

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Semarang merupakan kota multikultural dengan komposisi penduduk yang terdiri dari etnis Jawa, China, Arab, Melayu, dan India (Febriyani dan Aliya, 2020). Setiap etnis yang mendiami Kota Semarang memiliki budaya dan kehidupan yang berbeda-beda. Seiring berjalannya waktu, budaya yang berbeda-beda akan menghasilkan budaya baru. Hal itu dikarenakan adanya akulturasi yang terjadi pada budaya yang ada di Kota Semarang. Salah satu akulturasi yang saat ini menjadi ikon dari Kota Semarang adalah Warak Ngendog.

Warak Ngendog merupakan binatang rekaan khas Kota Semarang (Senoprabowo dan Kamadi, 2018). Saat ini Warak Ngendog menjadi ikon Kota Semarang. Warak Ngendog adalah sebuah karya yang dijadikan simbol akulturasi budaya karena bentuknya yang terdiri dari gabungan binatang dari beberapa etnis yang ada di Kota Semarang. Bentuk Warak Ngendog berupa hewan berkaki empat yang kepalanya berupa naga (etnis Tionghoa), tubuhnya merupakan buraq (etnis Arab), dan Warak Ngendog memiliki kaki berjumlah empat yang melambangkan kaki kambing (etnis Jawa) (Hastuti, 2013).

Selain menjadi ikon Kota Semarang, Warak Ngendog menjadi ikon saat event penyambutan bulan puasa di Kota Semarang (Dugderan). Pada saat dugderan, warak ngendog menjadi maskot untuk diarak pada pawai. Selain diarak, Warak Ngendok juga dijual sebagai mainan anak-anak di pasar kaget pada event dugderan.

Warak Ngendok sebagai permainan anak-anak sudah ada sejak zaman dahulu. Pada jaman tersebut, orang tua mengajak anak-anaknya untuk membeli permainan tersebut karena makna yang terkandung di dalamnya dapat menjadi pembelajaran yang berarti. Seiring berkembangnya zaman eksistensi Warak Ngendog mulai menurun karena adanya permainan yang lebih modern. Selain faktor tersebut, faktor menurunnya eksistensi Warak Ngendog berasal dari kemunculan karakter tokoh kartun yang lebih unik dan menarik. (Khamadi dan Senoprabowo, 2021)

Saat ini, Warak Ngendog lebih dikenal sebagai ikon Kota Semarang daripada sebagai permainan anak yang penuh akan makna. Pengaruh modernitas dan ketidaktahuan akan arti akan Warak Ngendok menjadi masalah utama hilangnya esensi yang berarti bagi anak-anak di Kota Semarang. Maka dari itu, perlu adanya edukasi dan sosialisasi kepada masyarakat agar makna yang terdapat pada Warak Ngendog dapat dijadikan patokan bagi

masyarakat untuk menyadari bahwa mereka hidup berdampingan dengan etnis yang memiliki perbedaan budaya dan dapat meningkatkan toleransi antar etnis.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan pada latar belakang, yang akan menjadi fokus masalah pada proposal tugas akhir ini adalah bagaimana masyarakat dapat mengenal esensi warak ngendog.

1.3 Tujuan

Penyusunan LP3A ini bermaksud untuk mendapatkan desain tempat edukasi dan taman budaya dengan memasukkan elemen dan makna-makna yang terkandung di dalamnya agar makna dan esensi warak ngendog dapat dikenal kembali oleh pengunjung khususnya warga Kota Semarang.

1.4 Manfaat

Penyusunan ini memberi manfaat teoritis berupa pembelajaran kepada mahasiswa mengenai perancangan tempat edukasi dan taman budaya. Adapun manfaat praktisnya adalah usulan desain Warak Ngendog Educational and Cultural Park.

1.5 Lingkup

Ada dua lingkup di penelitian ini yaitu lingkup substansial dan spasial. Lingkup substansial pada penelitian ini terpusat pada makna dan esensi Warak Ngendog yang dikenalkan kembali dengan media tempat edukasi dan taman budaya di Kota Semarang. Sedangkan lingkup spasialnya adalah Warak Ngendog Educational and Cultural Park.

1.6 Metode

Metode yang digunakan pada penelitian ini ada 2 yaitu metode deskriptif dan komparative. Metode deskriptif merupakan Kegiatan ini melibatkan proses pengumpulan data. Data dikumpulkan melalui beberapa metode, seperti studi pustaka atau literatur, memperoleh informasi dari instansi terkait, melakukan wawancara dengan narasumber, observasi langsung di lapangan, serta penelusuran informasi di internet. Sedangkan metode komparatif adalah sebuah metode yang melakukan suatu perbandingan antara satu hal dengan hal lain. Disini, metode ini dilakukan dengan studi banding dengan tipologi yang sudah di bangun di kota lain.

1.7 Sistematika

BAB I Pendahuluan

Berisi penjelasan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, lingkup, metode, sistematika, dan alur berpikir

BAB II Tinjauan Pustaka

Berisi penjelasan mengenai tinjauan tempat edukasi, tinjauan taman budaya, dan tinjauan budaya Warak Ngendog

BAB III Tinjauan Fenomena, Lokasi, Pengguna

Berisi penjelasan mengenai fenomena, lokasi dan pengguna

BAB IV Pendekatan Program Perencanaan dan Perancangan

Berisi analisis untuk menemukan ruangan yang dibutuhkan dan ukuran ruangan

BAB V Program Perencanaan dan Perancangan Proyek

Berisi kesimpulan dari data-data yang telah di analisis

1.8 Alur Berpikir

