

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan Negara yang kaya akan budaya. Indonesia memiliki keanekaragaman budaya yang tersebar dari sabang sampai merauke. Salah satu keanekaragaman budaya itu adalah rumah adat. Rumah adat di Indonesia memiliki kekhasan di setiap daerahnya. Rumah adat merupakan salah satu representasi kebudayaan yang paling tinggi dalam sebuah komunitas suku atau masyarakat.

Arsitektur tradisional di Indonesia masih banyak dikenal oleh masyarakat sebagai identitas suatu daerah dan masih menyatu dengan kebudayaan maupun lingkungan. Salah satu identitas yang dapat kita lihat dari daerah masing-masing yaitu Rumah Adat, karena di setiap daerah masing-masing memiliki bentuk rumah adat yang berbeda dan memiliki bentuk ataupun etnik tertentu di setiap wilayah. Rumah adat adalah rumah yang dibangun dengan cara yang sama dari generasi kegenerasi dan tanpa atau sedikit sekali mengalami perubahan. Rumah tradisional dapat juga dikatakan sebagai rumah yang dibangun dengan memperhatikan kegunaan, serta fungsi sosial dan arti budaya dibalik corak atau gaya bangunan. Sebagai salah satu bentuk dalam kebudayaan arsitektur tradisional di terapkan peraturan atau kesepakatan yang tetap dipegang dan dipelihara turun-temurun.

Pusat kebudayaan atau pusat kesenian merupakan sebuah wadah untuk membina dan mengembangkan kebudayaan. Pusat kebudayaan bertanggung jawab mengendalikan dan merancang kegiatan budaya dan kesenian. Pusat kebudayaan memiliki beberapa tugas yang meliputi pengenalan kebudayaan, melaksanakan kegiatan kebudayaan dan kesenian, menyediakan sarana dan prasarana penunjang perkembangan pendidikan kebudayaan dan kesenian, menggalakkan program kebudayaan dan kesenian yang bertujuan membina masyarakat agar kebudayaan tidak luntur, serta mengundang pakar dalam mengisi kegiatan yang berhubungan dengan sosialisasi kebudayaan. Agar dapat menjalankan fungsinya dengan

baik maka pusat kebudayaan harus memiliki fasilitas-fasilitas yang di antaranya adalah fasilitas perkantoran sebagai penunjang fungsi administratif, perpustakaan, kelas kursus, dan galeri seni. Galeri seni pada pusat kebudayaan dibuat berdasarkan kebutuhan khusus, dapat berupa galeri untuk memamerkan karya atau berupa sebuah aula pertunjukan **(Marta dkk, 2020)**.

Pada penelitian ini, penulis memilih objek penelitian yaitu rumah adat 4 jenis Kota Sungai Penuh dengan menggunakan pendekatan Neo-Vernakular. Pendekatan arsitektur Neo-Vernakular merupakan sebuah wujud arsitektur yang mendukung pelestarian kearifan lokal namun tetap dapat menyesuaikan dengan tuntutan perubahan zaman. Penerapan arsitektur Neo-Vernakular merupakan strategi desain yang tepat untuk diterapkan pada perancangan pengembangan Pusat Kebudayaan dan Kesenian pada Rumah Adat 4 Jenis Kota Sungai Penuh. Dapat dilihat dari fungsi bangunan sebagai pusat kebudayaan serta fasilitas wisata budaya yang bertujuan untuk mengembangkan kesenian dan kebudayaan.

Dalam prinsipnya arsitektur Neo-Vernakular tidak mengesampingkan nilai-nilai tradisi setempat sehingga menerapkan arsitektur Neo-Vernakular merupakan salah satu cara untuk melestarikan tradisi lokal. Hal tersebut membuat arsitektur neo vernakular cocok diterapkan sebagai strategi desain pada bangunan-bangunan di Indonesia sebagai negara yang memiliki budaya arsitektur yang beragam dan rentan tergerus akibat semakin pesatnya perkembangan arsitektur dunia. Selain mengedepankan lokalitas, keterbukaan arsitektur Neo-Vernakular terhadap pembaruan membuatnya fleksibel dalam mewadahi ragam kegiatan dan fungsi sehingga mampu menghasilkan rancangan desain yang sesuai dengan kebutuhan **(Marta dkk, 2020)**.

Sama halnya dengan daerah-daerah lain di nusantara, Kota Sungai Penuh juga merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari suku Kerinci yang memiliki arsitektur bangunan rumah atau tempat tinggal yang unik dan spesifik. Rumah tradisional suku Kerinci ini dibuat berlarik, antara satu bangunan rumah dengan bangunan rumah lainnya saling berhubungan dan saling bersambung seperti rangkaian gerbong memanjang. Konstruksi

bangunan rumah adat ini cukup rumit dan unik karena sistem sambungnya tidak menggunakan besa-paku, akan tetapi menggunakan pasak dan sistem sambung silang berkait.

Rumah adat 4 jenis Kota Sungai Penuh yang dibuat berlarik ini telah mengalami kemerosotan baik secara fisik maupun non fisik yang disebabkan oleh beberapa faktor yaitu kurangnya kesadaran masyarakat akan pentingnya menjaga warisan sejarah dan budaya serta semakin lemahnya peran adat istiadat yang berlaku dalam masyarakat kerinci. Maka dengan hal tersebut perlu dilakukannya perencanaan revitalisasi rumah adat 4 jenis Kota Sungai Penuh sebagai tempat pengembangan seni dan kebudayaan agar warisan sejarah ini akan tetap terus terjaga dan dikenal banyak orang.

Kota Sungai Penuh memiliki beberapa bangunan penting yang ada disekitaran Kawasan (perkotaan) tersebut. Salah satu bangunan penting yang ada di Kawasan tersebut yaitu Rumah Adat 4 jenis kota Sungai Penuh yang berlokasi strategis kerana berada di tengah pusat kota yaitu Jl. Jend. Sudirman, Dusun Baru, Sungai Penuh, Kota Sungai Penuh, Provinsi Jambi. Rumah Adat 4 Jenis Kota Sungai Penuh memiliki potensi di Kota Sungai Penuh karena menjadi salah satu bentuk identitas wilayah Kota Sungai Penuh. Rumah ini juga dapat di gunakan sebagai tempat kegiatan seni dan budaya kerinci, pembinaan adat, kepemudaan, olah raga, kegiatan keagamaan dan juga dijadikan sebagai tempat balai pertemuan bagi masyarakat umum disekitar wilayah Sungai Penuh dan Sekitarnya. Untuk mendukung dan melestarikan Rumah Adat 4 Jenis Kota Sungai Penuh kemudian memecahkan masalah yang ada di rumah tersebut.

Rumah Adat 4 Jenis Kota Sungai Penuh dirancang untuk kegiatan multi-fungsi dan menghadirkan tentang sejarah Kota Sungai Penuh dan Kebudayaan Kota Sungai penuh bagi masyarakat Kota Sungai Penuh dan wisatawan yang berkunjung dengan ketentuan dan syarat yang berlaku, menurut RTRW Kota Sungai Penuh nomor 5 tahun 2012 BAB I Pasal 1 No.38 Kawasan Strategis Kota wilayah yang penataan ruangnya di prioritaskan karena mempunyai pengaruh sangat penting dalam lingkup kota terhadap ekonomi, sosial, budaya, dan lingkungan.

Kondisi pada bangunan Rumah Adat 4 Jenis tersebut sangat tidak terawat karena terjadinya aksi demonstrasi pada pemilihan bupati sekitaran tahun 2014 yang menyebabkan bangunan tersebut jadi hancur dan terbengkalai. Bangunan tersebut terbengkalai selama 6 tahun dan tidak terawat, sehingga bangunan tersebut disalah gunakan oleh masyarakat Kota Sungai Penuh sebagai tempat hal-hal yang negatif. Maka dari itu dilakukan perencanaan revitalisasi pada bangunan tersebut, maka diharapkan dengan perencanaan dan perancangan yang mampu untuk memanfaatkan potensi dan kelestarian bangunan rumahnya. Dengan adanya rumah tersebut dapat menyediakan Lapangan Pekerjaan untuk pengelola atau pemeliharaan fasilitas rumah tersebut dan untuk meningkatkan perekonomian di Kota Sungai Penuh yang akan berkembang dan berlanjut, mengenai pengembangan dan pemeliharaan rumah tersebut maka diperlukan **“REVITALISASI RUMAH ADAT 4 JENIS KOTA SUNGAI PENUH SEBAGAI TEMPAT PUSAT PENGEMBANGAN SENI DAN BUDAYA KOTA SUNGAI PENUH BERBASIS Neo-Vernakular”**

1.1.1 Data

Kecamatan Sungai Penuh terletak di Kota Sungai Penuh, Provinsi Jambi, Indonesia. Kecamatan dan Kota Sungai Penuh merupakan pusat dari beberapa Kecamatan bagian untuk semua aktivitas maupun area perkantoran, perdagangan, dan jasa. Kecamatan Sungai Penuh memiliki populasi terbanyak nomor 2 di Kota Sungai Penuh dan mengalami peningkatan sebanyak 0,28%-0,60% dari tahun 2016-2020. Dengan jumlah penduduk di Kecamatan Sungai Penuh sebanyak 10.372 jiwa tahun (2020), terdiri dari 5102 Laki-laki dan 5265 Perempuan (Sumber: Data Dari BPS Sungai Penuh).

Kecamatan	Tahun	Jenis Kelamin		Jumlah Penduduk	Pertumbuhan Penduduk per Tahun (%)
		Laki-laki	Perempuan		

Sungai Penuh	2016	4968	5028	9996	0.28
	2017	4980	5057	10037	0.41
	2018	4997	5088	10085	0.39
	2019	-	-	-	-
	2020	5102	5265	10372	0.60

Tabel 1.1 : Jumlah Penduduk Kecamatan Sungai Penuh, Kota Sungai Penuh, Tahun (2016-2020)

Sumber : Badan Pusat Statistik (BPS) Sungai Penuh.

Jumlah Pengunjung wisata di Kota Sungai Penuh tahun 2016 sampai tahun 2019 mengalami peningkatan jumlah wisata setiap tahunnya. Karena adanya objek wisata Alam, Kuliner, dan kebudayaan maupun seni.

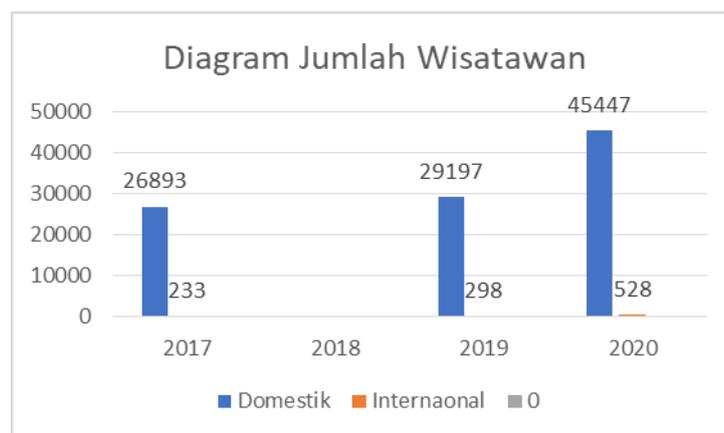
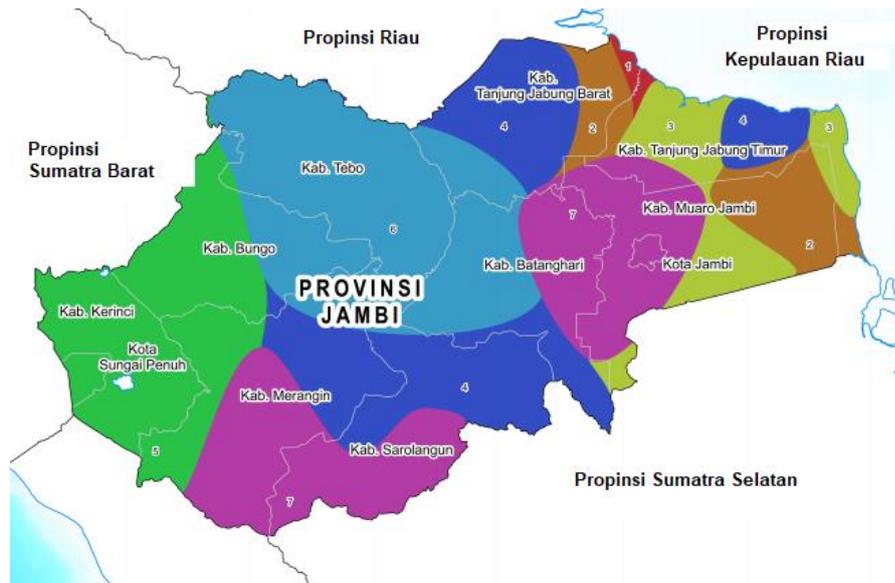


Diagram 1.1 : Jumlah Wisatawan Nusantara dan Wisatawan Mancanegara, Tahun (2017-2020)

Sumber : Badan Pusat Statistik (BPS) Sungai Penuh.

1.1.2 Fakta

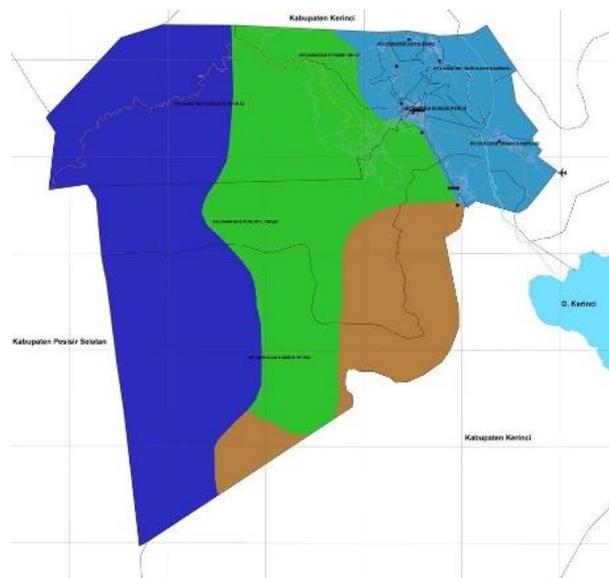
Provinsi Jambi adalah sebuah Provinsi yang terletak di bagian pesisir timur dibagian tengah Pulau Sumatera, Ibu kotanya berada di kota Jambi. Di Provinsi jambi ada beberapa bagian kota dan kabupaten yang dibagi menjadi 11 kabupaten maupun kota.



Gambar 1.1 : Peta Provinsi Jambi

Sumber : <https://images.kemendikbud.com>)

Salah satu bagian kota dari provinsi jambi yaitu kota sungai penuh. Kota Sungai Penuh merupakan salah satu Kota Madya terbesar kedua di Provinsi Jambi. Kota ini dibentuk berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 25 tahun 2008 yang merupakan pemekaran dari kabupaten Kerinci pada tanggal 8 Oktober 2009.



Gambar 1.2 :Peta Jenis Tanah Kota Sungai Penuh

Sumber :RTRW Kota Sungai Penuh tahun 2011-2031

Di Kota Sungai penuh terdapat Kawasan Strategis. Salah satu Kawasan strategis di Kota Sungai Penuh yaitu terletak pada Jl. Jendral Sudirman, di jalan tersebut ada beberapa bangunan penting dan bersejarah. Di Jl. Jendral Sudirman terdapat salah satu bangunan penting dan bersejarah yaitu Rumah Adat 4 Jenis Kota Sungai Penuh yang merupakan Salah satu identitas daerah Kota Sungai penuh. Rumah tersebut juga dijadikan sebagai tempat balai pertemuan bagi pihak-pihak yang berkepentingan maupun masyarakat kota sungai penuh dan sekitarnya. Dengan adanya kegiatan tersebut di Rumah Adat 4 Jenis membutuhkan ruang untuk menunjang kegiatan dengan fasilitas ruang-ruang pendukung lainnya seperti ruang untuk kegiatan administrasi, komersial, dan servis.



Lapangan
Merdeka



Kantor
Pos



Rutan
Kelas II B



Kodim
0417
Kerinci



Kampus
Stie



Site (Tapak) Rumah Adat 4 Jenis

Gambar 1.3 : Eksisting Rumah Adat 4 Jenis Kota Sungai Penuh

Sumber/Source: Analisis Pribadi akses 2021



Gambar 1.4 : Kondisi Rumah Adat 4 Jenis Kota Sungai Penuh

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Permasalahan Non-Arsitektur

1. Bagaimana Rumah Adat 4 Jenis Kota Sungai Penuh Sebagai faktor daya Tarik yang mendominasi di Kawasan Jl. Jend Sudirman bagi masyarakat sekitar ?
2. Bagaimana Potensi bangunan Rumah adat memberikan pengetahuan dan pembelajaran kepada semua kalangan (anak-anak maupun orang dewasa) masyarakat kota sungai penuh tentang kebudayaan adat Kota Sungai Penuh (Kerinci) ?
3. Bagaimana setelah adanya perancangan Rumah Adat tersebut dapat menaikkan perekonomian masyarakat maupun daerah ?

1.2.2 Permasalahan Arsitektur

1. Bagaimana cara membuat revitalisasi Rumah Adat 4 Jenis yang mendominasi di Kawasan Jl. Jendral Sudirman dan mampu untuk mencukupi semua aktivitas yang ada di rumah adat tersebut dan memenuhi kriteria dari perancangan dengan pendekatan Neo-vernakular ?
2. Bagaimana cara optimalisasi pengelolaan tata ruang Rumah Adat 4 Jenis yang sesuai untuk menarik semua kalangan (anak-anak maupun orang dewasa) agar lebih tertarik untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang kebudayaan sungai penuh ?
3. Bagaimana cara menciptakan pola ruang yang aktif dan sesuai untuk pengembangan Rumah Adat 4 Jenis untuk dapat membantu perekonomian masyarakat ?

1.3 Tujuan dan Sasaran

1.3.1 Tujuan

1. Merancang bangunan dengan budaya setempat dengan pendekatan tradisional dan modern.
2. Merancang sebuah bangunan yang menghubungkan antara bangunan dengan kawasan lainnya
3. Merancang bangunan Rumah Adat 4 Jenis dengan kebutuhan dan fasilitas bagi pengunjung maupun masyarakat sekitar.

1.3.2 Sasaran

Sasaran dari penelitian ini adalah Masyarakat kota sungai penuh dan wisatawan mancanegara untuk memperkenalkan budaya Kota Sungai Penuh (Kerinci) serta sasaran khusus dari penelitian tersebut yaitu pemerintah dan pengelola.

1.4 Kebaruan

Kebaruan desain atau konsep yang di gunakan yaitu tradisional dan modern untuk dapat meningkatkan pengunjung serta memperkenalkan kebudayaan daerah tersebut yang berskala internasional dan nasional. Dengan menggunakan pendekatan Arsitektur Neo Vernakular yang dapat menarik pengunjung lokal maupun internasional untuk berkunjung. Menciptakan ruang dapat menyelesaikan permasalahan yang membatasi kreatifitas, dan menjadi tempat menambah wawasan tentang seni dan kebudayaan kota sungai penuh. Menghadirkan suatu wadah yang dapat mampu menampung kegiatan pertunjukan seni di Kota Sungai Penuh. Dengan begitu perencanaan pusat pertunjukan seni Kota Sungai Penuh menjadi :

1. Melestarikan adat istiadat Kerinci agar tidak dilupakan oleh masyarakat Sungai penuh itu sendiri maupun yang bukan dari Kota Sungai Penuh.
2. Memberikan wadah bagi masyarakat pendatang agar dapat merasakan pengalaman ruang bersama keluarga.
3. Menjadi tempat wisata edukasi yang sekaligus melestarikan adat istiadat Kota Sungai Penuh (Kerinci)

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat pada penulisan terbagi 2 yaitu, manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan, dan kebudayaan kepada penulis tentang pendekatan desain yang berbasis riset untuk menghasilkan sebuah desain arsitektur optimal untuk menjawab permasalahan yang ada.

1.5.2 Manfaat Praktis

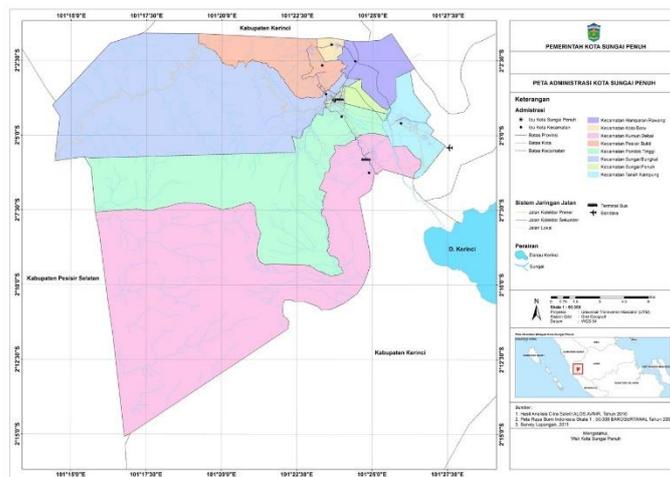
Memberi evaluasi terhadap arahan pembangunan Rumah Adat oleh pemerintah. Yaitu sebuah arahan desain yang melakukan pendekatan Arsitektur Neo-vernakular.

1.6 Ruang Lingkup Pembahasan

1.6.1 Ruang Lingkup Spasial

Ruang lingkup spasial adalah ruang lingkup yang menekankan kepada tempat, di mana pembagian dibatasi aspek geografi, adapun ruang lingkup pembahasan adalah:

- A. Kota Sungai Penuh
- B. Kecamatan Sungai penuh
- C. Provinsi Jambi



Gambar 1.5 : Peta Administrasi Kota Sungai Penuh

Sumber : RTRW Kota Sungai Penuh tahun 2011-2031

1.6.2 Ruang Lingkup Substansial

Ruang lingkup substansial memfokuskan kepada hal-hal yang berkaitan dengan perancangan dan perencanaan kawasan kota menjadi kawasan pusat seni dan budaya yang di tinjau dari disiplin ilmu arsitektur.

- a) Melakukan Survey lokasi sesuai lokasi pembahasan.
- b) Melakukan wawancara dengan masyarakat sekitar
- c) Menganalisa potensi yang berada di lokasi survey
- d) Menganalisa permasalahan yang berada di daerah tersebut dan mencari solusi terhadap permasalahan yang di dapatkan.
- e) Melakukan pengumpulan data melalui instansi Negara yang bersangkutan

- f) Analisa dampak yang di timbulkan dari perancangan tersebut.
- g) Perumusan konsep wisata dengan pendekatan Arsitektur Neo Vernakular.

1.7 Metode Penelitian

1.7.1 Metode Deskriptif

Metode ini dilakukan dengan studi pustaka sebagai sumber tertulis ataupun literatur serta jurnal yang dapat dipertanggung jawabkan sebagai sumber informasi, serta studi banding dan studi preseden sebagai informasi tambahan.

1.7.2 Metode Dokumentatif

Metode ini dilakukan dengan mendokumentasikan berbagai kegiatan seperti survey langsung ke lapangan yang terkait dengan proses perencanaan

1.7.3 Metode Komparatif

Metode ini digunakan sebagai perbandingan untuk memperoleh data primer dalam merancang Studi banding lokasi, studi preseden, permasalahan fasilitas pelayanan serta kesesuaian terhadap peraturan yang berlaku menjadi acuan dalam perencanaan dan perancangan pusat kegiatan di Rumah Adat 4 Jenis Kota Sungai Penuh.

1.8 Sistematika Pembahasan

Untuk memberikan pemahaman yang jelas dan mudah dimengerti, penulisan tugas proposal penelitian ini yang diperoleh dari mata kuliah Seminar Arsitektur akan disusun sesuai rangkaian kegiatan yang dibagi menjadi beberapa Bab dan Sub-Bab.

BAB I : PENDAHULUAN

Merupakan awal penyusunan yang juga merupakan program dasar dalam penyusunan laporan. Berisikan tentang latar belakang, rumusan masalah,

tujuan dan sasaran, ide dan kebaruan, ruang lingkup pembahasan, metode pembahasan, keaslian usulan judul, sistematikan penulisan, serta alur pikir.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Berisikan teori-teori yang mendukung dalam pembahasan.

BAB III : METODE PENELITIAN DAN PERENCANAAN

Berisikan metode-metode yang digunakan dalam pembahasan.

BAB IV : TINJAUAN KAWASAN PERENCANAAN

Berisikan data-data hasil pembahasan objek penelitian.

BAB V : ANALISA

Berisikan analisa perhitungan data-data objek dan analisa hubungan dengan aktifitasnya.

BAB VI : KONSEP PERANCANGAN

Berisikan Analisa konsep tapak dan konsep bangunan

BAB VII : SITE PLANT

Berisikan Analisa konsep perencanaan tapak

BAB VIII : KESIMPULAN & SARAN