

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.

Merujuk pada Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan memiliki enam program prioritas Pendidikan dan kebudayaan. Salah satu prioritas rencana pembangunan tersebut yaitu melakukan peningkatan dan penguatan pelestarian dan diplomasi budaya dengan cara melakukan penelitian, pelatihan, pembangunan dan modernisasi (Anies Baswedan, 2015). Namun, menurut Yudi mewakili Disbudpora kota Bandung menyatakan bahwa “Pengembangan kebudayaan di lingkungan masyarakat belum maksimal sehingga dibutuhkan revitalisasi kembali untuk memajukan kebudayaan Sunda”.

Adanya Pusat Pengembangan Kebudayaan tidak hanya semata-mata untuk meningkatkan eksistensi kebudayaan tetapi juga untuk menampung para penggerak kebudayaan yang sering kebingungan mencari ruang untuk kegiatan mereka. Di sisi lain, banyak Gedung-gedung tua dibiarkan kosong tak terpakai bertahun-tahun (Jamaludin, 2017). Salah satu Gedung tua yang dimanfaatkan sebagai pengembangan kebudayaan yaitu Pusat Pengembangan Kebudayaan Sunda di JL Naripan No 7-9, tetapi di Gedung ini aktivitas dan kegiatannya kurang mendapat minat masyarakat dan perhatian dari pemerintah. Terbukti dengan jumlah pengunjung dan seniman yang sedikit dibanding dengan pusat pengembangan kebudayaan lainnya, data kunjungan rata-rata per minggu berjumlah 215-300 jiwa pada Januari 2020. Berbeda jauh dengan Teras Sunda Cibiru dengan jumlah kunjungan 650-800 jiwa pada Januari 2020.

Salah satu faktor sepi pengunjung pada Gedung ini karena tidak adanya fasilitas edukasi, informasi dan pengembangan usaha untuk menjalankan fungsinya. Selain itu, minimnya ruang yang dapat digunakan para penggerak budaya sehingga banyak aktivitas kebudayaan yang tidak dapat dilakukan di Gedung ini. Disisi lain

banyak ruangan yang terbengkalai dan tidak berfungsi sesuai dengan standarisasi interior hal ini karena Gedung Kolonial yang sebenarnya dibangun tidak untuk fungsi pusat pengembangan melainkan tempat pertunjukan.

Berdasarkan visi dari badan pengembangan ini sendiri ingin menjadikan Gedung ini sebagai gaya hidup dari setiap generasi tetapi faktanya Gedung ini masih sangat tertinggal dari desain yang kekinian. Desain kekinian yang dimaksud adalah desain ruang yang mencakup hal yang sangat minimalis, sederhana dan juga terkait teknologi karena pada generasi saat ini teknologi merupakan hal yang sangat penting dalam melakukan kegiatan (Dodiek Dwiwanto, 2019).

Sehingga, diperlukan desain ulang yang mampu menunjang segala kekurangan pada bangunan saat ini. Redesain juga diharapkan mampu untuk terus meningkatkan antusiasme penggerak budaya serta Masyarakat. Tujuannya agar bisa terus memperkenalkan dan mengembangkan eksistensi kebudayaan Sunda ke masyarakat luar Jawa Barat.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun masalah yang dapat diidentifikasi dalam perancangan “Re Desain Pusat Pengembangan Kebudayaan Sunda” berdasarkan latar belakang diatas, antara lain:

1. Bangunan Kolonial, sehingga tidak ada karakteristik budaya Sunda kekinian.
2. Tidak adanya penunjang fasilitas edukasi untuk memberikan pengetahuan baik jangka panjang maupun pendek seperti perpustakaan dan workshop.
3. Tidak adanya penunjang fasilitas pengembangan usaha seperti kafetaria dan toko souvenir.
4. Banyak ruang di Gedung ini yang tidak dapat dipakai oleh penggerak budaya. Dikarenakan ruangan tersebut difungsikan untuk kegiatan administrasi.
5. Adanya aktivitas di Ruang Teater, Ruang Gamelan dan Ruang Pameran yang belum sesuai dengan standar interior yang baik.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana mendesain Pusat Pengembangan Kebudayaan Sunda dengan gaya hidup kekinian?
2. Bagaimana merancang interior Pusat Pengembangan Kebudayaan Sunda yang dapat menunjang fasilitas edukasi dan pengembangan usaha?
3. Bagaimana menata ruang Pusat Pengembangan Kebudayaan Sunda yang dapat memaksimalkan segala aktivitas para penggerak budaya?

1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

1.4.1 Tujuan Perancangan.

Mendesain ulang Pusat Pengembangan Kebudayaan Sunda yang menjadi gaya hidup dari setiap generasi yang bernilai budaya Sunda yang dapat memenuhi fungsi edukasi, informasi dan pengembangan usaha serta menjadi wadah aktivitas para penggerak budaya.

1.4.2 Sasaran Perancangan

Berdasarkan permasalahan yang ada pada Pusat Pengembangan Kebudayaan Sunda maka sasaran perancangan yaitu terdiri dari ruang:

1. Ruang Administri, berupa ruang kerja karyawan dan pengelola
2. Ruang Edukasi, berupa ruang Pengajaran Budaya, ruang Lukis dan ruang Gamelan
3. Ruang Rekreasi, berupa ruang Teater dan ruang Pameran Temporer
4. Ruang Pengembangan Usaha, Kafetaria

1.5 Batasan Perancangan.

Adapun batasan dalam perancangan ini meliputi:

1.5.1 Luas dan Lokasi

Luas Bangunan yang akan dirancang $\pm 2000\text{m}^2$ yang Lokasi Site nya berada di JL Nariipan No 7-9 Bandung, Jawa Barat

1.5.2 Fasilitas Perancangan

Adapun Batasan ruang dalam perancangan ini yang digunakan sebagai acuan dalam perancangan, yaitu:

- a. Primer
Teater, Ruang Pameran, Ruang Sanggar, Ruang Musik dan Perpustakaan.
- b. Sekunder
Kantor, Ruang Operator, Ruang Meeting/Pertemuan, Toko Souvenir, dan Cafeteria.
- c. Penunjang
Mushola, Toilet, Janitor dan Gudang.

1.6 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat dari proses perancangan Re-Design Pusat Pengembangan Kebudayaan Sunda ini bagi beberapa pihak, yaitu:

- a. Masyarakat
Manfaat yang didapatkan oleh Masyarakat dan juga Pengerat Budaya yaitu tempat untuk meningkatkan dan mengembangkan kebudayaan semakin baik dan terjaga sehingga dalam proses pengembangan kebudayaan mereka akan semakin mengapresiasi kebudayaan.
- b. Telkom University
Manfaat yang didapat dari proses perancangan ini bagi Telkom University yaitu dapat menjadi gambaran dan patokan bagi mahasiswa/I yang akan melakukan Tugas Akhir dengan proyek yang sama dikemudian hari.

1.7 Metode Perancangan.

1.7.1 Pengumpulan Data.

1. Data Primer
Data survey observasi dan hasil wawancara pada studi kasus dengan fungsi yang sama, yaitu:

- a. Nama Tempat : Teras Sunda Cibiru
Lokasi : Jl Raya Cipadang, Cipadung, Kec Cibiru, Kota Bandung, Jawa Barat.
- b. Nama Tempat : Taman Budaya Jawa Barat
Lokasi : Jl Bukit Dago Utara III No 53A Kec. Dago, Bandung Utara.
- c. Nama Tempat : Taman Budaya Yogyakarta
Lokasi : JL Sriwedani No 1 Ngupasan Gondomanan Yogyakarta

2. Data Sekunder.

Data yang didapat dari literatur terkait Pusat Pengembangan baik melalui buku, jurnal, Tugas Akhir maupun situs website.

1.7.2 Analisis Data

Menganalisis data yang di dapat dari studi kasus yang dilakukan berdasarkan observasi. Untuk membantu dalam mencari ide dan konsep.

1.7.3 Sintesa

Melakukan proses pemecahan masalah yang dibuat dari programming yang meliputi konsep, kebutuhan ruang, zoning blocking, bubble diagram, matriks dan sebagainya yang dapat menyelesaikan permasalahan.

1.7.4 Pengembangan Desain

Merupakan hasil dari analisis dan sintesa yang terdapat alternatif desain didalamnya dan dipilih untuk diterapkan pada output perancangan.

1.7.5 Desain Akhir.

Desain terpilih dianggap dapat memecahkan permasalahan yang didapat sebelumnya dan sesuai dengan tujuan awal perancangan. Sehingga hasil akhir nantinya akan berupa Gambar Kerja.

1.8 Sistematika Penulisan

BAB I : Pendahuluan

Berisi latar belakang, identifikasi masalah, tujuan perancangan, batasan dan rumusan masalah, tujuan, sasaran, metodologi perancangan, dan sistematika pembahasan.

BAB II : Kajian Literatur & Standarisasi

Berisi tentang definisi proyek, klasifikasi proyek, standarisasi dan pendekatan desain.

BAB III : Analisis Studi Banding, Deskripsi Proyek dan Analisis Data

Berisi tentang Analisis dan komperasi studi banding serta deskripsi proyek mulai dari sejarah, program kegiatan hingga Analisis kebutuhan ruang

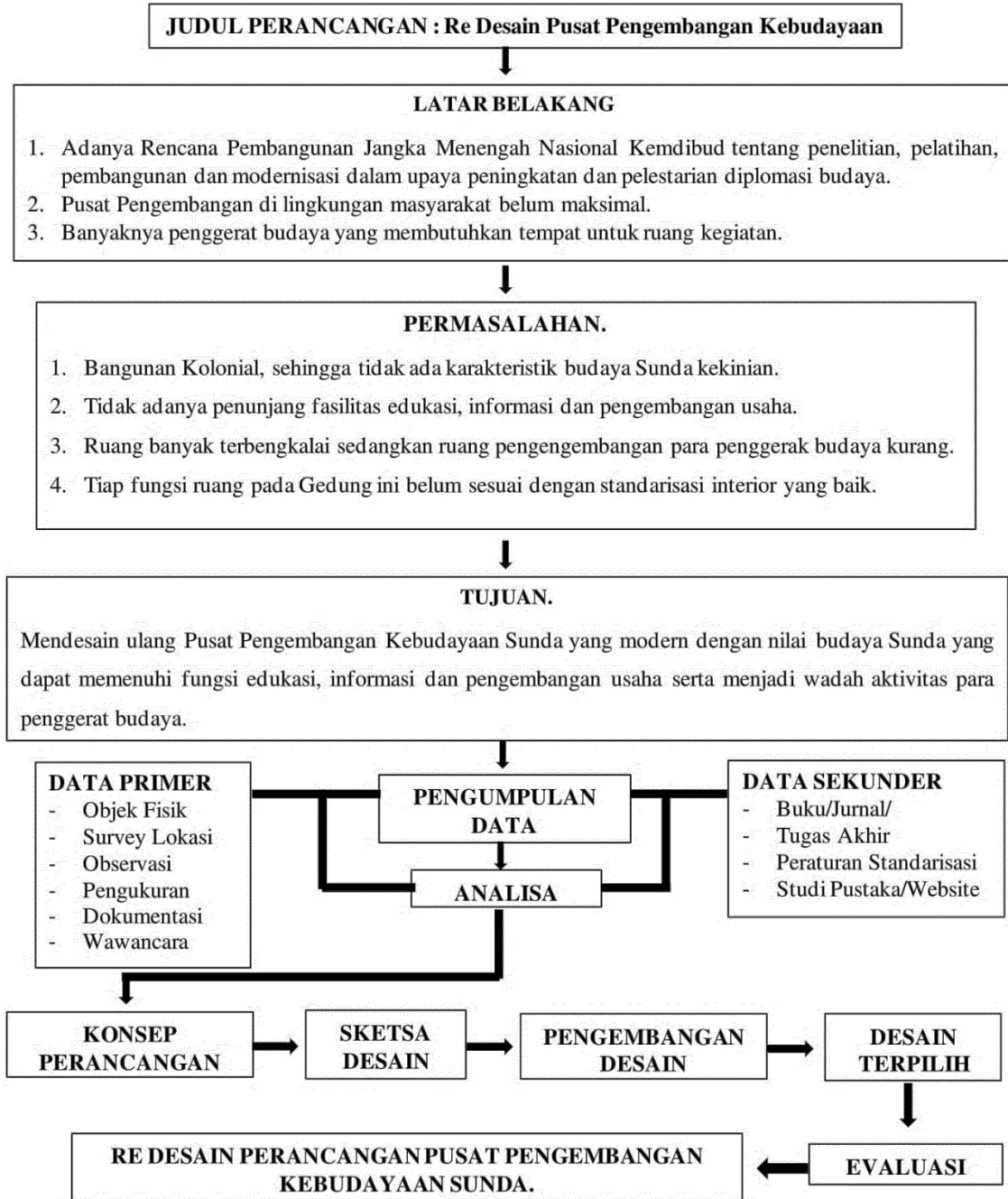
BAB IV : Konsep Perancangan

Membahas mengenai konsep yang akan digunakan yang akan menggambarkan suasana yang diharapkan. Yang dijelaskan melalui gambar kerja umum dan khusus: layout, tampak, detail, perspektif, dll.

BAB V : Simpulan dan Saran

Berisi kesimpulan dan saran dari hasil proyek perancangan yang telah selesai dicapai.

1.9 Kerangka Berpikir.



*Bagan 1.9 Kerangka Berpikir
(Sumber, Data Pribadi)*