

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

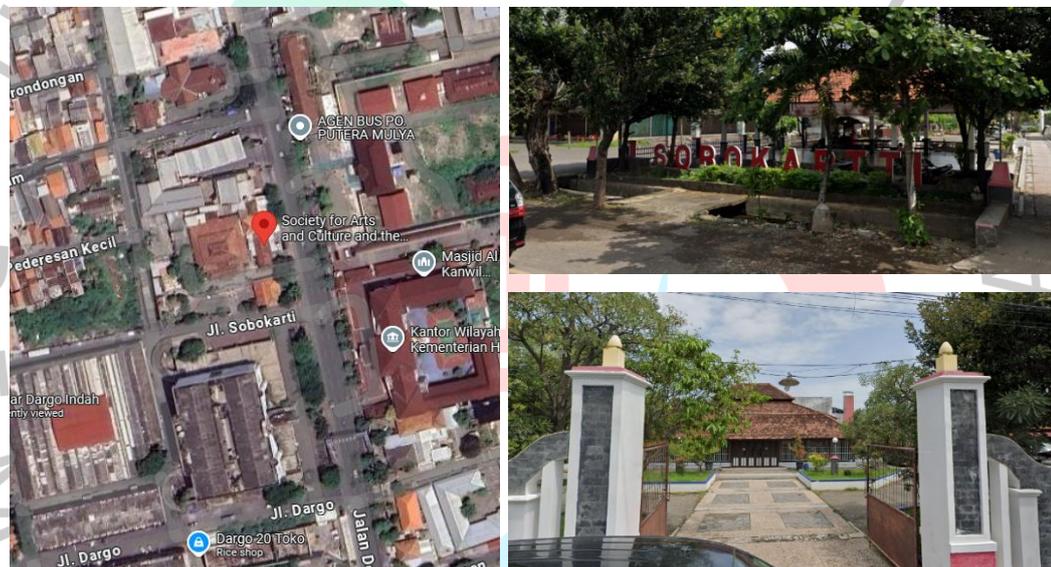
Menurut Koentjaraningrat sebagaimana dalam jurnal Siregar et al. (2024) budaya merupakan bentuk jamak dari “*buddi*” yang memiliki arti budi atau akal. Sehingga, kebudayaan adalah hasil dari cipta, karsa, dan juga rasa itu. Terdapat tujuh unsur kebudayaan yang dapat ditemukan di setiap bangsa di dunia, yaitu bahasa, sistem pengetahuan, organisasi sosial, teknologi dan peralatan hidup, sistem mata pencaharian, serta sistem religi. Sebagaimana yang tertulis dalam jurnal Fadli et al. (2024) Mangunwijaya mengatakan bahwa sejarah kebudayaan Indonesia merupakan cermin dari perjalanan panjang yang berada dari masa prasejarah hingga era modern saat ini, dengan adanya perkembangan yang dipengaruhi oleh interaksi dari berbagai budaya luar yang datang melalui jalur perdagangan, kolonialisasi, dan juga pertukaran budaya.

Adanya globalisasi yang sering dianggap sebagai bentuk dari imperialisme budaya, hal ini menyebabkan perubahan yang cukup besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, mulai dari metode pakaian, gaya hidup, dan sistem ekonomi politik hal ini dilanturkan oleh Sibarani (Siregar et al., 2024). Kota Semarang, merupakan salah satu kota penting di Indonesia yang menjadi saksi dari adanya berbagai peristiwa budaya-budaya ini, termasuk adanya akulturasi budaya lokal dengan pengaruh asing. Semarang dijadikan kota yang memiliki kekayaan tradisi dan sejarah budaya yang sangat beragam dan akan terus berkembang seiring waktu. Keberadaan pusat kesenian di Kota Semarang memiliki komunitas seni yang cukup besar. Dikutip dari laman Pariwisata Semarangkota (2023), tercatat bahwa terdapat 358 kelompok kesenian yang tersebar diberbagai kelurahan diseluruh wilayah Kota Semarang.

Dengan tingginya jumlah kominutas kesenian di Kota Semarang. Oleh karena itu, diperlukannya upaya dalam melestarikan serta mengembangkan kekayaan budaya dengan diadakannya sebuah wadah yang dapat mengakomodasi berbagai jenis kegiatan budaya di Semarang, salah satunya melalui pengelolaan dan pengembangan Cagar Budaya Sanggar Sobokartti menjadi pusat kesenian. Berdasarkan pengertian yang telah dijelaskan oleh Koentjaraningrat pusat kesenian merupakan sebuah tempat atau wadah

yang akan berfungsi sebagai pelestarian, pengembangan, dan juga tempat mempromosikan berbagai aspek kebudayaan lokal.

Sanggar Sobokartti merupakan salah satu lembaga pendidikan non-formal dimana pada sanggar ini akan mempelajari kebudayaan Jawa Tengah seperti tari tradisional, *pranatacara* (pembawa acara), *macapat* (puisi bahasa Jawa), *pewayangan* (dalang), *tata sungging* (membuat wayang), dan juga *karawitan* (musik gamelan). Sanggar Sobokartti berada di Jalan Dr. Cipto, Kecamatan Semarang Timur, Kota Semarang yang dapat dilihat pada peta digambar 1.1. Sanggar Sobokartti didirikan pada tahun 1920, dan sanggar ini sejak tahun 1920 sampai 2020 selalu berupaya dalam mempertahankan pelestariannya (Sinta et al., 2021).



Gambar 1. 1 Lokasi Sanggar Sobokartti
(sumber : Google Maps, 2025)

Sanggar Sobokartti, dirancang oleh insinyur Belanda Herman Thomas Karsten, yang merupakan salah satu Cagar Budaya di Semarang. Namun, sanggar ini menghadapi berbagai tantangan, seperti kurangnya perhatian terhadap pelestarian dan juga pengelolaan, minimnya dukungan untuk kegiatan seni, serta keterbatasan akses masyarakat dalam memanfaatkan sanggar sebagai ruang (Piliandana & Amin, 2021). Berdasarkan Surat Keputusan Wali Kotamadya Kepala Daerah Tingkat II Semarang Nomor 646/50 tanggal 4 Februari 1992 menetapkan bahwa Sanggar Sobokartti salah satu Cagar Budaya yang harus dilindungi keberadaannya dan sanggar ini menjadi saksi bisu panjangnya umur kebudayaan Jawa di Semarang (Mutiara Fitri & Priyatno Utomo, 2022). Sanggar Sobokartti, memiliki nilai sejarah dan budaya yang signifikan, namun

menghadapi berbagai tantangan terkait pelestarian dan pengelolaannya. Salah satu masalah dalam Sanggar Sobokartti adalah minimnya perhatian terhadap kondisi fisik sebagai Cagar Budaya. Selain itu, banyaknya komunitas seni di Kota Semarang sehingga perlu adanya integrasi dalam satu pusat kesenian yang terintegrasi.

Berdasarkan keterangan Bapak Soetrisno Budoyonagoro, ketua umum Sanggar Sobokartti telah diajukan rencana perluasan fasilitas dan penambahan pendapatan kepada Kementerian Kebudayaan untuk mendukung pengembangan sanggar ini. Dalam upaya menjaga relevansi sanggar dengan kebutuhan masyarakat saat ini, optimalisasi Sobokartti sebagai pusat kesenian Jawa Tengah menjadi prioritas. Pendekatan arsitektur neo-vernakular dianggap solusi tepat untuk mengintegrasikan tradisi lokal dengan elemen modern, sehingga mampu menjaga keseimbangan antara warisan budaya dan perkembangan zaman.

Dengan diangkatnya Sanggar Sobokartti sebagai objek perancangan yang akan dikembangkan dengan muatan kesenian Jawa Tengah yang akan digelar, maka objek rancangan akan berkonsep untuk mengangkat lokalitas arsitektur Jawa Tengah yaitu Neo-Vernakular. Hal ini penulis usulkan karena Neo-Vernakular menggabungkan antara elemen arsitektur tradisional Jawa Tengah dengan inovasi modern, rancangan ini akan menciptakan harmoni antara nilai budaya lokal dan juga kebutuhan zaman saat ini. Konsep dari pendekatan arsitektur Neo-Vernakular ini menghadirkan ruangan yang akan mempresentasikan identitas budaya Semarang dengan penekanan khusus terhadap pelestarian elemen-elemen lokal seperti bentuk atap, ornamen khas, serta tata ruang tradisional vernakular Jawa Tengah yang kemudian diinterpretasikan melalui teknologi material modern dan menggunakan prinsip bangunan keberlanjutan (Wiryadhi Saidi et al., 2019).

Arsitektur dengan pendekatan Neo-Vernakular dapat didefinisikan sebagai konsep arsitektur tradisional yang telah dikembangkan oleh masyarakat lokal, kemudian diadaptasi dengan pendekatan baru melalui penerapan teknologi modern serta juga penggunaan material kontemporer (Wiryadhi Saidi et al., 2019). Perencanaan ini tidak akan hanya berfungsi sebagai pusat aktivitas kesenian, tetapi juga sebagai simbol arsitektur yang akan menggambarkan harmonisasi antara warisan masa lalu dan visi masa depan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, rumusan masalah dalam perancangan ini sebagai berikut:

Bagaimana merancang pusat kesenian di kawasan Cagar Budaya Sanggar Sobokartti dengan pendekatan Neo-Vernakular sehingga bangunan ini dapat menarik minat pengunjung dan juga dapat memperkenalkan budaya Jawa Tengah ke tingkat nasional?

1.3 Tujuan Perancangan

Rancangan ini akan bertujuan untuk mengembangkan kawasan Cagar Budaya Sanggar Sobokartti dengan menyediakan ruang bagi para komunitas kesenian di Semarang sebagai wadah dalam mengembangkan bakat, sekaligus menjadi sarana yang dapat memperkenalkan budaya lokal di tingkat nasional. Tujuan lainnya adalah untuk menjadikan Cagar Budaya ini memiliki pendapatan otonom, yang memungkinkan pengembangan bangunan secara maksimal. Desain pusat kesenian ini akan menggunakan pendekatan neo-vernakular, yang akan mengintegrasikan elemen tradisional dari arsitektur vernakular Jawa Tengah dengan inovasi arsitektur modern. Pendekatan neo-vernakular ini akan menciptakan bangunan yang tidak hanya mencerminkan harmoni antara nilai-nilai budaya dan visi masa depan, tetapi juga bertujuan untuk memperkuat peran Cagar Budaya sebagai pusat pelestarian seni.

1.4 Manfaat Perancangan

1.4.1 Manfaat untuk Masyarakat

Perancangan pusat kesenian ini dapat memberikan ruang untuk pengembangan serta pelestarian budaya tari tradisional di Kota Semarang, perancangan ini juga dapat dimanfaatkan sebagai wadah untuk komunitas seni mengekspresikan diri, dan meningkatkan apresiasi terhadap seni budaya lokal. Rancangan pusat kesenian ini juga dapat memperkuat identitas budaya dan memberikan peluang bagi generasi muda untuk belajar serta berkarya dalam seni tari dan pewayangan.

1.4.2 Manfaat untuk Perancang

Dapat menjadikan alternatif desain dengan menerapkan konsep inovatif dan kreatif, serta dapat mengasah kemampuan dalam merancang ruang yang mendukung kegiatan seni dan budaya.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistem penulisan yang diterapkan berupa pengumpulan data-data dengan sistematis sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang terkait kebudayaan, permasalahan kesenian di Kota Semarang, serta kondisi Cagar Budaya Sanggar Sobokartti. Pembahasan tersebut akan mencakup pentingnya kolaborasi antara berbagai jenis kesenian, dan rencana pengembangan fasilitas. Bab ini juga akan membahas mengenai data-data komunitas kesenian yang perlu difasilitasi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi mengenai kajian teori yang berhubungan dengan perancangan sanggar kesenian tari tradisional dan pewayangan melalui pendekatan arsitektur Neo-Vernakular dan akan berisi preseden dari fungsi serta pendekatan yang sesuai dengan pusat kesenian.

BAB III METODOLOGI DESAIN

Pada bab ini akan membahas mengenai metode desain yang diperoleh melalui sintesis data teori, referensi, dan juga melalui analisis makro dan mikro tapak. Bab ini juga akan berisi data pendukung yang relevan dengan dasar-dasar perancangan bangunan, termasuk isu, tema, dan konsep desain. Selain itu, akan terdapat uraian dari batasan-batasan yang akan dipertimbangkan dalam proses perancangan pusat kesenian tari dan pewayangan ini agar mencapai tujuan dengan tepat yang mencakup data lokasi, kawasan, dan tapak baik dalam skala makro maupun mikro, serta juga penyusunan tema dan konsep dasar perancangan pusat kesenian tari dan pewayangan.

BAB IV ANALISIS PERANCANGAN

Bab ini akan berisi mengenai analisis dan konsep perancangan pusat kesenian tari dan pewayangan yang telah diimplementasikan kedalam tahap desain. Serta analisis mendalam mengenai pendekatan arsitektur neo-vernakular.

BAB V HASIL PERANCANGAN

Bab ini akan membahas secara mendalam mengenai hasil rancangan yang akan dihasilkan dari data yang telah diolah dan dianalisis sebelumnya. Pembahasan mencakup konsep perancangan serta implementasinya dalam desain, disertai penjelasan detail mengenai pengaplikasian konsep ke dalam hasil akhir rancangan.

BAB VI PENUTUP

Bab ini akan berisi kesimpulan serta rekomendasi berdasarkan hasil perancangan pusat kesenian tari dan pewayangan.

