

PENERAPAN KONSEP INTERAKTIF DALAM PERANCANGAN GEDUNG PUSAT KEBUDAYAAN KABUPATEN CILACAP

Ragil Apit Trio

Universitas Teknologi Yogyakarta

Email:
ragiltrio88@gmail.com

Abstrak

Kabupaten Cilacap merupakan kabupaten terluas di Jawa Tengah dengan lokasi yang berbatasan dengan Jawa Barat membuat Cilacap kaya akan budaya. Budaya di Cilacap terbagi dalam dua karakteristik. Di wilayah Cilacap Tengah dan Timur dominan budaya Jawa antara agraris dan pesisiran. Sedang di Cilacap Barat dominan budaya Sunda yakni peladang atau huma. Kabupaten Cilacap memiliki beberapa ekspresi kebudayaan yang merupakan hasil akulturasi dengan beberapa kebudayaan lain, di antaranya perpaduan budaya Jawa-Sunda, Jawa-Arab, Jawa-Cina dalam bentuk Jawa-Banyumasan yang termanifestasi dalam bahasa, adat istiadat, ritus dan mboro (profesi). Adapun budaya tersebut memberikan ekspresi yang berbeda antara satu dan lainnya yang harus dijaga kelestariannya. Perancangan Gedung Pusat Kebudayaan dengan Pendekatan "Arsitektur Interaktif" adalah bentuk respon dari belum tersedianya fasilitas yang mewadahi sektor budaya di Kabupaten Cilacap. Diharapkan gedung pusat kebudayaan ini dapat memfasilitasi aktivitas, kegiatan dan pengembangan kebudayaan dan sekaligus menjadi pusat dari kebudayaan di Cilacap. Pendekatan Interaktif sebagai media untuk meningkatkan perhatian serta menjembatani terciptanya proses interaksi antar pengguna Pusat kebudayaan ini dan dapat dijadikan rujukan untuk mewadahi organisasi / kelompok kebudayaan dalam mengembangkan kebudayaan Cilacap dan sekaligus untuk memfasilitasi wisatawan yang berkunjung untuk mengenal lebih dalam tentang kebudayaan di Cilacap.

Kata kunci: *Budaya, Kabupaten Cilacap, Perancangan*

Abstract

Cilacap Regency is the largest district in Central Java with its location bordering West Java, making it considerably rich in culture. The culture in this region is mainly divided into two characteristics. In the central and eastern part, Javanese culture is more dominant, with agricultural and coast character. While in the west region, Sundanese culture is foremost, with the people working as farmers or *huma*. Cilacap Regency has several cultural expressions which are the result of acculturation with several other cultures, including the blend of Javanese-Sundanese, Javanese-Arabic, and Javanese-Chinese cultures in the form of Javanese-Banyumasan, manifested in language, customs, rituals and *mboro* (profession). The culture provides each of them with different expressions that must be preserved. The design of the Cultural Center Building with an "Interactive Architecture" approach is a form of response to the absence of facilities that can accommodate the cultural sector in Cilacap Regency. It is hoped that this cultural center building can facilitate activities and cultural development, while at the same time becomes the center of culture in Cilacap. Interactive approach as a medium to increase attention and to bridge the creation process of interaction between users of this building can be used as a reference to accommodate cultural organizations / groups in developing the culture. Last but not least, it can also function to facilitate visiting tourists to know more about culture in Cilacap.

Keywords: *Culture, Cilacap Regency, Design*

Daftar Pustaka

- Fox Michael and Kemp Miles. 2009. *Interactive Architecture*. Princeton Architectural Press
- Koentjaraningrat. 1992. *Kebudayaan, Mentalitas dan Pembangunan*. Jakarta. Gramedia Pustaka Utama.
- Müller Jörg , Alt Florian, Schmidt Albrecht, Michelis Danie. 2010. *Requirements and Design Space for Interactive Public Displays*
- Ramdini., Sarihati. 2015. *Salayanti. Perancangan Pusat Kebudayaan Yogyakarta*. Yogyakarta. Universitas Islam Indonesia.
- Ting-Han Chen, Kai-Tzu Lu. 2012. *Creating Spatial-Interactive Service Experiences*. Royal College of Art, UK .
- Admin. 2020. Peta Cilacap Jawa Tengah Lengkap 24 Kecamatan. <http://www.kudminosaroyocilacap.com/info-public/daftar-desakelurahan-kecamatan-serta-kodepos-di-kotakabupaten-cilacap-jawa-tengah-jateng/>
- Assari A, Gorji MM, Nejad HS. 2018. *Social interaction and cultural–environment center design*. www.researchgate.net/publication/324716820, diakses 2020
- Husri Agus, Natalia D.A.R. 2018. Proses Analogi Budaya Dalam Perancangan Pusat Seni dan Budaya Gayo di Kabupaten gayo Lues. *ATRIUM Jurnal Arsitektur*. Yogyakarta. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/purwarupa/article/view/4370/4381>. diakses 2021
- KOMPASIANA. 2017. Ingin Kembangkan Kesenian Tradisional Ganasetra Cilacap Gelar Sarasehan. <https://www.kompasiana.com/gapra57/589c98cf82afbd980ad70932/ingin-kembangkan-kesenian-tradisional-ganasetra-cilacap-gelar-sarasehan?page=all>. diakses 2020
- Setyawati Arti , Tisnawati Endah. 2018. Telaah Potensi Kampung Sebagai Dasar Perancangan Pusat Kebudayaan Kampung Pandeyan. *Atrium Jurnal Arsitektur*. Yogyakarta. <https://atrium.ukdw.ac.id/index.php/jurnalarsitektur/article/view/21/16>. Diakses 2021