

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kawasan pecinan Lasem merupakan kawasan cagar budaya yang begitu menarik untuk diketahui banyak orang, Lasem merupakan refleksi perpaduan kebudayaan Arab, China dan lokal yang bisa selaras. Perpaduan kebudayaan terjadi pada kesenian, arsitektur, kuliner, dan juga batik.

Keharmonian akulturasi budaya yang ada di Lasem belum diketahui banyak masyarakat Indonesia. Padahal Kepala Dinas Kepemudaan, Olahraga, dan Pariwisata Jateng Urip Sihabudin menuturkan bahwa Lasem mempunyai potensi yang menjanjikan karena memiliki akulturasi budaya yang kuat terutama keragaman umat beragama di sana. "Lasem mempunyai potensi sangat kuat untuk dijual dan menarik wisatawan dari luar negeri. Ini karena keragaman budaya dan akulturasi masyarakat dari berbagai agama yang berdampingan dengan damai,"(Urip Sahabudin, 2018).

Dewasa ini di Indonesia banyak isu masyarakat yang mengaitkan agama, ras dan suku, dan memicu perpecahan. Indonesia sendiri merupakan negara yang memiliki banyak agama, suku dan ras sehingga perlunya untuk mengantisipasi perpecahan tersebut, perancangan *Lasem Cultural Experience Centre* diharapkan dapat mengedukasi pengunjung tentang keharmonisan yang ada di lasem.

Selain itu Perancangan experience centre ini diharapkan dapat memberikan fasilitas bagi orang yang tertarik dengan kebudayaan yang ada di Indonesia, dalam hal ini kebudayaan Lasem, yang merupakan cermin bagi berbagai kebudayaan yang ada di Indonesia. sehingga penulis menginginkan dengan perancangan experience centre ini masyarakat lebih tertarik untuk mengenal Lasem.

Pemilihan site *Lasem Cultural Experience Centre* ini berada di kawasan metropolitan dimana banyak masyarakat kota besar belum mengenal mengenai budaya

Lasem. Perancangan *experience centre* ini akan menyuguhkan berbagai kebudayaan yang ada di Lasem, Pembagian fasilitas akan dibagi berdasarkan konsep Perang Kuning, dimana akan ada pembagian *scene* sesuai dengan *timeline* bergulirnya Perang Kuning yang menjadi sejarah Lasem. Selain itu karena Rembang yang menjadi kabupaten dengan pendapatan yang masih rendah perancangan *experience centre* ini bertujuan untuk ikut serta meningkatkan kunjungan wisatawan ke Lasem.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah ditulis, saya memberikan identifikasi masalah yang akan dijadikan bahan pertimbangan sebagai berikut:

1. Lasem berada di kabupaten Rembang yang masih tertinggal
2. Mulai renggangnya masyarakat antar etnis yang ada di Indonesia
3. Kurang diminatinya museum *konvensional* di Indonesia
4. Kearifan lokal dan budaya yang ada di Lasem kurang ter-ekspose

## 1.3 Ide Gagasan Perancangan

Dalam perancangan restoran ini penulis berusaha untuk mendesain *experience centre* yang memiliki *ambience* keharmonisan akulturasi budaya yang ada di Lasem, dan untuk memberikan fasilitas yang mendukung untuk kegiatan kegiatan sebagai berikut.

1. Merancang *Experience Centre* di kawasan metropolitan
2. Mengangkat konsep perancangan *unity in diversity* dengan tema Perang Kuning yang merupakan sejarah kota Lasem melawan penjajah dan mampu mewakili perjalanan kota Lasem dari masa laksamana Cengho sampai modern. Serta merupakan proses yang dilalui Lasem untuk mencapai *unity in diversity*
3. Menyajikan tema Perang Kuning dengan cara mengeksplorasi karakter di setiap periode-nya dengan menggunakan kata kunci.
4. Membagi fasilitas yang ada di *experience centre* sesuai dengan babak yang terjadi di Perang Kuning.
5. Flow yang ada di Lasem *cultural experience centre* sesuai dengan

pembabakan Perang Kuning.

6. Menjual produk asli dari Lasem, dan menyediakan akomodasi wisata ke Lasem.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah ditulis, penulis memberikan rumusan masalah yang akan dijadikan bahan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang *experience centre* agar menarik orang agar ingin berkunjung ke Lasem ?
2. Bagaimana merancang *experience centre* yang dapat menarik perhatian masyarakat luas dan berkesan bagi pecinta budaya Lasem, sehingga berbeda dengan destinasi wisata budaya yang pernah ada ?
3. Bagaimana menciptakan suasana yang mampu merefleksikan kearifan lokal di Lasem ?
4. Bagaimana menciptakan fasilitas yang memberikan edukasi tentang hidup berdampingan antar suku ras dan agama.

#### 1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan masalah-masalah yang telah dijabarkan diatas memiliki beberapa tujuan sebagai berikut :

1. Perancangan *experience centre* ini bertujuan untuk menarik wisatawan agar tertarik untuk mengunjungi Lasem.
2. Memberikan fasilitas yang dapat mengedukasi pengunjung akan akulturasi budaya di Lasem dengan pendekatan yang tidak terkesan formal.
3. *Experience Centre* ini bertujuan Memberikan fasilitas bagi para pecinta kebudayaan Lasem, dan juga menarik bagi masyarakat luas.
4. Memberikan fasilitas yang dapat mengedukasi tentang hidup berdampingan antar Suku, Ras dan Agama.

## 1.6 Manfaat Perancangan

1. Sebagai sarana untuk dapat mempromosikan budaya Lasem yang menarik pada masyarakat.
2. Alternatif tujuan wisata dalam kota dengan bertema kebudayaan.
3. Memberikan sarana yang dapat di jadikan sebagai pemersatu antar etnis, suku dan agama yang ada di Indonesia.
4. Sebagai sebuah sumbangan ide dan ilmu dalam bidang Desain Interior yang diharapkan dapat menjadi inspirasi dan berguna di kemudian hari.

## 1.7 Ruang Lingkup Perancangan

1. *Coffee Shop & mini Library*, Kopi lelet merupakan kopi yang khas di Lasem sehingga di experience centre ini akan menyajikan coffee shop, yang menjual kopi lelet dengan *mini library*.
2. Untuk memfasilitasi para kolektor batik Lasem *Experience Centre* ini dilengkapi butik dan *workshop* batik.
3. Menyajikan Pusat kuliner yang menjual jajanan pasar, serta terdapat *workshop* kuliner agar pengunjung dapat belajar memasak makanan khas Lasem.
4. Menyediakan Gedung pertunjukan agar pengunjung dapat menikmati warisan seni petunjukan tradisional .

## 1.8 Sistematika Penulisan

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi pendahuluan yang menjelaskan latar belakang perancangan restoran, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Ide Gagasan Perancangan, Tujuan Perancangan, Manfaat Perancangan, Ruang Lingkup Perancangan dan sistematika penulisan.

### BAB II TINJAUAN PUSTAKA RESTORAN

Bab ini berisi tentang kajian pustaka yang berkaitan dengan desain interior restoran dan kebudayaan Lasem, yang akan menunjang dari proyek yang menjadi fokus penelitian.

### **BAB III DESKRIPSI OBJEK STUDI**

Bab ini berisi tentang deskripsi proyek, deskripsi site, yang terdiri dari analisa fungsi serta analisa site & *building*, identifikasi *user*, *flow activity*, kebutuhan ruang, zoning-blocking, serta ide implementasi konsep pada obyek studi yang terdiri dari penjelasan dan implementasi konsep dan tema, serta penjelasan mengenai konsep, bentuk, pola, warna, tekstur, pencahayaan, penghawaan, serta keamanan.

### **BAB IV APLIKASI TEMA DAN KONSEP**

Bab ini berisi tentang pengaplikasian tema dan konsep ke dalam perancangan *experience centre* ini, melalui elemen interior dan *furniture* pada restoran sesuai dengan tema dan konsep.

### **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi tentang simpulan dan saran bagi perancangan yang telah dibuat serta saran yang ditujukan kepada pihak-pihak yang bersangkutan dengan perancangan *experience centre* ini.

