

KONSEP RUANG REPRESENTASI BUDAYA PADA RANCANGAN PUSAT KERAJINAN KAIN TENUN SASAK, SUKARARA, LOMBOK TENGAH

Sultan Abbiyudani Halim^a, Firdha Ayu Atika^b, Siti Azizah^c
^{a/b/c}Jurusankarsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya
Jalan Arief Rachman Hakim No.100 Surabaya
Alamat email untuk surat menyurat: dandles135@gmail.com

Received : March 07th, 2022/ **Revised :** April 4th, 2022 / **Accepted :** April 10th, 2022

How to Cite : Halim,Sultan Abbiyudani, et al (2022). Konsep Ruang Representasi Budaya pada
Rancangan Pusat Kerajinan Kain Tenun Sasak, Sukarara, Lombok Tengah
. AKSEN: Journal of Design and Creative Industry, 6 (2), 30-38
<https://doi.org/10.37715/aksen.v6i2.2628>

ABSTRACT

Lombok Island is an island located in West Nusa Tenggara Province. Lombok Island is one of the most popular tourist destinations for tourists, who are famous for their natural potential and culture. One of the cultures that exist on the island of Lombok is the Sasak Tribe Weaving Fabric. Most of the galleries that accommodate this weaving craft have problems in marketing and production space. The intended space did not show local cultural identity. This study aims to provide recommendations for the concept of cultural representation space, on the Sasak Woven Craft Center Design. The analytical method used in this research is descriptive qualitative, with data collection techniques from literature studies and field studies. To bring up the concept of cultural representation, it is necessary to use the meaning local community's social and cultural conditions.

Keywords: Lombok Woven Fabric, Space Concept, Lombok Island, Cultural Representation, Sasak Tribe

ABSTRAK

Pulau Lombok merupakan sebuah pulau yang terletak di Provinsi Nusa Tenggara Barat. Pulau Lombok menjadi salah satu destinasi wisata yang diminati wisatawan yang terkenal akan keindahan alamnya, dan kebudayaannya. Salah satu dari kebudayaan yang ada di Pulau Lombok yaitu Kain Tenun Suku Sasak. Sebagian besar gallery yang mewadahi kerajinan tenun ini, memiliki permasalahan ruang pemasaran dan produksi. Ruang yang dimaksudkan kurang menunjukkan identitas budaya setempat. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan rekomendasi konsep ruang representasi budaya, pada ide Rancangan Pusat Kerajinan Kain Tenun Sasak. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, dengan teknik pengumpulan data studi literatur dan studi lapangan. Untuk memunculkan konsep representasi budaya diperlukan adanya pemanfaatan dari pemaknaan kondisi sosial dan budaya masyarakat setempat.

Kata Kunci : Kain Tenun Lombok, Konsep Ruang, Pulau Lombok, Representasi Budaya, Suku Sasak.

PENDAHULUAN

Pulau Lombok adalah pulau yang terletak di Provinsi Nusa Tenggara Barat, dimana menjadi salah satu destinasi wisata. Daya tarik wisata Pulau Lombok terkenal akan keindahan alamnya dan kebudayaannya. Warisan budaya yang ada di Pulau Lombok salah satunya adalah kerajinan Kain Tenun Suku Sasak. Kain Tenun sudah menjadi bagian dari warisan budaya Suku Sasak secara turun temurun dan biasa digunakan untuk berbagai upacara adat dan keagamaan.

Namun, seiring dengan berjalananya waktu banyaknya pengaruh budaya barat dan akulterasi budaya daerah diluar pulau seakan memudarkan eksistensi kain tenun khas suku sasak. Tokoh Komunitas Suku Sasak di Dusun Wisata Ende mengatakan bahwa, kehadiran tenun dari luar daerah mengancam kelestarian Tenun Sasak. Hal ini dikarenakan gerai seni di kawasan wisata dan perdagangan dibanjiri oleh tenun dari luar daerah. Kendala lain dalam melestarikan Tenun Sasak disebabkan minimnya sarana untuk produksi dan pemasaran kain tenun di Pulau Lombok. Globalisasi juga turut menjadikan perilaku konsumen lebih tertarik kepada nilai modern, dibandingkan dengan nilai budaya tradisional.

Kain Tenun Suku Sasak merupakan salah satu kerajinan yang sangat diincar wisatawan untuk souvenir. Salah satu desa penghasil kain tenun yang dikenal adalah Desa Sukarara, Lombok Tengah. Desa Sukarara memiliki Sentra Kain Tenun Patuh, yang berfungsi sebagai wadah kegiatan penjualan, produksi, pemasaran, wisata

budaya, sekaligus tempat memamerkan hasil kerajinan Warga Sukarara. Bangunan ini menjadi salah satu destinasi wisata di Desa Sukarara, ketika wisatawan ingin mengetahui proses produksi dan membeli produk Kain Tenun.

Berdasarkan hasil studi lapangan, Sentra Kain Tenun Patuh memiliki permasalahan utama pada ruang untuk aktivitas produksi dan pemasaran. Aktivitas pemasaran dilakukan pada ruang display, yang mana hampir tidak ada aksen dari elemen-elemen pembentuk ruangnya. Dinding ruangan hanya terpampang elemen dekorasi Suku Sasak saja. Selain itu, aktivitas ruang produksi hanya terfokus pada para pengrajin yang biasa menenun sembari duduk di teras. Meskipun ruang yang ada sudah dilengkapi dengan elemen dekoratif dari berbagai varian kerajinan Suku Sasak, namun hanya menjadi dekorasi yang kurang memperkuat identitas ruang.

Interior ruangan sangat berpengaruh dalam memberikan kontribusi yang besar, untuk menciptakan identitas lokal dari destinasi wisata (Ave et al., 2007). Menurut Keller dalam Laksitarini dan Purnomo (2021), perlu dilakukan penguatan dari nilai-nilai Tradisional dan lokalitas untuk mengantisipasi Globalisasi. Hal ini bertujuan untuk memberikan sebuah identitas, guna merekatkan rasa memiliki masyarakat terhadap nilai kebudayaan suatu daerah. Perancangan budaya akan menjadikan hasil arsitektur menjadi lebih memiliki identitas dan makna yang kuat. Untuk mempertegas identitas sebuah rancangan

dibutuhkan desain yang dapat menggabungkan budaya, makna, maupun kreativitas (Atika & Poedjoeetami, 2022).

Pusat Kerajinan Kain Tenun Sasak merupakan ide rancangan yang menyediakan sebuah fasilitas dalam mendukung pelestarian warisan budaya Kain Tenun Sasak. Selain itu, rancangan ini dilengkapi dengan fasilitas ruang produksi, gallery dan ruang retail. Pusat Kerajinan Kain Tenun Sasak bukan hanya difungsikan sebagai tempat produksi, melainkan juga sebagai pusat perbelanjaan. Dari permasalahan pada objek studi kasus Sentra Kain Tenun Payuh, ruang produksi dan pemasaran belum sepenuhnya menggambarkan atau mengkonstruksi nilai-nilai budaya Lombok.

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran akan rekomendasi desain ruang pada rancangan Pusat Kerajinan Kain Tenun Sasak di Desa Sukarara. Permasalahan pada objek studi kasus dijadikan sebagai dasar dalam menghadirkan sebuah rancangan interior yang mampu mewadahi kegiatan produksi maupun pemasaran, tanpa menghilangkan nilai budaya lokal. Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, digunakan konsep “representasi budaya” yang dapat memberikan gambaran bentuk kekhasan akan kehidupan, lambang dan penyesuaian dengan lingkungan sekitar (Atika, 2018).

LITERATUR/STUDI PUSTAKA

Kain tenun khas suku sasak atau biasa disebut dengan sesek merupakan salah satu hasil kreasi

budaya suku sasak yang telah menjadi identitas kebanggaan Suku Sasak sejak zaman dahulu. Kain tenun sendiri memiliki keterikatan yang cukup erat bagi Suku Sasak khususnya di Desa Sukarara, Lombok Tengah. Seiring berjalannya waktu, Pulau Lombok tumbuh menjadi salah satu destinasi wisata yang cukup terkenal. Sehingga permintaan akan produk kain tenun semakin meningkat, untuk cinderamata khas Lombok.

Agar suatu produk dapat menjadi suatu komoditas unggulan, perlu adanya penekanan yang didasarkan pada potensi sumber daya lokal (Azizah, 2016). Pelestarian sumber daya alam dan budaya lokal masyarakat, secara tidak langsung juga turut mendukung pariwisata berkelanjutan (Atika, 2016). Di dalam perancangan arsitektur, desain interior menjadi salah satu sarana efektif dalam mempromosikan kearifan lokal (Laksitarini & Purnomo, 2021).

Desain interior merupakan ilmu yang berkaitan dengan penciptaan desain penataan ruang dalam. Konsep desain merupakan suatu yang vital dalam mendesain interior. Untuk membuat sebuah konsep interior, perlu dirumuskan konsep makro dan konsep mikro terlebih dahulu. Konsep makro merupakan konsep yang dibuat secara umum. Sedangkan konsep mikro diimplementasi ke dalam elemen pembentuk ruang (Rucitra, 2020). Elemen pembentuk ruang meliputi bentuk (plafon, dinding, dan lantai), dimensi (tinggi, lebar, dan panjang), serta material yang digunakan (Indrani, 2004).

Representasi adalah refleksi yang digunakan untuk mengetahui bagaimana budaya berjalan atau hidup dalam masyarakat. Representasi mengharuskan peran aktif dan kreatifitas pengguna dalam memaknai suatu objek. Representasi budaya tentunya mewakili wujud fisik dan non fisik, dari makna yang terdapat pada identitas (Rianingrum, 2019). Dengan kata lain, dalam penciptaan arsitektur diperlukan pemahaman atas representasi yang akan dibentuk pengguna. Sebuah bangunan dirancang dengan menempatkan manusia sebagai pusat. Bentuk yang dirancang mengikuti budaya yang berasal dari pola perilaku maupun kondisi sosial budaya setempat (Maslucha, 2009).

Dari hasil studi pustaka dapat disimpulkan bahwa, untuk membuat ruang interior diperlukan pengolahan pada elemen pembentuk ruang. Konsep representasi budaya dapat dituangkan dalam desain dengan cara menjadikan budaya setempat sebagai pedoman dalam merancang. Budaya yang akan diterapkan pada desain dijawi dari tradisi historis dan kearifan lokal yang ada. Penerapan konsep ruang representatif diimplementasikan pada lantai, dinding, plafon, dimensi ruang, dan material, yang disesuaikan dengan lokalitas daerah.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, yang mengidentifikasi fenomena maupun fakta. Dari hasil identifikasi kemudian dianalisis menjadi data deskriptif berupa kata yang didapatkan dari

studi literatur dan studi lapangan. Teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis maupun menggambarkan situasi dari data yang telah terhimpun. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan metode pendekatan rancang dari Donna P. Duerk, yang dimulai dari investigasi dari fakta dan *issue* (masalah). *Issue* menjadi fokus arsitek dalam pengambilan keputusan, dimana desain bisa menjadi titik temu solusi permasalahan (Rohman et al., 2021)

Data studi literatur yang digunakan berkaitan dengan teori dari konsep representasi budaya. Sedangkan data studi lapangan dilakukan dengan cara wawancara ke tokoh komunitas dan observasi lapangan pada objek kasus Sentra Kain Tenun Patuh. Objek kasus tersebut memiliki permasalahan identitas budaya pada interior ruang. Rancangan Pusat Kerajinan Kain Tenun Sasak berusaha menanggapi *issue* tersebut, dengan mengimplementasikan konsep representasi budaya pada interior ruang produksi dan pemasaran. Representasi budaya dapat menjadi alternatif dalam mempromosikan kearifan lokal untuk mendukung kegiatan pariwisata.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep ruang “Representasi Budaya” diterapkan pada ruang produksi dan pemasaran pada rancangan Pusat Kerajinan Kain Tenun Sasak. Adapun ruang utama yang dimaksudkan meliputi ruang produksi, ruang gallery dan ruang retail. Konsep ini diimplementasikan dengan mengambil esensi dari nilai yang terkandung pada Arsitektur

Tradisional Rumah Adat dan Tradisi Tenun Suku Sasak.

Ruang Produksi.

Proses menenun kain pada Rancangan Bangunan Pusat Kerajinan Kain Tenun Sasak dilakukan di dalam ruangan. Hal ini sedikit berbeda dengan yang biasa dilakukan oleh suku sasak yang terbiasa menenun di luar ruangan. Hal ini bertujuan untuk menjaga alat tenun terhindar dari air hujan dan gangguan cuaca. Representasi budaya pada ruang produksi dibuat sedemikian rupa mirip dengan kebiasaan pengrajin. Mereka menenun di teras rumah atau *berugaq* (gazebo). Proses menenun dilakukan pengrajin sembari duduk.

Rumah Suku Sasak terdiri dari beberapa jenis yang memiliki fungsi berbeda. Adapun pembagian yang dimaksud meliputi *Bale Tani*, *Bale Lumbung* dan *Berugaq*. *Bale Tani* merupakan bangunan yang berfungsi sebagai rumah tinggal untuk warga yang berprofesi sebagai petani. *Bale Lumbung* difungsikan untuk tempat penyimpanan hasil tani. Sedangkan *Berugaq* dalam istilah Bahasa Indonesia sering disebut sebagai Gazebo.

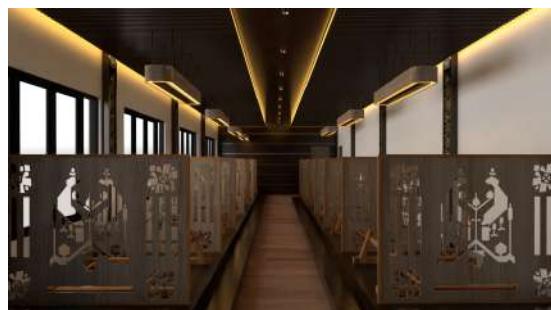
Untuk memunculkan konsep representasi budaya, ruang produksi dibuat dengan menerapkan nilai budaya dari bangunan *Bale Tani*. Area menenun pengrajin dibuat lebih tinggi, dengan memberikan 3 buah anak tangga, yang bermakna kelahiran, perkembangan dan juga kematian. Material lantai ruangan dibuat berbeda dengan kondisi eksisting, dimana menggunakan tanah liat dan

bebatuan yang dicampur dengan kotoran sapi. Parket kayu, berwarna selaras dengan material asli, dipilih sebagai alternatif bahan elemen lantai.

Kombinasi motif kain *Subhanale* dan *Keker* juga diperlihatkan pada desain dinding partisi dari area menenun. Motif *Subhanale* merupakan motif pertama yang ada di Desa Sukarara. Sedangkan motif *Keker* bermakna kebersamaan. Kedua motif ini dimunculkan untuk memperkuat identitas dari Desa Sukarara dan kebiasaan menenun yang tidak dapat dilakukan seorang diri.

Langit-langit ruangan juga didesain dengan permainan naik turun yang berbeda dari material papan kayu. Hal ini ditujukan untuk memberikan arah bagi pengunjung mengenai jalur sirkulasi, serta mempertegas batas area menenun.

Pencahayaan dalam ruangan memanfaatkan sumber dari alam dan bantuan lampu. Bukaan jendela yang lebar digunakan untuk menciptakan hubungan antara ruang luar dan ruang dalam. Lampu yang digunakan juga menggunakan ukiran kayu yang mengkombinasikan motif dari kain Tenun Suku Sasak.





Gambar 1. Interior Ruang Produksi
Sumber: Dokumen pribadi, 2022



Gambar 2. Denah Ruang Produksi
Sumber: Dokumen pribadi, 2022



Gambar 3. Eksisting Area Menenun
Sumber: Dokumen pribadi, 2022

Ruang Gallery/Display

Desain Ruang Gallery Pusat Kerajinan Kain Tenun Sasak memiliki suasana yang sedikit gelap. Hal ini disebabkan pencahayaan pada Ruang Gallery hanya difokuskan pada koleksi kain Tenun, dengan menggunakan lampu jenis *spotlight* pada balok kayu yang mengikuti jalur sirkulasi. Sama halnya dengan bangunan *Bale Tani*, pencahayaan ruang pada siang hari cukup

minim karena minimnya jendela. Cahaya masuk hanya melalui celah dari dinding anyaman bambu dan pintu masuk. Tanpa bukaan jendela dan langit-langit tanpa plafon, nuansa yang sama juga ditampilkan pada Ruang *Gallery*.

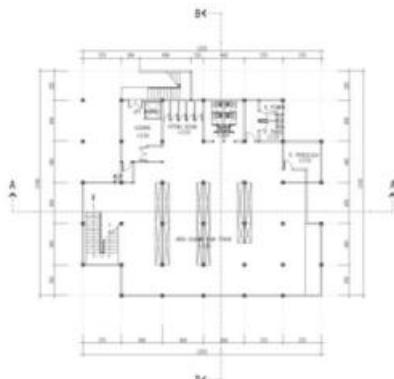
Parket kayu yang berbentuk segi enam, digunakan sebagai material lantai. Pola segi enam dipilih karena hampir seluruh motif kain tenun Suku Sasak menggunakan bentuk dasar geometri ini. Dinding ruangan didesain dengan warna gelap, agar para pengunjung fokus untuk melihat koleksi kain. Material balok kayu dipertegas dengan memberikan ukiran yang biasa digunakan pada balok struktur kayu Suku Sasak di tiap ujungnya. Selain itu, perabot stan kain diukir dengan pola pohon yang diambil dari bentuk motif kain tenun Keker.



Gambar 4. Desain Ruang Gallery
Sumber: Dokumen pribadi, 2022

Ruang Retail

Ruang *Retail* merupakan ruang publik yang memiliki luasan besar tanpa sekat. Hal ini diadaptasi dari *Berugaq* yang berfungsi sebagai ruang menerima tamu. Ruang *Retail* diibaratkan sebagai ruang tamu yang menggambarkan keterbukaan dan kekeluargaan.



Gambar 5. Denah *Retail*
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022



Gambar 6. Interior *Retail*
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Berugaq memiliki struktur panggung tanpa dinding, dengan penutup atap yang bermaterialkan alang-alang. Empat tiang utama menjadi penopang struktur atap, yang dihiasi ornamen menyerupai bunga ajab. Untuk itu, desain Ruang *Retail* menekankan pada kolom-kolom sebagai wujud interpretasi dari tiang utama pada *Berugaq*.

Desain lantai Ruang *Retail* menggunakan material parket kayu. Sedangkan dinding ruangan memakai material *HPL*, dengan list motif kain keker. Pada bagian langit-langit dibuat bentuk bertingkat yang memanfaatkan material papan kayu. Ukiran-ukiran yang dihadirkan dalam Ruang *Retail*, merupakan kombinasi dari ornamen yang ditemukan di *Berugaq* dan motif batik kain Tenun Suku Sasak.



Gambar 7. Existing Bangunan *Berugaq*
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

KESIMPULAN

Konsep representasi harus mampu memberikan identitas terkait budaya, tradisi, dan lingkungan sekitar. Melalui konsep ini, ruang-ruang yang ada secara tidak langsung memberikan identitas yang

dapat memperkuat rasa memiliki masyarakat terhadap nilai budaya lokal. Representasi budaya dapat diimplementasikan pada nilai yang terkandung dalam kebiasaan, perilaku, maupun kondisi sosial budaya masyarakat setempat. Dari hasil penelitian ini disimpulkan bahwa, penerapan konsep representasi budaya dapat dicapai dengan memanfaatkan pemaknaan akan struktur tatanan ruang rumah adat setempat maupun filosofi yang terkandung dari produk kebudayaan. Tidak hanya itu, penggunaan elemen dekorasi yang menjadi simbol kearifan lokal, juga dapat digunakan dalam memperkuat identitas budaya. Penerapan konsep tersebut dapat diaplikasikan pada desain elemen pembentuk ruang.

REFERENSI

- Atika, F. A. (2016). Optimalisasi Fungsi Perumahan Yang Berkelanjutan Dalam Menunjang Pariwisata (Studi Kasus: Makam Sunan Giri, Desa Klangongan, Kebomas, Gresik). Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Atika, F. A. (2018). TRANSFORMASI BENTUK ARSITEKTUR RUMAH ADAT BUGIS DI JALAN USMAN SADAR III/36, GRESIK. Prosiding Seminar Nasional Sains Dan Teknologi Terapan, 243–248.
- Atika, F. A., & Poedjoetami, E. (2022). Creative Placemaking Pada Ruang Terbuka Publik Wisata Bangunan Cagar Budaya, Untuk Memperkuat Karakter Dan Identitas Tempat: Pawon: Jurnal Arsitektur, 6(1), 133–148. <https://doi.org/10.36040/pawon.v6i1.3810>
- Ave, J., Hitchcock, M., Damais, S. J., & Nuryanti, W. (2007). Grand batik interiors. BAB Publishing Indonesia.
- Azizah, S. (2016). PEMANFAATAN TEKNOLOGI PADA PRODUK UNGGULAN UNTUK MENDUKUNG CITRA KAWASAN. JURNAL PEMBELAJARAN FISIKA, 4(5), 601–610.
- Indrani, H. C. (2004). PENGARUH ELEMEN INTERIOR TERHADAP KARAKTER AKUSTIK AUDITORIUM. Dimensi Interior, 2(1), 66–79. <https://doi.org/10.9744/interior.2.1.pp>
- Laksitarini, N., & Purnomo, A. D. (2021). PENERAPAN RAGAM HIAS BATIK PECAH KOPI PADA INTERIOR HOTEL BERKONSEP MODERN SEBAGAI REPRESENTASI IDENTITAS BUDAYA LOKAL JAWABARAT. SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi), 4, 210–215.
- Maslucha, L. (2009). KAMPUNG NAGA: Sebuah Representasi Arsitektur sebagai Bagian dari Budaya. El Harakah, 11(1), 35.
- Rianingrum, C. J. (2019). REPRESENTASI BUDAYA JAWA DAN ISLAM PADA PERMUKIMAN KAUMAN YOGYAKARTA. Jurnal Seni Dan Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain, 2(1), 15–36.

- Rohman, A. D. F., Widjajanti, W. W., & Atika, F. A. (2021). RANCANGAN PUSAT KREATIVITAS PEMUDA DI KABUPATEN GRESIK DENGAN TEMA ARSITEKTUR KONTEMPORER. Prosiding Seminar Nasional Sains dan Teknologi Terapan, 9(1), 215–220.
- Rucitra, A. A. (2020). Merumuskan Konsep Desain Interior. Jurnal Desain Interior, 5(1), 31–44. <https://doi.org/10.12962/j12345678.v5i1.7020>