

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kebudayaan adalah kekayaan warisan yang harus tetap dijaga, dan dilestarikan dengan tujuan agar kebudayaan tersebut bisa bertahan terus menerus mengikuti perkembangan zaman yang semakin modern. Hal ini penting karena sebuah kebudayaan tidak hanya semata-mata sebagai sebuah ciri khas pembeda dan identitas suatu negara, namun juga sebagai sebuah pengontrol kebudayaan lain yang masuk ke suatu daerah. Di negara-negara berkembang yang sedang mengalami transisi dari masyarakat tradisional-agraris ke masyarakat industri modern seperti Indonesia, timbul kekhawatiran serius akan terjadinya pergeseran nilai-nilai budaya yang mengarah pada krisis identitas budaya-budaya bangsa.

Indonesia merupakan Negara dengan beraneka macam suku bangsa dan budaya. Setiap suku bangsa memiliki nilai budaya dengan ciri khas masing-masing. Keberagaman budaya yang ada di Indonesia merupakan salah satu daya tarik bagi wisatawan asing untuk mengunjungi Indonesia. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh PATA tahun 1961 di Amerika Utara, diperoleh suatu kesimpulan bahwa lebih dari 50% wisatawan mancanegara yang mengunjungi Asia dan daerah Pasifik memiliki motivasi perjalanan wisata untuk melihat dan menyaksikan adat-istiadat, *the way of life*, peninggalan sejarah, bangunan-bangunan kuno yang tinggi nilainya. Menurut penelitian Citra Pariwisata Indonesia pada tahun 2003, budaya merupakan elemen pariwisata yang paling menarik minat wisatawan mancanegara untuk datang ke Indonesia. Budaya mendapatkan skor 42,33 dari wisatawan mancanegara dalam kategori 'sangat menarik' dan berada di atas elemen lainnya seperti keindahan alam dan peninggalan sejarah, dengan skor masing-masing 39,42 dan 30,86. Hal tersebut membuktikan bahwa budaya merupakan hal yang paling disukai para turis dari pariwisata di Indonesia.

Kebudayaan harus dapat dijaga dan terus dilestarikan. Salah satu upaya untuk dapat melestarikan kebudayaan adalah dengan memperkenalkan dan

mengajarkan budaya kepada generasi muda sebagai penerus Bangsa. Jika generasi muda tidak diajarkan mengenai kebudayaan tradisional, maka lama kelamaan kebudayaan tersebut akan hilang karena tidak ada penerusnya. Pada kenyataannya, masyarakat Indonesia berbeda dengan turis asing yang ingin mengetahui dan mempelajari kebudayaan yang ada. Masyarakat Indonesia sendiri banyak yang tidak mengapresiasi kebudayaan lokal. Modernisasi telah membawa pengaruh yang cukup besar dan signifikan bagi masyarakat, khususnya bagi para generasi muda yang terkadang enggan untuk mengenal lebih jauh dan mendalami budayanya sendiri. Bagi mereka budaya tradisional ini kuno dan ketinggalan zaman.

Budaya Indonesia selama ini didominasi oleh kebudayaan Jawa, seperti yang dapat dilihat banyak acara nasional baik di radio, televisi dan masih banyak media cetak serta media elektronik lainnya yang menampilkan kebudayaan Jawa, dan kurang menjangkau serta mengikutsertakan kebudayaan wilayah Indonesia lainnya, termasuk wilayah Sumatera. Sumatera adalah pulau keenam terbesar di dunia, yang terdiri dari provinsi Aceh, Sumatera Utara, Sumatera Barat, Riau, Jambi, Bengkulu, Sumatera Selatan, Bangka Belitung, dan Lampung. Setiap dari provinsi tersebut memiliki keberagaman Budaya baik dari segi kesenian, kuliner, kerajinan dan bahasa yang juga menarik untuk dapat diketahui dan dipelajari.

Agar dapat memenuhi kebutuhan diatas, maka perlu disediakan sebuah fasilitas berupa sebuah tempat wisata budaya yang dapat menampung berbagai kegiatan untuk dapat lebih mengenal kebudayaan Sumatera, dimana pengunjung dapat menikmati dan mempelajari kesenian, masakan, kerajinan, serta bahasa budaya Sumatera. Fasilitas ini terletak di pusat perbelanjaan untuk membawa tradisi budaya yang jarang tersentuh ke dalam ruang publik dengan konsep yang modern. Melalui fasilitas ini diharapkan dapat menumbuhkan minat masyarakat lokal maupun asing untuk lebih mengenal serta mempelajari kebudayaan Sumatera. Usaha yang dapat dilakukan untuk memenuhi kebutuhan ini yaitu seperti sarana edukatif, informatif, dan komersial di dalam suatu area.

## 1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana mendesain sebuah interior *one-stop* wisata kebudayaan yang dapat mencakup budaya yang ada di Sumatera?
2. Bagaimana mewakili citra budaya Sumatera ke dalam perancangan interior *one-stop* wisata kebudayaan?
3. Bagaimana merancang sirkulasi agar hubungan antar ruang dapat berfungsi dengan baik dan efisien, sehingga pengunjung memiliki antusias untuk menelusuri area-area pada *one-stop* wisata kebudayaan Sumatera?

## 1.3 Tujuan dan Manfaat Perancangan

### 1.3.1 Tujuan

1. Merancang sebuah interior *one-stop* wisata kebudayaan Sumatera dengan konsep lokal dengan fasilitas pendukung, baik berupa alat, tempat dalam upaya pengenalan budaya Sumatera.
2. Merancang interior sebuah *one-stop* wisata kebudayaan Sumatera dengan menerapkan ragam hias dalam desain.
3. Merancang interior sebuah *one-stop* wisata kebudayaan Sumatera dengan merancang sirkulasi yang efisien agar pengunjung memiliki antusias untuk menelusuri setiap area.

### 1.3.2 Manfaat

1. Diharapkan perancangan ini dapat memperkenalkan dan melestarikan budaya Sumatera.
2. Diharapkan perancangan ini dapat menjadi sarana yang rekreatif dan edukatif bagi masyarakat.

## 1.4 Kontribusi Perancangan

1. Diharapkan perencanaan ini dapat bermanfaat bagi masyarakat lokal maupun asing dan berminat untuk mengunjungi *one-stop* wisata kebudayaan Sumatera ini.
2. Diharapkan perencanaan ini bisa bermanfaat untuk mahasiswa interior

Bina Nusantara untuk menambah sebuah informasi yang terkait dengan *one-stop* wisata kebudayaan Sumatera.

3. Diharapkan perencanaan ini juga bermanfaat bagi mahasiswa non-interior yang mengerjakan tugas berkaitan dengan sebuah *one-stop* wisata kebudayaan Sumatera.

## 1.5 Metode Penelitian

### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

#### 1. Survei Lapangan

Survei lapangan dilakukan untuk mendapatkan data dan informasi secara langsung dari sumbernya untuk mendukung perancangan. Data survei yang dibutuhkan mencakup foto, aktifitas dan fasilitas.

#### 2. Wawancara

Pencarian data dengan mewawancarai pihak terkait dan menarik kesimpulan berdasarkan data narasumber.

#### 3. Observasi

Melakukan observasi melalui pengamatan secara langsung aktivitas yang biasa dilakukan.

#### 4. Studi Literatur

Studi literatur adalah suatu bentuk pengumpulan data yang berhubungan langsung dengan *one-stop* wisata kebudayaan, kebutuhan ruang dan fasilitas pendukung lainnya untuk kebutuhan teori yang akan dapat membantu dalam proses perancangan *one-stop* wisata kebudayaan. Data tersebut dapat diperoleh melalui sumber-sumber literatur, seperti buku, majalah, internet, dan lain-lain.

### 1.5.2. Metode Perancangan

Setelah pengumpulan data data dilakukan maka kemudian dilakukan penganalisaan masalah yang terdapat dari sebuah *One-stop* Wisata Kebudayaan Sumatera tersebut. Penganalisaan segala macam permasalahan yang didapat akan sangat berguna dalam proses perancangan *One-stop* Wisata Kebudayaan Sumatera.

Konsep merupakan bagian penting dalam perancangan sebuah interior, karena dengan konsep yang telah ditentukan maka perancangan akan lebih terarah dengan baik. Perancangan dapat dimulai setelah konsep disetujui.

Kemudian mengerjakan layout. Jika layout sudah *fix*, selanjutnya dapat melakukan sketsa perspektif yang dapat dilakukan bersamaan dengan pengerjaan gambar kerja lain seperti potongan dan detail. Kemudian dilanjutkan dengan pengerjaan gambar presentasi.

## 1.6 Ruang Lingkup Penelitian

### 1. Kawasan Penelitian

Survey langsung dilakukan di beberapa *edutainment center* di Jakarta, yaitu Art & Culture Edutainment Center, Pinisi Edutainment Park, Galeri Indonesia Kaya, dan Anjungan Sumatera TMII.

### 2. Batasan Penelitian

Batasan yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

#### a. Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi data-data internal perusahaan seperti sejarah, visi dan misi, serta struktur organisasi untuk dijadikan bahan analisa.

b. Aktifitas dan Fasilitas

Meneliti aktivitas apa saja yang biasa dilakukan pengunjung, sehingga akan mendapatkan data mengenai fasilitas yang diperlukan untuk mendukung aktivitas pengunjung.

c. Survei Lokasi

Meliputi penelitian, pengamatan, dan pengambilan gambar lokasi dan kondisi sekitarnya.

3. Batasan Perancangan

Merancang bagian interior seperti lobby, galeri, kelas, *lounge*, *merchandise store*, dan area kantor.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan terbagi atas:

1. BAB I – Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang perancangan interior, ruang lingkup desain, permasalahan dan penelitian, tujuan, manfaat, metodologi, dan sistematika penulisan.

2. BAB II – Landasan Teori

Berisi mengenai tinjauan umum dan tinjauan khusus. Tinjauan umum berisi penjelasan secara umum mengenai kebudayaan Sumatera, mulai dari definisi, fungsi, jenis-jenis, serta semua hal umum lainnya yang berhubungan dengan *one-stop* wisata kebudayaan. Tinjauan khusus berisi data-data perancangan *one-stop* wisata kebudayaan yang bersifat lebih spesifik.

3. BAB III – Metode Perancangan

Berisi tentang penjabaran studi yang dilakukan secara literatur dan survey, dan mulai memasuki program proses desain interior. Dimulai dari studi fisik bangunan dan lingkungan, studi aktifitas manusia, studi fasilitas ruang dan studi permasalahan khusus interior.

#### 4. BAB IV – Hasil dan Pembahasan

Berisi tentang penjabaran keputusan desain yang digunakan pada desainnya. Terdiri dari konsep perancangan, konsep material, konsep warna, konsep pencahayaan, konsep penghawaan, dan konsep keamanan ruang dan *signange*.

#### 5. BAB V – Kesimpulan dan Saran

Berisi kesimpulan dan saran dari penelitian yang dilakukan. Semua yang dijelaskan dari bab 1-4. Akan diringkas dan disimpulkan di bab V untuk mendapatkan hasil dari semua data yang telah diteliti.