

BABI

PENDAHULUAN

1.1. Judul

Judul dari D3PA ini adalah “**Tasikmalaya Cultural Center Dengan Pendekatan Neo-Vernakular**”. Untuk informasi lebih lanjut tentang definisi dalam judul laporan, maka pengertian dari beberapa rangkaian katanya dapat diuraikan sebagai berikut:

- Perancangan : Perancangan adalah proposisi utama untuk mengubah yang ada menjadi sesuatu yang lebih baik melalui proses-proses yaitu mengidentifikasi masalah, mengidentifikasi bagaimana memecahkan masalah, dan mengimplementasikan pemecahan masalah. Yaitu, pemrograman, desain, dan implementasi desain. (Hutama, 2017)
- Tasikmalaya : Kota Tasikmalaya merupakan Kota di Jawa Barat yang terletak di priangan timur, hasil pemekaran Ibukota Kabupaten Tasikmalaya.
- Cultural Center : Pusat budaya atau cultural center adalah titik utama atau asosiasi (berbagai profesi, mata pelajaran, dll). Kebudayaan juga merupakan hasil ciptaan akal budi manusia, seperti kepercayaan, kesenian, dan adat-istiadat. (Moeliono, 1988)
- Pendekatan Neo-Vernakular : Arsitektur neo-vernakular adalah arsitektuur bentuk yang modern, namun tetap mempertahankan citra daerah, meskipun material yang digunakan adalah material-material modern. Arsitektur Neo-Vernakular mengambil ide bentuk vernakular dan mengembangkannya menjadi bentuk yang lebih modern. (Arsitur, 2017)

Jadi, “**Tasikmalaya Cultural Center Dengan Pendekatan Neo-Vernakular**” dapat diartikan sebagai pusat pengembangan kebudayaan lokal yaitu budaya Sunda di Provinsi Jawa Barat khususnya Tasikmalaya juga menjadi penunjang kegiatan seni sebagai sarana pusat informasi, edukasi, rekreasi yang diwujudkan dalam pertunjukan kebudayaan atau kegiatan sarana penunjang dalam pusat budaya Tasikmalaya sebagai pelestarian budaya yang diperkenalkan kepada masyarakat lokal maupun luar dengan pengembangan atau perpaduan gaya arsitektur neo-vernakular yaitu gaya arsitektur perpaduan tradisional dan modern.

1.2. Latar Belakang

Kota Tasikmalaya adalah kota yang berdiri sejak tahun 2001. Sebelumnya kota Tasikmalaya adalah ibukota Kabupaten Tasikmalaya. Pemerintah kota Tasikmalaya berupaya untuk melestarikan dan melestarikan bahasa, sastra, warisan seni dan budaya.

Berdasarkan Surat Keputusan Walikota Tasikmalaya Nomor 39 Tahun 2015 tentang Pelestarian, Perlindungan dan Pengembangan Seni Budaya di Kota Tasikmalaya, perlunya tumbuh dan berkembangnya seni masyarakat di Kota Tasikmalaya. Tasikmalaya, harus menempuh kebijakan dan strategi yang ambisius, partisipatif dan akomodatif untuk menghadapi berbagai perkembangan dan perubahan kehidupan serta menyelenggarakan urusan publik yang menjadi kewenangan pemerintah daerah, khususnya kebudayaan sebagaimana dimaksud dalam pasal 12 ayat (2) huruf p undang-undang no. 23 Tahun 2014 tentang DPRD sebagaimana telah beberapa kali diubah terakhir dengan UU No. 9 tahun 2015 tentang perubahan kedua. Berdasarkan hukum n. 23 Tahun 2014 tentang Pemerintah Daerah, diperlukan upaya untuk meningkatkan peran serta masyarakat dalam pelestarian, perlindungan, dan pengembangan kebudayaan melalui pembinaan organisasi di bidang kesenian.

Hal ini juga menimbulkan rekomendasi dari Kemendikbud dan Komisi X yang melakukan sosialisasi Pokok Pikiran Kebudayaan Daerah (PPKD), di Tasikmalaya. Sosialisasi diikuti oleh Sejumlah Satuan Kerja Perangkat Daerah

(SKPD) Kebudayaan daerah Tasikmalaya. Kepala Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kota Tasikmalaya yang sedang menyusun Raperda tentang Kebudayaan.

Seorangan sastrawan asal Tasikmalaya, Godi Suwarna mengatakan dibutuhkan sebuah Dewan Kesenian Kota Tasikmalaya (DKKT) agar menjembatani antara pemerintah dan dengan seniman. DKKT ini menjadi solusi atas berbagai persoalan antara pemerintah dan seniman atau pegiat budaya yang ada.

Untuk memaksimalkan kelestarian budaya perlunya ada sebuah wadah untuk memfasilitasi sekaligus sebagai pelestariannya berdasarkan permasalahan tersebut. Seni dan kebudayaan dinilai menjadi salah satu sektor penting yang mampu mendorong pembangunan daerah dalam memperkenalkan daerahnya yang mencerminkan identitas. Tasikmalaya yaitu kota di Jawa Barat yang memiliki kebudayaan lokal, kebudayaan Sunda. Kebudayaan di Tasikmalaya sangat kurang mendapat apresiasi dari masyarakat. Secara khusus, antusias masyarakat Tasikmalaya terhadap benda-benda seni cenderung rendah dan terus menurun; juga dipengaruhi oleh dampak modernisasi budaya barat. Dalam perkembangannya, kegiatan seni dan budaya kota Tasikmalaya hanya berlangsung pada acara-acara tertentu. Seniman dan budayawan dalam negeri sendiri masih berjuang untuk mengapresiasi karya-karyanya, sehingga perlu adanya forum khusus. Perlu juga adanya perkumpulan yang membentuk komunitas yang besar untuk mendukung kelangsungan pelestarian seni budaya daerah. Banyak hal tersebut yang menjadi kendala dalam upaya mengapresiasi dan mendukung perkembangan seni budaya agar tersalurkan secara optimal, yang saat ini belum mampu menyalurkan dan mengembangkan keragaman seni budaya daerah Tasikmalaya. Gaya desain Neo-vernakular Tasikmalaya dipilih sebagai tema desain agar tidak menghilangkan sisi budaya Tasikmalaya serta kearifan lokal yang diterapkan baik fisik maupun non fisik. Tema yang digunakan dalam konsep massa bangunan diambil dari bentuk umum dari gaya arsitektur sunda. Diharapkan dengan adanya pusat kebudayaan ini, dalam dan luar negeri, dan terutama komunitas dapat terlibat dalam pelestarian,

pengalaman, kepedulian, dan bisa menikmati budaya Tasikmalaya sendiri dengan nyaman. Oleh karena itu, keberadaan Pusat Kebudayaan Tasikmalaya berfungsi untuk menampilkan keragaman budaya Sunda khususnya Tasikmalaya, dengan memberikan pelatihan pengembangan seni Sunda kepada masyarakat khususnya masyarakat Tasikmalaya, serta sebagai sarana pelestarian budaya daerah dan fasilitas rekreasi. Dalam perancangan Pusat Kebudayaan Tasikmalaya, ia tidak hanya mengutamakan aspek fisik dari sebuah arsitektur tetapi juga kandungan nilai arsitektur dengan penerapan Neo-Vernakular untuk menjawab suatu masalah dan merefleksikan korespondensi dengan lingkungan sekitarnya.

1.3. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang didapatkan dari kondisi latar belakang yang ada dan implementasinya pada “Perancangan Tasikmalaya *Cultural Center* Dengan Pendekatan Neo-Vernakular”.

- 1) Bagaimana konsep perancangan penerapan fasilitas pusat seni dan budaya sebagai pusat keberagaman seni dan budaya daerah Tasikmalaya dengan adanya wadah pengembangan kesenian budaya bagi seniman, budayawan, dan masyarakat Kota Tasikmalaya yang berpotensi dalam proses pengembangan daerah?
- 2) Bagaimana desain Tasikmalaya *Cultural Center* dengan penerapan arsitektur neo-vernakular?

1.4. Tujuan dan Sasaran

1.4.1. Tujuan

- 1) Menciptakan konsep pengembangan pusat seni dan budaya sebagai pusat keberagaman seni dan budaya daerah Tasikmalaya berpotensi dalam proses pengembangan daerah;
- 2) Menghasilkan desain perancangan Tasikmalaya *Cultural Center* dengan perpaduan antara sejarah, budaya, seni, Arsitektur Sunda khususnya Tasikmalaya dan penerapannya dengan pendekatan Arsitektur Neo-vernakular.

1.4.2. Sasaran

Mewadahi keberagaman seni dan budaya daerah Tasikmalaya dengan memfasilitasinya pada pusat seni dan budaya untuk mengembangkan kesenian budaya daerah dan menyediakan tempat kesenian budaya Kota Tasikmalaya dan menampilkan kesenian budaya Kota Tasikmalaya yang sekaligus menjadi tempat yang rekreatif, edukatif, dan informatif.

1.5. Lingkup Pembahasan

Lingkup pembahasan dibatasi dengan batasan:

- 1) Kebudayaan yang diwadahi hanya seni budaya Sunda dan atau yang berasal dari Kota Tasikmalaya
- 2) *Cultural Center* ini sebagai penampung segala aktivitas pagelaran kesenian ataupun karya seni dengan ciri khas Tasikmalaya ataupun budaya Sunda sampai kegiatan ekonomi
- 3) Ciri khas bangunan dan elemen-elemen arsitekturnya berdasarkan dari kebudayaan ciri khas Tasikmalaya dengan pendekatan neo-vernakular.

1.6. Metode Pembahasan

Dalam penyusunan DP3A, digunakan metode untuk mendapatkan referensi demi keperluan proses desain yang memadai. Metode diskusi menggunakan metode deskriptif, yaitu dengan mengumpulkan sumber data yang dikaji kemudian dianalisis dan diterapkan.

1.6.1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan dua cara yaitu observasi dan studi literatur.

- a. Observasi, melakukan studi lapangan dan mengumpulkan data-data yang sesungguhnya di lapangan khususnya Tasikmalaya dan isi kebudayaannya.

- b. Studi literatur, memanfaatkan berbagai sumber-sumber terkait berupa buku, jurnal, artikel, media cetak, dan standar-standar ataupun teori yang ada tentang Tasikmalaya khususnya pusat kebudayaan Tasikmalaya

1.6.2. Pengolahan Data

Setelah memperoleh data, mengidentifikasi masalah, mengelompokkan, lalu mengaitkan antara masalah dalam tahapan-tahapan, kemudian dilakukan analisis yang nantinya dapat diperoleh data fisik maupun non-fisik, berdasarkan pencarian-pencarian kajian literatur. Analisis ini nantinya akan menjadi acuan bagi perencanaan dan konsep perancangan Tasikmalaya Cultural Center.

1.6.3. Perumusan Konsep

Menentukan pondasi konsep melalui analisis, yang kemudian ditransformasikan menjadi konsep desain untuk memperjelas identitas dan tujuan desain.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang dibuat ini yaitu:

- BAB I** : **PENDAHULUAN**
 Berisi latar belakang, rumusan masalah dan persoalan arsitektur, tujuan, sasaran, kerangka diskusi, metode diskusi dan sistem penulisan
- BAB II** : **TINJAUAN PUSTAKA**
 Berisi studi literatur yang penting untuk objek rancangan yang dibahas, contohnya pengertian budaya, jenis-jenis kesenian dan kerajinan yang ada di Tasikmalaya, persyaratan besaran untuk desain ruang seni dan budaya, hingga desainnya yaitu berfokus pada arsitektur neo-vernakular.

- BAB III** : **GAMBARAN UMUM LOKASI DAN GAMBARAN PERENCANAAN**
Mendeskripsikan kondisi umum dan khusus tapak (site terpilih), kondisi fisik kawasan desain, serta studi observasional terhadap pusat budaya yang ada dan berbagai peraturan (KDB, GSB, kepemilikan tanah, dll.)
- BAB IV** : **ANALISIS PENDEKATAN DAN KONSEP PERANCANGAN**
Berisikan analisa-analisa sebab akibat dari site eksisting nantinya dilakukan analisa makro, mikro dan pendekatan neo-vernakular
- DAFTAR PUSTAKA**
- LAMPIRAN**