



BAB I
PENDAHULUAN

BAB 1

PENDAHULUAN

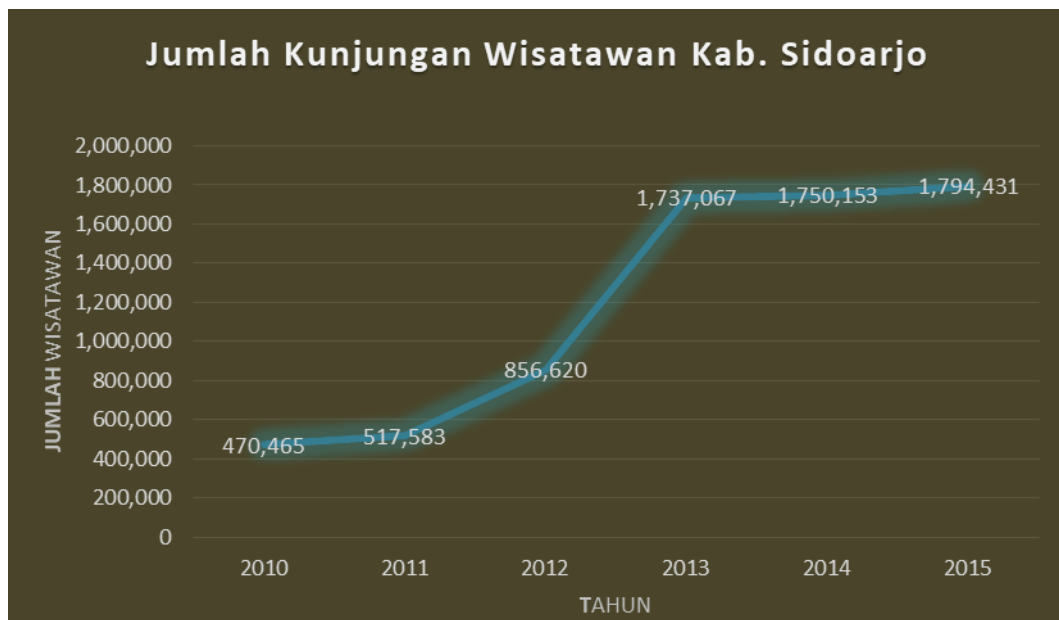
1.1. Latar Belakang Penelitian

Budaya adalah salah satu bagian dari aspek kehidupan, terdapat pada kehidupan sehari-hari dalam suatu kelompok masyarakat atau yang biasa disebut suku. Budaya yang ada pada suatu kelompok masyarakat memiliki peran penting dalam menjaga kehidupan mereka masing-masing, memiliki fungsi yang diantaranya adalah sebagai pedoman dalam menjalankan kegiatan sosial, politik, maupun agama dan sebagai panduan tata cara untuk menyelesaikan masalah-masalah yang timbul pada masyarakat atau suku tertentu. Budaya dalam suatu masyarakat atau suku meliputi nilai-nilai dan aturan-aturan yang wajib ditaati oleh para anggota suku, kegiatan-kegiatan rutin yang harus diikuti oleh semua anggota suku.

Setiap bangsa, suku dan daerah pasti memiliki kebudayaan yang berbeda karena kebudayaan merupakan salah satu ciri khas yang membedakan suatu suku dengan suku yang lainnya. Begitu juga dengan Sidoarjo yang juga mempunyai kebudayaan dan tradisi yang dapat dilihat dari beberapa aspek baik dari aspek sandang dan papan, kebiasaan dan sebagainya. Manusia yang baru lahir pasti memiliki kebudayaan, dan kebudayaan itu akan tumbuh dengan sendirinya mengikuti apa yang dilakukan disekitarnya. Sidoarjo merupakan daerah yang memiliki budaya berupa benda dan budaya berupa non benda. Budaya benda di Sidoarjo lebih dominan daripada budaya non benda, mulai dari pakaian, makanan, dan benda-benda bersejarah lainnya. Benda-benda bersejarah dan budaya yang dimiliki Sidoarjo mempunyai nilai yang tinggi dengan cerita asal muasal yang berharga sehingga jika diangkat akan sangat menguntungkan semua lapisan masyarakat yang ada di Sidoarjo.

Seiring dengan perkembangan jaman saat ini yang biasa disebut era milenial yang saat ini sedang dijalani hampir semua lapisan masyarakat Indonesia khususnya di Sidoarjo. Hal tersebut membawa berbagai macam dampak pada

kebudayaan, tradisi dan kearifan local serta adat istiadat yang ada pada tanah kelahirannya baik itu dampak baik ataupun dampak buruk dengan sangat pesat. Salah satunya adalah tradisi berbahasa dengan panggilan sapaan Guk (mas) dan Yuk (mbak), dan budaya berbusana denganciri khas busana di Sidoarjo yaitu udeng dengan nama Udeng Pacul Gowang, Sembong Trap Sonder, Jas Basofian dan Sandal Terumpah. Semua aspek kebudayaan tersebut bahkan dapat menjadi sarana pariwisata di era kekinian melihat potensi wisata di Sidoarjo akhir-akhir ini bertahap meningkat dengan menekankan keunikan dan kekhasan Sidoarjo.



Gambar 1. 1 Grafik Jumlah Kunjungan Wisatawan Kab. Sidoarjo.

Sumber: Disporabudpar

Melihat dari masalah masalah di atas dapat disimpulkan bahwa di Sidoarjo masih kekurangan suatu wadah atau sarana budaya yang berfungsi untuk mendidik dan menanamkan kebudayaan asli Sidoarjo kepada pemuda Sidoarjo serta menjadi potensi wisata dari local maupun dari luar. Masalah tersebut bertambah dengan terpisah pisahnya lokasi pengerajin benda-benda budaya Sidoarjo dan situs bersejarah di Sidoarjo tanpa adanya pusat informasi yang menunjukkan lokasi tempat pengrajin dan situs budaya di Sidoarjo.

Dari permasalahan tersebut akan dibuat bangunan pusat budaya yang menekankan pada pameran atau galeri disertai sejarah awal terjadinya tradisi atau budaya yang berupa pakaian atau aspek lainnya. Tidak hanya galeri yang bisa ditampilkan di pusat budaya Sidoarjo tetapi juga terdapat training center atau tempat yang digunakan untuk pelestarian budaya seperti produksi batik, produksi udeng, sanggar tari dan disertai pelatihan pelatihan yang akan dilakukan secara berkala.

Masyarakat Sidoarjo pada era kekinian sudah melupakan budaya asli Sidoarjo dan lebih cenderung ke budaya barat dengan kehidupan hedonisme dan juga mulai banyaknya apartemen yang semakin mengubur aritektur tradisional Sidoarjo.

Dengan sedikitnya masyarakat yang mengetahui tentang budaya asli Sidoarjo membuat narasumber kebudayaan menjadi jarang bahkan sulit dijumpai. Hal tersebut memicu para pegiat untuk membuat satu tempat untuk menghimpun setiap kegiatan yang berdasarkan kebudayaan, maka dari itu dibutuhkannya suatu tempat untuk mewadahi kegiatan kegiatan untuk melestarikan kebudayaan Sidoarjo seperti workshop batik, sanggar tari, galeri benda benda kebudayaan dan benda benda bersejarah.

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara membuat budaya dan tradisi Sidoarjo dapat terhimpun dan berkembang?
2. Bagaimana cara membuat masyarakat Sidoarjo paham dan tahu budaya dan tradisi Sidoarjo?
3. Bagaimana Pusat Budaya Sidoarjo menjadi jujukan budayawan dan arsitektur tradisional?

1.3. Tujuan Perancangan

1. Membuat suatu wadah untuk tempat berkumpulnya para pegiat seni untuk mengkreasikan ide mereka serta mewadahi kegiatan tradisi dan kebudayaan Sidoarjo.

2. Membuat desain layout dan landscape serta desain bangunan yang menarik dan unik sehingga masyarakat tertarik dan penasaran dengan Pusat Budaya Sidoarjo.
3. Membuat fasilitas yang memadahi seluruh kegiatan kebudayaan seperti gedung pagelaran, pameran kebudayaan, panggung outdoor dan sebagian dari segi komersil untuk mengenalkan ke khalayak umum. Serta memberikan aksen bangunan tradisional Jawa berupa ornamen dan bahan bangunan tradisional Jawa yaitu kayu.

1.4. Sasaran Perancangan

1. Memberikan fasilitas untuk anak-anak dan remaja tingkat Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi (pelajar).
2. Memberikan wadah sebagai pusat informasi dan edukasi sejarah dan budaya Sidoarjo sebagai pendidikan dasar serta pendidikan nasionalis untuk masyarakat Sidoarjo.
3. Memberikan fasilitas yang dapat memadahi para pegiat seni, budayawan dan sejarawan untuk berkarya serta melestarikan kesenian, kebudayaan, dan sejarah Sidoarjo.

1.5. Sistematika Laporan

Sistematika penyusunan laporan ini disusun dalam beberapa bab bahasan pokok antara lain:

- **BAB I**

Pendahuluan yang berisi tentang tahapan-tahapan dimulai dari latar belakang judul tersebut diangkat, tujuan perancangan, sasaran perancangan. Batasan dan asumsi rancangan, dan uraian penjelasan dari tiap tahapan yang menjelaskan isinya secara rinci.

- **BAB II**

Kajian pustaka berisi penjelasan dan pemaparan tentang judul yang diambil, mulai dari definisi, kajian tentang museum dan pusat informasi. Tahap studi literature, pada tahap ini berbagai sumber informasi digali

sedemikian rupa sehingga menjadi penunjang untuk perancangan pusat informasi.

- **BAB III**

Kajian objek kasus merupakan tahap perbandingan antara dua objek studi yang serupa fungsi atau aktivitas, tahap ini dilakukan untuk menunjang dan menjadi acuan perancangan pusat informasi.

- **BAB IV**

Analisa perancangan, bab yang mengarah ke langkah selanjutnya mengenai tapak hingga gambaran abstrak konsep yang akan dimuat untuk perancangan. Dimulai dari analisa tapak yang melingkupi *view*, iklim, mobilitas/aksesibilitas, potensi, dan kebisingan di lingkungan sekitar hingga gambaran awal konsep dan bentukannya.

- **BAB V**

Konsep rancangan berisi konsep-konsep yang digunakan pada proses rancang pusat informasi yang mencakup konsep penataan masa, fungsi, sirkulasi dan hubungan antar masa maupun ruang dan sebagainya.