

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Persoalan Perancangan

##### 1.1.1 Profil Kabupaten Bengkalis

Bengkalis adalah salah satu Kabupaten di Provinsi Riau, Indonesia. Wilayahnya mencakup daratan bagian timur pulau Sumatera dan wilayah kepulauan, dengan luas adalah 6.975,41 km<sup>2</sup>. Ibukota Kabupaten ini berada di Bengkalis tepatnya berada di pulau Bengkalis yang terpisah dari pulau Sumatera. Pulau Bengkalis sendiri berada tepat di muara sungai Siak, sehingga dikatakan bahwa pulau Bengkalis adalah delta sungai Siak (Wikipedia, 2015). Bengkalis memiliki banyak potensi, salah satunya kesenian melayu yang meliputi banyak jenis kesenian.

Kesenian Melayu di Kabupaten Bengkalis terbagi menjadi beberapa jenis kesenian seperti seni rupa, seni tari, suara, seni musik, pantun, syair, gurindam, teater, dan seni bina (seni membangun). Kesenian-kesenian tersebut merupakan kesenian tradisional yang diwariskan secara turun temurun, akan tetapi kesenian-kesenian ini tidak terwadahi secara keseluruhan. Semua jenis kesenian ini tidak memiliki ruang berkarya yang baik sehingga tingkat popularitas kesenian ini berkurang. Hal ini yang menyebabkan kurangnya minat dan ketertarikan masyarakat Bengkalis terhadap kesenian tersebut.

Untuk melestarikan kesenian-kesenian melayu, diperlukan ruang berkarya yang dapat menciptakan sistem pembelajaran bagi masyarakat Bengkalis untuk mengenal dan belajar tentang kesenian-kesenian yang ada di Bengkalis khususnya kesenian melayu. Hal ini yang mendasari penulis mengangkat tema *Cultural Centre* pada area perancangan. Upaya yang dilakukan dalam perencanaan yaitu mengangkat *Malay Traditional Culture Centre in Bengkalis* sebagai judul perancangan penulis, *Malay Traditional Culture Centre in Bengkalis* memiliki beberapa fungsi seperti ruang publik bagi masyarakat umum, ruang edukasi untuk pembelajaran kesenian Bengkalis, gedung pertunjukan serta ruang yang memfasilitasi kegiatan-kegiatan kesenian seperti seni rupa, seni

tari, suara, seni musik, pantun, syair, gurindam, teater, dan seni bina (seni membangun).

## 1.2 Permasalahan

### 1.2.1 Permasalahan Umum

Bagaimana merancang sebuah pusat kesenian yang dapat mewadahi seluruh kegiatan kesenian melayu Bengkalis?

### 1.2.2 Permasalahan Khusus

- a. Bagaimana merancang suatu pusat kesenian melayu yang mewadahi interaksi masyarakat?
- b. Bagaimana menunjukkan identitas arsitektur melayu Bengkalis sebagai pusat kesenian melayu dan gerbang utama menuju ke kota Bengkalis?
- c. Bagaimana menerapkan arsitektur tradisional melayu sebagai landmark waterfront kota Bengkalis?

## 1.3 Tujuan dan Sasaran

### 1.3.1 Tujuan

Merancang *Malay Traditional Culture Centre* yang dapat menunjukkan identitas arsitektur melayu Bengkalis, dengan menjadikan bangunan utama sebagai gerbang utama menuju pulau Bengkalis.

### 1.3.2 Sasaran

Menyusun konsep rancangan *Malay Traditional Culture Centre* dengan desain landmark waterfront Bengkalis berdasarkan arsitektur tradisional melayu. Berikut paparan sasaran yang akan diterapkan di dalam perancangan :

- Merancang pusat kesenian melayu yang dapat menunjukkan landmark Kabupaten Bengkalis,
- Menjadikan gerbang utama menuju Kabupaten Bengkalis ,
- Merancang sirkulasi yang baik, yang dapat menghubungkan area perkotaan dan laut,

- Merancang orientasi bangunan yang dapat merespon keadaan alam dan eksisting,
- Menciptakan wajah bangunan dari segala arah,
- Membuat relasi antara pengunjung dan kesenian dengan komponen arsitektur tradisional Melayu sebagai penghubungnya,
- Mengangkat arsitektur tradisional melayu sebagai gagasan dasar perancangan.

#### 1.4 Lingkup Kajian

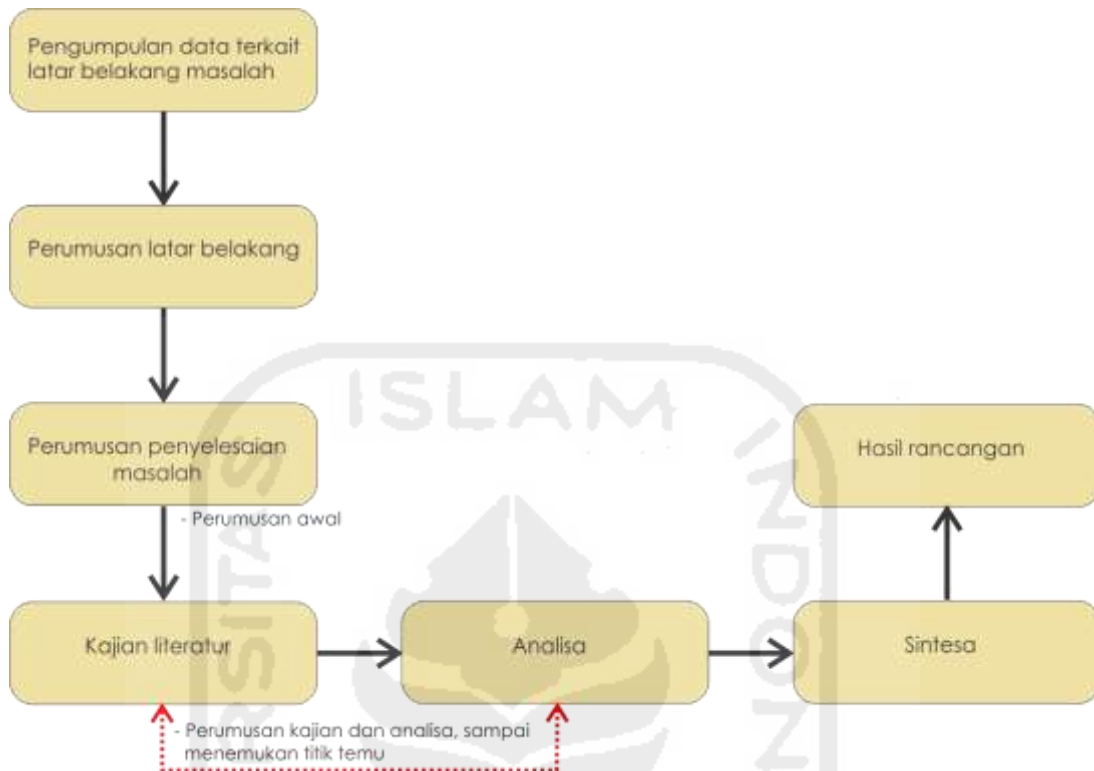
Pembahasan lingkup kajian merupakan persoalan-persoalan yang di butuhkan pada proses perancangan sebagai upaya untuk menyelesaikan persoalan perancangan, diantaranya adalah:

- a. Kajian fakta dan data lokasi,
- b. Kajian konteks arsitektur melayu Bengkalis,
- c. Kajian gedung pertunjukan,
- d. Kajian Museum,
- e. Kajian Sanggar Tasik Bengkalis,
- f. Kajian Interaksi,
- g. Kajian landmark,
- h. Kajian sirkulasi,
- i. Kajian waterfront,
- j. Kajian atap Lipat Kajang,
- k. Kajian komponen Kolong,
- l. Kajian kesenian melayu Bengkalis,
- m. Kajian proporsi dan bentuk bangunan,
- n. Kajian struktur *Space Truss*,
- o. Kajian preseden perancangan bangunan sejenis.

#### 1.5. Metode Pemecahan Persoalan

Metode pemecahan persoalan ini berkaitan dengan tahapan-tahapan yang akan dilakukan dalam merancang. Dimulai dengan pengumpulan data

yang terkait persoalan hingga tahapan mengeluarkan hasil rancangan, berikut skema pemecahan persoalan *Malay Traditional Culture Centre*:



Gambar 1.1 Skema Pemecahan Persoalan  
(Sumber: Data Penulis, 2015)

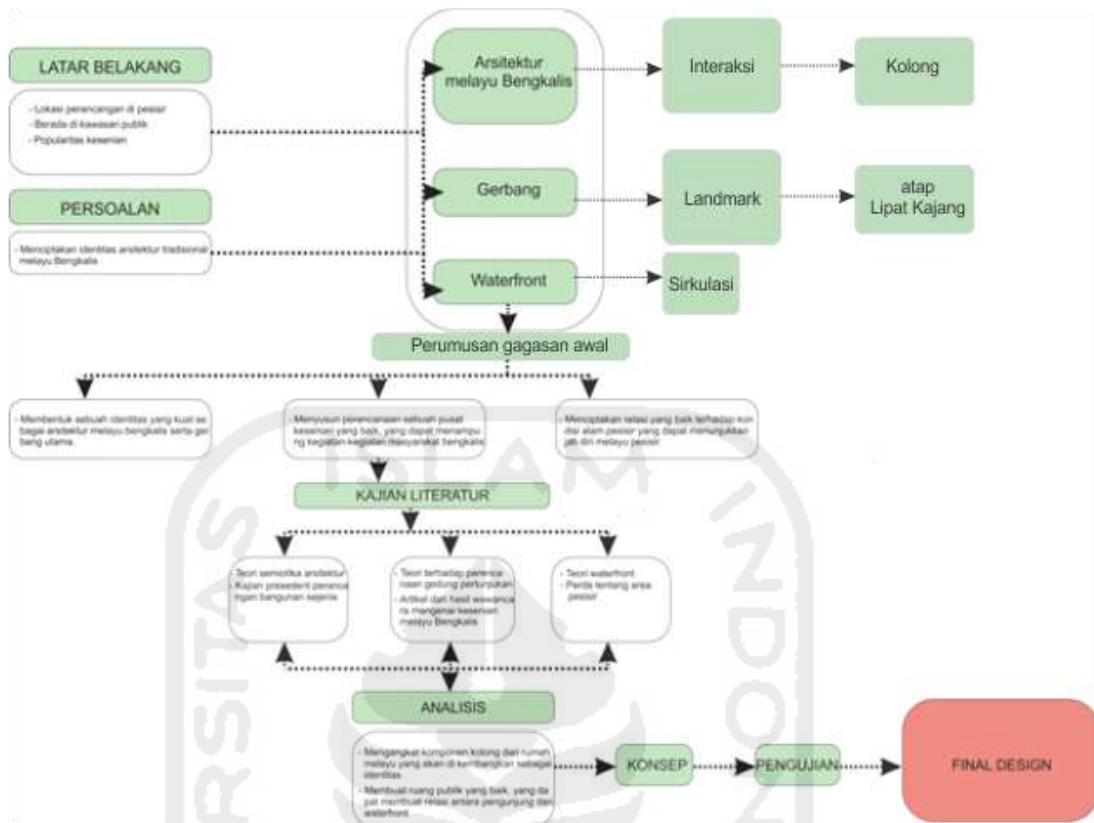
## 1.6 Metode Pengumpulan Data

Data Primer			
No.	Jenis data	Data yang diperlukan	Kegunaan Data
1.	Data Survey Site Perancangan	Hasil survey terhadap persoalan yang terdapat pada site perancangan. - Eksisting lokasi, untuk mengetahui keadaan sekitar lokasi. - Dokumentasi kawasan.	- Mengetahui permasalahan yang terdapa di area perancangan.
Data Sekunder			

<p><b>2.</b></p>	<p>Kajian literatur</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Buku</li> <li>- Web</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Data mengenai gedung pertunjukan dan pusat kesenian</li> <li>- Data tentang standar perancangan pusat kesenian</li> <li>- Data mengenai arsitektur melayu</li> <li>- Data mengenai Museum</li> <li>- Data mengenai pengertian umum landmark, interaksi, sirkulasi dan waterfront</li> <li>- Data mengenai komponen arsitektur melayu, atap Lipat Kajang dan kolong</li> <li>- Data mengenai struktur <i>Space Truss</i></li> <li>- Data mengenai preseden sejenis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Data tentang gedung pertunjukan digunakan untuk sebagai pedoman dalam melakukan perancangan.</li> <li>- Data standar perancangan pusat kesenian di gunakan mengetahui besaran ruang, hubungan antaran ruang serta dimensi.</li> <li>- Data mengenai arsitektur melayu akan di butuhkan untuk mengkaji identitas arsitektur melayu Bengkalis.</li> <li>- Data mengenai museum digunakan untuk mengetahui prinsip museum serta manajemen museum di dalamnya.</li> <li>- Data mengenai pengertian umum dari landmark, sirkulasi, interaksi dan waterfront untuk mendapatkan parameter-parameter di dalam perancangan.</li> <li>- Data mengenai komponen kolong dan atap Lipat Kajang digunakan untuk mengetahui karakteristik sehingga dapat ditransformasikan di dalam perancangan.</li> <li>- Data mengenai struktur <i>Space truss</i> untuk mengetahui pola dasar dalam struktur yang panjang</li> <li>- Dan data mengenai preseden sejenis merupakan rujukan gagasan dalam perancangan.</li> </ul>
<p><b>3.</b></p>	<p>Data pemerintahan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Perda</li> <li>- Visi misi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peraturan daerah (tentang sempadan sungai, laut dll)</li> <li>- Visi misi kota Bengkalis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Digunakan sebagai sebuah data yang valid dalam perancangan</li> </ul>
<p><b>4.</b></p>	<p>Sanggar Tasik Bengkalis</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wawancara</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Data mengenai sejarah kebudayaan dan kesenian melayu Bengkalis</li> <li>- Data mengenai <i>system</i> pembelajaran kesenian</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Digunakan untuk membangun alur cerita pada gedung museum</li> <li>- Digunakan sebagai rujukan <i>system</i> pembelajaran kesenian melayu Bengkalis</li> </ul>

Tabel 1.1. Metode Pengumpulan Data  
(Sumber: Data Penulis, 2015)

### 1.7 Peta Pemecahan Persoalan



Gambar 1.2 Peta Pemecahan Persoalan  
(Sumber: Data Penulis, 2015)

### 1.8 Keaslian Penulisan

#### 1.8.1 Gedung Kesenian Surakarta

Nama : Vivien Candra Nia

Jurusan : Arsitektur

Universitas : Universitas Diponegoro, Semarang

Sinopsis : Surakarta memiliki potensi-potensi yang berkaitan dengan seni pertunjukan, yang dapat mendukung akan keberadaan dan perkembangan gedung pertunjukan tersebut. Seni pertunjukan yang berasal dari keratin, seperti tari Bedhoyo, Langendriyan, tari Gambyong, juga kesenian tradisional seperti wayang wong, wayang kulit, ketoprak, tari rakyat, merupakan aset bagi perkembangan kesenian di Surakarta. Yang juga diminati oleh para wisatawan mancanegara. Demikian pula seni pertunjukan modern yang banyak

berkembang di kota Surakarta, seperti teater, band, orkes melayu, yang sudah memiliki wadahnya berupa organisasi atau perkumpulannya masing-masing.

Sebagai pusat kebudayaan jawa yang memiliki 2 buah keraton yaitu Puro Mangkunegaran, dan keraton kasunanan, maka kota Surakarta memiliki lingkungan wilayah budaya yang khas yang merupakan potensi yang dapat dikembangkan sebagai kekuatan budaya itu sendiri dan sebagai pengembangan potensi pariwisata budaya. Dengan melihat perjalanan sejarah kotanya, Surakarta memiliki potensi-potensi seni dan budaya antara lain berupa bangunan tradisional maupun kolonial, objek wisata, makanan khas, karya seni tradisional, serta upacara-upacara tradisi yang masih dijalankan baik dalam kehidupan masyarakat sehari-hari maupun oleh masyarakat bangsawan (kraton), *event* budaya, dan pertunjukan kesenian rakyat.

Adanya gedung seni pertunjukan ini sebagai wadah untuk menampung segala kegiatan yang berhubungan dengan seni pertunjukan (musik, tari, tarik suara, lawak, drama, teater, baca puisi, sulap, ketoprak, wayang dan lain-lain) serta menyediakan fasilitas-fasilitas penunjang kegiatan seni pertunjukan, yang memiliki tujuan sebagai sarana pengembangan para seniman maupun perkumpulan seni terhadap seni pertunjukan dapat tertampung dan keberadaan seni pertunjukan di kota Surakarta semakin maju dan berkembang.

### **1.8.2 Gedung Pertunjukan Kesenian Tradisional di Senggigi Lombok Barat**

Nama : Ida Bagus Putu Hery Suryadi Brata

Jurusan : Arsitektur

Universitas : Universitas Atmajaya, Yogyakarta

Sinopsis : Akulturasi kebudayaan pada masyarakat Lombok dapat terlihat pada kesenian tradisionalnya seperti tari gandrung yang mengadopsi dari tari gandrung Bali dan Banyuwangi begitu juga alat musiknya yang banyak mengadopsi alat musik daerah. Interaksi dalam bidang arsitektur juga terjadi, hal ini dapat dilihat dari bentuk rumah tradisional Lombok yang mengalami perkembangan saat pemerintahan kerajaan Karang Asem (abad 17), di mana arsitektur Lombok dikawinkan dengan arsitektur Bali. Misalnya, ruang tamunya

terbuka tanpa dinding dan tiang penyangga bangunan bagian atasnya diberi ukiran.

Keberagaman itu layak dijadikan sebuah pemikiran bagaimana menjadikan Lombok sebagai pusat kebudayaan karena pembauran antar etnis tersebut telah menjadi kekuatan. Apalagi kondisi daerah ini yang multietnis dan akomodatif terhadap keberagaman menjadi modal dalam menciptakan pusat kebudayaan. Hadirnya gedung pertunjukan kesenian tradisional di kawasan wisata senggigi diharapkan menjadi sarana yang tepat sebagai pusat pertunjukan, pameran, pengembangan kesenian tradisional Lombok sehingga kesenian dapat tetap bertahan dari derasnya udaya luar yang masuk ke Indonesia khususnya Lombok serta mampu mengangkat kembali kesenian dan kerajinan tradisional Lombok sehingga semakin dikenang di Indonesia dan di mancanegara.

