

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. LATAR BELAKANG

Pariwisata Indonesia beberapa tahun terakhir telah menjadi salah satu *leading sector* penyumbang devisa nasional. Sadar akan besarnya potensi kekayaan alam dan budaya di Indonesia, pemerintah telah menyusun strategi pengembangan pariwisata dengan membentuk Kawasan Strategis Pariwisata Nasional (KSPN) pada berbagai daerah di Indonesia. Sebagai bagian dari lima kawasan wisata super prioritas, pemerintah telah menetapkan konsep *branding area* KSPN Borobudur sebagai “*Java Cultural Wonders*” dengan wilayah Yogyakarta, Solo, dan Semarang (Joglosemar) sebagai porosnya. Upaya pencitraan yang demikian menunjukkan bahwa wisata yang ditawarkan mengarah pada konteks wisata budaya dan sejalan dengan itu, strategi pengembangan pariwisata yang sinergis di area Joglosemar ini menjadi penting dalam upaya memajukan sektor pariwisata kawasan.

Meskipun mengalami kenaikan dari tahun ke tahun, sayangnya kunjungan wisata berbasis budaya di KSPN Borobudur ini cenderung hanya menumpuk ke wilayah selatan saja. Hal itu dibuktikan dengan data per tahun 2019 lalu dimana Kota Semarang menempati urutan keempat dalam hal jumlah kunjungan wisatawan, setelah Yogyakarta, Magelang, dan Klaten (Disporapar Jawa Tengah, 2020). Dengan keberadaan keraton, candi, serta corak kebudayaan Jawa Pedalaman-nya yang kental, kawasan selatan ini memang telah memiliki daya tarik tersendiri bagi wisatawan domestik maupun internasional. Namun di sisi lain, Kota Semarang sebagai kota pelabuhan di kawasan utara Jawa Tengah sebenarnya memiliki roh budaya yang berbeda dengan adanya akulturasi unsur Jawa, Cina, dan Koja di dalamnya. Kebudayaan Semarang yang bercorak pesisiran ini perlu diangkat pula sebagai daya tarik wisata yang unik serta potensial untuk dikembangkan. Sejalan dengan itu, edukasi mengenai proses akulturasi budaya serta perwujudannya melalui kesenian harus kembali digalakkan untuk memunculkan kebanggaan masyarakat yang bermuara pada tumbuhnya geliat pariwisata budaya di Kota Semarang.

Dalam lingkup arsitektur, fasilitas pusat kebudayaan merupakan salah satu pemantik kegiatan seni dan kebudayaan pada suatu daerah. Sebagai bangsa yang begitu kaya akan budaya, sudah banyak Pusat Kebudayaan yang tersebar di Indonesia. Namun ironisnya, konsep wisata budaya ini justru kurang diminati oleh masyarakat Indonesia sendiri. Salah satu tokoh *art director*, Maria Novita Johannes, mengungkapkan pada situs pegipegi.com bahwa solusi dari kurangnya

minat masyarakat terhadap wisata seni dan budaya perlu diawali dari perubahan yang mendasar dari wujud bangunannya itu sendiri. Memang tak bisa dipungkiri bahwasanya fasilitas pusat kebudayaan di Indonesia menjadi kurang menarik karena masih mengandalkan interaksi satu arah dalam penyampaian edukasinya. Tampilan bangunannya pun cenderung kuno dan monoton akibat minimnya pembaharuan. Kesan tersebut juga muncul pada kompleks Taman Budaya Raden Saleh (TBRS) sebagai sentra seni dan kebudayaan eksisting di Kota Semarang. Bahkan menurut pembahasan pada konferensi pers Loenpia Jazz 2017 di laman beritagar.id, gambaran kondisi TBRS sudah layaknya taman yang hanya menampilkan pertunjukan lawas yang tidak menarik.

Berdasarkan uraian tersebut, dibutuhkan sebuah Pusat Kebudayaan Jawa Pesisiran di Kota Semarang yang mampu menjadi tempat pengenalan corak budaya akulturasi serta memwadahi aktivitas seni masyarakat. Sebagai sebuah daya tarik wisata yang edukatif, ruang dalam dan luar bangunan Pusat Kebudayaan perlu dikemas secara sistematis serta mampu menimbulkan interaksi yang lebih demi menarik minat wisatawan dalam berkunjung. Penentuan lokasi perancangan hendaknya juga dikaitkan dengan kawasan multietnik yang mencerminkan akulturasi budaya Jawa Pesisiran untuk memberi *sense of place* yang kuat terhadap bangunan. Dari lokasi tersebut, perancangan dilakukan secara ekspresif melalui pendekatan Arsitektur Kontekstual yang mempertautkan desain bangunan masa kini dengan aspek lokalitas, seperti konteks lingkungan, budaya, dan corak arsitektur setempat. Selain itu, sasaran lokasi perancangan perlu diupayakan pada daerah pusat kota mengingat bangunan yang dirancang merupakan tujuan wisata yang membutuhkan kemudahan akses oleh berbagai moda transportasi. Namun di sisi lain, daerah pusat Kota Semarang inilah yang juga memiliki resiko banjir tinggi sehingga perlu disikapi dengan strategi desain lansekap dan struktur yang khusus. Melalui perancangan yang demikian, bangunan diharapkan mampu menjadi ruang berkesenian yang hidup bagi masyarakat serta pilihan wisata budaya yang atraktif bagi Kota Semarang

## **1.2. RUMUSAN MASALAH**

Perencanaan dan perancangan bangunan Pusat Kebudayaan Jawa Pesisiran di Kota Semarang ini memuat pernyataan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan interior dan lansekap sebuah Pusat Kebudayaan di Kota Semarang yang sistematis dan interaktif untuk memwadahi aktivitas edukasi dan rekreasi sekaligus?

2. Bagaimana pengolahan bentuk dan pelingkup bangunan Pusat Kebudayaan yang atraktif dan mengini dengan tetap mencirikan akulturasi budaya Jawa Pesisiran di Kota Semarang?
3. Bagaimana perencanaan lansekap dan struktur bangunan Pusat Kebudayaan yang adaptif terhadap kondisi tapak yang berada pada daerah rawan banjir di Kota Semarang?

### 1.3. TUJUAN

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan landasan perancangan r ini adalah sebagai berikut:

- 1.) Merancang interior dan lansekap sebuah Pusat Kebudayaan di Kota Semarang yang sistematis dan interaktif untuk mewadahi aktivitas edukasi dan rekreasi sekaligus.
- 2.) Mengolah bentuk dan pelingkup bangunan Pusat Kebudayaan yang atraktif dan mengini dengan tetap mencirikan akulturasi budaya Jawa Pesisiran di Kota Semarang.
- 3.) Merencanakan lansekap dan struktur bangunan Pusat Kebudayaan yang adaptif terhadap kondisi tapak yang berada pada daerah rawan banjir di Kota Semarang.

### 1.4. MANFAAT

Manfaat yang diharapkan dari adanya perancangan ini adalah menyediakan sebuah fasilitas Pusat Kebudayaan dengan corak Jawa Pesisiran di Kota Semarang yang mampu berperan aktif dalam pelestarian budaya lokal Semarang yang berakulturasi, menjaga rasa toleransi dalam masyarakat yang multietnik, serta mengembangkan potensi wisata budaya yang menggerakkan perekonomian di Kota Semarang dan Jawa Tengah.

### 1.5. ORIGINALITAS

**Tabel 2.1.1-1 Tabel Originalitas Proyek**

No	Judul Proyek	Topik/Pendekatan yang Diangkat	Nama Penulis
1.	PUSAT KEBUDAYAAN TIONGHOA DI SEMARANG	Arsitektur Neo-vernakular	Claudia Yunita Budiana (2018)

2.	REDESAIN TAMAN BUDAYA RADEN SALEH SEBAGAI PUSAT SENI BUDAYA KOTA SEMARANG	<i>Adaptive Design Approach</i>	Kevin Wicaksono Boedhi (2019)
3.	PUSAT KEBUDAYAAN JAWA PESISIR UTARA DI SEMARANG	Arsitektur Regionalisme	Laurensius Christian Pratama Basuki (2018)
4.	RUMAH BUDAYA NUSANTARA	Arsitektur Neo-vernakular	Amadea Putri Merpati (2017)
5.	PUSAT KEBUDAYAAN JAWA PESISIRAN DI KOTA SEMARANG DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEKSTUAL	Arsitektur Kontekstual	Anselmus Givanda Satria Ekaputra (2021)

*Sumber: Analisis Pribadi*

## 1.6. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

### BAB I. PENDAHULUAN

Bab I berisi tentang uraian pendahuluan yang mencakup latar belakang permasalahan yang muncul serta urgensi atas fasilitas Pusat Kebudayaan Jawa Pesisiran di Kota Semarang. Selain itu, bagian ini juga menguraikan rumusan masalah, tujuan, manfaat, originalitas, serta sistematika pembahasan yang digunakan.

### BAB II. GAMBARAN UMUM

Bab II membahas seputar terminologi Pusat Kebudayaan serta gambaran umum bangunan yang akan dirancang, yakni Pusat Kebudayaan Jawa Pesisiran. Bagian ini menjadi dasar penentuan pengguna, aktivitas, serta ruang-ruang yang akan dianalisis pada bab berikutnya. Di samping itu, bagian ini juga menjelaskan mengenai gambaran umum lokasi dan tapak serta topik atau pendekatan yang akan digunakan dalam perancangan.

### **BAB III. ANALISIS DAN PEMROGRAMAN ARSITEKTUR**

Bab III berisi analisis dan program ruang apa saja yang dibutuhkan pada rancangan Pusat Kebudayaan Jawa Pesisiran ini beserta perhitungan kebutuhan luas serta persyaratan tiap ruangnya. Melalui perhitungan kebutuhan luas ruang, didapatkan jumlah luas tapak optimal yang dibutuhkan dalam rancangan. Dalam bab ini juga terdapat kajian-kajian untuk mengetahui berbagai potensi dan kendala tapak serta lingkungan di sekitarnya.

### **BAB IV. PENELUSURAN MASALAH**

Bab IV berisi tentang uraian analisis masalah-masalah yang timbul antara fungsi bangunan terhadap pengguna, tapak, lingkungan sekitar, masyarakat, dan teknologi. Melalui analisis tersebut, dapat ditetapkan beberapa poin permasalahan utama dalam perancangan Pusat Kebudayaan ini.

### **BAB V. LANDASAN TEORI**

Bab V merupakan uraian yang memuat kajian teori sebagai landasan perancangan berdasarkan pernyataan masalah utama yang telah ditetapkan. Dengan adanya landasan teori ini, langkah-langkah pemecahan masalah dalam perancangan didukung oleh dasar teori yang kuat.

### **BAB VI. PENDEKATAN PERANCANGAN**

Bab VI berisi pokok-pokok perancangan yang menjadi acuan dalam proses desain. Bab ini menguraikan pendekatan perancangan secara umum serta pendekatan perancangan terkait permasalahan dominan yang telah ditetapkan.

### **BAB VII LANDASAN PERANCANGAN**

Bab VII menjelaskan mengenai landasan perancangan yang akan diimplementasikan ke dalam desain berdasarkan analisis pada bab-bab sebelumnya. Landasan perancangan yang diuraikan berupa landasan perancangan tata ruang dalam, ruang luar, bentuk, pelingkup, struktur, serta utilitas pada rancangan bangunan.