

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Berkembangnya zaman tentu membawa pengaruh bagi masyarakat, baik itu pengaruh yang baik maupun sebaliknya. Pengaruh yang terjadi juga tidak memihak kategori umur tertentu, baik itu dari anak sampai dewasa. Salah satu pengaruh pada masa ini adalah teknologi yang semakin maju, dan membawa perubahan baik itu dari sisi perilaku maupun cara berpikir masyarakat. Kemudahan teknologi dalam memberikan informasi tentu memberikan pengaruh positif bagi masyarakat, namun menciptakan kebiasaan baru yang membuat masyarakat selalu menggunakan teknologi tersebut khusus pada generasi penerus. Hal tersebut berdampak terhadap pengenalan budaya yang tidak maksimal bagi generasi penerus, dan lebih memilih untuk menghabiskan waktu untuk hiburan yang terdapat di dalam teknologi tersebut. Generasi penerus menjadi subjek yang penting karena menjadi jawaban dari regenerasi budaya mengingat setiap pelaku budaya memerlukan pengganti dari masa ke masa, dan hal tersebut menjadikan generasi berikutnya sebagai kunci eksistensi budaya. Generasi muda yang mulai meninggalkan budaya menjadi perhatian penting, dimana hal tersebut juga disampaikan oleh Kementerian Pendidikan dan Budaya (lihat gambar 1.1 Isu Budaya Pada Generasi Penerus). Pengaruh perkembangan zaman terhadap masyarakat terjadi di setiap tempat, dan salah satunya di Kota BSD City.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

### Mendikbud Ajak Generasi Muda Lestarikan Permainan Tradisional



**Gambar 1.1 Isu Budaya Pada Generasi Penerus**

(Sumber: Google, 2022)

Kota BSD City itu sendiri terletak di Tangerang Selatan, yang berjarak sekitar  $\pm 37$  km di bagian barat daya Ibukota Jakarta (lihat gambar 1.2 Skala Makro Kawasan).



BSD City berada di provinsi Banten, Tangerang Selatan. BSD City juga berada di bagian barat daya Ibukota Jakarta, dan memiliki jarak  $\pm 37$  km.

**Gambar 1.2 Skala Makro Kawasan**

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Kota BSD City merupakan suatu kawasan yang terdiri dari area hunian, komersial, industri, pendidikan, dan wisata. BSD City terbagi ke dalam tiga fase pembangunan, yang dimana sudah dilakukan sejak tahun

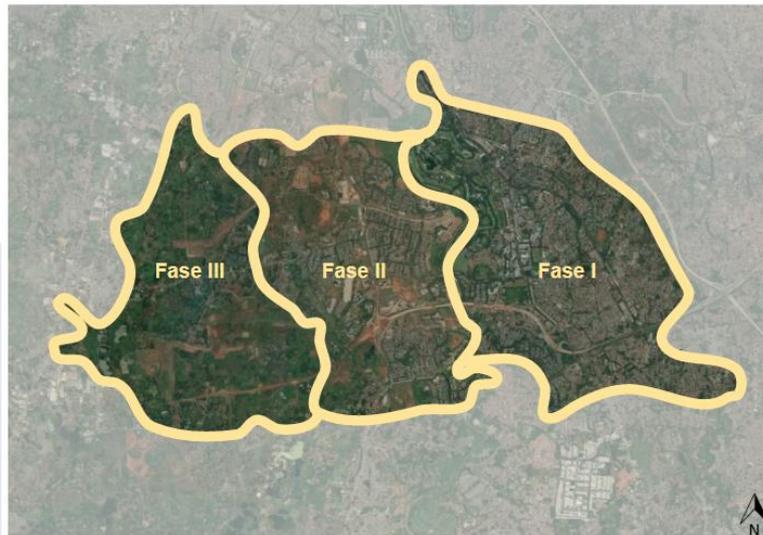
1989 (lihat gambar 1.3 Kawasan BSD City). Ketiga fase BSD City adalah sebagai berikut:

- Fase I : 1989 - 2004 (1.300 Ha)
- Fase II : ± 2004 - 2020 (2.400 Ha)
- Fase III : ± 2020 - 2035 (2.250 Ha)

Pembangunan pada fase I sudah selesai dilakukan, dan pada saat ini sedang berfokus pada pembangunan fase III. Meskipun demikian, beberapa area di fase II masih terdapat pembangunan yang belum selesai dan belum terbangun seperti pada salah satu area di Jl. Kp. Lengkong Kiai, Lengkong Kulon, Kec. Pagedangan, Kabupaten Tangerang, Banten, yang akan menjadi lokasi tapak perancangan (lihat gambar 1.4 Lokasi Tapak). Pemilihan lokasi tapak dilakukan berdasarkan apa yang tertulis pada UU No. 5 Tahun 2017 mengenai pemajuan kebudayaan, dimana tercatat bahwa pembangunan berbasis budaya dilakukan dari lingkup kabupaten/kota.

Selain itu, pemerintah Kota Tangerang Selatan juga sudah menciptakan UU No. 5 Tahun 2019 mengenai pelestarian kebudayaan, akan tetapi hal ini belum dilakukan dengan maksimal. BSD City sebagai suatu kawasan *developer* juga belum memiliki tempat wisata budaya, dan hal ini memberikan potensi yang baik untuk melengkapi fungsinya sebagai suatu kawasan dalam bidang wisata (lihat gambar 1.5 Area Wisata BSD City). Area ini berada di ± 2 km pada bagian timur Qbig BSD City yang bersebelahan dengan Sungai Cisadane, dan berada di titik pertemuan sirkulasi antara fase I dan II BSD City.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



**Gambar 1.3 Kawasan BSD City**

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

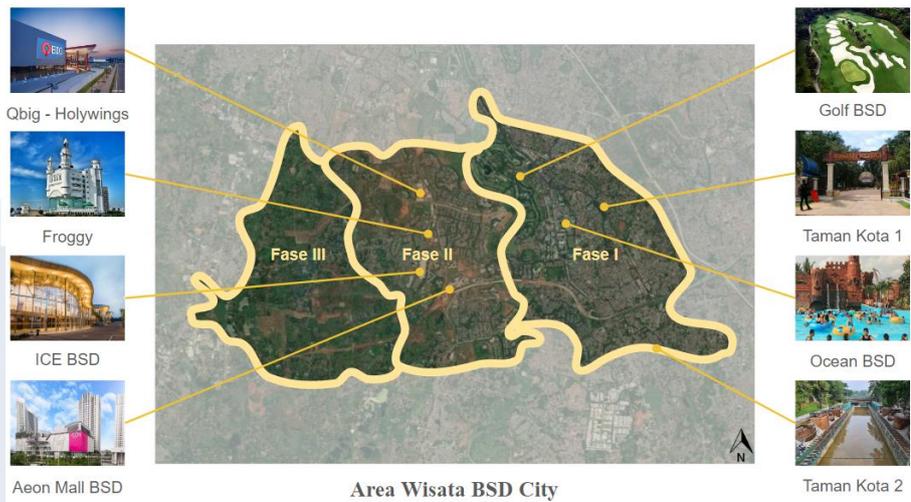


Jl. BSD Boulevard Utara (1.8 Ha)

**Gambar 1.4 Lokasi Tapak**

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



**Gambar 1.5 Area Wisata BSD City**

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Pada saat ini BSD City juga memiliki area wisata yang memfasilitasi kebutuhan masyarakat, berikut area wisata yang disediakan pada kawasan :



**Gambar 1.6 Qbig**

(Sumber: Google, 2022)

- Qbig : merupakan tempat terbuka bagi publik yang dimana menyediakan berbagai macam fungsi seperti area terbuka hijau, area makan, area bermain, komersial.



**Gambar 1.7 Froggy**

(Sumber: Google, 2022)

- Froggy : merupakan tempat bagi anak-anak untuk melakukan aktivitas belajar seperti kelas berhitung, kelas belajar, dan lainnya.

UIN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



**Gambar 1.8 ICE BSD**

(Sumber: Google, 2022)

- ICE BSD : merupakan *exhibition* yang menyediakan berbagai macam pameran pada *event* tertentu. Selain itu, ICE BSD menyediakan area untuk *meeting & conventions, graduations, social events* dan lainnya.



**Gambar 1.9 Aeon Mall BSD**

(Sumber: Google, 2022)

- Aeon Mall BSD : merupakan area bagi masyarakat untuk melakukan serangkaian aktivitas seperti berbelanja, area makan, area hiburan, dan lainnya.



**Gambar 1.10 Golf BSD**

(Sumber: Google, 2022)

- Golf BSD : merupakan area olahraga bagi masyarakat sekitar yang ingin berolahraga, yang dimana melengkapi fasilitas dengan ketersediaan restoran.



**Gambar 1.11 Taman Kota BSD**

(Sumber: Google, 2022)

- Taman Kota BSD 1 & 2 : merupakan area terbuka hijau bagi masyarakat yang mau *refreshing* dan merasakan pengalaman dengan alam yang dimana dilengkapi dengan fasilitas seperti area makan, area bermain anak, dan lainnya.



**Gambar 1.12 Ocean BSD**

(Sumber: Google, 2022)

- Ocean BSD : merupakan area yang dikhususkan untuk aktivitas berenang bagi masyarakat dengan fasilitas seperti area makan, dan area untuk mandi.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kawasan BSD City sudah menyediakan kebutuhan area wisata bagi masyarakat sekitar, akan tetapi belum terdapat area wisata yang berbasis wisata pada kawasan. Hal tersebut memberikan potensi yang baik untuk dibangun wisata budaya, sehingga dapat melengkapi fungsi sebagai suatu kawasan. Selain itu, pembangunan wisata budaya pada kawasan BSD City juga ikut serta menjalankan UU No. 5 Tahun 2017 mengenai pemajuan kebudayaan.

Berdasarkan informasi yang terkumpul mengenai isu budaya diperoleh kesimpulan bahwa regenerasi belum dilakukan dengan baik, dan hal ini menjadi permasalahan yang perlu dijawab karena berpengaruh untuk jangka waktu yang panjang. Sebagai bentuk jawaban dari isu yang berlangsung ini, pemerintah melakukan pelaksanaan kongres kebudayaan Indonesia pada tahun 2018 yang diperoleh hasil bahwa pembangunan berbasis kebudayaan belum dilakukan dengan maksimal. Melalui hasil pelaksanaan kongres kebudayaan Indonesia pada tahun 2018, terciptalah UU Nomor 5 tahun 2017 tentang pemajuan kebudayaan.



**Gambar 1.13 Diagram UU - Budaya**

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Pemajuan kebudayaan dituangkan di dalam Pokok Pikiran Kebudayaan Daerah (PPKD) yang mengatakan bahwa pembangunan harus dimulai dari tingkat kabupaten/kota, dan dilanjutkan pada tingkat provinsi menuju nasional. Berdasarkan UU No. 5 Tahun 2017 tentang pemajuan kebudayaan, budaya itu sendiri terbagi menjadi 10 objek berdasarkan ada atau tidaknya pelaku budaya yang dimana ada budaya yang dapat dilihat secara langsung dan tidak. Budaya yang dilakukan melalui pelaku budaya adalah adat istiadat, ritus, seni, permainan rakyat, dan olahraga tradisional. Budaya yang dilakukan tanpa melalui pelaku budaya adalah tradisi lisan,

manuskrip, pengetahuan tradisional, teknologi tradisional, dan bahasa. 10 objek budaya inilah yang ditetapkan oleh pemerintah, dan yang dijadikan sebagai sasaran utama dari pemajuan kebudayaan (lihat gambar 1.13 Diagram UU – Budaya).

Objek Budaya	Tata Cara
Tradisi Lisan	X
Manuskrip	X
Adat Istiadat	V
Ritus	V
Pengetahuan Tradisional	X
Teknologi Tradisional	X
Seni	V
Bahasa	X
Permainan Rakyat	V
Olahraga Tradisional	V

V = melalui pelaku budaya

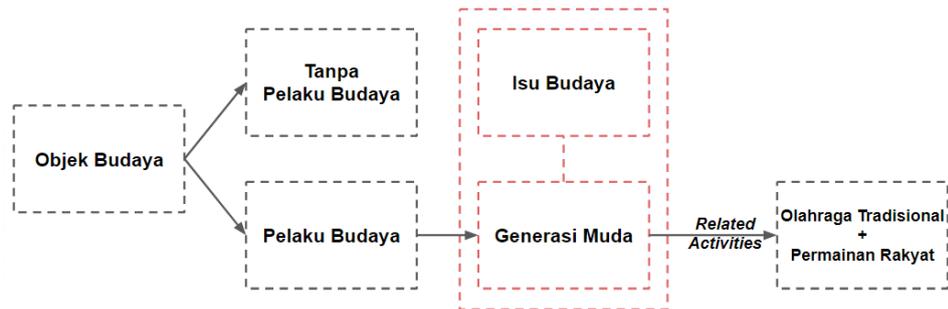
X = tidak melalui pelaku budaya

### Gambar 1.14 10 Objek Budaya

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Berdasarkan pengelompokan objek budaya ada dan tidak adanya pelaku budaya, penulis mau menciptakan suatu tempat wisata yang dimana dapat mengikutsertakan pengunjung pada berbagai aktivitas yang ada nantinya. Melalui pertimbangan pemilihan objek budaya sebagai program yang disajikan nantinya, penulis menetapkan objek budaya yang dilakukan melalui pelaku budaya akan lebih sesuai dan menarik nantinya. Tentu mengingat bahwa isu yang sedang terjadi berkaitan dengan generasi muda yang dimana akan menjadi generasi penerus pengenalan budaya, maka

penulis memilih objek budaya dengan aktivitas yang memiliki relasi paling kuat dengan target utama pengunjung nantinya (generasi muda) yaitu permainan rakyat, dan olahraga tradisional yang dimana akan sesuai baik itu secara fisik maupun pikiran.

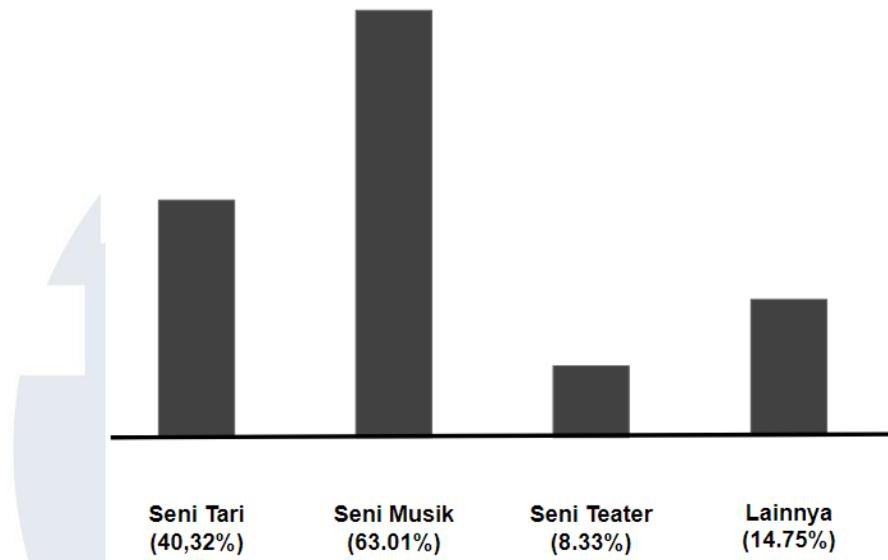


**Gambar 1.15 Pertimbangan Pemilihan Objek Budaya**

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Alasan lain pemilihan permainan rakyat dan olahraga tradisional juga didukung oleh salah satu penelitian “Membangun Kesadaran Diri Generasi Muda akan Budaya Positif Melalui Penggunaan Media Sosial” oleh Chris Natalia yang dimana penelitian mengenai pencegahan terjadinya hilangnya nilai budaya, yang dimana memerlukan suatu tindakan nyata untuk membangun kesadaran generasi muda terhadap keberadaan budaya. Pada penelitian ini penulis memperoleh data pendukung berupa jumlah responden dari generasi muda mengenai pengetahuan dan apakah mereka pernah menyaksikan/melakukan aktivitas daripada suatu budaya, dan hasil jumlah responden adalah sebagai berikut:

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



**Gambar 1.16 Survey Pengetahuan Generasi Muda Terhadap Budaya**

(Sumber: Jurnal dan dikembangkan kembali oleh penulis, 2022)

Pada survey ini Chris Natalia selaku penulis mengelompokkan seni ke dalam beberapa bagian seperti seni tari, seni musik, seni teater, dan lainnya. Berdasarkan pengelompokan tersebut, penulis mempertimbangkan bahwa olahraga tradisional dan permainan rakyat tergolong ke dalam kategori lainnya. Terlihat bahwa masih sedikit generasi muda yang memiliki pengetahuan dan pernah menyaksikan/melakukan aktivitas budaya olahraga tradisional dan permainan rakyat. Dengan demikian, perancangan wisata budaya dengan menjadikan olahraga tradisional dan permainan rakyat pada kawasan BSD City, dapat menjadi salah satu jawaban nyata yang akan memberi dampak secara langsung bagi budaya dan negara. Perancangan wisata budaya ini juga memiliki kemungkinan menjadi salah satu tempat pariwisata yang menarik di kawasan BSD City, hal ini dikarenakan belum terdapat wisata berbasis budaya pada kawasan.

Sebagaimana yang telah dibuat pada UU Nomor 5 Tahun 2017 tentang pemajuan kebudayaan, kebudayaan merupakan salah satu aspek

yang perlu dipertahankan melalui empat langkah yaitu perlindungan, pengembangan, pemanfaatan, dan pembinaan.

- **Pelindungan** : merupakan langkah yang diambil oleh pemerintah untuk menjaga keberlanjutan kebudayaan melalui pengumpulan data mengenai budaya, pengamanan, pemeliharaan, penyelamatan, dan publikasi (lihat gambar 1.2 Diagram Perlindungan). Pengumpulan data dilakukan melalui data yang terkumpul baik itu secara tertulis maupun dokumentasi, yang dimana nantinya akan dikumpulkan oleh pemerintah dan dapat diketahui langsung oleh masyarakat. Setelah data sudah terkumpul, maka pemerintah akan melakukan pengamanan terhadap budaya tersebut, hal ini bertujuan untuk untuk menjaga keutuhan dari kepemilikan budaya sehingga tidak ada pihak lain yang menyatakan budaya tersebut sebagai kepunyaan mereka. Kemudian dilanjutkan dengan langkah pemeliharaan yang akan dilakukan melalui peninjauan lebih lanjut, dan juga selalu menangani keadaan budaya. Dengan demikian, budaya dapat terselamatkan melalui beberapa langkah seperti regenerasi, reformasi, dan dapat dilakukan distribusi informasi mengenai budaya tersebut.



**Gambar 1.16 Diagram Perlindungan**

(Sumber: *website* resmi Pemajuan Kebudayaan, 2022)

- Pengembangan : merupakan upaya untuk menjaga keberlangsungan budaya dengan cara penyebarluasan, pengkajian, dan pengayaan keragaman (lihat gambar 1.3 Diagram Pengembangan). Penyebarluasan dilakukan dengan menyebarkan nilai yang terdapat pada budaya ke luar negeri seperti melalui pertukaran budaya, dan acara tertentu. Selain menyebarkan budaya yang sebagai objek, penyebaran juga dilakukan melalui pelaku budaya. Selanjutnya dilakukan pengkajian dengan cara melakukan penelitian untuk mengenal lebih lanjut nilai yang terkandung pada budaya. Dengan demikian, dapat tercapai langkah pengayaan keragaman melalui penggabungan budaya, adaptasi budaya, inovasi baru dari suatu budaya, dan akulturasi.



**Gambar 1.17 Diagram Pengembangan**

(Sumber: *website* resmi Pemajuan Kebudayaan, 2022)

- Pemanfaatan : merupakan hal yang dilakukan untuk memperkuat suatu budaya, yang dapat dilakukan dengan berbagai macam cara seperti adaptasi terhadap perkembangan zaman, melakukan inovasi, kerja sama antarbudaya, dan lainnya (lihat gambar 1.4 Diagram Pemanfaatan). Pemanfaatan terhadap suatu budaya juga dapat dilakukan pada bidang

pariwisata, sehingga bisa mempertahankan dan memperkenalkan nilai budaya yang ada bagi orang lain.



**Gambar 1.18 Diagram Pemanfaatan**

(Sumber: *website* resmi Pemajuan Kebudayaan, 2022)

- Pembinaan : merupakan langkah yang berfokus pada masyarakat sebagai pelaku dari keberlangsungan budaya dengan meningkatkan bidang pendidikan, lembaga tertentu yang mengelola sesuai dengan standar yang telah ditentukan, dan selalu melibatkan generasi berikutnya (lihat gambar 1.5 Diagram Pembinaan).



**Gambar 1.19 Diagram Pembinaan**

(Sumber: *website* resmi Pemajuan Kebudayaan, 2022)

Dengan dilakukan ke empat langkah tersebut, maka dapat mewujudkan rencana untuk objek pemajuan kebudayaan yang dilakukan pemerintah untuk memajukan kebudayaan yang ada di Indonesia, dengan menentukan beberapa objek budaya yang akan dijadikan sebagai target utama. Tujuan utama dari objek pemajuan kebudayaan adalah untuk menjaga keberlangsungan, dan mengenalkan suatu budaya dengan pihak lain baik dalam maupun luar negeri.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Masyarakat yang tidak terdorong untuk belajar mengenai budaya yang ada, terutama generasi muda menjadi masalah yang dibahas pada perancangan ini. Perkembangan zaman memberikan pengaruh terhadap masyarakat dimana tidak adanya dorongan untuk mengenal budaya setempat, dan lebih tertarik dengan budaya luar yang apabila hal tersebut terus berlangsung maka regenerasi budaya tidak tercapai dengan baik.

Dengan latar belakang yang telah dibuat di atas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan tempat pusat pelestarian olahraga & permainan rakyat berdasarkan penilaian atribut pariwisata?

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah yang ditetapkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Lokasi perancangan berada di Jalan Boulevard Utara, Lengkong Kulon, Kecamatan Serpong, Tangerang Selatan dengan luas  $\pm$  2 Ha. Pemilihan lokasi didasarkan oleh adanya potensi untuk menciptakan suatu

wisata budaya, dan untuk menjawab permasalahan isu yang ada dalam skala nasional.

2. Regulasi tata kota Tangerang Selatan berdasarkan Peraturan Daerah Kota Tangerang Selatan Nomor 9 Tahun 2019 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Tangerang Selatan Tahun 2011 – 2031 (perubahan dari Peraturan Daerah Nomor 15 Tahun 2011).
3. Perancangan wisata budaya berdasarkan atribut pariwisata (*appearances, accessibility, amenities & accommodation, dan activities*).

#### **1.4 Tujuan Penelitian/Perancangan**

Penelitian ini memiliki fokus terhadap pertanyaan penelitian mengenai isu budaya yang ada, dan dapat merencanakan desain yang berkelanjutan mengenai penyediaan wisata budaya pada suatu kawasan. Kekayaan suatu budaya yang dimiliki oleh negara telah melalui berbagai proses, dan budaya tersebut diperkenalkan dari generasi ke generasi sampai pada masa ini. Pengenalan budaya tentu tidak hanya berhenti sampai pada masa ini saja, melainkan harus terus berlanjut sampai generasi berikutnya. Pada penelitian ini menjadikan fokus wisata budaya sebagai salah satu cara untuk memperkenalkan budaya pada generasi masa ini, sebagaimana yang telah dituliskan pada UU No. 5 Tahun 2017 mengenai pemajuan kebudayaan. Oleh karena itu, pentingnya setiap daerah melaksanakan kewajiban pemajuan kebudayaan tersebut untuk mempertahankan eksistensi budaya. Perancangan wisata budaya pada kawasan Tangerang Selatan bertujuan untuk menyediakan wadah bagi masyarakat untuk berinteraksi, dan belajar mengenai budaya sehingga regenerasi budaya dapat tercapai dengan baik. Dengan demikian, perancangan wisata budaya ini diharapkan dapat menjadi langkah awal untuk menghidupkan kembali budaya yang mulai tertinggal.