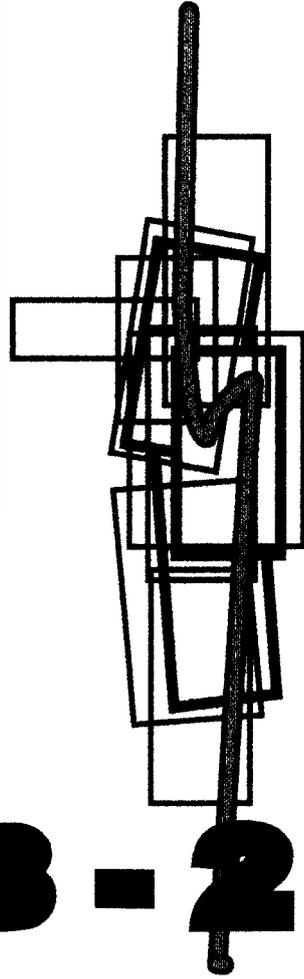




BAB - 2



PUSAT SENI BUDAYA ERAU KUTAI KARTANEGARA

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

II.1. Pusat Seni Budaya

II.1.1. Tinjauan Umum Seni Budaya.

Seni Budaya menurut Van Peuser sebagai kata kerja, maksudnya apa yang kita perbuat dengan kebudayaan, dan sasarannya bahwa seni budaya sebagai media untuk masyarakat dapat menghadapi masa depan yang juga penuh dengan banyak perubahan melalui strategi-strategi yang ada didalamnya. Dengan kata lain bahwa seni budaya sebagai pedoman penunjuk jalan untuk merencanakan arah yang akan ditempuh dalam kehidupan manusia.

Oleh karena seni budaya sebuah dinamika, maka satu hal lagi yang perlu dipahami adalah posisi kesadaran pelaku budaya dalam mengkonsep, memaknai dan merajut nilai-nilainya. Maksudnya adalah subyek budayalah yang melakukan proses budaya dengan sadar sehingga dikenal apa yang disebut dengan *internalisasi*, yaitu proses pembatiran nilai dan makna yang utuh dari pendiriannya. Tanpa menghargai posisi kesadaran manusia dalam pembatiran nilai, yang terjadi adalah indoktrinasi dan cuci otak, karena nilai dirancukan sebagai pengetahuan kongnitif yang dikira dapat terbatahkan jika ditatarkan dalam penataran terus menerus.

Maka untuk internalisasi, tidak hanya butuh waktu sejarah pengolahan untuk pembatiran, namun butuh juga syarat tersedianya atmosfer (iklim) proses menjadikan yang kongnitif (pengetahuan) menjadi sesuatu yang afektif (dirasakan, dialami).

II.1.2. Pusat Seni Budaya

Dalam ruang lingkup bangunan pusat seni budaya, yang lebih berkembang saat ini adalah bagaimana menginformasikan dan mempublikasikan hasil dari budaya

tersebut kepada masyarakat. Hal ini dikarenakan hasil dari seni budaya sangat beraneka ragam yang mayoritas berupa benda kongkrit.

Pengertian Pusat, seni dan budaya, yaitu :

Pusat, merupakan kata kerja yang memusat, mengarahkan atau mengumpulkan kesatu titik,¹ secara singkat berarti wadah pemusatan segala kegiatan.

Seni, adalah keahlian membuat karya yang bermutu dilihat dari segi keindahannya. Karya yang diciptakan dengan keahliannya yang luar biasa seperti seni lukis, patung, tari dan lainnya. Kesanggupan akal untuk menciptakan sesuatu yang bernilai tinggi,² merupakan ungkapan idea atau pikiran yang dapat menunjukkan identitas budaya yang dapat dirasakan dan diresapi, baik secara naluri, dan audio visual (dua dimensi dan tiga dimensi). Seni dapat diartikan sebagai kegiatan manusia secara sadar dengan perantara tanda-tanda lahiriah tertentu menyampaikan perasaan-perasaan yang telah dihayati kepada orang-orang lain sehingga mereka kejangkitan perasaan-perasaan ini dan juga mengalaminya.³

Seni dalam arti yang mendasar berarti suatu kemahiran atau kemampuan.⁴ Dilihat dari masa perkembangannya seni dapat dikategorikan sebagai berikut :

1. Seni Tradisional, yaitu seni yang merupakan tradisi atau hasil yang telah diterima turun-temurun dari nenek moyang dan dalam pengerjaannya karyanyapun masih menggunakan alat-alat yang sederhana.
2. Seni Kontemporer, yaitu dikenal juga sebagai seni modern, seni yang tercipta dalam batasan atau kaitan pada waktu kesezamanan. Hasil karya seni ini lebih mengarah pada aktivitas kreatif yang sesuai dengan sikap perasaan batin senimannya.

Budaya, adalah suatu hasil karya dari sekelompok manusia didaerah tertentu yang menjadi identitas sendiri yang khas baik berupa kerajinan tangan maupun berupa kegiatan adat atau kebiasaan. Pengertian Budaya diungkapkan sebagai

¹ Kamus Bahasa Indonesia, 2001

² Ibid

³ Leo Tolstoy, dalam Herliana, Art Centre, 1998

⁴ William Flemming, dalam Herlina, 1998

keseluruhan yang tidak ber-orientasi pada kegiatan naluriah tetapi timbul sebagai kegiatan yang terjadi melalui suatu proses belajar. Budaya mempunyai wujud yang dapat dikatakan sebagai kelompok ide-ide, sebagai suatu aktivitas kelakuan, hasil-hasil karya manusia dan dapat juga menunjukkan bentuk dari suatu pandangan manusia, kepribadian manusia, kelompok masyarakat dan budaya dapat menunjukkan kepribadian bangsa.⁵

Oleh karena itu, dengan menggunakan arti seni budaya yang dikemukakan oleh Van Peursen sebagai kata kerja, yaitu proses belajar, akan dikembangkan bagaimana mempresentasikan hasil dari suatu seni budaya tidak hanya untuk diinformasikan dan dipublikasikan saja, tetapi juga dapat dijadikan proses pembelajaran bagi masyarakat.

II.1.3. Pengertian Pusat Seni Budaya sebagai Wadah Informasi, Rekreasi dan Pagelaran Seni Budaya

Pengertian pusat seni budaya sebagai wadah informasi, rekreasi dan pagelaran seni budaya, merupakan fasilitas yang menampung kegiatan pengkajian, penelitian dan pagelaran seni budaya dalam usaha untuk menyebarluaskan informasi seni budaya daerah dan nusantara. Wadah ini juga merupakan satu kesatuan yang memiliki hubungan timbal balik yang tidak bisa dipisahkan.

1. Wadah Informasi Seni Budaya

Wadah informasi seni budaya merupakan suatu wadah yang menampung suatu kegiatan yang bersifat informasi tentang budaya maupun seni budaya, didalam upaya untuk memperkenalkan, menyebar luaskan dan mendapatkan sesuatu data, pengetahuan maupun sesuatu hal yang baru tentang seni budaya, baik secara langsung, visual nyata/yang teraba ataupun yang tidak teraba (abstrak).

⁵ Koetjaraningrat, *Kebudayaan, Mentalitas dan Pembangunan*, 1990

1. Secara Nyata

Suatu informasi yang dapat dilihat dan diraba, hal ini dapat diinformasikan lewat pameran, pagelaran dan sebagainya tentang seni budaya.

2. Secara Abstrak

Sesuatu informasi yang tidak dapat diraba, hal ini dapat diinformasikan lewat pengkajian, maupun kepustakaan tentang budaya dan seni budaya.

2. Wadah Rekreasi

Wadah rekreasi merupakan suatu wadah penunjang kegiatan fasilitas pengkajian dan penelitian, fasilitas pendidikan, fasilitas kepustakaan, pentas seni budaya dan pameran seni budaya secara audio visual.

3. Wadah Pagelaran Seni Budaya

Wadah pagelaran seni budaya adalah suatu fasilitas yang menampung aktifitas kegiatan pertunjukan dan pameran tentang seni budaya. Kegiatan ini juga cara untuk menginformasikan dan memperkenalkan seni budaya, karya maupun karya seni etnis yang ada. Wadah ini juga berfungsi sebagai ajang kreasi untuk mengekspresikan seni budaya daerah sebagai upaya membangkitkan rasa cinta terhadap budaya sendiri.

Pagelaran seni meliputi dua bagian, yaitu;

1. Pagelaran seni rupa/seni kias dua dimensi dan tiga dimensi.
2. Pagelaran seni gerak/suara yang tergabung dalam seni pentas atau seni pertunjukan.

II.1.4

II.1.4. Tujuan dan Fungsi Pusat Seni Budaya

II.1.4

1. Tujuan

- a. Memperkenalkan potensi kekayaan seni budaya agar dikenal oleh masyarakat luas.
- b. Sebagai usaha pelestarian nilai-nilai budaya daerah untuk lebih memperkaya khasanah budaya bangsa.
- c. Meningkatkan daya kreativitas dan apresiasi seni para seniman daerah.
- d. Menciptakan rasa persatuan dan kesatuan serta untuk menunjang terciptanya wawasan budaya nusantara.
- e. Sebagai ajang promosi kepariwisataan daerah dan nusantara.
- f. Meningkatkan pengamat, peminat dan pelaku budaya terutama pada seni budaya.
- g. Memberikan nilai tambah penghasilan masyarakat khususnya bagi pengrajin tradisional dan penjualan jasa.
- h. Mensejahterakan masyarakat melalui penyediaan fasilitas rekreasi budaya yang sehat dan mendidik.

2. Fungsi

- a. Sebagai wadah pengkajian dan penelitian seni budaya.
- b. Sebagai wadah informasi dan promosi budaya.
- c. Sebagai wadah pameran seni budaya dan pertunjukan kreasi seni budaya.
- d. Sebagai wadah rekreasi wisata budaya.

2. *Kegiatan Pendidikan Budaya*

Kegiatan ini meliputi kegiatan pendidikan dalam bentuk teori maupun praktek.

3. *Kegiatan Kepustakaan*

Kegiatan ini meliputi kegiatan informasi pengetahuan tentang seni budaya yang disampaikan melalui penyediaan buku-buku, lewat vidio, audio visual, film slide dan sebagainya.

4. *Kegiatan Pengelolaan Kelembagaan*

Kegiatan ini meliputi kegiatan administrasi dan operasional yang berhubungan dengan kegiatan pengkajian, penelitian, pendidikan budaya, kepubstakaan dan sebagainya, dalam usaha untuk merencanakan program pengembangan kegiatan dan sebagainya.



Gambar II.1. Ruang Kelas
Sumber : *Architect South Australia*

11.1.5.2. Fasilitas Pameran Seni Budaya

1. Karakter Wadah Fisik

Karakter fasilitas pewadahan kegiatan pameran seni budaya dibagi dalam dua hal, yaitu;

1. Fasilitas dokumentasi koleksi

Fasilitas ini hanya diperuntukkan bagi pengelolaan/operasional dalam mengumpulkan, merawat, memamerkan karya seni baik pameran tetap maupun konteporer.

2. Fasilitas informasi pameran seni budaya

Fasilitas ini diperuntukkan bagi pengelola dan pengunjung untuk memamerkan dan memberikan informasi hasil karya seni budaya dari suku etnis yang ada.

2. Karakteristik Kegiatan

Karakteristik kegiatan ini meliputi bentuk dan macam kegiatanyang akan diwadahi.

1. Kegiatan Dokumentasi Koleksi

Kegiatan ini meliputi kegiatan pengumpulan, perawatan pemajangan hasil karya seni yang dilakukan oleh pengelola dan operasional yang ditampilkan dalam bentuk pameran 2 dimensi dan 3 dimensi ataupun melalui audio visual.

2. Kegiatan Pameran Seni Budaya

Kegiatan ini meliputi kegiatan pagelaran seni budaya, pameran untuk memberikan penerangan, informasi tentang seni budaya dari suku-suku etnis yang ada kepada pengunjung.

II.1.5.3. Fasilitas Pentas Seni

1. Karakter Wadah Fisik

Yaitu sebagai fasilitas wadah yang diperuntukkan bagi masyarakat pengunjung, seniman dan sebagainya.

Fasilitas ini dibagi dalam tiga bagian, yaitu;

1. Fasilitas Ruang Pentas

Fasilitas ini diperuntukkan bagi seniman dalam upaya untuk memperkenalkan seni pentas pada penonton dan pengunjung.

2. Fasilitas Kegiatan

Fasilitas ini diperuntukkan bagi penonton dan pengamat seni budaya.

3. Fasilitas Pendukung Operasional

2. Karakter Kegiatan

1. Kegiatan Seniman

Kegiatan ini meliputi kegiatan persiapan dan pementasan sesuai materi yang akan disajikan dalam lingkup seni budaya.

2. Kegiatan Pengunjung

Kegiatan ini meliputi kegiatan penikmatan, pengamatan, penilaian bagi pementasan seni budaya.

3. Kegiatan Pengelola Operasional

Yaitu kegiatan yang meliputi operasional dalam menunjang pelaksanaan pagelaran dan pertunjukan seni budaya.

3. Materi Penyajian

Materi penyajian dari suku-suku etnis dan karya seni budaya yang meliputi;

1. Seni Tari: Tradisional/Klasik/Rakyat dan Kontemporer

2. Seni Suara: Tradisional/Klasik/Kontemporer

3. Seni Kehidupan Rakyat dan Seni Upacara Adat Tradisional

4. Sistem Penyajian

Sistem penyajian disesuaikan dengan karakter seni yang ditentukan dengan scenario penggunaan ruang pentas yang terdiri dari:

1. Panggung Terbuka

Yaitu diperuntukkan untuk seni yang bersifat kolosal, massal sesuai karakteristik seni pertunjukan.

2. Panggung Tertutup

Yaitu dipergunakan untuk seni pentas tunggal atau dalam skala lebih kecil sesuai karakteristik seni pertunjukannya.

II.2. Tinjauan Penampilan Bangunan dan Tata Ruang

II.2.1. Pengertian Penampilan/Citra

Gambaran suatu kesan penghayatan yang ditangkap seseorang dan memiliki arti serta menunjukkan suatu tingkat budaya.⁶ Menurut Gutman dan Fitch bahwa arsitektur merupakan lingkungan buatan yang tidak hanya menyematani manusia dengan alam saja, tetapi sekaligus wahana ekspresi untuk menata kehidupan jasmani/fisik psikologis dan sosial.⁷ Hal ini berarti arsitektur merupakan sarana dan cara berekspresi yang fungsi utamanya adalah intervensi untuk kepentingan manusia, tanpa menghilangkan identitasnya.

Unsur Penampilan Bangunan

1. Ekspresi Obyek

Ekspresi adalah komposisi dan karakter yang dipancarkan oleh suatu obyek ataupun bangunan.

⁶ Kamus Bahasa Indonesia 1999

⁷ B. Sutejo Suwondo, *Arsitektur, Manusia dan Pengamatannya*. 1986



2. Deskripsi Penampilan Bangunan

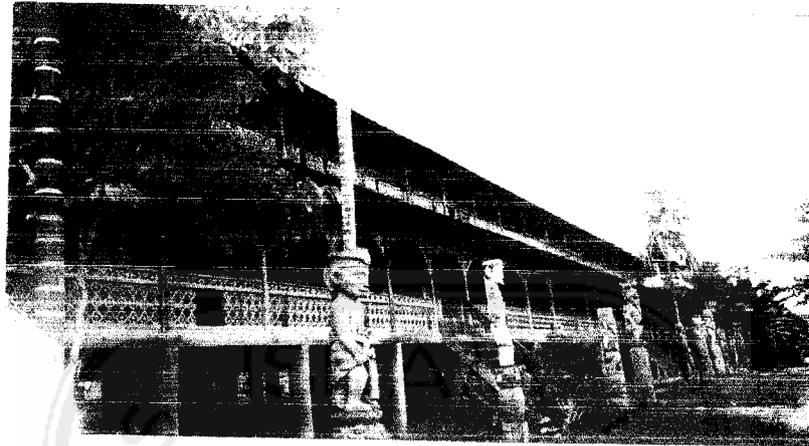
Persepsi manusia berdasarkan pada getaran panca indera dan cita rasa kita akibat dari situasi tertentu yang menyentuh perasaan dan menimbulkan reaksi dan sikap jiwa.



Gambar II.2. Museum Mulawarman
Sumber : *Dinas Pariwisata dan Budaya TK.II Kab. Kutai*

Salah satu kerajaan Kutai yang dibangun pada masa pemerintahan Sultan Aji Muhammad Parikesit dengan ekspresi penampilan bangunan yang menjiwai arsitektur barat dengan penataan massa bangunan yang simetris⁸.

⁸ Silsilah Kutai, Bagian Humas Kabupaten Kutai



Gambar II.3. Rumah Panggung (Lamin Etam)
Sumber : *Dinas Pariwisata dan Budaya TK.II Kab. Kutai*

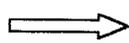
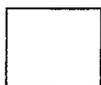
Salah satu rumah adat tradisional yang biasa disebut rumah panggung (Lamin Etam) dengan penataan massa yang simetris dengan bentuk kotak/persegi empat.

II.2.2. Pengertian Tata Ruang

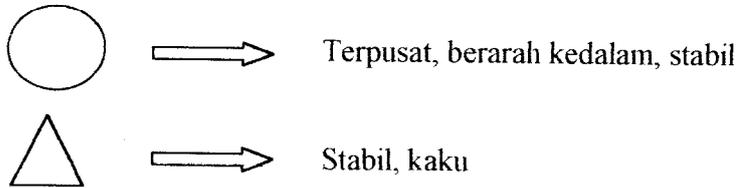
Gambaran tentang ruang tidak berdiri sendiri, tetapi saling berhubungan. Jadi pengaruh suatu ruang tergantung pada ruang-ruang yang terletak sebelum dan sesudahnya. Semua urutan ruang harus fungsional dan mudah dibaca. Urutan adalah kesinambungan dalam persepsi dan pemahaman ruang dan ini tercapai dengan menggunakan unsur-unsur ruang untuk memberi serangkaian pengalaman visual (Terminologi Cullen).

Bentuk Ruang (Shape)

Pada prinsipnya terdapat tiga bentuk dasar suatu ruang, yaitu :



Murni, rasional, statis dan netral



Sifat dan rupa suatu ruang dapat diubah dengan sejumlah obyek yang ditempatkan dalam ruang sesuai dengan karakter kegiatan pelaku. Suatu pemahaman akan ruang terletak pada bidang-bidang dua dimensi pokok, yaitu; bidang dasar, bidang vertical dan bidang atas. Dalam hal ini, bidang dasar mungkin masih dijadikan suatu unsur penentu yang kuat melalui penggunaan bahan, tekstur dan warna⁹.

1. Standar Besaran Fasilitas Pengkajian dan Penelitian

Ruang yang berdasarkan kebutuhan gerak manusia.¹⁰

- | | |
|----------------------|-----------------------------------|
| 1. Perpustakaan | : 1,2 – 2,5 m ² /orang |
| 2. Ruang Kelas | : 1.6 m ² /orang |
| 3. Ruang Rapat | : 2,5 m ² /orang |
| 4. Ruang Staff | : 8 m ² /orang |
| 5. Ruang Pengelola | : 2,5 m ² /orang |
| 6. Hall | : 0,85 m ² /orang |
| 7. Ruang Perkumpulan | : 0,85 m ² /orang |
| 8. Lavatory | : 1,2 m ² /orang |

Kapasitas jumlah orang pada tiap ruang.¹¹

2. Standar Besaran Fasilitas Pameran Seni Budaya

Ruang yang berdasarkan kebutuhan gerak manusia.¹²

- | | |
|----------------|------------------------------|
| 1. Ruang Pamer | : 1,25 m ² /orang |
| 2. Hall | : 1,25 m ² /orang |

⁹ Francis D.K Ching, *Bentuk Ruang dan Susunannya*. 1996

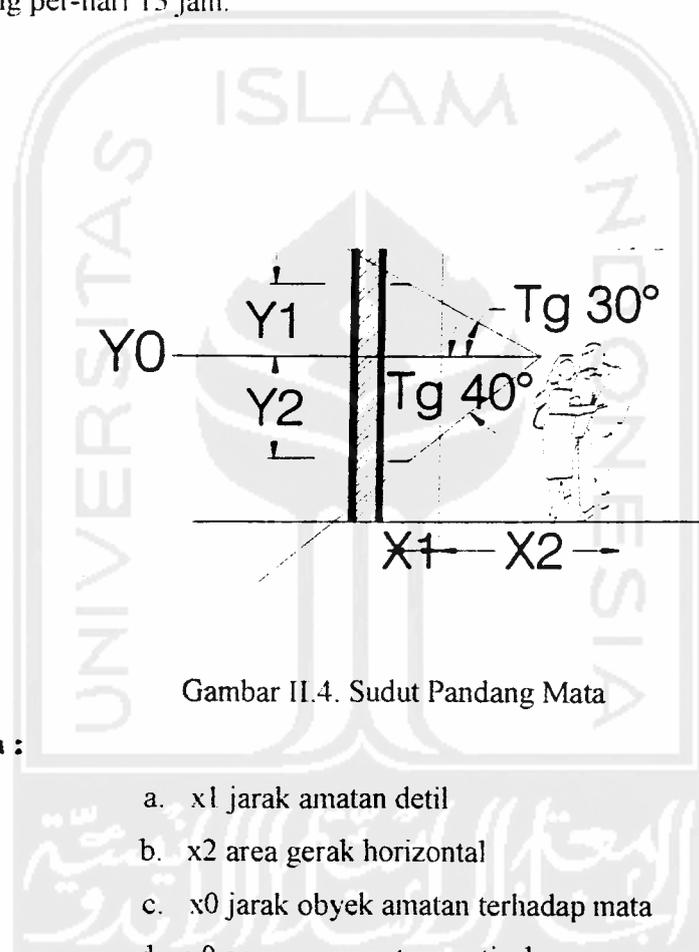
¹⁰ Ernest Neufert, *Data Arsutek*, I, 1989

¹¹ Prediksi dari hasil wawancara dengan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan

¹² Ernest Neufert, I, 1989

- 3. Ruang Resepsionist : 1,5 m²/orang
- 4. Ruang Pengelola : 2,5 m²/orang
- 5. Ruang Alat : 4 m²/orang
- 6. Lavatory : 1,2 m²/orang

Kapasitas jumlah orang pada tiap ruang dan prediksi jumlah pengunjung 600 orang per-hari 13 jam.¹³

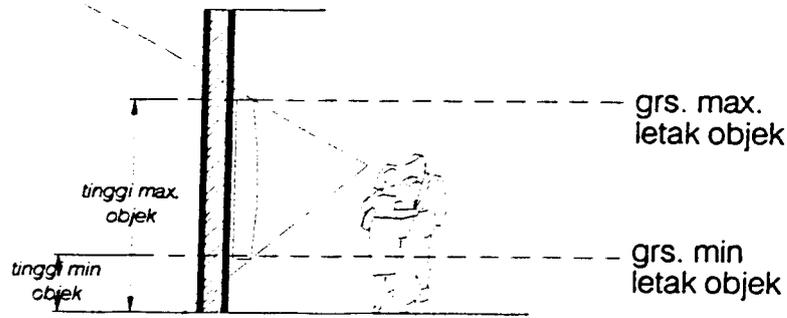


Gambar II.4. Sudut Pandang Mata

Keterangan :

- a. x_1 jarak amatan detail
- b. x_2 area gerak horizontal
- c. x_0 jarak obyek amatan terhadap mata
- d. y_0 area pengamatan vertical
- e. y_1 area pengamatan vertical diatas garis normal
- f. y_2 area pengamatan vertical dibawah garis normal

¹³ Prediksi dari hasil pengunjung, Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai



Gambar II.5. Perletakan Obyek Pamer

Perhitungan ketinggian maksimal obyek terhadap permukaan lantai,

$$T \text{ Max.} = \text{tinggi garis normal} + (X \text{ Tg. } 30^\circ)$$

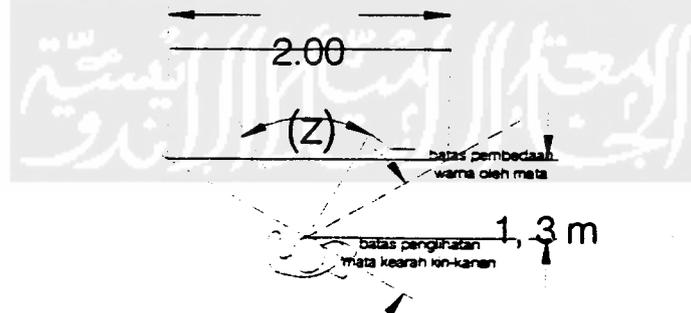
Perhitungan ketinggian minimum obyek terhadap permukaan lantai,

$$T \text{ Min.} = \text{tinggi garis normal} - (X \text{ Tg. } 40^\circ)$$

Perhitungan X secara horizontal

$$X = \frac{\text{lebar obyek (Z)}}{2 \text{ Tg } 30^\circ}$$

$$X = \frac{1,5}{2 \times 0,577} = \frac{1,5}{1,154} = 1,3 \text{ m}$$



Gambar II.6. Batas Perletakan Obyek Pameran Pada Posisi Horizontal

Perhitungan ketinggian maksimal obyek terhadap permukaan lantai, contoh :

Ketinggian Maksimal

$$T \text{ Max.} = \text{tinggi garis normal} + (X \text{ Tg } 30^\circ)$$

$$T \text{ Max.} = 1,65 \text{ m} + (1,3\text{m} \times 0,577)$$

$$= 1,65 \text{ m} \times 0,75$$

$$= 2,4 \text{ m}$$

Ketinggian Minimum

$$T \text{ Min.} = \text{tinggi garis normal} - (X \text{ Tg } 40^\circ)$$

$$T \text{ Max.} = 1,65 \text{ m} - (1,3\text{m} \times 0,839)$$

$$= 1,65 \text{ m} \times 1,09$$

$$= 0,56 \text{ m}$$

3. Standar Besaran Fasilitas Pentas Seni

Ruang yang berdasarkan kebutuhan gerak manusia.¹⁴

1. Hall	: 0,85 m ² /Orang
2. Restaurant	: 1,6 m ² /Orang
3. Ruang Penerima	: 1,5 m ² /Orang
4. Ruang Loket	: 2 m ² /Orang
5. Ruang Latihan	: 1,25 m ² /Orang
6. Ruang Tata Suara	: 1,25 m ² /Orang
7. Ruang Alat	: 4 m ² /Orang
8. Lavatory	: 1,2 m ² /Orang
9. Ruang Pentas	: 0,6 m ² /Orang
10. Panggung	: 2 m ² /Orang

¹⁴ Ernist Neufert, II, 1989

11. Ruang Administrasi : 2,5 m²/Orang

12. Ruang Perencana : 2,5 m²/Orang

Kapasitas jumlah orang dalam ruang dan prediksi jumlah pengunjung 1000 orang.¹⁵

II.2.3. Pengertian Ekspresif dan Dinamis

II.2.3.1. Ekspresif

Ekspresi merupakan salah satu cara penyampaian agar pengamat dapat mengartikan symbol dan tanda-tanda. Wujud dari ekspresi adalah kesan yang ditimbulkan oleh obyek¹⁶.

Ekspresi dapat dicapai melalui :

1. *Simbol-simbol*; melalui tanda-tanda suatu obyek sehingga dapat dimengerti.
2. *Sematik* atau *Literality*; mengartikan secara harfiah melalui kata-kata kedalam bentuk.
3. *Mimesis*; penciptaan bentuk melalui peniruan dari hasil aslinya dan hasilnya merupakan replica.
4. *Metafora*; melalui analogy yang memberi kiasan pada obyek sehingga dapat dimengerti sebagai bentuk analogy dari aslinya.
5. *Paradox*; melalui bentuk perlawanan yang dapat berupa kontras dan tidak selaras.

II.2.3.2. Dinamis

Dinamis adalah merupakan sesuatu yang mudah bergerak atau sesuatu yang mudah menyesuaikan dengan keadaan¹⁷. Sehingga pada gubahan dan penampilan massa bangunan dengan memperlihatkan penggabungan antara penampilan yang

¹⁵ Prediksi dari hasil wawancara dengan Kepala Dinas Pariwisata dan Budaya

¹⁶ Sutedjo, Suwondo B. Dipl Ing, Arsitektur Manusia dan Pengamatannya, Djambatan

¹⁷ Kamus Bahasa Indonesia 1999

tradisional dan modern. Menciptakan alur gerak pada tata massa, sirkulasi, dan fasade yang dinamis dengan komposisi penataan yang tidak kaku dan informal (melingkar, lengkung dan sebagainya) yang mempunyai ketegasan dalam penampilan bangunan dan tidak monoton.

II.2.4. Penerapan yang Ekspresif dan Dinamis

Penerapan yang ekspresif dan dinamis dengan karakter suatu obyek kedalam wujud bangunan¹⁸, yaitu:

1. Wujudnya berbentuk tidak kaku, dinamis dan informal (lengkung, melingkar dan sebagainya).
2. Bentuk dua dimensi dan tiga dimensi, skala dan proporsi ditentukan oleh rasa nyaman.
3. Warna bentuk yang menimbulkan rasa gembira dan santai, misalnya; warna cerah atau warna gelap yang dapat menjadi selaras atau kontras dengan lingkungannya.
4. Bentuk memiliki tekstur.
5. Bentuk tidak monoton dan organis.
6. Orientasi bangunan kearah view yang menyegarkan pikiran.
7. Bentuk mempertimbangkan pencahayaan, temperatur dan keamanan yang mempengaruhi kenyamanan pemakai.

II.3. Tinjauan Keberadaan Budaya Erau Kutai Kartanegara

Kabupaten Kutai adalah merupakan kota budaya dan pariwisata yang merupakan kerajaan tertua di Asia dengan didukung obyek dan daya tarik wisata, seperti ; Museum Mulawarman, Goa Sapari, Taman Ria Waduk Panji Sukarame,

¹⁸ Drs. Wing Haryino, MED (1978),Entertainment. Bandung

Muara Kaman, Danau Kendang Kemurung, Taman Rekreasi Keajaiban Dunia di Pulau Kumala Tenggarong (masih dalam proses pembangunan, seluas 40 Ha) dan Festival Erau merupakan event unggulan Kalimantan Timur.¹⁹

Asal kata Erau dalam bahasa daerah Kutai “EROH” yang artinya ramai, riuh, ribut, suasana yang penuh suka cita. Suasana yang ramai, riuh-rendah suara tersebut dalam arti banyaknya kegiatan kelompok orang yang mempunyai hajat dan mengandung makna bersifat *sakral-ritual* maupun yang bersifat hiburan.

II.3.1. Riwayat singkat Erau

Menurut legenda rakyat Kutai, disebuah dusun bernama Jaitan, bermukimlah seorang Petinggi (Kepala Dusun) bersama istrinya. Puluhan tahun mereka hidup suami-istri namun Dewa tidak mengizinkan seorang anak. Suatu malam kedua orang tua itu dikejutkan oleh suara yang gegap gempita diluar rumah, malam yang tadinya gelap gulita berubah menjadi terang benderang, dan mereka mendengar suara yang menyeru : “*Sambut mati babu, tiada sambut mati mama*”, dijawab Petinggi Jaitan Layar dengan Suara : “*Ulur mati lumus, tiada diulur mati lumus*” sambil memberanikan diri keluar rumah Untuk melihat keberadaan sebenarnya.

Alangkah terkejutnya, dihalaman rumahnya dijumpai sebuah batu raga emas, didalamnya terdapat seorang bayi yang diselimuti kain kuning, ditangan kanannya menggenggam sebutir telur ayam dan ditangan kirinya memegang sebilam keris emas. Petinggi tersebut lebih terkejut setelah dilihatnya tujuh Dewa berdiri didepannya dan salah satunya berucap : “Berterima kasihlah kamu, karena doamu untuk mendapatkan anak dikabulkan, bayi ini adalah keturunan Dewa-dewa di Khayangan karena, jangan di sia-siakan, jangan dipelihara sebagai anak manusia biasa, bila akan dimandikan, janganlah dengan air biasa, akan tetapi dimandikan dengan air yang diberi bunga-bunga wangi dan apabila sudah besar, janganlah ia

¹⁹ Pemerintah Daerah Kabupaten Kutai

menginjak tanah sebelum diadakan “ERAU” (pesta), dimana kala itu kaki anakmu harus diinjakkan pada kepala manusia yang masih hidup dan kepala manusia yang sudah mati, selain itu diinjakkan pula pada kepala kerbau yang masih hidup dan yang sudah mati. Demikian pula bila anakmu pertama kali ingin mandi ke “tepian” maka hendaklah terlebih dahulu diadakan upacara “ERAU” sebagaimana pada upacara “tajak tanah”. Semua petunjuk Dewa tadi dijalankan oleh Petinggi dan istrinya.

Setelah tiga hari tiga malam, maka putuslah tali pusar bayi tersebut, semua penduduk Jahitan Layar bersuka cita sambil menembakkan meriam “sapu jagat” sebanyak tiga kali empat puluh hari empat puluh malam, dan bayi dipangku secara bergilirdengan hati-hati dan cermat. Sesuai petunjuk Dewa, anak tersebut diberi nama : **“Aji Batara Agung Dewa Sakti”**.

Demikian sekilas riwayat singkat untuk pertama kali dilakukan upacara ERAU pada upacara “Tajak Tanah dan Mandi ke Tepian” yang dilakukan oleh penduduk Jahitan Layar kepada Aji Batara Agung Dewa Sakti yang kemudian jadi cikal bakal keturunan Raja-raja Kutai Kartanegara Ing Martadipura.

Peringatan ini mempunyai arti penting bagi masyarakat kota Tenggarong khususnya dan masyarakat Kabupaten Kutai pada umumnya karena mempunyai makna tersendiri yaitu sejarah dimana terjadinya suatu peralihan pusat pemerintahan, dari suatu tempat yang tadinya sudah dianggap tidak bertuah lagi dengan mencari suatu daerah baru yang dianggap bertuah, yang dapat memberikan keberuntungan dan kemakmuran masyarakatnya.

II.3.2. Materi Seni Budaya Erau²⁰

Seluruh materi yang akan disajikan dalam Seni Budaya Erau adalah dalam bentuk paket-paket pertunjukan seni yang bersumber dari *seni-budaya tradisional* :

1. Seni tari, musik dan lagu rakyat.

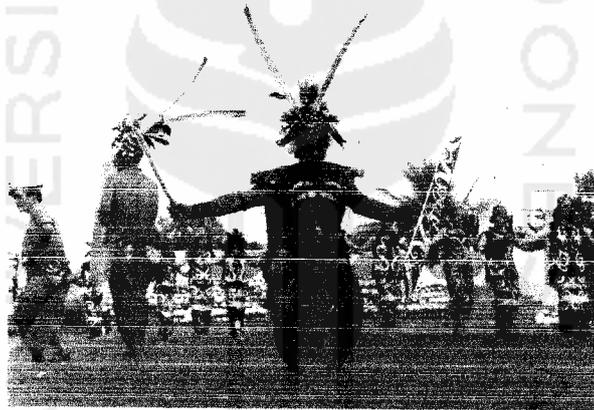
²⁰. Erau Kutai Kalimantan Timur, Dinas Pariwisata dan Budaya Kabupaten Kutai

2. Upacara-upacara rakyat.
3. Olah raga tradisional..

1. Seni Tari, Musik dan Lagu Rakyat

Berbagai bentuk-ragam seni tari tradisional dari suku-suku pedalaman (dayak) dan suku-suku pesisir pantai digelar secara bergiliran, diisi oleh seniman dan seniwatidari Kecamatan-kecamatan.

Berbagai bentuk peralatan musik tradisional di pertunjukan dalam bentuk demonstrasi maupun sebagai musik pengiring tari. Disamping itu juga diadakan lagu-lagu rakyat/daerah baik dalam bentuk paduan suara maupun perorangan.



Gambar II.7. Salah satu Tarian suku Dayak
Sumber : *Erau Kutai Kalimantan Timur, Dinas Pariwisata TK. II*

2. Upacara-upacara Adat

Upacara adat Erau Kutai merupakan pokok acara Erau dan diselenggarakan kaum kerabat Keraton. Sedangkan upacara-upacara adat suku-suku dayak khusus didatangkan dari beberapa kecamatan, masing-masing diwakili salah satu kelompok etnis. Upacara adat ini digelar dipanggung dan ditempat-tempat khusus dan terbuka untuk umum.



Gambar II.8. Upacara Mengulur Naga
Sumber : *Erau Kutai Kalimantan Timur, Dinas Pariwisata TK. II*

3. Olah raga Tradisional

Banyak ragam olah raga tradisional yang dilakukan pada hari-hari Erau, baik yang bersifat demonstratif maupun dalam bentuk pertandingan/perlombaan. Jenis-jenis olah raga tradisional terdiri atas :

- a. Layang-layang hias.
- b. Layang begelas (adu layangan).
- c. Menyumpit.
- d. Behempas.
- e. Begasing (adu gasing).
- f. Belogo (adu logo).
- g. Gulat bubur /tepung.
- h. Lomba perahu beregu.
- i. Lomba perahu perorang, dan lain-lain.



Gambar II.9. Salah satu Olah raga Tradisional Behempas
Sumber : *Erau Kutai Kalimantan Timur, Dinas Pariwisata TK. II*

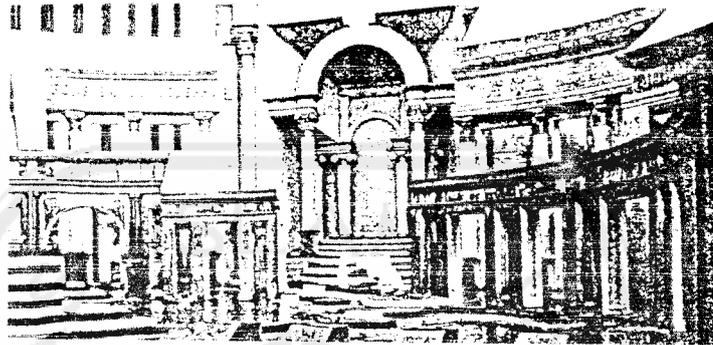
II.4. Studi Banding Bangunan Bermakna Budaya

Untuk memberikan gambaran tentang sebuah bangunan Pusat Seni Budaya Erau dengan filosofi bentuk, pola pikir konsep desain dan desain bangunan, yang kesemuanya itu memerlukan pemikiran mendalam, maka dilakukan studi banding beberapa bangunan yang bernilai budaya.

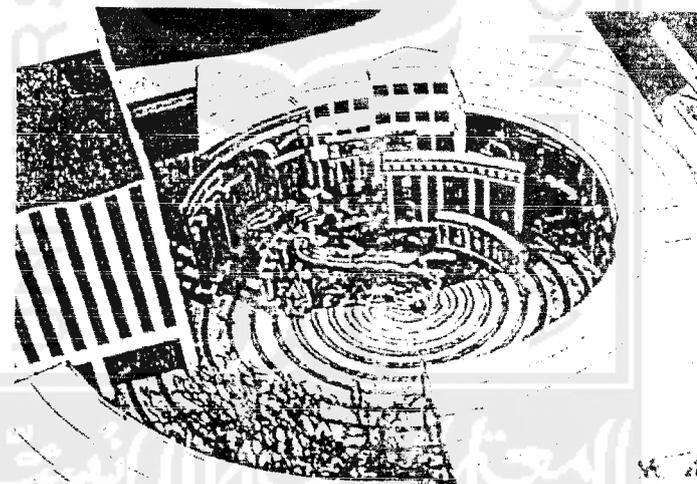
II.4.1. Piazza d'Italia, New Orleans

Bangunan yang dibuat sebagai penyeimbang terhadap bangunan-bangunan tinggi disekelilingnya. Oleh Charles Moore, sang arsitek, dimasukkan semua unsure dan suasana keitalia-italian didalamnya secara komikal atau sedikit tidak serius kedalam bangunan, yang dipersembahkan kepada kaum Italianoyang bermukim di New Orleans dan mayoritas dari mereka bermata pencaharian sebagai penjaja *pizza*. Dengan terkesan seenaknya, ia menampilkan kolom-kolom Romawi yang diletakkan pada bentuk melengkung sebagai lambang kemerdekaan orang-orang Romawi dieranya. Kemudian dibuat replica pulau Sisilia ditengah bangunan, serta

memunculkan wajah Moore sendiri dalam bentuk patung wajah pada kolom-kolom Tuscannya.



Gambar II.10. Fasade Piazza d'Italia
Sumber : *Building and Projects-Charles Moore*



Gambar II.11. Site Plan dan Perspektf Piazza d'Italia
Sumber : *The History of Postmodern Architecture*

II.4.2. British Council, New Dehli-India

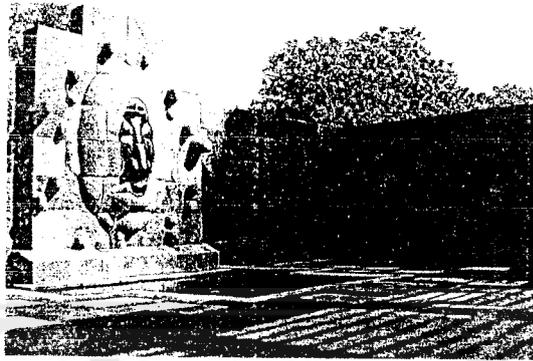
Gedung British Council, New Dehli-India oleh Charles Coerrea, dirancang meliputi fungsi ruang perpustakaan, auditorium, gallery seni dan ruang duta besar Inggris. Filosofi bentuk dirancang dari nilai sejarah interksi budaya India dan Inggris, karena India sendiri adalah negara persemakmuran dari Inggris.

Pada ruang-ruang gedung dibentuk menurut system nilai budaya India dan Inggris. Dari pintu utama terbentuk berupa rangkaian ruang yang menjelaskan proses intraksi budaya. Hingga ruang akhir pada bangunan dibentuk oleh serangkaian simbol-simbol dari mitos dan kepercayaan India dan Inggris. Ada tiga titik simbol disepanjang keberadaan ruang British Council dan membentuk tiga aksis mundi. Salah satu simbol bentuk yang dihadirkan dalam tiap titik yaitu mengambil nilai kepercayaan Hindu (dewa Siwa dan sungai Gangga). Di India sebagai negara asal mula tumbuh agama Hindu, menganggap agama Hindu menghidupkan dewa-dewa sebagai penuntun hidup agama Hindu. Charles Correa dalam desainnya British Council ini mengambil fenomenologi budaya dari kepercayaan masyarakat Hindu dan Budha.

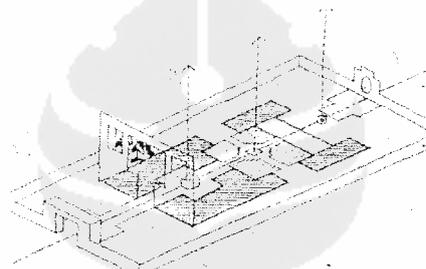
Pada aksis Mundi yang lain, ajaran Hindu menjadi penandaan memusat (lingkaran) sebagai pusat energi dari alam. Titik tanda berikutnya diletakkan pada ruang terbuka yang dikelilingi oleh mitos lain yaitu taman surga.

Pada bagian lain disepanjang poros ini ada simbol pengetahuan filsafat barat berupa susunan batu granit yang membentuk arah vertikal untuk menggambarkan nilai ilmu pengetahuan yang masuk ke India.

Interaksi sosial budaya menjadi kata kunci bentuk perancangan British Council, sistem kepercayaan masyarakat India dan Inggris, dipresentasikan dalam konsep perancangan bentuk gedung British Council.



Gambar II.12. Detail salah satu symbol (Dewa Siwa dan Gangga)
Sumber : *Charles Correa, British Council, New Dehli India*



Gambar II.13. Titik simbol dalam bangunan
Sumber : *Charles Correa, British Council, New Dehli*

II.4.3. Keterkaitan dengan Pusat Seni Budaya Erau

Kedua bangunan yang ditulis diatas, merupakan bangunan yang bercirikan tradisional dan modern, akan tetapi keduanya memiliki maksud dan tujuan yang sama, yaitu bagaimana mengekspresikan nilai-nilai budaya kedalam bentuk arsitektural.

Pada Piazza d'Italia, modernitas yang dipadukan dengan nilai-nilai tradisional menjadi konsep tersendiri bagi Charles Moore dalam proses perancangan. New Orleans adalah sebuah kota yang penuh dengan gedung-gedung yang modern menjadi site pilihannya. Dalam dominasi gedung-gedung pencakar langit dan bangunan modern lainnya, Piazza menjadi satu bangunan yang memiliki kelebihan dalam

penampilan dalam menjawab kehomogenan era yang ada di New Orleans, bahwa saat seorang arsitek tidak dapat beralih dari *high tech*, maka ia akan memperkaya dengan *high touch*.

Pada bangunan British Council di New Dehli, Charles Correa ingin mempresentasikan pertemuan kultur Inggris sebagai tamu dan kultur India sebagai tuan rumah. Pola peruangan disusun secara linier memiliki makna tiga simbol sepanjang bangunan tersebut. Desain bangunan juga memperhatikan pengolahan fasade yang mencerminkan sesuatu yang diagungkan dalam kepercayaan masyarakat India.

Pusat Seni Budaya Erau dalam perencanaan dan perancangan, tidak terlepas dari metode dan ekspresi perancangan dari beberapa bangunan diatas. Dengan memasukkan unsur-unsur tertentu dari budaya Erau sebagai bentuk fisik dalam upaya mempresentasikan nilai-nilai yang ada didalamnya.



Gambar II.14. Simbol Kerajaan Kutai (Lembu Suana)
Sumber : *Dinas Pariwisata dan Budaya Kabupaten Kutai*