

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1.Latar Belakang

Menurut *World Tourism Organization/UNWTO* (2018), pariwisata merupakan salah satu cara untuk meningkatkan ekonomi serta menjaga dan mempromosikan budaya. Pariwisata dapat datang dari berbagai sektor, salah satunya gastronomi. Gastronomi terbentuk dari penggabungan berbagai bidang yaitu budaya, geografi, sosial, serta sosialisasi makanan (Ivanović, Galičić, & Pretula, 2008). Dalam praktiknya gastronomi merupakan cerminan kebudayaan pada suatu daerah dan juga sebagai bentuk identitas diri. Gastronomi dapat berperan dalam mengenalkan budaya makanan kepada masyarakat serta meningkatkan pariwisata daerah.

Dalam sejarahnya, kebudayaan Pontianak dan sekitarnya banyak dipengaruhi oleh berbagai suku maupun kelompok masyarakat, akan tetapi terdapat kelompok masyarakat utama yang mendominasi pengaruh tersebut yaitu Tionghoa, Dayak, dan Melayu atau juga yang sering disebut sebagai Tidayu. Masyarakat Tidayu ini merupakan etnis mayoritas yang sudah lama dan banyak terdapat di kawasan tersebut. Julukan tersebut juga diberikan sehingga masyarakat dapat hidup rukun dan menghargai segala perbedaan yang ada.

Menurut Taleb Rifai yang merupakan sekretaris *The World Tourism Organization/ UNWTO* (2017) gastronomi dapat menjadi salah satu alasan bagi turis untuk melakukan kegiatan wisata. Pontianak merupakan salah satu kota yang terkenal dengan kulinernya hingga ke kota-kota lain. Kebudayaan tersebut merupakan hasil asimilasi kebudayaan luar dan kebudayaan lokal yang pernah terjadi di masa lampau. Dalam sejarahnya, kebudayaan Pontianak dan sekitarnya banyak dipengaruhi oleh berbagai suku maupun kelompok masyarakat, akan tetapi terdapat kelompok masyarakat utama yang mendominasi pengaruh tersebut yaitu Tionghoa, Dayak, dan Melayu atau juga yang sering disebut sebagai Tidayu. Masyarakat Tidayu ini merupakan etnis mayoritas yang sudah lama dan banyak terdapat di kawasan tersebut. Julukan

tersebut juga diberikan sehingga masyarakat dapat hidup rukun dan menghargai segala perbedaan yang ada. Walau terkenal dengan kulinernya, banyak masyarakat yang tidak mengetahui mengenai nilai gastronomi yang terkandung pada kuliner Tidayu atau Pontianak. Selain itu, pariwisata yang dianggap kurang inovatif menjadi salah satu alasan kurang berkembangnya pariwisata di Pontianak. Hal ini kemudian mengarahkan pada perlu adanya campur tangan yang berperan dalam ikut memperkenalkan potensi gastronomi Pontianak kepada masyarakat awam.

Salah satu cara untuk memperkenalkan, mendidik, mempromosikan, dan melestarikan suatu nilai kebudayaan yaitu dapat melalui media museum. Museum memiliki peran dalam mempertahankan kebudayaan, baik yang berwujud maupun tidak (ICOM, 2017). Menurut Suzanne Keene (2002) museum memiliki peranan penting dalam merefleksikan identitas masyarakat dan kebudayaan yang ada. Akan tetapi seiring dengan perkembangan zaman dan masuknya globalisasi, banyak kebudayaan dan identitas diri yang ditinggalkan oleh masyarakat.

Masyarakat terutama anak muda merupakan generasi penerus bangsa menjadi perhatian utama untuk disadarkan mengenai pentingnya menjaga identitas asli dan kebudayaannya mereka. Hal tersebut perlu diiringi dengan mengikuti perkembangan zaman serta tren yang tengah berkembang dalam masyarakat. Hal ini bertujuan untuk memberikan penyampaian nilai budaya dengan cara yang menarik sehingga masyarakat ingin berkunjung ke museum.

Mengikuti tren global tetapi tidak melupakan identitas asli mengarahkan kepada perancangan museum dengan pendekatan regionalisme kritis. Regionalisme kritis berusaha menjaga identitas asli dengan diwadahi oleh peradaban sekarang ini atau modernisasi. Hal ini juga mengarahkan kepada perancangan ruang dalam museum dengan pendekatan *sensescape* yang merupakan pendekatan dalam teori museum baru. *Sensescape* berfokus kepada stimulasi indra sehingga dapat menimbulkan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif kepada pengunjung. Kualitas ruang

*sensescape* yang kemudian akan diterapkan berfokus kepada pengalaman hedonis, kognitif, dan sensoris.

### **1.2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas, terdapat beberapa permasalahan yang menjadi topik penelitian yaitu potensi gastronomi yang belum terolah dan dikenal oleh masyarakat awam sehingga masyarakat kurang mengetahui mengenai peranan penting gastronomi terhadap peningkatan wisata dan ekonomi. Kedua adalah sebagai dampak dari globalisasi yang ditandai dengan kebudayaan dan identitas asli yang mulai ditinggalkan oleh generasi muda. Hal ini mengarahkan kepada perlu adanya tempat yang mewadahi penyelesaian permasalahan tersebut. Kemudian yang terakhir adalah perlunya pertimbangan akan lokasi yang sesuai untuk Museum Gastronomi Tidayu sehingga mudah diakses dan strategis bagi para pengunjung.

### **1.3. Permasalahan Perancangan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat dibuat pertanyaan penelitian berdasarkan masalah yang ada, yaitu:

1. Bagaimana kriteria desain museum gastronomi Tidayu di Pontianak dengan pendekatan regionalisme kritis?
2. Bagaimana perancangan kegiatan museum gastronomi Tidayu dengan pendekatan *sensescape*?
3. Bagaimana cara menghadirkan pembelajaran yang interaktif dan menarik dalam museum gastronomi Tidayu di Pontianak?

### **1.4. Tujuan Perancangan**

Tujuan dari perancangan yang dilaksanakan adalah :

1. Mengidentifikasi dan menginterpretasikan keterkaitan teori serta preseden yang dipakai terhadap perancangan museum gastronomi Tidayu
2. Memberikan solusi secara arsitektural terhadap permasalahan identitas yang mulai ditinggalkan

3. Menyediakan program ruang serta pengalaman ruang museum yang menerapkan prinsip teori museum baru

### **1.5. Manfaat Perancangan**

Manfaat dari perancangan yang dilaksanakan terbagi menjadi dua kategori, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

- Manfaat teoritis dari penelitian ini yaitu memberikan kontribusi ilmu pengetahuan mengenai kriteria serta strategi perancangan museum gastronomi yang respons terhadap identitas Pontianak serta penerapan pendekatan *sensescape* dalam menghasilkan kualitas ruang yang interaktif bagi pengunjung. Selain itu juga bermanfaat dalam memberikan kontribusi pengetahuan mengenai gastronomi Pontianak yang sebagian besar merupakan hasil asimilasi kebudayaan yang pernah terjadi pada masa lampau.
- Manfaat praktis yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah dapat dijadikan sebagai pertimbangan dalam merancang museum gastronomi dengan penerapan regionalisme kritis terutama dari sisi eksterior serta menjadi pertimbangan dalam merancang pameran gastronomi terutama stimulasi indra dengan kegiatan yang interaktif

### **1.6. Metodologi**

Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif dengan menggunakan metode deduktif yaitu dengan mencari teori terkait gastronomi, museum, dan regionalisme kritis. Dari teori terkumpul menghasilkan asumsi dasar berupa perancangan museum gastronomi di Pontianak dengan pendekatan regionalisme kritis dapat menyelesaikan permasalahan krisis identitas serta meningkatkan minat berkunjung ke museum yang dialami sekarang ini. Data lapangan yang terkumpul berguna untuk menguji asumsi dasar yang telah dibuat. Sumber data dari penelitian ini berasal dari *desk study* berupa jurnal, artikel, berita, dan juga preseden bangunan terkait museum gastronomi, dan metode penerapan regionalisme kritis.

### **1.7.Pembatasan Masalah**

Batasan penelitian ini berada pada budaya gastronomi Tidayu atau Tionghoa Dayak Melayu yang merupakan hasil asimilasi kebudayaan setempat yang pernah terjadi pada masa lampau. Pembatasan topik gastronomi yang diangkat juga berdasarkan pada makanan yang banyak dikenal oleh masyarakat, kelangkaannya, serta temuan akan proses asimilasi yang pernah terjadi.

Batasan perancangan museum yang didasarkan pada regionalisme kritis, terbatas pada kebiasaan serta pola hidup masyarakat setempat, sistem perancangan arsitektur setempat, dan respons terhadap kondisi tapak yang ada. Aspek-aspek tersebut diangkat sehingga dapat menjadi cermin dari identitas Budaya Pontianak.

### **1.8.Nilai Kebaruan**

Nilai kebaruan dalam penelitian yang dilakukan terletak pada perancangan museum gastronomi di Pontianak yang berfokus kepada kebudayaan Tidayu atau Tionghoa Dayak Melayu yang merupakan 3 kelompok masyarakat utama di Pontianak. Selain itu, dengan adanya penerapan pendekatan regionalisme kritis dapat memberikan respons desain terhadap modernisasi atau era globalisasi tetapi tidak melupakan identitas asli yang sering kali terjadi pada masa sekarang ini. Penerapan *sensescape* sebagai metode pencapaian kualitas ruang dalam memberikan pengalaman ruang yang hedonis, kognitif, dan sensoris pada museum gastronomi Tidayu di Pontianak.

### **1.9.Sistematika Pembahasan**

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang dari permasalahan yang diangkat, rumusan masalah, permasalahan perancangan, tujuan perancangan, manfaat

perancangan, metodologi, pembatasan masalah, dan nilai kebaruan dari penelitian yang dilakukan.

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini, membahas mengenai teori terkumpul yaitu gastronomi, perancangan museum baru, regionalisme kritis serta preseden mengenai museum dengan pendekatan regionalisme kritis dan *sensescape*. Hasil yang didapat dari studi teori dan preseden berupa pisau analisis yang menjadi dasar untuk melakukan analisis tahap berikutnya.

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

Pada bab 3, membahas tentang metode, instrument, dan tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini. Selain itu juga membahas tentang skema berpikir regionalisme kritis pada penelitian ini.

## BAB IV ANALISIS

Membahas mengenai analisis teori dan preseden terhadap kaitan dengan topik perancangan museum gastronomi. Analisa yang dilakukan juga berdasarkan aspek lingkungan, bangunan, dan manusia. Pada tahap akhir di bab ini, menghasilkan kriteria desain yang akan diterapkan dalam simulasi perancangan

## BAB V SIMULASI PERANCANGAN

Membahas mengenai penerapan kriteria desain terhadap perancangan desain museum gastronomi Tidayu.

## BAB VI PENUTUP

Memaparkan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan sehingga menjawab permasalahan yang perancangan yang ada.