BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebagai negara kepulauan dengan keberagaman budaya yang tinggi, Indonesia kaya akan warisan seni, salah satunya adalah kesenian wastra atau kain khas Indonesia. Wastra Indonesia, kain tenun merupakan benda mati, akan tetapi tenun merupakan saksi hidup perkembangan suatu budaya (Erni, 2003:17). Setiap jenis tenun memiliki karakteristik unik yang mencerminkan identitas budaya asal daerahnya, mulai dari filosofi yang mendasari hingga pola dan teknik pembuatannya. Pesan-pesan simbolis melalui corak ataupun motif wastra, menggambarkan suatu kondisi tertentu. Kesenian tenun tidak hanya merupakan ekspresi budaya, tetapi juga memiliki fungsi yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama sebagai bahan sandang.

Tenun mengikuti minat pasar dan sudah modern, sehingga masyarakat tidak lagi canggung dalam menggunakannya (Rimbawati, 2023). Indonesia memiliki berbagai jenis kain tenun yang terkenal, diantaranya adalah: (1) Tenun Ikat yang dihasilkan dengan pengikatan benang lusi dengan benang pakan, banyak ditemukan di Nusa Tenggara seperti Sumba dan Flores. (2) Tenun Songket yang dihiasi benang emas atau perak, banyak dijumpai di Sumatera khususnya Palembang dan Minangkabau. (3) Tenun Ulos khas suku Batak di Sumatera Utara. (4) Tenun Endek Bali yang dipengaruhi budaya Hindu dengan warna yang lebih cerah.

Seniman gencar mengapropriasikan wastra Indonesia karena corak dan warnanya yang unik, serta hasilnya yang terlihat mahal karena dibuat tanpa mesin. Potensi Tenun sebagai bagian dari budaya global semakin nyata, seperti yang terlihat dari kolaborasi dengan brand fashion internasional. Salah satunya, Tenun Endek Bali mendapat perhatian dunia setelah perusahaan *fashion* ternama asal Perancis, Dior, menggunakan kain tenun endek Bali sebagai koleksi tahun 2021 untuk busana musim semi dan musim panas (Wiranata, 2021). Tenun Endek secara berkala terus menjadi wajah perwakilan Tenun Nusantara dalam pameran budaya Indonesia yang diadakan UNESCO. Begitu juga dalam berbagai acara diplomatik selama G20 Bali 2022, tenun Endek Bali digunakan secara simbolik dalam penyambutan, dekorasi, dan cinderamata resmi dalam acara *Gala Dinner* dan Delegasi Pemimpin Negara. Perhatian yang diberikan pada Tenun Endek menjadikannya sebagai alat negoisasi politik juga sebagai penanda identitas budaya Indonesia yang siap tampil di panggung global yang merepresentasikan Indonesia secara utuh. Kekayaan Intelektual Komunal (KIK) dari Tenun Endek Bali kini resmi dilindungi secara hukum, ditandai dengan penyerahan 19 surat pencatatan KIK oleh Kementrian Hukum dan HAM. Kementrian juga menyerahkan sertifikat paten kepada ciptaan seni Bali sebagai bentuk pengakuan dan perlindungan hukum kekayaan budaya dan intelektual masyarakat Bali.

Sebagai salah salah satu warisan budaya yang sangat dihormati, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf) bahkan menyatakan bahwa kekayaan ragam wastra Indonesia mampu membawa dampak baik bagi berbagai sektor, khususnya bagi subsektor *fashion* dalam ekonomi kreatif

(Pesona Indonesia, 2023). Melihat potensi wastra, di sisi lain kini belum terlihat ke permukaan adanya cagar budaya tentang wastra tenun Indonesia yang tersebar bagi masyarakat awam untuk diakses dan dipahami. Ketua Dekranasda Kabupaten Malaka Dr. Maria Martina Nahak menegaskan bahwa masih kurangnya pembahasan secara detail terkait tenun beserta karakteristik motifnya. Dalam rangka tersebut, pihak Dekranasda merasa perlu tersedianya fasilitas cagar budaya. Fasilitas yang berfungsi sebagai pusat informasi dan studi budaya dan seminar untuk dapat mencintai, mempromosikan, melestarikan tenun ikat dan menggunakannya sehari-hari. Fasilitas cagar budaya dan informasi ini tak hanya dapat terbangun untuk menyebarkan informasi secara satu arah, tetapi dapat merangkap menjadi pusat informasi yang lebih terikat dengan pengguna ruang. Diperlukan desain suatu fasilitas dimana pengunjung tak hanya dapat melihat proses pembuatannya, tapi bisa belajar menenun langsung dari para pengrajin.

Generasi muda Kota Metropolitan Jakarta, dengan minat yang tinggi terhadap pengalaman unik dan autentik menjadi target pasar yang potensial. Diperlukan penciptaan ruang yang mampu merangsang kreativitas dan mendorong partisipasi aktif, sehingga taman ini tidak hanya menjadi wadah edukasi tentang tenun, tetapi juga menjadi ruang interaksi sosial yang menarik bagi kaum muda. Maka dari itu, taman informasi dan pemberdayaan tenun harus dirancang dengan konsep yang lebih adaptif, sehingga relevan dan menghadirkan pengalaman serta persepsi baru yang menarik minat. Perlu adanya integrasi teknologi digital dan desain yang estetis yang tentunya akan membuat taman ini menjadi destinasi yang "*hits*" dan *instagramable*.

Dalam kenyataannya, pelaku dan proses aktivitas seni Wastra tidak selalu dapat ditemukan di satu lokasi. Disini muncul potensi desain fasilitas cagar budaya yang dapat menghadirkan pengalaman seni Wastra di dalam satu lokasi yang sama. Seluruh tokoh atau kelompok tersebut dianggap memiliki kepentingan atau kebutuhan bersama dengan tenun sebagai pemeran utama. Merespon permasalahan ini, kontribusi arsitektur interior perlu memberi terobosan baru untuk membangun wadah untuk menjadi Taman Informasi dan Pemberdayaan Budaya Tenun Indonesia. Pendekatan desain yang paling tepat untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi adalah pendekatan *placemaking* untuk menciptakan suatu ruang dimana lebih dari satu kelompok masyarakat dengan latar belakang yang berbeda, mampu berkolaborasi dibawah satu tempat atas dasar tujuan yang sama. Pendekatan ini membantu menyediakan tempat yang secara khusus mendukung kebutuhan terkait, atau merupakan tempat yang sebelumnya tidak ada, menjadi ada. *Placemaking* digunakan dalam rangka penyesuaian guna ruang yang beragam, sehingga tetap dapat meningkatkan kualitas ruang di mana orang dapat belajar, bekerja, dan bermain di dalamnya.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang pusat informasi dan pemberdayaan tenun yang mampu memenuhi atau menciptakan ekspektasi ruang interaksi, edukasi, dan pelestarian budaya tenun berdasarkan kebutuhan dan keinginan *shareholder* secara inklusif?

2. Bagaimana merancang interior taman pemberdayaan yang mampu meningkatkan *visitor engagement* terhadap warisan budaya tenun di lingkungan yang modern, baik bagi komunitas ataupun dalam menarik target pengunjung baru?

1.3 Tujuan Perancangan

1. Merancang pusat informasi dan pemberdayaan tenun yang mampu menghadirkan ruang interaksi, edukasi, dan pelestarian budaya secara inklusif, dengan menjawab kebutuhan dan keinginan berbagai *shareholder* seperti penenun, komunitas, pemerhati budaya, *fashion designer,* hingga pengunjung umum.
2. Meningkatkan keterlibatan pengunjung (*visitor engagement*) terhadap warisan budaya tenun melalui pendekatan interior yang kontekstual dan adaptif terhadap gaya hidup modern, sehingga dapat menjembatani komunitas eksisting dengan target generasi baru secara berkesinambungan.
3. Mewadahi komunitas maupun seniman dalam mengembangkan aspirasi untuk dapat berkontribusi dalam mengembangkan potensi diri, pelestarian, dan pemasaran budaya melalui potensi wastra Indonesia.

1.4 Kontribusi Perancangan Interior

1. Kontribusi Praktis

Hasil dari perancangan ini diharapkan dapat menjadi rekomendasi ide untuk pemberdayaan pengetahuan wastra Indonesia, secara khusus budaya Tenun,

untuk memperkaya ilmu pengetahuan akan budaya dan menjadi sarana wisata publik rekreasi aktivitas bagi pengunjung. Perancangan interior juga diharapkan dapat berkontribusi menjadi tempat pertemuan antar pemangku usaha Tenun untuk saling berkolaborasi secara inklusif.

2. Kontribusi Teoritis

Hasil dari perancangan ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dan informasi literatur untuk perancangan tempat yang mewadahi pemberdayaan budaya wastra Indonesia lewat pengalaman ruang dengan pendekatan *placemaking*.

1.5 Tujuan Batasan Perancangan Interior

Batasan penelitian dan perancangan interior perancangan Taman Informasi dan Pemberdayaan Wastra Tenun Indonesia dikelompokkan menjadi empat kategori besar, yaitu : fokus perancangan, lokasi perancangan, batasan guna pusat informasi dan pemberdayaan, partisipasi pihak berwenang, dan teknis waktu perancangan dan penelitian proyek ini. Batasan pertama yaitu perancangan terfokus pada wastra tenun, khususnya yang tenunan yang berasal dari provinsi Bali, yaitu Tenun Endek. Maka dari itu, perancangan interior terfokus pada pemaparan informasi dan pelestarian tenun Endek, dan penerapan budaya kehidupan masyarakat Bali yang di representasikan secara pendekatan ruang, alur aktivitas, dan bentuk elemen interior.

Batasan kedua ialah lokasi perancangan yang berlokasi seputar dengan area retail klien atau dengan target pasar sama dengan klien “Cita Tenun Indonesia”,

sehingga perancangan tidak terlepas dari identitas “Cita Tenun Indonesia” (CTI) sebagai salah satu perkumpulan para pecinta tenun yang memiliki tujuan melestarikan Tenun Nusantara sebagai warisan budaya tinggi (*heritage*). Batasan selanjutnya merupakan batasan manfaat Pusat Informasi dan Pemberdayaan yang menunjang juga haruslah berhubungan dengan aktivitas yang dapat dilakukan oleh tenun itu sendiri. Beberapa pengajuan fasilitas adalah : *Gallery* sebagai ruang informasi yang memamerkan beragam karya tenun, panggung budaya untuk *hall* multifungsi yang menampilkan hasil karya tenun *designer* lokal atau informasi interaktif lainnya, pusat *retail* CTI itu sendiri yang menjual ragam sandang dari tenun. Untuk kebutuhan operasional ruang tambahan lebih lanjut akan diteliti selama riset desain kedepannya, melalui teori ataupun komunikasi dengan CTI sebagai *shareholder* dan tokoh lainnya sebagai pengguna ruang.

Batasan terakhir adalah batasan teknis waktu dimana penelitian dan proyek ini diperkirakan akan berlangsung selama 1 tahun dari awal pembuatan proposal, hingga hasil akhir perancangan interior. Waktu pelaksanaan penelitian sebelum proyek dimulai tidak lebih dari 8 bulan; dan waktu perancangan interior proyek tidak melebihi 6 bulan. Di tahap akhir, penelitian tentang sejauh mana hasil perancangan proyek mampu menjawab permasalahan dan tujuan yang dirumuskan, serta melakukan refleksi lewat teori-teori estetika desain, juga umpan balik klien sebagai pengguna ruang.

1.6 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam perancangan interior dilakukan guna mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya tentang bangunan yang akan rancang dan fasilitas atau aktivitas yang akan terjadi di dalamnya. Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan terbagi menjadi dua, yaitu:

1. Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh langsung di lapangan oleh peneliti yang dapat diperoleh melalui 2 teknik pengumpulan:

- Observasi Partisipasi

  Observasi pertama dilakukan dengan cara mengunjungi desa Tenun secara langsung di provinsi Bali, untuk mengetahui kegiatan menenun para penenun untuk melihat kebiasaan hingga kebutuhan ruang yang harus disediakan untuk mengakomodasi ruang budaya Tenun. Selanjutnya, observasi pusat retail CTI serta beberapa kegiatan yang mencondongkan ke arah target pasar generasi muda, sehingga perancangan menjadi lebih adaptif dengan pandangan pada tenun masa kini.

- Wawancara Terstruktur dan Tak Terstruktur

  Wawancara diharapkan dapat menjadi sumber data informasi dengan cara mengajukan pertanyaan kepada narasumber yang kemudian hasilnya dicatat atau direkam. Sebelum proses perancangan, peneliti harus menjadwalkan wawancara terstruktur dengan pihak unit pengelola CTI untuk mengetahui sistem kerja, aktivitas seni, kebutuhan serta preferensi kerja CTI, dan lain sebagainya.

2. Survei

   Tahap ini peneliti mengumpulkan data ukuran lokasi eksisting dan lokasi baru perancangan interior diperuntukkan mengidentifikasi permasalahan desain yang berkaitan dengan aktivitas yang perlu didukung dengan penyediaan fasilitas interior pusat informasi dan pusat pemberdayaan budaya tenun.

3. Data Sekunder

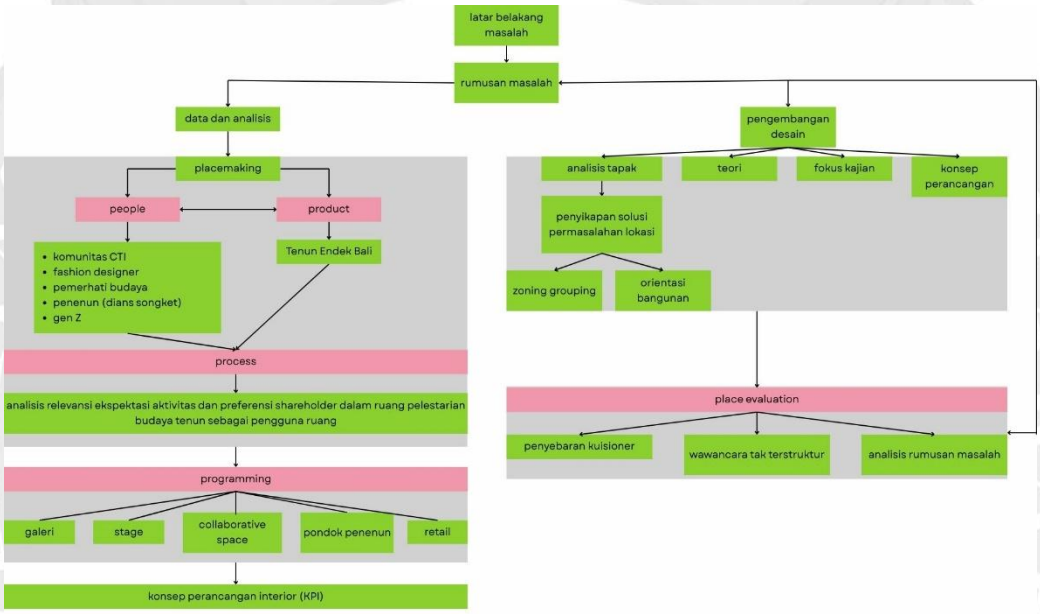
   Teknik pengumpulan data sekunder adalah pengumpulan data-data tambahan yang mendukung data primer, yang dapat didapatkan dari studi literatur dari bahan bacaan buku, internet, maupun referensi lainnya. Data yang dikumpulkan dapat berupa informasi maupun gambar atau foto dan video.

1.7 Metode Penelitian

Pendekatan desain adalah proses berpikir yang terstruktur untuk menyelesaikan masalah desain dan merancang konseptual objek perancangan secara lebih efektif dan efisien. Pendekatan diharapkan dapat menjadi sarana penyelesaian masalah desain, sehingga batasan keberhasilan desain lebih jelas dan konkret. Pendekatan yang paling tepat adalah pendekatan desain *placemaking*. Pendekatan ini diterapkan dengan harapan dapat menjawab rumusan masalah dengan tepat sasaran, serta berhasil menyediakan wadah yang sesuai pola aktivitas pihak terkait. Membawa pengalaman baru bagi pengunjung dengan ruang yang menciptakan alur cerita melalui seluruh kemungkinan aktivitas yang berhubungan

dengan budaya tenun itu sendiri. Pemahaman akan pendekatan ini akan diperdalam melalui pengumpulan data untuk membantu berbagai bentangan pengunjung, terutama generasi muda untuk lebih tertarik akan budaya.

1.8 Kerangka Alur



Gambar 1. 1 Kerangka Alur

Sumber : Analisis oleh Janice Marlene (2023)