

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Perencanaan dan Masalah Interior

1.1.1 Latar Belakang Perencanaan

Kawasan kota Semarang dengan tingkat kepadatan penduduk 1.592.632¹ pada tahun 2010 yang merupakan wilayah urutan ke XI dengan jumlah penduduk terbesar di Indonesia. Kawasan kota Semarang meliputi Semarang Tengah yang terdapat Kawasan Kota Lama dan Kauman.

Pada awal mulanya, Pelabuhan Semarang digunakan untuk kapal dagang asing berlabuh. Pada awal abad 15 datang pedagang Cina, kemudian disusul dengan pedagang Portugis dan Belanda pada abad 16. Pedagang India, Arab, Persia, dan Malaysia datang pada awal abad 17. Masing – masing pendatang membuat pemukimannya, termasuk membangun benteng sebagai pusat militer yang berasal dari pemerintah kolonial Belanda. Benteng yang dibangun berbentuk segi lima dengan satu gerbang di sisi selatan dan terdapat lima menara pengawas. Pada tahun 1731, pemerintah Belanda memindahkan pemukiman Tionghoa di dekat pemukiman Belanda. Hal ini bertujuan untuk memudahkan pengawasan aktivitas masyarakat Tionghoa. Seiring berjalannya waktu, pemukiman

¹Mohammad Agung Ridio, Mengupas Problema Kota Semarang Metropolitan (Yogyakarta: Deepublish, 2016), hlm. 36.

Belanda tumbuh di sisi timur benteng Vijfhoek yang di dalamnya terdapat rumah, gereja, dan bangunan perkantoran. Bentuk tata kota dan arsitektur pemukiman Belanda menyerupai tata kota dan arsitektur di Belanda. Ketika Indonesia merdeka, usaha dagang, perekonomian, dan bangunan – bangunan Belanda diambil alih oleh Pemerintah Indonesia. Bangunan – bangunan tersebut saat ini menjadi tidak terawat dan tidak ada aktivitas di Kota Lama. Dengan ini, penulis memiliki tujuan untuk menghidupkan kembali aktivitas di Kota Lama Semarang. Salah satu peninggalan bersejarah di Kota Lama Semarang adalah Gedung Marba.

Gedung Marba berdiri pada abad ke- 19, didirikan oleh Marta Bardjunet yang berasal dari Yaman. Gedung Marba didirikan dengan tujuan sebagai pusat perdagangan dan bisnis. Pada awalnya, Gedung Marba dijadikan sebagai ekspedisi muatan kapal laut (EMKL), kemudian sebagai toko modern bernama De Zeikel yang merupakan satu – satunya toko modern di Kawasan Kota Lama. Selanjutnya menjadi kantor pengacara dan dibelakang menjadi gudang pemilik pabrik jamu “Air Mancur”. Saat ini, Gedung Marba menjadi Kawasan bersejarah yang direnovasi dan direvitalisasi menjadi kafe, gedung seni, tempat ibadah, gudang, atau tempat wisata.

1.1.2 Latar Belakang Masalah Interior

Pada tahun 1742, terjadi pemberontakan masyarakat Tionghoa melawan Belanda. Setelah pemukiman Cina dipindahkan ke pemukiman Belanda, masyarakat Tionghoa membuat organisasi “Voolksrad” yang

merupakan wadah perjuangan politik masyarakat Tionghoa. Di dalam perjalanannya, alikuturasi antara masyarakat Tionghoa dan Jawa mengalami pasang surut yang ditandai dengan adanya periode – periode konflik yang meninggalkan kesalahpahaman dan persaingan dari segi superioritas dalam kehidupan sosialnya. Kedua masyarakat ini bersaing secara superioritas secara kultur untuk menanggapi kesalahpahaman, kecemburuan sosial, dan *prejudice* antar budaya. Masyarakat Tionghoa menganggap dirinya memiliki keunggulan yang tidak dimiliki oleh etnis lain, seperti keuletan dalam bekerja, keadaan fisik, dan ketahanan terhadap akses kehidupan ekonomi yang lebih besar. Budaya Jawa dan Tionghoa memandang kebudayaannya yang paling hebat, sehingga memiliki kecenderungan tidak saling menerima.

Alikuturasi di Kawasan Kota Lama Semarang telah berlangsung sejak tahun 1628², sebagai salah satu kawasan pemukiman penduduk Tionghoa terbesar. Kawasan Kota Lama Semarang memiliki berbagai dampak terhadap proses alikuturasi dan meninggalkan berbagai hasil alikuturasi budaya yang mempengaruhi arsitektural, interior, tata kota, serta budaya material lainnya, seperti kuliner, kesenian, musik, perayaan, dan bahasa.

Kawasan Kota Lama Semarang merupakan pusat kuliner dan alikuturasi yang penduduknya sangat membaur. Hal ini terlihat dari masing – masing penduduk yang tidak mengenali makanan khas daerahnya.

²Soegihartono, “Pengaruh Alikuturasi Tionghoa & Jawa Dalam Perkembangan Bisnis di Semarang”, Universitas Atma Jaya, hlm. 191.

Ditengah berbagai konflik identitas dan permasalahan ekonomi, politik, dan sosial, kuliner dan arsitektural merupakan titik temu yang tidak mengundang konflik, melainkan memberikan suatu kebersamaan. Kuliner merupakan peninggalan yang tidak terlihat dibanding peninggalan lainnya yang terlihat, seperti arsitektural, bahasa, dan lain – lainnya. Kuliner memiliki daya tarik dan daya rangkul yang lebih besar. Dalam budaya Tionghoa, makanan memiliki peran yang penting, karena makanan dipandang sebagai sarana pemersatu keluarga, dan pemersatu kehidupan sosial.

Salah satu kuliner pemersatu budaya adalah Waroeng Semawis yang berlokasi di Gang Lombok, Pecinan. Waroeng Semawis berada di pinggir jalan yang memiliki berbagai penjual yang berjualan di hari Jumat sampai Minggu. Fasilitas yang disediakan terdapat berbagai macam pertunjukkan, terutama ketika hari besar. Waroeng Semawis di dekorasi dengan lampion – lampion. Selain itu, kebersihan merupakan salah satu permasalahan di Waroeng Semawis. Waroeng Semawis merupakan pusat kuliner Pecinan yang memiliki berbagai jenis makanan, mulai dari Jawa, Arab, dan Tionghoa. Waroeng Semawis menyediakan kurang lebih 100 penjual. Terdapat fasilitas meja dan kursi untuk pengunjung makan. Tetapi, karena lahan yang sempit membuat pengunjung berdesak – desakan.

Budaya makan adalah salah satu budaya utama dalam budaya Tionghoa, karena dapat membina relasi keluarga dan bisnis melalui

kegiatan makan. Budaya Tionghoa menganut paham familisme, terlihat melalui aktivitas masyarakat Tionghoa yang makan di dalam ruang bersama keluarga. Tetapi, karena pengaruh karakter komunal dalam budaya Jawa, masyarakat Tionghoa *Peranakan* memiliki kebudayaan makan di luar, dan kumpul – kumpul bersama teman bisnis, kerabat, atau keluarga.

Selain itu, budaya Tionghoa *Peranakan* mendapat pengaruh dari budaya Barat, khususnya Belanda pada saat masa penjajahan yang berlangsung cukup lama. Hal ini mengakibatkan terserapnya budaya. Dapat disimpulkan bahwa budaya Tionghoa *Peranakan* merupakan silang budaya antara budaya Indonesia yaitu Jawa, budaya penjajah yaitu Belanda, dan budaya Tionghoa. Selain itu, dalam pembuatan proyek, terdapat pencampuran dari budaya *modern*. Hal ini terlihat melalui berjalannya zaman sampai saat ini, yaitu penggunaan teknologi *modern*.

1.2 Rumusan Permasalahan Interior

1. Bagaimana menciptakan transisi antara budaya makan di dalam ruang yang lebih bersifat *private family oriented* sampai budaya makan di luar yang lebih bersifat publik – komunal?
2. Bagaimana interior dapat merepresentasikan identitas budaya Tionghoa *Peranakan*, terutama budaya makan yang juga dipengaruhi oleh budaya lokal yaitu Jawa, budaya penjajah yaitu Kolonial, dan *modern*?

1.3 Tujuan Perencanaan Interior

1. Menciptakan fasilitas yang dapat menjadi pemersatu antar budaya, terutama budaya Jawa dan Tionghoa tanpa menyebabkan konflik.
2. Menciptakan interior yang dapat mengimplementasikan elemen – elemen arsitektur Tionghoa, Jawa, dan *modern* untuk dijadikan sebagai Kawasan kebudayaan.

1.4 Kontribusi Perencanaan Interior

1. Kontribusi Praktis

Hasil perancangan dapat digunakan sebagai usulan kepada pemilik atau pemerintah untuk penggunaan kembali bangunan Kota Lama Semarang, salah satunya Gedung Marba jika ada rencana untuk di masa yang akan datang.

2. Kontribusi Teoretis

Hasil perancangan dapat menjadi ilmu pengetahuan mengenai perancangan pusat informasi kuliner untuk menggali kembali peninggalan sejarah, baik dari situs atau bangunan.

1.5 Batasan Ruang Lingkup Perencanaan Interior

1. Informasi di dapat melalui wawancara bersama Ibu Widya selaku pendiri dari Waroeng Semawis. Wawancara dengan beliau berlangsung selama dua hari melalui platform *zoom* pada tahun 2020. Pertanyaan yang di

tanyakan seputar sejarah berdirinya Waroeng Semawis, aktivitas, fasilitas, dan permasalahan di Waroeng Semawis.

2. Pengunjung yang datang ke Waroeng Semawis adalah pria maupun wanita dengan kisaran 20 tahun keatas. Pengunjung yang datang adalah masyarakat lokal, atau masyarakat yang sedang berlibur. Waktu operasional dimulai dari pukul 19.00 – 24.00 WIB pada hari Jumat sampai Minggu.

3. Batasan lokasi dan lingkungan perancangan Gedung Marba yang terletak di jalan Let. Jend. Suprpto No. 33. Bidang perencanaan terletak di dalam Gedung Marba yang saat ini merupakan ruang kosong. Dalam hal ini, perencanaan tidak akan mengubah atau merobohkan bangunan dan mempertahankan dinding asli Gedung Marba.

4. Terdapat delapan pembagian area pada pusat informasi kuliner dengan pertimbangan konsep dan kebutuhan ruang. Namun, Penulis akan memfokuskan penelitian terhadap lima ruang khusus beserta dengan alasannya, yaitu:

a. Area Lobi

Area yang memberikan kesan pertama untuk pengunjung masuk dan menjadi representasi dari pencampuran tiga budaya.

b. Area Penjualan

Terdapat pendekatan multisensori pada area penjualan dan berbagai pola dari masing – masing budaya yang menjadi salah satu pokok penting dalam hasil perencanaan.

c. *Area Outdoor*

Area untuk pengunjung dapat berkumpul di luar sebagai representasi budaya Jawa.

d. *Area Makan*

Area untuk pengunjung dapat berkumpul sambil menikmati makanan dan menonton pertunjukkan dengan menikmati konsep dari ketiga budaya. Area ini merupakan salah satu pokok penting dalam hasil perencanaan.

e. *Area Pertunjukkan*

Area untuk melakukan pertunjukkan dari masing – masing khas budaya untuk pengunjung dapat belajar. Area pertunjukkan merupakan salah satu kebiasaan masyarakat Tionghoa yang senang melakukan atraksi.

1.6 Metode Pengumpulan Data untuk Merumuskan Masalah Desain yang Spesifik

1. Observasi

Pada masa pandemik, observasi dilakukan secara langsung dan tidak langsung. Secara langsung dilakukan dengan datang ke Gedung Marba. Penulis berperan sebagai pengunjung pasif yang melihat aktivitas dan keadaan di sekitar lokasi Gedung Marba. Data – data hasil observasi dirangkum dalam bentuk foto. Sedangkan, secara tidak langsung

dilakukan dengan penelusuran melalui situs *website* untuk melihat foto dan video Gedung Marba.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi melalui tanya jawab mengenai topik tertentu terhadap narasumber. Jenis wawancara yang dilakukan berupa memberi pertanyaan – pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya. Wawancara dilakukan bersama pendiri dari Waroeng Semawis, yaitu Ibu Widya. Wawancara dilakukan dengan tujuan mendapatkan informasi mengenai aktivitas, fasilitas, dan permasalahan di Waroeng Semawis.

3. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan mencari data melalui situs *website*, jurnal, dan buku. Salah satu contohnya diambil melalui buku Juhani Pallasmaa yang berjudul “*The Eyes of The Skin*”. Selain itu, penelitian juga diambil melalui jurnal yang berjudul “Pengaruh Alkutrasi Tionghoa & Jawa Dalam Perkembangan Bisnis di Semarang”. Studi literatur digunakan untuk melengkapi informasi yang dapat membantu proses penelitian, yang tidak bisa didapatkan melalui metode observasi dan wawancara.

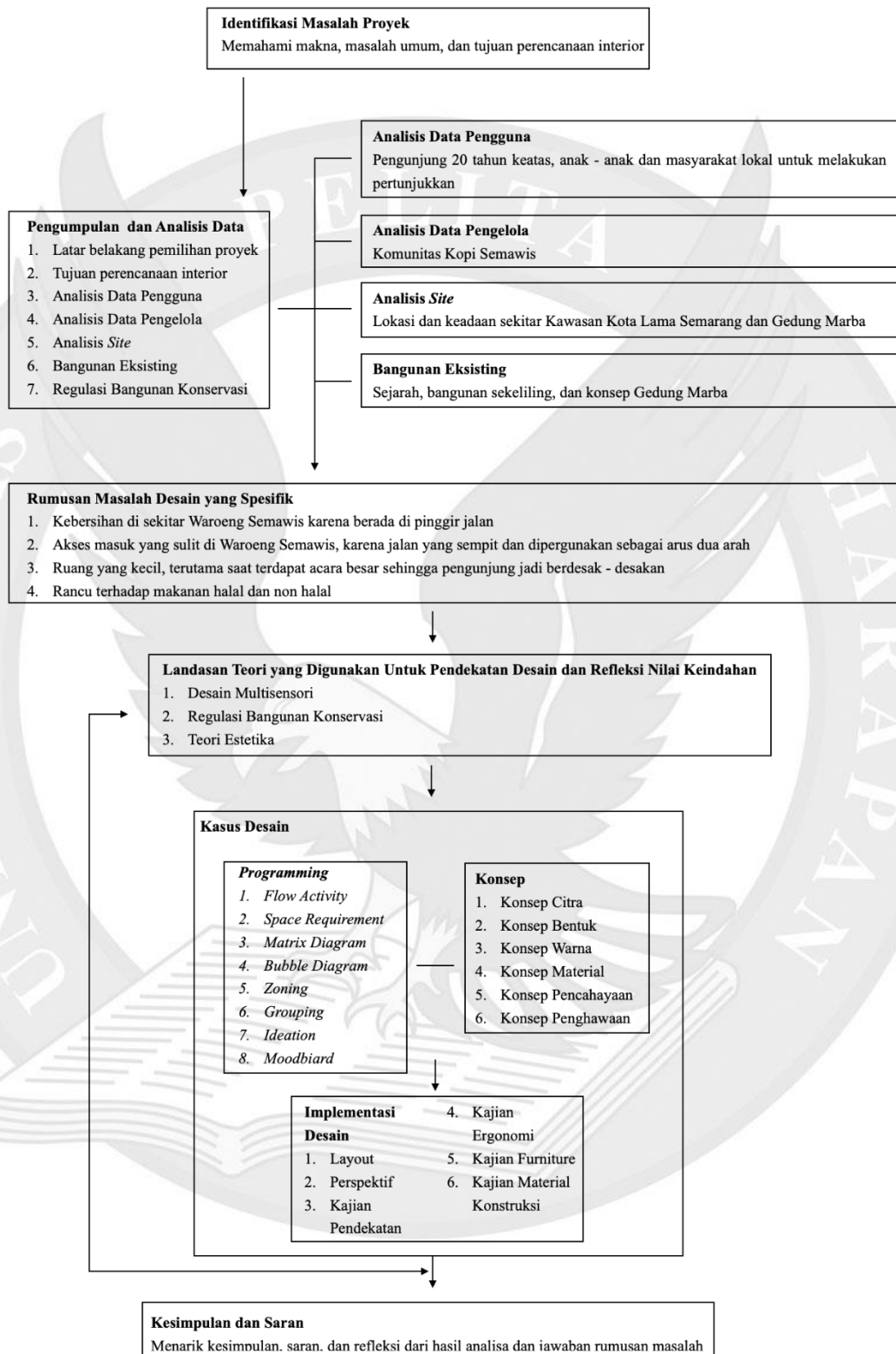
1.7 Pendekatan Desain Multisensori

Pendekatan yang akan digunakan adalah pendekatan multisensori dengan memanfaatkan sensori penglihatan, pendengaran,

gerakan, peraba, penciuman, dan perasa sebagai metode pembelajaran. Menurut Juhani Pallasmaa, setiap pengalaman arsitektur yang disentuh bersifat multi-indra, yaitu terlihat melalui kualitas ruang, materi, dan skala yang diukur secara merata oleh mata, telinga, hidung, kulit, lidah, kerangka, dan otot³. Melalui pendekatan multisensori, perencanaan dapat saling terhubung dan terkoneksi satu sama lain. Selain itu, perencanaan dapat menarik pengunjung untuk datang dan mempelajari berbagai budaya. Pendekatan desain multisensori akan dibahas lebih detil pada bab dua yang akan membahas teori yang digunakan dalam pendekatan desain.

³Juhani Pallasmaa, *The Eyes of The Skin* (Britain: TJ International, 2005), hlm. 41.

1.8 Alur Perencanaan Interior



Gambar 1.1 Alur Perencanaan Interior
Sumber: Data Pribadi (Tirtawana, 2022)

1.9 Sistematika Penulisan

Penulisan hasil perencanaan ini terdiri dari lima bab yang masing – masing bab menjelaskan proses penelitian atas hasil perencanaan melalui metode dan pendekatan yang telah disebut sebelumnya secara bertahap.

Bab I merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang perencanaan dan masalah interior, rumusan masalah interior, tujuan perencanaan interior, kontribusi perencanaan interior, batasan ruang lingkup perencanaan interior, metode pengumpulan data untuk merumuskan masalah desain yang spesifik, pendekatan desain multisensori, alur perancangan interior, dan sistematika penulisan.

Bab II merupakan landasan teori yang digunakan dalam perencanaan, yaitu teori budaya makan Jawa, Tionghoa, dan Tionghoa *Peranakan*, teori ciri khas bangunan Jawa dan Tionghoa, teori desain multisensori, teori yang digunakan untuk kajian material konstruksi, ergonomi, dan furnitur, serta teori estetika sebagai nilai keindahan.

Bab III merupakan studi kasus untuk membahas perencanaan yang bertujuan membahas implementasi konsep pada perencanaan. Bab ini terdiri dari tinjauan data lapangan yang berisi sejarah, data lokasi, data eksisting bangunan, analisis pola aktivitas pengguna, dan wawancara. Selain itu, terdapat analisis *site*, arsitektur, dan bangunan eksisting, Analisis ini digunakan untuk mendapatkan masalah desain yang spesifik, termasuk kajian masalah pada material konstruksi, ergonomi, dan furnitur.

Bab IV merupakan pembahasan mengenai program desain interior, konsep perencanaan, dan implementasi. Program desain interior berisi alur aktivitas, perhitungan kebutuhan luas ruang dan program ruang, serta studi alur sirkulasi dan relasi antar ruang. Selain itu, pembahasan konsep untuk diterapkan dalam perencanaan.

Bab V mengukur implementasi yang telah dibuat dengan mengukur dari kajian teori bab dua. Bab ini terdiri dari analisis identifikasi masalah sosial, ruang, dan identitas, serta *feedback* terhadap implementasi tersebut. Selain itu, pembahasan mengenai implementasi desain terhadap landasan teori.

Bab VI merupakan penutup yang terdiri dari kesimpulan, saran, dan refleksi terhadap hasil perencanaan dengan tujuan untuk menutup karya perencanaan.