

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Indonesia merupakan sebuah negara kepulauan dengan berbagai suku bangsa yang kaya akan keberagaman budaya di setiap daerah – daerahnya. Dari keberagaman budaya daerah itulah identitas dan karakter bangsa Indonesia terbentuk. Berbagai ragam budaya daerah tersebut merupakan akar bagi terbentuknya karakter dan identitas masyarakat Indonesia. Melalui kegiatan seni budaya, generasi muda diharapkan dapat mewarisi nilai-nilai sosial, historis, religi, maupun pengetahuan dari generasi sebelumnya. Sama halnya dengan wilayah – wilayah lainnya di Indonesia yang juga memiliki kesenian daerah, Kabupaten Banyumas juga memiliki banyak keberagaman kesenian daerah yang tumbuh dan berkembang dengan cukup baik. Banyumas sendiri merupakan sebuah Kabupaten yang terletak disebelah Barat Daya dan merupakan bagian dari Provinsi Jawa Tengah. (Banyumaskab, 2013)

Kesenian yang terdapat di Kabupaten Banyumas pun beragam jenisnya, diantaranya yaitu Gumbeng, Kenthongan, Manorek, Bongkel, Muyen, Buncisan Golek Gedhong, Kethoprak, Calung, Salawatan Jawa, Gandalia, Begalan, Ebeg, Macapat Gagrag Banyumasan, Jamas Pustaka, Lengger, Wayang Kulit Gagrag Banyumasan, Rengkong, Dalang Jemblung, Karawitan Gagrag Banyumasan, Gobrag Kothekan Lesung, Ujungan, Aksimuda, Aplang atau Dhaeng, Pak Keong, Sintren/ Laisan, Buncisan, Munthiet, Rinding, Cowongan dan Angguk. Bahkan diantara kesenian – kesenian tersebut Banyumas pernah mengukir prestasi gemilang pada tahun 2007 dengan mengirimkan Tim Kesenian Cakenjringnya ke Republik Ceko untuk menjadi duta seni Indonesia dalam ajang World Drum Festival (WDF) dan dilanjutkan dengan melenggang ke Malaysia pada 26 – 30 Desember 2007 setelah berhasil tampil sebagai penampil terbaik dalam The 13th International Folklore Festival CIOFF di kota Frydek-Mispek, Ceko. (Harsanto, 2007)

Namun seiring dengan banyaknya keberagaman budaya asing yang masuk di era Globalisasi ini dikhawatirkan akan mempengaruhi perkembangan budaya daerah khususnya Banyumas menjadi terancam hilang dan kurang diminati lagi. Keterbatasan dana kelompok kesenian, minimnya regenerasi dan semakin tidak diminatinya sebuah pertunjukan seni tradisional oleh penikmatnya karena penampilan yang monoton menjadi permasalahan yang dihadapi kelompok kesenian tradisional. Kesenian ini pun menjadi jarang ditampilkan, dan akhirnya tersisih di rumahnya. Hanya beberapa kelompok yang mampu bertahan dengan kondisi sekarat. (Rachman, 2015)

Memahami dari kondisi tersebut maka sudah seharusnya Kabupaten Banyumas memiliki suatu wadah sebagai bentuk gerakan pelestarian kesenian Banyumas yang didalamnya dapat mewadahi masyarakat Banyumas dalam mengembangkan dan mempertunjukan pertunjukan seni khas Banyumas secara terstruktur dan konsisten setiap pekannya. Terutama untuk 6 kesenian yang terdata oleh Dinporabudpar memiliki komunitas dan grup paling sedikit yang dengan kata lain menjadi indikator bahwa kesenian ini hampir tidak lagi eksis dikalangan masyarakat. Keenam kesenian tersebut yaitu diantaranya Sintren, Rengkong, Rinding Gumbeng, Mutiet, Ujungan, Daeng. (Dinporabudpar, 2017)

Karena itulah keenam kesenian tersebut menjadi fokus utama bangunan Gedung Pertunjukan dan Galeri Kesenian ini untuk melestarikan dengan mewadahi pertunjukan kesenian daerah tersebut, disamping menjadi fasilitas kesenian karena cukup aktif dan banyaknya kesenian yang tumbuh di Kabupaten Banyumas. Tidak hanya menjadi wadah pertunjukan, namun juga dapat menjadi pusat

informasi seni dengan adanya galeri yang nantinya akan berisi tentang sejarah dan informasi – informasi kesenian yang ada di Kabupaten Banyumas. Diharapkan dengan adanya gedung pertunjukan dan galeri kesenian ini nantinya dapat mengangkat kesenian Banyumas menjadi lebih dikenal lagi tidak hanya di Banyumas, namun juga di wilayah yang lebih luas lagi serta dapat berkontribusi bagi pendapatan daerah dan pariwisata kabupaten Banyumas.

## **1.2 Tujuan dan Sasaran (LP3A)**

### **1.2.1 Tujuan**

Untuk mendapatkan landasan program perencanaan dan perancangan untuk *Gedung Pertunjukan dan Galeri Kesenian Banyumas* dengan penekanan desain Arsitektur Neo Vernakular.

### **1.2.2 Sasaran**

Terwujudnya langkah dalam pembuatan bangunan *Gedung Pertunjukan dan Galeri Kesenian Banyumas* berdasarkan aspek-aspek panduan perancangan. Dalam hal ini berkaitan dengan konsep-konsep perancangan, program ruang, pemilihan tapak dan lainnya. Serta menjadi landasan dalam desain grafis yang akan dikerjakan pada tahap Tugas Akhir selanjutnya.

## **1.3 Manfaat**

### **1.3.1 Subyektif**

Sebagai salah satu persyaratan mengikuti Tugas Akhir di Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro Semarang dan sebagai acuan untuk melanjutkan ke dalam proses tahapan Tugas akhir selanjutnya yaitu Studio Grafis Tugas Akhir yang merupakan bagian yang tak terpisahkan dari proses pembuatan Tugas Akhir.

### **1.3.2 Obyektif**

Sebagai pedoman dan acuan selanjutnya dalam perancangan bangunan serupa, serta diharapkan dapat memberikan manfaat berupa tambahan wawasan bagi perkembangan ilmu dan pengetahuan arsitektur pada khususnya. Baik bagi mahasiswa yang akan menempuh tugas akhir, maupun bagi mahasiswa arsitektur lainnya dan masyarakat umum yang membutuhkan.

## **1.4 Ruang Lingkup**

Lingkup pembahasan ditekankan pada berbagai hal yang berada dalam disiplin ilmu arsitektur untuk perencanaan dan perancangan *Gedung Pertunjukan dan Galeri Kesenian Banyumas*. Hal – hal di luar ilmu arsitektur yang mempengaruhi, melatarbelakangi, menentukan dan mendasari faktor – faktor perancangan akan dipertimbangkan, dibatasi dan diasumsikan berdasarkan data yang ada tanpa pembahasan secara mendalam sepanjang masih berkaitan dan mendukung masalah utama.

## **1.5 Metode Pembahasan**

Metode pembahasan yang digunakan pada Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur *Gedung Pertunjukan dan Galeri Kesenian Banyumas*, antara lain :

### **1.5.1 Metode Deskriptif**

Metode deskriptif yaitu dengan melakukan pengumpulan data. Pengumpulan data dilakukan dengan cara : studi pustaka / studi literatur, data dari instansi terkait, wawancara dengan narasumber yang terkait, observasi lapangan serta pencarian melalui portal informasi di internet.

### **1.5.2 Metode Dokumentatif**

Metode dokumentatif yaitu dengan mendokumentasikan data yang menjadi bahan penyusunan penulisan ini. Cara pendokumentasian data adalah dengan memperoleh gambar visual dari foto – foto yang dihasilkan saat survey lapangan.

### **1.5.3 Metode Komparatif**

Metode komparatif yaitu dengan mengadakan studi banding terhadap bangunan Gedung Pertunjukan dan Galeri Kesenian yang sudah ada di sebuah kota.

## **1.6 Sistematika Pembahasan**

Kerangka bahasan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur dengan judul *Gedung Pertunjukan dan Galeri Kesenian Banyumas* adalah sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisikan latar belakang, tujuan dan sasaran, manfaat, metode pembahasan, sistematika pembahasan, dan alur pikir yang melandasi pemilihan judul guna menyusun Landasan Program Perencanaan dan Perancangan (LP3A).

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Membahas mengenai literatur tentang tinjauan seni, tinjauan kesenian yang berkembang di Banyumas, tinjauan gedung pertunjukan, fasilitas pendukung gedung pertunjukan, tinjauan tentang galeri kesenian, fasilitas pendukung galeri kesenian, tinjauan tentang arsitektur Neo Vernakular, studi banding.

### **BAB III TINJAUAN LOKASI**

Membahas mengenai data – data yang ditinjau secara umum maupun khusus mengenai data – data fisik dan nonfisik seperti letak, luas wilayah, kondisi topografi, kegiatan/aktivitas yang ada disekitar tapak, fasilitas eksisting, potensi dan masalah serta kebijakan tata ruang wilayah di Kabupaten Banyumas.

### **BAB IV KESIMPULAN, BATASAN DAN ANGGAPAN**

Berisi kesimpulan, batasan dan anggapan terkait isi, konsep, bahasan dan apa – apa saja yang dilibatkan didalam penyusunan lp3a.

### **BAB V PENDEKATAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

Berisi tentang pendekatan untuk menentukan fasilitas yang dibutuhkan dan kajian mengenai besaran ruang maupun kajian aspek aspek yang mendukung.

### **BAB VI KONSEP DAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

Berisi konsep, program perencanaan dan perancangan arsitektur untuk *Gedung Pertunjukan dan Galeri Kesenian Banyumas*.

## 1.7 Alur Pikir

### AKTUALITA

- Banyumas memiliki potensi kesenian yang luar biasa beragam dengan budaya sebagai sumber kreativitas dan memiliki total jumlah penduduk lebih dari 1,5 juta jiwa, yaitu 2.013.654 jiwa. Sebuah Gedung pertunjukan dan galeri kesenian dengan fasilitas pelaksanaan pagelaran yang memadai diperlukan sebagai ruang ber-ekspresi para penggiat seni di Banyumas untuk mempertunjukan kesenian khas Banyumas dan memberikan informasi mengenai budaya – budaya yang ada di Banyumas.
- Perkembangan zaman membuat beberapa kesenian daerah di Banyumas semakin kurang diminati dan terancam hilang.
- Peraturan Bupati Banyumas no.35 tahun 2013 menguatkan perlunya dibangun suatu wadah kesenian dan kebudayaan yang berstandar baik serta mampu menaungi para penggiat seni di Kabupaten Banyumas.

### URGENSI

- Dibutuhkan bangunan dengan fungsi utama sebagai gedung pertunjukan dan galeri kesenian Banyumas untuk mewadahi perkembangan budaya yang ada di Kabupaten Banyumas serta melestarikan kesenian Banyumas yang terancam hilang karena kurang diminati dan tertutup oleh budaya asing yang kian merebak masuk. Juga sebagai sumber informasi terkait budaya – budaya apa saja yang ada dan tumbuh di Kabupaten Banyumas.

### ORIGINALITAS

- Perencanaan dan perancangan bangunan *Gedung Pertunjukan dan Galeri Kesenian Banyumas* merupakan rencana pembuatan gedung pertunjukan yang dilengkapi dengan fasilitas galeri kesenian pertama di Banyumas. Karena gedung pertunjukan yang sudah ada hanya berisi areal pertunjukan saja, disamping itu di Kabupaten Banyumas sendiri belum terdapat galeri kesenian yang cukup mumpuni dan dikelola pemerintah. Selain itu bangunan ini akan menggunakan penekanan design Arsitektur Neo Vernakular.



### Tujuan:

Mendapatkan landasan konseptual perencanaan dan perancangan bangunan *Gedung Pertunjukan dan Galeri Kesenian Banyumas* sebagai wadah informasi juga pengembangan serta pelestarian kesenian dan kebudayaan Banyumas yang hampir hilang karena kurangnya kesadaran akan budaya daerah dengan mengangkat potensi dari wilayah Kabupaten Banyumas itu sendiri.

### Sasaran :

Terwujudnya langkah dalam pembuatan bangunan *Gedung Pertunjukan dan Galeri Kesenian Banyumas* berdasarkan aspek-aspek panduan perancangan. Dalam hal ini berkaitan dengan konsep-konsep perancangan, program ruang, pemilihan tapak dan lainnya.

### Ruang Lingkup :

Merencanakan dan merancang *Gedung Pertunjukan dan Galeri Kesenian Banyumas* beserta perancangan tapak lingkungannya.

