

BAB V

KAJIAN TEORI

5.1 Kajian Teori Penekanan Desain

5.1.1 Latar Belakang

Survei yang dilakukan di tahun 2015 hanya 35 % pemuda yang menonton pertunjukkan/pameran seni di Jawa Tengah, dan pemuda yang mengunjungi peninggalan sejarah/warisan budaya hanya berjumlah 8,17 % di Jawa Tengah. Dari data statistik ini dapat diketahui ketertarikan orang muda kepada budayanya sendiri masih sangat sedikit. Salah satu penyebab generasi muda tidak tertarik dengan budaya Nusantara karena menganggap budaya itu tidak kekinian, sudah kuno, dan membosankan.

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan, maka diusulkan tema dari Rumah Budaya Nusantara sendiri adalah arsitektur neo vernakular, atau bisa disebut desain tradisional yang akan diadopsi dalam desain bangunan modern. Desain neo vernakular diterapkan pada fasad bangunan dan desain interior. Dengan konsep bangunan modern yang mengadopsi bangunan tradisional diharapkan bisa menggambarkan kekhasan dari Rumah Budaya Nusantara sebagai rumah budaya, sekaligus dapat diterima oleh generasi muda.

5.1.1 Uraian Interpretasi dan Elaborasi Teori Tema Desain

- **Karakteristik dari Arsitektur Neo-Vernakular**

Ciri-ciri Arsitektur Neo-Vernakular menurut Charles Jenks

(1990) sebagai berikut :

1. Selalu menggunakan atap bumbungan. Atap bumbungan menutupi tingkat bagian tembok sampai hampir ke tanah sehingga lebih banyak atap yang diibaratkan sebagai elemen pelindung dan penyambut dari pada tembok yang digambarkan sebagai elemen pertahanan yang menyimbolkan permusuhan.
2. Batu bata (dalam hal ini merupakan elemen konstruksi lokal). Bangunan didominasi penggunaan batu bata abad 19 gaya Victorian yang merupakan budaya dari arsitektur barat.
3. Mengembalikan bentuk-bentuk tradisional yang ramah lingkungan dengan proporsi yang lebih vertikal.
4. Kesatuan antara interior yang terbuka melalui elemen yang modern dengan ruang terbuka di luar bangunan.
5. Warna-warna yang kuat dan kontras.

Dari ciri-ciri di atas dapat dilihat bahwa Arsitektur Neo-Vernakular tidak ditujukan pada arsitektur modern atau arsitektur tradisional tetapi lebih pada keduanya. Hubungan antara kedua bentuk arsitektur diatas ditunjukkan dengan jelas dan tepat oleh Neo-Vernacular melalui trend akan rehabilitasi dan pemakaian kembali

- Pemakaian atap miring
- Batu bata sebagai elemen lokal

- Susunan masa yang indah

Mendapatkan unsur-unsur baru dapat dicapai dengan pencampuran antara unsur setempat dengan teknologi modern, tapi masih mempertimbangkan unsur setempat, dengan ciri-ciri sebagai berikut.

1. Bentuk-bentuk menerapkan unsur budaya, lingkungan termasuk iklim setempat diungkapkan dalam bentuk fisik arsitektural (tata letak denah, detail, struktur dan ornamen).
2. Tidak hanya elemen fisik yang diterapkan dalam bentuk modern, tetapi juga elemen non-fisik yaitu budaya, pola pikir, kepercayaan, tata letak yang mengacu pada makro kosmos, religi dan lainnya menjadi konsep dan kriteria perancangan.
3. Produk pada bangunan ini tidak murni menerapkan prinsip-prinsip bangunan vernakular melainkan karya baru (mangutamakan penampilan visualnya).

5.1.2 Studi Preseden

- Omah Gunungan



Gambar 5. 3 Omah Gunungan
Sumber: www.coroflot.com

Bangunan ini merupakan bangunan Rumah Budaya yang terinspirasi dari bentuk gunung, dan mengadopsi konsep pendopo dengan membuat pelataran yang cukup besar tidak terdapat dinding hanya tiang-tiang penopang sebelum masuk ke bagian dalam bangunan. Konsep Omah Gunungan ini telah mengkinikan Arsitektur Nusantara. Omah Gunungan ini menggabungkan kekinian dan tradisional, menjadi desain yang luar biasa dan originil Indonesia.

- **Museum Tsunami Aceh**



Gambar 5. 4 Museum Tsunami Aceh
Sumber: www.blogspot.com



Gambar 5. 5 Museum Tsunami Aceh
Sumber: www.kompasiana.com

Museum Tsunami Aceh dirancang oleh arsitek asal Bandung, Jawa Barat, Ridwan Kamil. Museum ini merupakan sebuah struktur empat lantai dengan luas 2.500 m² yang dinding lengkungnya ditutupi relief geometris. Di dalamnya, pengunjung masuk melalui lorong sempit dan gelap di antara dua dinding air yang tinggi — untuk menciptakan kembali suasana dan kepanikan saat tsunami. Dinding museum dihiasi gambar orang-orang menari Saman, sebuah makna simbolis terhadap kekuatan, disiplin, dan kepercayaan religius suku Aceh. Dari atas, atapnya membentuk gelombang laut. Lantai dasarnya dirancang mirip rumah panggung tradisional Aceh yang selamat dari terjangan tsunami

Desain museum Tsunami mengambil konsep dasar dari rumah panggung Aceh

5.1.3 Kemungkinan Penerapan Teori Tema Desain

- Penerapan konsep ruang pendopo seperti rumah tradisional Jawa dapat digunakan juga sebagai konsep Rumah Budaya Nusantara yang mempunyai pelataran seperti pendopo, konsep adanya pendopo ini dapat digunakan sebagai *lobby* dari Rumah Budaya Nusantara
- Penerapan konsep rumah panggung sebagai salah satu ciri khas rumah tradisional Nusantara, menerapkan konsep rumah panggung
- Menggunakan ornamen geometris khas rumah-rumah tradisional Jawa Tengah baik pada fasad bangunan maupun interior bangunan.

5.2 Kajian Teori Permasalahan Dominan

5.2.1 Latar Belakang

Target dari Rumah Budaya Nusantara ini mengacu kepada kaum muda, bagaimana caranya memikat dan membuat para anak muda bangsa tertarik dan cinta terhadap budaya Nasional. Anak muda cenderung meninggalkan hal-hal yang tidak dianggap *kekinian*, dan cepat merasa bosan/*boring*. Dan justru kebalikannya anak muda sangat bersemangat apabila ada sesuatu hal yang baru, inovatif, lain daripada yang lain, dan bersifat *kekinian*. Maka dari itu Rumah Budaya Nusantara mengangkat permasalahan dominan yaitu menciptakan sistem tata layout yang inovatif, kreatif dan membuat penasarann/ rasa ingin tahu meningkat untuk menarik anak muda belajar budaya.

5.2.2 Uraian Interpretasi dan Elaborasi Teori Permasalahan

Dominan

Rumah Budaya Nusantara ini mempunyai target kepada anak-anak muda terutama usia 25 kebawah, untuk saat ini dan masa yang akan datang. Untuk meneliti karakteristik dari setiap generasi maka digunakan ilmu sosiologi yang mempelajari mengenai karakteristik dari setiap generasi, saat ini masyarakat dunia dipenuhi dengan generasi *Baby boomers*, generasi X, Generasi Y, Generasi Z, dan Generasi A, dan untuk saat ini generasi anak muda itu dipenuhi dengan Generasi Z dan Generasi A.

Generasi Z adalah generasi yang lahir pada tahun 1995-2011, generasi ini adalah orang-orang yang hidup dengan teknologi, mereka senang dengan tipe belajar lewat visualisasi dan belajar dengan cara *Try & see*, mereka lebih suka terhadap proses daripada hasil, sangat dekat dengan media sosial dan teknologi digital, orang-orang yang dapat multitasking yang berarti dapat mengerjakan beberapa hal dalam satu waktu seperti mengetik sms, mendengarkan musik, dan mengerjakan tugas pada PC, sering berhubungan dengan dunia maya.

Generasi A adalah generasi ini lahir dari orang tua generasi X akhir dan generasi Y, mereka adalah generasi yang lahir pada tahun 2011-2025, mereka adalah generasi yang terdidik oleh karena masuk dalam dunia pendidikan pada umur yang lebih awal, mereka suka segala hal yang baru, dan lebih cenderung membuang barang yang lama, mereka tumbuh dari kecil dengan gadget di sekitar mereka, generasi ini sulit untuk bersosialisasi karena lebih suka berada di rumah dan berhubungan dan berinteraksi lewat gadget dan media sosial, generasi ini adalah generasi yang sulit untuk mengembangkan diri.

Oleh karena itu desain dari rumah budaya ini harus mempunyai desain yang mempunyai layout yang atraktif dan komunikatif, baik dari layout eksterior, interior, visual, maupun sirkulasi, tetapi bukan hanya hal itu, tantangan yang besar untuk rumah budaya Nusantara adalah menjadikan ruang publik ini sebagai wadah dimana generasi muda dapat bergairah untuk berinteraksi satu sama lain, tidak hanya sibuk dengan

dunia maya tetapi dapat mengenal orang disekitar dan peka terhadap kondisi yang ada di sekitar

5.2.3 Studi Preseden

Galeri Indonesia Kaya adalah ruang edutainment budaya yang dimiliki Bakti Budaya Djarum Foundation menggunakan teknologi digital. Galeri Indonesia Kaya memberikan informasi kekayaan budaya Nusantara. Mulai dari alat musik tradisional, mainan tradisional, baju adat, sampai informasi tentang kuliner, pariwisata, tradisi dan kesenian dikemas secara digital dan interaktif di tempat ini. GIK terletak di Mall Gran Indonesia West Mall Lt. 8, Jakarta. Pengunjung yang berkunjung ke GIK tidak dipungut biaya.



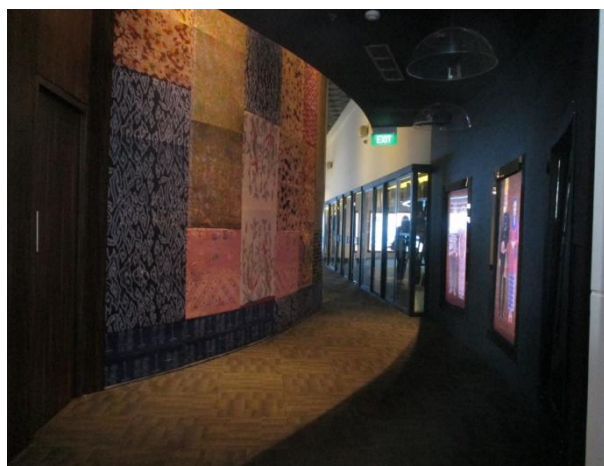
Gambar 2. 35 Galeri Indonesia Kaya

Sumber: www.indonesiakaya.com

GIK menyuguhkan inovasi dalam cara menyampaikan informasi kepada masyarakat mengenai budaya Indonesia dengan berbasis teknologi digital, sehingga

belajar

ruang edukasi



budaya di

lebih

kekinian, interaktif dan menarik juga. Galeri Indonesia kaya tidak luas hanya seperti galeri kecil, tetapi walaupun kecil sirkulasi jalur pengunjung dibuat bentuk melingkar mengikuti bentuk teater.yang ada di tengah Galeri Indonesia Kaya

Fasilitas yang ada pada Galeri Indonesia Kaya ini adalah:

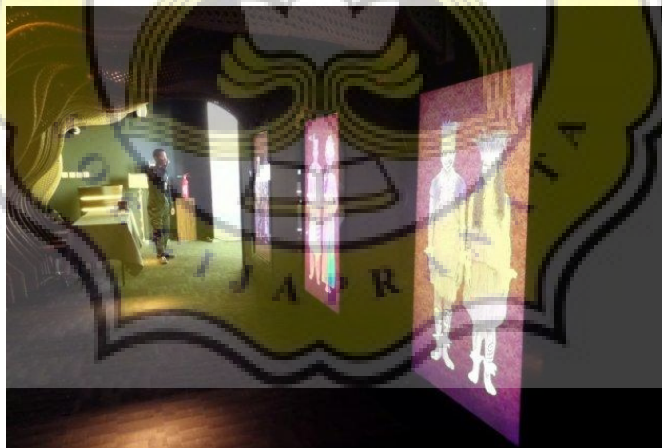
- Auditorium□mempunyai kapasitas 150 orang, terdapat panggung sebesar 13x3m dan 3 buah screen dilengkapi proyektor utama 10.000 lumens dan proyektor pendukung 7.000 lumens, sound system dengan audio power mencapai 5000 watt, pada auditorium ini secara rutin diadakan konser baik musik, tari, puisi, teater, bersifat tradisional maupun kontemporer



Gambar 2. 37 Auditorium

Sumber: www.indonesiakaya.com

- Area Sapa Indonesia □ terdiri dari layar multimedia yang menampilkan masyarakat Indonesia berbaju adat dari berbagai wilayah Nusantara yang berfungsi menyapa pengunjung dengan bahasa daerah Nusantara saat pengunjung masuk dan keluar galeri.



- Area Video Mapping □ Video mapping yang disorot ke dinding, menceritakan cerita Mahabarata mengenai kisah Pandawa melawan Kurawa.

- Area Kaca Pintar Indonesia □ Layar multimedia yang berisi kumpulan objek budaya di seluruh nusantara dari pariwisata, kuliner, kesenian dan tradisi. Dengan menggunakan teknologi multi-sensory
- Area Jelajah Indonesia □ Layar sentuh multimedia yang membahas mengenai budaya Indonesia dari banyak segi termasuk geografis, kebiasaan dan asal usul.
- Area Selaras Pakaian Adat □ Pengunjung dengan menggunakan layar multimedia pengunjung dapat berfoto dengan pakaian adat digital dari seluruh nusantara. Aplikasi ini terhubung dengan sosial media sehingga pengunjung dapat mengunggah fotonya pada medsos.
- Area Melodi Alunan Daerah □ Pengunjung diajak untuk bermain dengan berbagai alat musik Nusantara yang terdapat secara digital dengan bentuk touch screen. Pengunjung dapat bermain bahkan membuat aransemen musik sendiri.
- Area Selasar Santai □ Ruangan dimana pengunjung bisa bersantai menikmati Galeri Indonesia Kaya. Pada selasar santai terdapat 10 tablet yang bebas untuk digunakan dan terdapat kursi dan sofa santai untuk duduk dengan nyaman.
- Area Cerita Anak Indonesia □ pada area ini pengunjung dapat memainkan permainan tradisional, congklak dan dakon secara virtual.
- Area Layar Telaah Budaya □ pada area ini pengunjung menggunakan Microsoft Surface, Layar Telaah Budaya memberikan informasi budaya dengan Interaktif

- Area Arungi Indonesia □ pada area ini dibawa untuk merasakan sensasi terbang diatas Indonesia. Melewati byek-obyek monumental dan bersejarah di Indonesia dan pengunjung juga akan mendapatkan info mengenai obyek tersebut.
- Area Peraga □ area peraga merupakan area untuk para pengrajin dapat mencontohkan proses bagaimana membuat kerajinan khas Indonesia seperti batik
- Area Cinderamata □ Pada area cinderamata, terdapat penjualan beraneka macam produk UMKM dari para pengrajin, dimana para produsen juga dapat menitipkan barang jualannya secara gratis.

5.2.4 Kemungkinan Penerapan Teori Permasalahan Desain

- Tata pameran galery memungkinkan pengunjung dapat berinteraksi langsung dengan barang koleksi tanpa dibatasi oleh kaca, atau sekat-sekat penghalang, dalam kasus Rumah Budaya Nusantara dalam anjungan akan dibuat beberapa diorama
- Tata pameran yang provokatif, membiarkan pengunjung untuk dapat menemukan sendiri lebih banyak, pameran menjadi sarana eksplorasi pengunjung.
- Interaksi, koneksi yang tidak terduga, kejutan dan bahkan humor di sela-sela pengunjung memperoleh informasi

Menggunakan media untuk mendukung galery dengan menggunakan object-centered, multisensory, dan multimedia