

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kebudayaan di Indonesia sangatlah beranekaragam. Kebudayaan tersebut berupa seni dan juga tradisi dari masing-masing daerah yang memiliki keunikan dan keanekaragaman yang sangat menarik perhatian orang.

Namun akhir-akhir ini beberapa kesenian yang ada di Indonesia ada yang hampir punah dan ada juga yang sudah punah. Penyebab dari kepunahan kesenian maupun kebudayaan ini berasal dari Krisisnya kepedulian akan kebudayaan dan kesenian oleh generasi millennial.



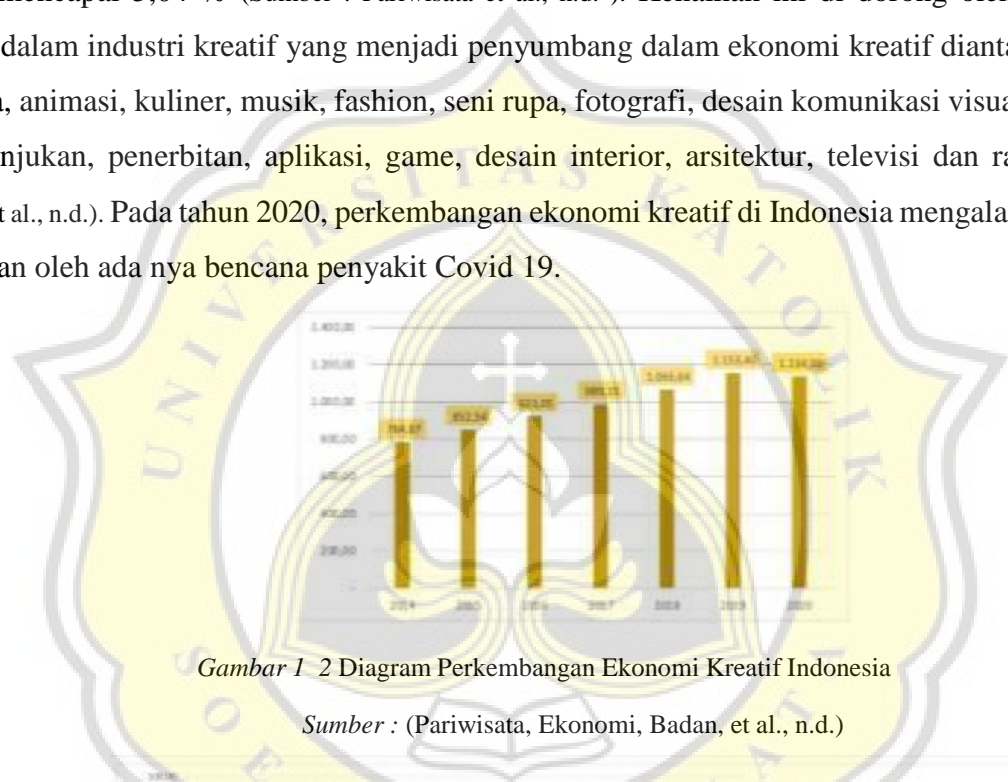
Gambar 1.1 Berita Punahnya Berbagai Kesenian Di Indonesia

Sumber : (4 Penyebab Wayang Terancam Punah Di Indonesia, Yuk Lestarikan Warisan Budaya Bangsa! : Okezone Travel, n.d.; Seni Angklung Akan Punah - Pikiran-Rakyat.Com, n.d.; Seni Topeng Menor Yang Hampir Punah, Bagaimana Melestarikannya? | Jurnalpost, n.d.)

Beberapa Faktor yang menjadi kurang pedulinya kaum millennial saat ini karena perkembangan zaman yang semakin modern dan juga ketertarikan akan mengenal budaya sendiri semakin berkurang. Faktor lain yang menyebabkan kepunahan akan kesenian itu sendiri adalah di karenakan kurangnya manajemen, sarana, maupun pelaku (seniman) yang mengenalkan maupun melaksanakan dari kesenian tersebut. Oleh karena itu dampak dari krisis kepedulian ini menyebabkan keberadaan kebudayaan dan kesenian di indonesia semakin terancam punah. Melihat hal ini, pemerintah membuat sebuah lembaga atau badan yang menangani dalam bidang ekonomi kreatif dan juga pariwisata yang diberi nama “Badan Ekonomi Kreatif dan pariwisata”. Tujuan dari membuat sebuah lembaga atau badan ini untuk

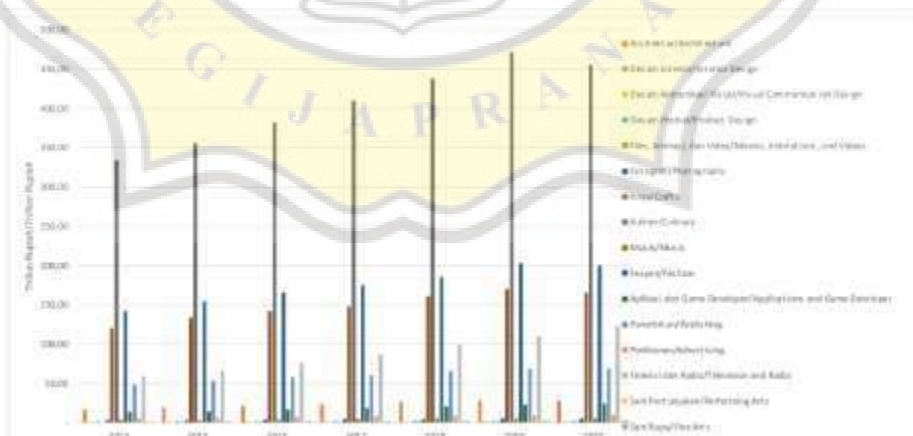
mengangkat atau membangkitkan kembali kesenian maupun kebudayaan yang telah punah maupun hampir punah di setiap daerah untuk di jadikan objek wisata dalam menarik perhatian wisatawan lokal maupun wisatawan mancanegara. Selain itu juga agar warga Indonesia terutama generasi muda dapat mengenal, mencintai dan mempelajari kebudayaan dari masing-masing daerah.

Berdasarkan data dari Kinerja Badan Ekonomi Kreatif perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia pada tahun 2019 terjadi kenaikan cukup tinggi. Pada tahun 2019 indonesia mengalami kenaikan mencapai 5,04 % (Sumber : Pariwisata et al., n.d.). Kenaikan ini di dorong oleh berbagai 17 subsektor dalam industri kreatif yang menjadi penyumbang dalam ekonomi kreatif diantaranya adalah film, kriya, animasi, kuliner, musik, fashion, seni rupa, fotografi, desain komunikasi visual, periklanan, seni pertunjukan, penerbitan, aplikasi, game, desain interior, arsitektur, televisi dan radio (Sumber : Pariwisata et al., n.d.). Pada tahun 2020, perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia mengalami penurunan di akibatkan oleh ada nya bencana penyakit Covid 19.



Gambar 1 2 Diagram Perkembangan Ekonomi Kreatif Indonesia

Sumber : (Pariwisata, Ekonomi, Badan, et al., n.d.)



Gambar 1 3 Diagram Perkembangan Berbagai Subsektor Ekonomi Kreatif

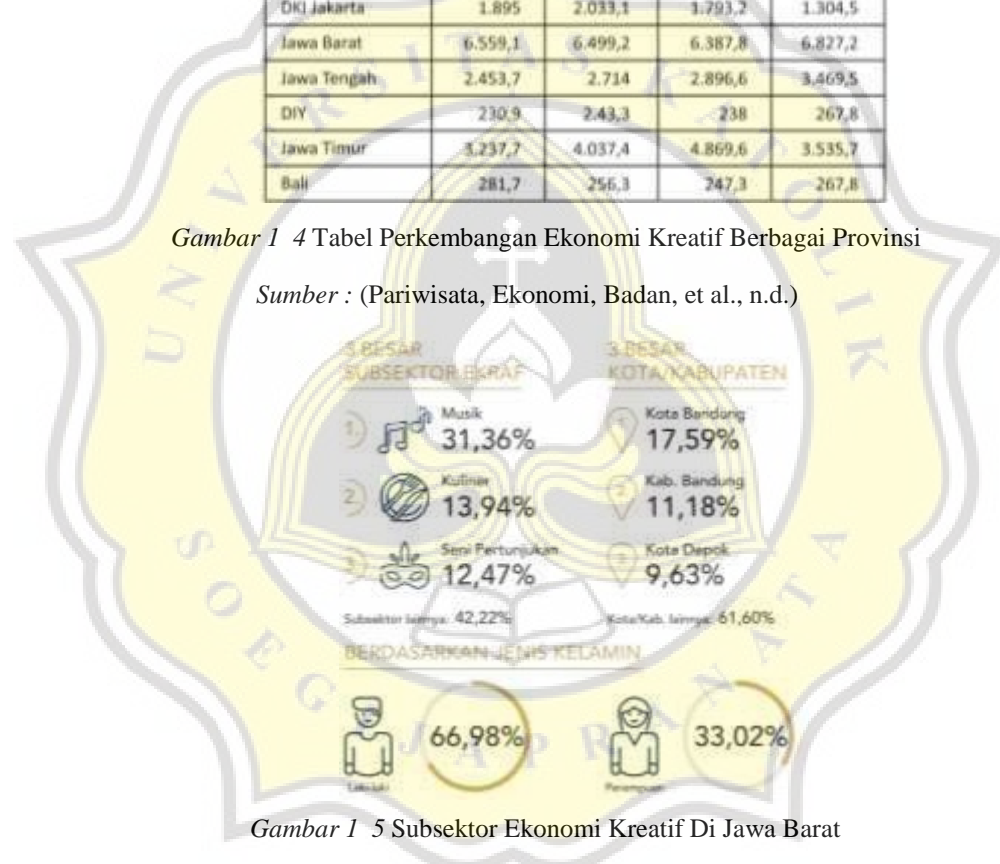
Sumber : (Pariwisata, Ekonomi, Badan, et al., n.d.)

Jawa Barat juga menjadi salah satu penyumbang dalam ekonomi kreatif di Indonesia. 3 Subsektor unggulan yang ada di Jawa Barat adalah kuliner, fashion, dan seni pertunjukan (Sumber : Pariwisata et al., n.d.). Tetapi selain hal itu berbagai subsektor yang juga menjadi penyumbang ekonomi kreatif adalah seni rupa, kriya. Berdasarkan data BEKRAF atau badan ekonomi kreatif Indonesia pada tahun 2019 kabupaten Bandung menjadi penyumbang ekonomi kreatif dalam subsektor seni pertunjukan (Sumber : Pariwisata et al., n.d.).

Provinsi/Province	2014	2015	2016	2017
Riau	28,9	87	98,7	119,2
Kep. Riau	175,8	366,4	290,4	263,3
Banten	2.921,7	3.033,2	3.044,2	3.423,1
DKI Jakarta	1.895	2.033,1	1.793,2	1.304,5
Jawa Barat	6.559,1	6.499,2	6.387,8	6.877,2
Jawa Tengah	2.453,7	2.714	2.896,6	3.469,5
DIY	230,9	243,3	238	267,8
Jawa Timur	3.237,7	4.037,4	4.869,6	3.535,7
Bali	281,7	256,3	247,3	267,8

Gambar 1 4 Tabel Perkembangan Ekonomi Kreatif Berbagai Provinsi

Sumber : (Pariwisata, Ekonomi, Badan, et al., n.d.)



Gambar 1 5 Subsektor Ekonomi Kreatif Di Jawa Barat

Sumber : (Pariwisata, Ekonomi, Badan, et al., n.d.)

Setiap daerah di Provinsi Jawa Barat memiliki keunggulan atau potensi dari masing-masing kota maupun kabupaten di Jawa Barat dalam ekonomi kreatif. Berdasarkan dari data BEKRAF atau badan ekonomi kreatif beberapa kota ataupun kabupaten yang memiliki potensi dalam ekonomi kreatif diantaranya adalah Kabupaten Majalengka, Kota Cimahi, Kota Bandung, Kabupaten Garut, Kabupaten

Bandung Barat, Dan Kabupaten Bandung (Sumber : Pariwisata et al., n.d.). Dalam beberapa kota maupun kabupaten potensi yang di miliki rata-rata adalah seni pertunjukkan. Kabupaten Majalengka memiliki potensi dalam seni pertunjukkan seperti sandiwara sunda, wayang kulit purwa. Wayang golek, pantun sunda, gaok, ujungan dan sampyong, sintren, reog, gemyung, debus, kuda renggong, seni tari, degung dan kilingan, calung, dan kecapian (Sumber : Pariwisata et al., n.d.). Kota Cimahi memiliki potensi dalam film, video, dan animasi. Video, film, animasi yang di produksi yang berssal dari seni yang terdapat di jawa barat seperti video kesenian tari, dan lain-lain (Sumber : Pariwisata et al., n.d.). Kabupaten Bandung Barat memiliki potensi dalam seni pertunjukkan seperti kesenian dalam tari, alat music, dan pertunjukkan yang digabungkan atau kolaborasi dengan kesenian modern atau juga seni kontemporer (Sumber : Pariwisata et al., n.d.). Kota Bandung memiliki potensi dalam subsektor fashion yang memiliki kekuatan utama dalam desain, keragaman bahan baku, keunikan produk (Sumber : Pariwisata et al., n.d.). Di kota bandung juga terkenal dengan tas buatan sendiri, sepatu dan juga pakaian yang di desain sendiri. Kabupaten Garut memiliki potensi dalam seni pertunjukkan seperti seni tari tradisional, pencak silat, lais, dan adu domba (Sumber : Pariwisata et al., n.d.). Kabupaten bandung memiliki potensi dalam seni pertunjukkan seperti seni tradisional sisingaan, kuda renggong, angklung buncis, seni terbang dan juga seni debus (Sumber : Pariwisata et al., n.d.).

Dalam perkembangan ekonomi kreatif ini beberapa pelaku yang terlibat diantaranya ada pemerintah, pebisnis, komunitas, dan juga akademisi. Kegiatan ekonomi kreatif ini tidak akan terlibat apabila tidak adanya peran dari masing-masing pelaku, sehingga peran para pelaku disini sangat penting keterlibatannya.

1.2 Pernyataan Masalah

1. Bagaimana desain Yang mampu mewedahi semua kebutuhan aktivitas seni dan kantor?
2. Bagaimana integritas ruangan yang mampu mewedahi untuk semua aktivitas aktivitas seni dan kantor?
3. Bagaimana implementasi identitas Jawa Barat terhadap bangunan dalam pengaplikasian Arsitektur Neo Vernacular?

1.3 Tujuan

1. Menciptakan ruangan yang nyaman untuk pengguna dalam melakukan semua aktivitas.
2. Menciptakan tampilan visual bangunan dengan kesenian dari Jawa Barat.

1.4 Manfaat

1. Memberikan tempat atau sarana bagi para komunitas untuk mengembangkan kegiatan dan mengekspresikan nya dari setiap komunitas.
2. Memberikan fasilitas untuk para komunitas dalam memamerkan karya dari setiap komunitas.
3. Memberikan tempat bagi masyarakat untuk mengenal kesenian Jawa Barat lebih luas.
4. Bangunan dapat memberikan kesan untuk masyarakat akan kesenian Jawa Barat.

1.5 Orisinalitas

Tabel 1.1 orisinalitas

No.	Judul proyek	Topic atau tema yang diangkat	Nama Penulis dan institusinya
1.	Gedung Pertunjukkan Wayang Kulit Pada Kawasan Sentra Kerajinan Tangan Yogyakarta	Arsitektur neo vernacular	Jainal arifin, universitas katolik soegijapranata
2.	Gedung Pertunjukan Seni Teatrikal Di Semarang	Arsitektur kontemporer	Nadifa Nurualya, universitas katolik soegijapranata
3.	Sanggar Dan Kantor Komunitas Seni Jawa Barat Di Kota Bandung	Arsitektur neo vernacular	Devi rachmatika eka pratiwi, universitas katolik soegijapranata

Berdasarkan data diatas sanggar seni memiliki kesamaan dengan gedung kesenian maupun gedung pertunjukkan untuk kesenian daerah. Karya tulis yang dibuat ini merupakan topik dari perancangan sanggar dan kantor kesenian daerah yang konsepnya berfokus pada arsitektur neo – vernacular yang berada di kota bandung dalam kebudayaan sunda yang juga di sertai dengan fasilitas pada bangunan untuk menampilkan kesenian daerah.