

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Bledug Kuwu merupakan salah satu objek wisata fenomena alam berupa letupan-letupan lumpur yang berada di Kabupaten Grobogan, Jawa Tengah. Fenomena alam Bledug Kuwu terbentuk atas aktivitas gas dari dalam bumi, aktivitas tersebut mengeluarkan lumpur yang memiliki kandungan mineral dan garam dimana juga di olah menjadi bahan pembuat garam oleh beberapa penduduk Desa Kuwu. Selain fakta tersebut Bledug Kuwu juga memiliki legenda yang sudah diceritakan secara turun-temurun bahwa Bledug Kuwu terbentuk oleh pergerakan Ajisaka yang menjelma menjadi ular naga dari Laut Selatan menuju Kerajaan Medang Kamulan setelah mengalahkan Prabu Dewata Cengkar(buaya putih). Jalan yang dilalui tersebut kemudian menimbulkan lubang yang menghubungkan tempat tersebut dengan Laut Selatan hingga menjadi Bledug Kuwu. Bledug kuwu menjadi salah satu destinasi wisata bagi masyarakat lokal maupun masyarakat dari luar kota karena keunikan alamnya.

Bledug Kuwu memiliki fenomena alam, cerita sejarah dan legenda yang berkembang di Wisata Bledug Kuwu menjadi potensi bagi perkembangan wisata di Kabupaten Grobogan. Namun, potensi Wisata Alam Bledug Kuwu tidak dibarengi dengan pengelolaan dan fasilitas yang baik, sehingga informasi mengenai bledug kuwu menurut sains, sejarah dan legenda asal usul Bledug Kuwu tidak tersampaikan kepada wisatawan yang berkunjung.

Berdasarkan fenomena tersebut maka perlu pusat informasi sebagai wadah untuk menyajikan dan melestarikan informasi juga sebagai wadah bagi penelitian juga pengembangan Ilmu Pengetahuan yang berhubungan dengan fenomena alam Bledug Kuwu.

Ilmu pengetahuan fenomena alam pada hakikatnya memerlukan galeri, laboratorium, ruang audio visual dalam memberikan informasi melalui teori dan laboratorium dalam praktek.

Pusat informasi memberikan pelayanan dengan mengomunikasikan konten pusat informasi kepada pengunjung. Fasilitas pelayanan yang digunakan yaitu ruang audio visual. Ruang audio visual memberikan kontribusi ilmu pengetahuan dengan menciptakan pengalaman edukasi singkat secara teknik visual untuk memperdalam objek tertentu.

Laboratorium pada pusat informasi sangat penting untuk memberikan pemahaman secara langsung mengenai fenomena alam yang terjadi pada Bledug Kuwu dari sisi geologi, geofisika dan kimia. Pusat informasi tidak hanya memberikan informasi secara teori saja, akan tetapi juga mempelajari fenomena alam dilakukan secara praktek untuk memudahkan pengunjung memahami setiap informasi pada pusat informasi. Penelitian atau praktek secara langsung dilakukan pada tempat khusus yaitu laboratorium fenomena alam dari sisi geologi, geofisika dan kimia pada Bledug Kuwu.

Laboratorium fenomena alam sebagai fasilitas untuk menggali ilmu pengetahuan dalam memahami mengapa dan bagaimana fenomena alam pada bledug kuwu bekerja secara sistematis.

Eksibisi dan pengelolaan cerita legenda diatur sedemikian rupa, informasi yang lengkap dan menarik diterapkan dalam perencanaan bangunan pusat informasi mulai dari ruangan hingga bentuk bangunan sehingga memberi sense bagi pengunjung untuk terlibat secara langsung dalam penggambaran ceritanya.

Cerita legenda asal usul Bledug Kuwu yang dinarasikan dalam perancangan bangunan akan memberikan manfaat positif secara ekonomi dan sosial budaya bagi masyarakat setempat, dapat melestarikan legenda sekaligus berfungsi sebagai jati diri masyarakat Kabupaten Grobogan khususnya di Desa Kuwu.

1.2. Rumusan Masalah

Bledug Kuwu memiliki potensi untuk dikembangkan sehingga dapat mendukung pertumbuhan ekonomi dan menjaga sejarah juga legenda yang sudah diceritakan sejak dahulu. Namun dalam pengembangan Bledug Kuwu belum dilaksanakan secara optimal sehingga dalam perencanaannya memunculkan permasalahan – permasalahan sebagai berikut :

- a. Bagaimana desain bangunan pusat informasi alam, sejarah, legenda yang menarasikan cerita dari legenda asal usul Bledug Kuwu?
- b. Bagaimana cara menerapkan sirkulasi, bentuk massa, struktur, material dan penataan ruang dalam bangunan Pusat Informasi agar terjadi kesinambungan cerita antar ruangan?
- c. Bagaimana menciptakan interaksi antara pengguna dengan ruang di sekitarnya sehingga membentuk sebuah narasi?

1.3. Tujuan

Tujuan yang diharapkan dari perancangan ini adalah sebagai berikut;

- a. Memberikan wadah bagi pelestarian cerita legenda dari Bledug Kuwu.
- b. Memberikan wadah bagi pengunjung yang ingin mempelajari legenda asal usul terjadinya Bledug Kuwu.

1.4. Orisinalitas

Setelah melakukan penelitian dan pencarian, didapatkan penelitian seperti berikut :

Tabel 1 Orisinalitas Proyek

No	Judul Proyek	Topik / pendekatan yang diangkat	Nama Penulis
1	Pusat Informasi Pariwisata dan Wisata Budaya Jawa	Pendekatan Arsitektur Vernakular	Deptya Arundina - Universitas Atma Jaya. 2013
2	Pusat Informasi Pariwisata dan	Pendekatan Arsitektur Modern	Andi Nur Fadillah – UIN Alauddin Makassar. 2012

	Kebudayaan Sulawesi Selatan		
3	Pusat Informasi Pariwisata dan Kebudayaan Kalimantan Timur di Samarinda	Pendekatan Simbolik	Agus Sanjaya – Universitas Kristen Petra. 2014
4	Pusat Informasi Kebudayaan dan Pariwisata Banyuwangi	Pendekatan Vernakular	Clara Cynthia Wibowo – Universitas Kristen Petra. 2017
5	Taman Penitipan Anak	Pendekatan Arsitektur Naratif	Aisyah Iman Maulidina & Happy R. S – Institut Teknologi Sepuluh Nopember. 2015
6	Pusat Informasi Bledug Kuwu	Pendekatan Arsitektur Naratif	Gianka Kharisma Putri

1.5. Skematik Pembahasan

1.5.1 Bab I Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang proyek desain Pusat Informasi Wisata Alam Bledug Kuwu, Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat, Sistematika Pembahasan yang digunakan untuk membahas penelitian ini.

1.5.2 Bab II Gambaran Umum

Berisi tentang gambaran umum proyek desain Pusat Informasi Wisata Alam Bledug Kuwu, gambaran umum arsitektur naratif, dan gambaran umum lokasi.

1.5.3 Bab III Analisa Pemrograman Arsitektur

Berisi tentang analisa dan program fungsi bangunan, analisa dan program tapak, analisa lingkungan alami dan analisa lingkungan

buatan pada proyek desain Pusat Informasi Wisata Alam Bledug Kuwu

1.5.4 Bab IV Penelusuran Masalah

Bab ini berisi mengenai analisa masalah yang timbul dalam mendesain Pusat Informasi Wisata Alam Bledug Kuwu pada aspek pengguna, aspek tapak dan aspek lingkungan.

1.5.5 Bab V Landasan Teori

Berisi tentang Landasan teori yang digunakan dalam proyek desain Pusat Informasi Wisata Alam Bledug Kuwu

1.5.6 Bab VI Pendekatan Perancangan

Berisi tentang Pendekatan yang digunakan dalam proyek desain Pusat Informasi Wisata Alam Bledug Kuwu

1.5.7 Bab VII Landasan Perancangan

Berisi tentang Landasan Perancangan yang digunakan dalam proyek desain Pusat Informasi Wisata Alam Bledug Kuwu seperti landasan perancangan bahan bangunan, bentuk bangunan, wajah bangunan, tata ruang tapak, sistem dan sirkulasi bangunan.