

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Etnis Tionghoa merupakan salah satu suku bangsa yang asal usul leluhurnya berasal dari Tiongkok yang bermigrasi secara bergelombang ke Indonesia dalam beberapa abad terakhir dan memberikan pengaruh besar bagi Bangsa Indonesia baik dalam bidang politik, ekonomi, sosial dan budaya. Kebudayaan Tionghoa merupakan salah satu pembentuk dan bagian integral yang tak terpisahkan dari Bangsa Indonesia (Wong, 2020).

Kota Semarang merupakan salah satu Kota di Pantai Utara Jawa yang menjadi destinasi utama migrasi bangsa Tionghoa pada jaman dahulu dan memiliki peran penting dalam sejarah Indonesia dan Pulau Jawa pada khususnya. Sejarah Tionghoa di Indonesia yang secara garis besar terbagi dari era Kerajaan Nusantara, Kolonialisasi Hindia Belanda dan Pasca Kemerdekaan menarik untuk dipelajari dan dipahami oleh masyarakat modern, khususnya oleh keturunan Tionghoa yang dewasa ini kurang memahami sejarah dan asal-usul keturunannya sendiri.

Selain itu, fasilitas latihan dan pertunjukkan pelaku seni Tionghoa dan tempat usaha UMKM yang menjual makanan khas Tionghoa-Indonesia di Kota Semarang juga dikira masih kurang layak dan tidak memenuhi standar kenyamanan. Maka dari itu, dibutuhkan suatu wadah yang selain dapat menjadi sarana bagi masyarakat modern untuk belajar dan memahami Seni dan Budaya Tionghoa juga dapat memfasilitasi para pelaku seni Tionghoa dan UMKM yang menjual makanan khas Tionghoa-Indonesia yang

nantinya selain dapat menjadi magnet pariwisata juga dapat menjadi sarana untuk semakin menjaga toleransi di Indonesia.

## 1.2 Pernyataan Masalah Desain

Berdasarkan pemaparan mengenai latar belakang dan isu-isu mengenai proyek Pusat Seni dan Budaya Tionghoa di Semarang maka dapat diperoleh pernyataan masalah desain sebagai berikut:

- Bagaimana merancang *Pusat Seni dan Budaya* yang kontekstual dengan lingkungannya dan dapat menarik minat masyarakat untuk berkunjung?
- Bagaimana merancang *Pusat Seni dan Budaya* yang dapat berfungsi dengan baik meskipun terdapat banyak fungsi di dalamnya?
- Bagaimana merancang *Pusat Seni dan Budaya* yang dapat mengoptimalkan kinerja visual ruang pertunjukkan indoor dan outdoornya?

## 1.3 Tujuan

Tujuan dari proyek ini adalah untuk menyediakan tempat untuk belajar dan memahami Seni dan Budaya Tionghoa dengan fasilitas yang lengkap dan memenuhi standar-standar dan regulasi yang ada. *Pusat Seni dan Budaya Tionghoa* yang dimiliki oleh *Organisasi Kopi Semawis* diharapkan dapat menjadi sebuah *Pusat Seni dan Budaya* yang dapat menarik minat masyarakat untuk belajar, memahami dan melestarikan Seni dan Budaya Tionghoa dan diharapkan menjadi sebuah Pusat Seni dan Budaya yang mumpuni dan kontekstual dengan lingkungan sekitarnya serta dapat menjadi magnet pariwisata bagi wisatawan domestik maupun internasional.

### Manfaat secara Akademis

- Sebagai referensi mengenai perancangan Pusat Seni dan Budaya Tionghoa dengan pendekatan Arsitektur Neo Vernakular
- Manfaat akademis sebagai referensi sebagai kajian lebih dalam mengenai Pusat Seni dan Budaya serta Arsitektur Neo Vernakular

### Manfaat secara Praktis

- Menciptakan desain Pusat Seni dan Budaya Tionghoa yang kontekstual dengan lingkungan di sekitarnya dan dapat menarik minat wisatawan untuk berkunjung.
- Menciptakan desain Pusat Seni dan Budaya Tionghoa yang dapat berfungsi dengan baik meskipun terdapat banyak fungsi di dalamnya.
- Menciptakan desain Pusat Seni dan Budaya Tionghoa yang sesuai dengan standar-standar dan regulasi yang ada.

### Manfaat bagi masyarakat

- Menciptakan wadah untuk mempelajari, memahami dan melestarikan Seni dan Budaya Tionghoa.
- Menyediakan tempat latihan dan pertunjukkan yang lebih layak untuk para pelaku seni dan budaya Tionghoa
- Menyediakan tempat usaha yang lebih layak untuk para UMKM yang menjual masakan khas Tionghoa – Indonesia

## 1.4 Orisinalitas

Ricky berdasarkan landasan teori dan pemrograman dengan judul Pengembangan dan Redesain Taman Budaya Sulawesi Tenggara Sebagai Pusat Seni dan Kebudayaan Kota Kendari, membuat redesain sebuah taman budaya dengan menggunakan tema Arsitektur Semiotik.

Lalu Utiya dengan judul Perancangan Pusat Seni Budaya Minangkabau di Kota Pariaman, membuat Pusat Seni Budaya Minangkabau. Dengan menggunakan tema Arsitektur Neo Vernakular

Sedangkan Dara dalam perancangan tugas akhirnya yang berjudul Perancangan Pusat Seni dan Budaya Bali di Jimbaran, menggunakan tema desain Arsitektur Modern.

No.	Nama Penyusun	Judul Karya	Jenis Publikasi	Sumber	Keterangan
1.	Ricky Sitorus	Redesain Taman Budaya Sulawesi Tenggara Sebagai Pusat Seni dan Kebudayaan Kota Kendari	Landasan Teori dan Pemrograman	Repository Unika Soegijapranata (2019)	Tema yang digunakan adalah Arsitektur Semiotik
2.	Utiya Soviati	Perancangan Pusat Seni Budaya Minangkabau di Kota Pariaman	Tugas Akhir	Repository Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim (2015)	Tema desain Arsitektur Neo Vernakular

3.	Dara Agastya Winata	Perancangan Pusat Seni dan Budaya Bali di Jimbaran	Tugas Akhir	Repository Universitas Trisakti (2017)	Tema desain Arsitektur Modern
----	---------------------	--	-------------	---	-------------------------------

**Tabel 1 Perbandingan Proyek yang sudah dibuat sebelumnya**

Sumber : Analisis Pribadi

Dari contoh proyek diatas yang pernah di buat sebelumnya dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan yaitu pada kebudayaan yang diangkat. Terdapat juga beberapa perbedaan antara lain adalah lokasi tapaknya, lokasi tapak dalam proyek ini berada ini Kota Semarang. Meskipun mengangkat tema yang sama dengan milik Utiya yaitu arsitektur neo vernakular, namun lokasi tapak dan budaya yang diangkat dari proyek ini berbeda, sehingga membutuhkan pendekatan yang berbeda pula.

Kekhasan proyek ini adalah pusat seni dan budaya yang mengangkat kesenian dan kebudayaan Tionghoa. Selain itu lokasinya sendiri berada di Kota Semarang.

