

MUSEUM BUDAYA SUKU SASAK DI KOTA MATARAM TEMA: ARSITEKTUR METAFORA

Maulana Ishak¹, Breeze Maringka², Sri Winarni³

¹Mahasiswa Prodi Arsitektur, Fak. Teknik Sipil dan Perencanaan, ITN Malang

^{2,3} Dosen Prodi Arsitektur, Fak. Teknik Sipil dan Perencanaan, ITN Malang

e-mail: ¹maulanaishak954@gmail.com, ²breezemaringka@lecturer.itn.ac.id,

³sriwinarni@lecturer.itn.ac.id

ABSTRAK

Pulau Lombok merupakan pulau yang memiliki sektor pariwisata yang cukup dikenal wisatawan baik lokal maupun Internasional, salah satunya adalah budaya Suku Sasak, namun budaya Suku Sasak masih kurang diketahui oleh wisatawan, untuk itu perlu sarana dan prasarana yang memadai berbagai macam kegiatan budaya Suku Sasak, yaitu rancangan museum budaya suku sasak .Tujuan dari rancangan museum budaya suku sasak di kota Mataram ini untuk memperkenalkan lebih luas lagi kepada wisatawan dan membangun minat kembali rasa peduli generasi penerus tentang budaya yang ada di Suku Sasak. Metode rancangan yang digunakan dengan pendekatan tema metafora tangible yang mengadopsi bentuk dari salah satu alat musik tradisional suku sasak yaitu gendang beleq dan mandolin. Hasil dari rancangan ini menerapkan aspek arsitektur metafora yang menggunakan bentuk dari salah satu alat musik tradisional suku sasak yang dikombinasikan dengan atap tradisional suku sasak, serta mengaplikasikan pola sirkulasi linear, network di dalam ruang bangunan.

Kata kunci : Museum Budaya, Suku Sasak, Arsitektur metafora

ABSTRACTION

Lombok Island is an island that has a tourism sector that is quite well known to tourists both locally and internationally, one of which is the culture of the Sasak Tribe, but the culture of the Sasak Tribe is still less known by tourists, for this reason it is necessary to provide facilities and infrastructure that accommodate various kinds of Sasak tribal cultural activities, namely the design of the Sasak tribal culture museum. The purpose of the design of the Sasak tribal culture museum in the city of Mataram is to introduce more widely to tourists and build interest in re-awareness of the next generation about the culture that exists in the Sasak Tribe. The design method used with the tangible metaphor theme approach that adopts the shape of one of the traditional musical instruments of the Sasak tribe, namely the beleq drum and mandolin. The results of this design apply aspects of metaphor architecture that uses the shape of one of the Sasak traditional musical instruments combined with the traditional roof of

the Sasak tribe, and applies linear, network circulation patterns in the building space.

Keywords : Museum of Culture, Sasak Tribe, Architecture metaphors

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Indonesia merupakan Negara yang memiliki beragam suku bangsa dan kebudayaan, adat, warisan budaya maupun peninggalan sejarah. Salah satunya berada di provinsi Nusa Tenggara Barat yaitu SASAMBO (Sasak, Samawa, Mbojo), suku Sasak adalah suku yang berada di pulau Lombok. Lombok dikenal stok pariwisata di kalangan wisatawan lokal maupun mancanegara, Lombok mempunyai kota yang bernama Mataram. Pulau Lombok yang memiliki luas 473.80 hektare ini tak hanya menyimpan kekayaan wisata alam semata. Sektor wisata lain adalah tempat – tempat bersejarah budaya suku sasak yang ada di pulau Lombok (*Lukman 2015*).

Pulau Lombok memiliki suku yang bernama suku Sasak, suku Sasak mempunyai beberapa macam budaya seperti upacara Rebo Bontong, Bau Nyale, Presean dan juga Nyongkolan. Kebudayaan suku Sasak yang ada di pulau Lombok mampu untuk menarik wisatawan lokal maupun wisatawan Internasional, dikarenakan pariwisata di pulau Lombok diprediksi akan terus meningkat setelah adanya beberapa event ajang Internasional yaitu Moto Gp di Mandalika. Sejak dulu pulau Lombok dikenal dengan pariwisata dan kebudayaan di kalangan lokal maupun Internasional, hal itu membuat kebudayaan suku sasak yang ada di pulau Lombok lebih terekspos ke beberapa berita dunia. Kebudayaan yang ada di masyarakat Lombok memang tidak bisa untuk dipisahkan dari kehidupan sehari – hari yang dipengaruhi oleh kebudayaan Bali dan juga kebudayaan Jawa. Hal ini dipertegasakan dengan latar belakang historis yang menyebutkan bahwa kerajaan Bali pada tahun 1678 – 1849 pernah berkuasa di daerah Lombok.

Menurut Wahab 2006:67 mengemukakan bahwa pariwisata itu adalah salah satu industri dengan gaya yang baru sebagai industri yang mampu menyediakan dan mengangkat pertumbuhan ekonomi yang cepat dalam menyediakan pertumbuhan ekonomi dalam kesempatan kerja.

Pulau Lombok memiliki stok pariwisata yang cukup lumayan terkenal di wisatawan lokal maupun mancanegara. Oleh karena itu, perlu dimanfaatkan kedatangan wisatawan-wisatawan ke pulau Lombok untuk memperkenalkan adat istiadat, budaya, peninggalan-peninggalan, dan juga sejarah suku yang ada di pulau Lombok yaitu suku Sasak.

Tujuan Perancangan

- a. Tujuan dari perancangan museum budaya suku sasak yang berada di tengah-tengah kepadatan kota Mataram ini ialah menciptakan sirkulasi yang nyaman dan tertata bagi lingkungan dan pejalan kaki, kendaraan untuk menghindari kemacetan di tengah-tengah kepadatan kota Mataram.
- b. Tujuan perancangan museum budaya suku Sasak di kota Mataram ini ialah menerapkan aspek arsitektur metafora yang mengadopsi bentuk dari salah satu alat musik tradisional suku sasak yaitu gendang beleq dan mandolin yang dikombinasikan dengan atap lumbung tradisional suku sasak.

Rumusan Masalah




- a. Bagaimana merancang bangunan museum budaya suku sasak terhadap lingkungan yang nyaman dan tertata bagi pejalan kaki dan para pengendara di tengah-tengah kepadatan kota Mataram.
- b. Bagaimana merancang bangunan museum budaya suku sasak dengan mengaplikasikan tema arsitektur metafora tangible.

Tinjauan Tema

Arsitektur metafora adalah arsitektur yang menyerupai sebuah bentuk atau benda sebagai media dan cara penyampaian sebuah konsep tema arsitektur pada sebuah rancangan bangunan (*Anthony C Antoniades dalam buku poetic of architecture*).

Arsitektur metafora sebuah arsitektur dengan jenis gaya bangunan yang berkembang di era postmodern yang dimana difungsikan sebagai sebuah pesan melalui ekspresi visual pada bangunan (*Charles Jenks dalam buku the language of postmodern architecture*).

Tabel 1.
Pengertian Arsitektur Metafora

No	Definisi	Prinsip	Sumber
1	Arsitektur Metafora adalah suatu cara untuk memahami dan menyampaikan suatu hal atau menerangkan sebuah obyek dan subyek.	Menyampaikan suatu makna melalui subyek atau obyek. Sebagai medium pesan, informasi dan gagasan. Bentuk bangunan yang menyerupai sebuah benda.	Anthony C Antoniades dalam buku phoetic of architecture 
2	Arsitektur Metafora adalah sebagai penyampaian pesan atau kode yang bisa ditangkap pada suatu saat oleh seorang perancang bangunan yang melihat dan mengamati sebuah bangunan sebagai suatu yang lain.	Memberikan unsur kemiripan suatu benda pada sebuah bangunan.	Charles Jenks dalam buku the language architecture 
3	Arsitektur Metafora ialah sebuah rancangan dari hasil pengamatan maupun kreatifitas dari seorang perancang.	Bentuk yang terintegrasi dari hasil pengamatan.	Geoffrey Broadent 1995 dalam buku design in architecture 

Sumber: Analisis, 2023

Kesimpulan

Berdasarkan beberapa paparan tentang tema arsitektur metafora pada tabel diatas, bahwa rancangan bangunan museum budaya suku sasak ini menggunakan tema arsitektur metafora menurut salah satu tokoh yaitu Anthony C Antoniades yang menjelaskan arsitektur metafora adalah suatu cara untuk memahami dan menyampaikan suatu hal atau menerangkan sebuah obyek dan subyek.

Tinjauan Fungsi

- a. Museum merupakan sebuah gedung atau bangunan lembaga yang bersifat tetap, melindungi, memanfaatkan dan mengembangkan sebuah koleksi benda sejarah yang dikomunikasikan kepada masyarakat (pemerintah no 66. Tahun 2015).

- b. Fungsi

Museum memiliki beberapa macam fungsi diantaranya (uajy.ac.id).

1. Pengumpulan dan pengamanan warisan alam maupun budaya
2. Dokumentasi dan penelitian

3. Penyebaran dan pemerataan ilmu
4. Visualisasi warisan alam dan budaya
5. Pembangkit rasa bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa
6. Pengenalan dan penghayatan kesenian

c. Fasilitas

Dari beberapa hasil studi preseden bahwa museum memiliki beberapa macam fasilitas diantaranya (Jurnal artikel imajinasi dan Jurnal artikel F Ambarsari).

1. Fasilitas utama

Fasilitas utama mencakup ruang-ruang seperti:

- Ruang pameran
- Ruang koleksi
- Ruang diskusi
- Auditorium
- Amphitheater
- Ruang pendidikan

2. Fasilitas penunjang

Fasilitas penunjang terbagi menjadi beberapa ruangan seperti:

- Ruang souvenir
- Perpustakaan
- Ruang cinderamata
- Atm center

3. Fasilitas pengelola

Fasilitas pengelola terbagi menjadi beberapa ruangan seperti di bawah ini:

- Ruang kepala museum
- Ruang administrasi

- Ruang rapat
- Staff publikasi dan dokumentasi
- Ruang staff keuangan
- Sekretaris
- Ruang konservasi
- Ruang restorasi
- Ruang kabag preparasi
- Ruang penjualan tiket dan loket
- Resepsionis

4. Fasilitas service

Fasilitas service terbagi menjadi 5 ruangan yang difungsikan sebagai ruang service dan utilitas.

- Ruang genset
- Ruang panel
- Lavatory
- Ruang keamanan
- Ruang pompa dan hydrant

5. Fasilitas parkir

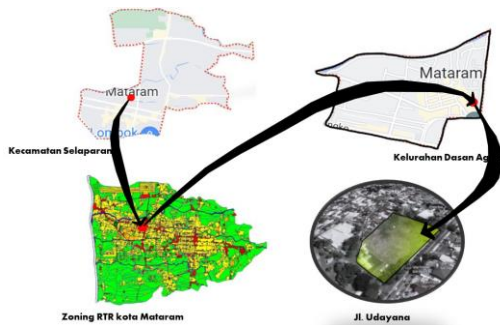
Fasilitas parkir terbagi menjadi 3 seperti:

- Parkir bus
- Parkir mobil
- Parkir motor

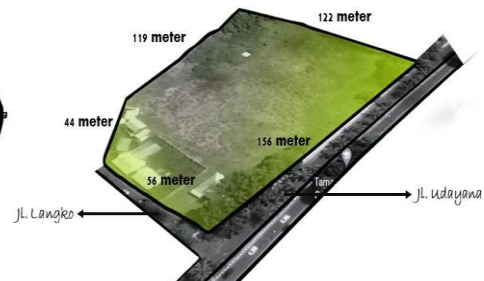
Tinjauan Tapak

Lokasi tapak berada di Jl. Udayana, Kecamatan Selaparang, kota Mataram. Tapak merupakan berada di tengah-tengah kota Mataram dan juga berada di pusat perkantoran maupun pusat pendidikan di kota Mataram. Luas tapak ini mencapai luas 1.45 ha (hektar) dengan peraturan ruang di kota Mataram yaitu: KDB: 60% - 70% KDH: 25% KLB: 1,4

Kemudian di sebelah timur pada lokasi tapak terdapat jalan raya yang memiliki dua arah lajur berbeda yang mengarah kearah selatan dan utara yang dilengkapi dengan bahu jalan untuk para pejalan kaki.



Gambar 1. Data Tapak
Sumber: Analisis, 2023



Gambar 2. Dimensi Tapak
Sumber: Analisis, 2020

Adapun batas lingkungan pada tapak yaitu :

- Batas Utara : Kantor gedung DPRD kota Mataram
- Batas Timur : Jl. Udayana dan perkantoran
- Batas Selatan : Jl. Langko dan Islamic Center
- Batas Barat : Pemukiman warga dan pasar

Tinjauan Program Ruang

Tinjauan program ruang dalam rancangan bangunan ini terbagi menjadi 6 yaitu:

a. Fasilitas Utama

Berikut merupakan fasilitas utama yang terbagi menjadi beberapa macam ruangan yang tertera pada tabel 2.

Tabel 2.
Fasilitas Utama

No	Fasilitas	Besaran m ²
1	Ruang pameran	2.300
2	Audio visual	260
3	Auditorium	2.800
4	Amphitheater	3.554
5	Aula	2.300
6	Ruang pertunjukan	1.200
7	Ruang film	700
8	Ruang diskusi	500
9	Ruang Pendidikan	450
Total besaran		14.064

Sumber: Analisis, 2023

b. Fasilitas Penunjang

Fasilitas penunjang terbagi menjadi 5 ruangan yang dijabarkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.
Fasilitas Penunjang

No	Fasilitas	Besaran m ²
1	Ruang souvenir	300
2	Perpustakaan	650
3	Cinderamata dan cafetaria	500
4	Foodcourt	400
5	ATM Center	50,7
Total besaran		1.900,7

Sumber: Analisis, 2020

c. Fasilitas Pengelola

Fasilitas pengelola memiliki luas 3.415 m², berikut ruangan fasilitas pengelola yang dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4.
Fasilitas pengelola

No	Fasilitas	Besaran m ²
1	Ruang kepala museum	200
2	Ruang sekretaris	100
3	Ruang staf publikasi dan dokumentasi	90
4	Resepsionis	120
5	Ruang kepala keamanan service	90
6	Ruang staff keuangan	50
7	Ruang staff MEE	60
8	Ruang security	55
9	Ruang CCTV	50
10	Ruang penerimaan koleksi baru	350
11	Ruang kabag preparasi	100
12	Ruang restorasi	200
13	Ruang staff tata usaha	250
14	Pantry	40
15	Ruang santai	120
16	Ruang konservasi	250

17	Lobby	140
18	Ruang loket dan loker	150
19	Toilet	60
20	Musholla	250
21	Hall	150
22	Ruang tunggu	140
23	Ruang rapat	400
Total besaran		3.415

Sumber: Analisis, 2023

d. Fasilitas Service

Fasilitas service terbagi menjadi beberapa ruangan yang difungsikan sebagai ruang utilitas dan service seperti pada tabel 5 dibawah ini.

Tabel 5.
Fasilitas Service

No	Fasilitas	Besaran m ²
1	Ruang genset	70
2	Ruang panel	40
3	Lavatory	100
4	Ruang keamanan	65
5	Ruang pompa dan hydrant	110
Total besaran		386

Sumber: Analisis, 2023

e. Ruang Luar

Ruang luar terbagi menjadi 3 dengan total luas 1.430 m² seperti pada tabel 6 di bawah ini.

Tabel 6.
Ruang luar

No	Fasilitas	Besaran m ²
1	Parkir mobil	450
2	Parkir bus	600
3	Parkir motor	380
Total besaran		1.430

Sumber: Analisis, 2023

f. Total Luasan Ruang

Total luasan keseluruhan dari masing-masing ruangan seperti ruang utama, penunjang, pengelola, service dan ruang luar sebagai berikut.

Tabel 7.
Total luasan ruang

No	Fasilitas	Besaran m ²
1	Ruang utama	14.064
2	Ruang penunjang	1.900,7
3	Ruang pengelola	3.415
4	Ruang service	386
Total besaran		16.210,7
Lahan parkir		1.430
Amphitheater		3.554

Sumber: Analisis, 2023

METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang digunakan pada bangunan museum budaya suku sasak di kota Matara mini ialah mencari isu/latar belakang, pemilihan lokasi, studi literatur, fungsi, tema, program rancangan, Analisa dan juga konsep.

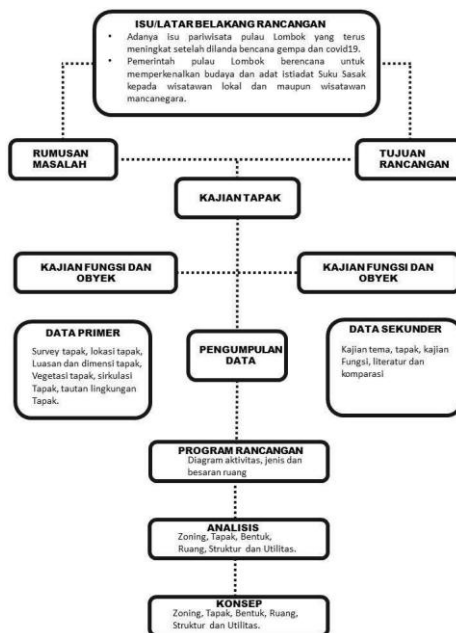


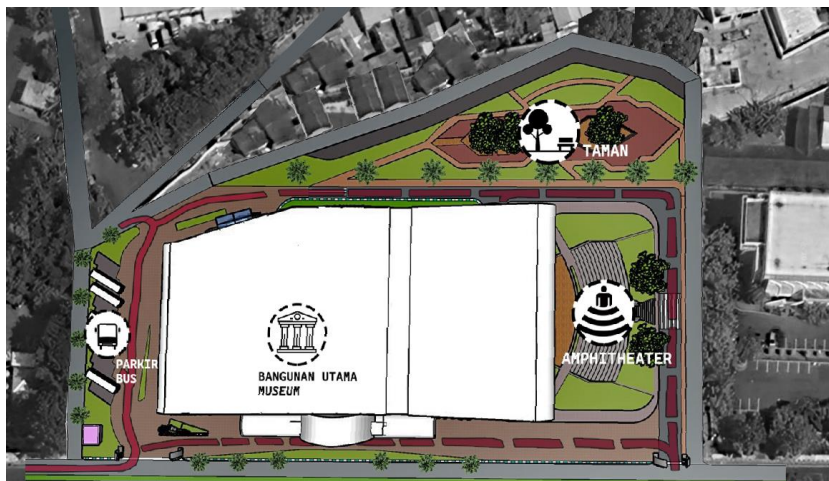
Diagram 1. Proses Desain

Sumber : Analisis, 2023

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Tapak

Konsep tapak atau tata massa pada bangunan ini menampilkan pola sirkulasi pada tapak dan orientasi bangunan. Pola sirkulasi pada tapak menggunakan pola sirkulasi linear yang dimana akses untuk masuk berada di sebelah selatan bangunan dan untuk akses keluar berada di sebelah utara bangunan, hal itu dirancang guna untuk mengatasi kemacetan di dalam tapak maupun di luar tapak.



Gambar 4. Konsep tapak

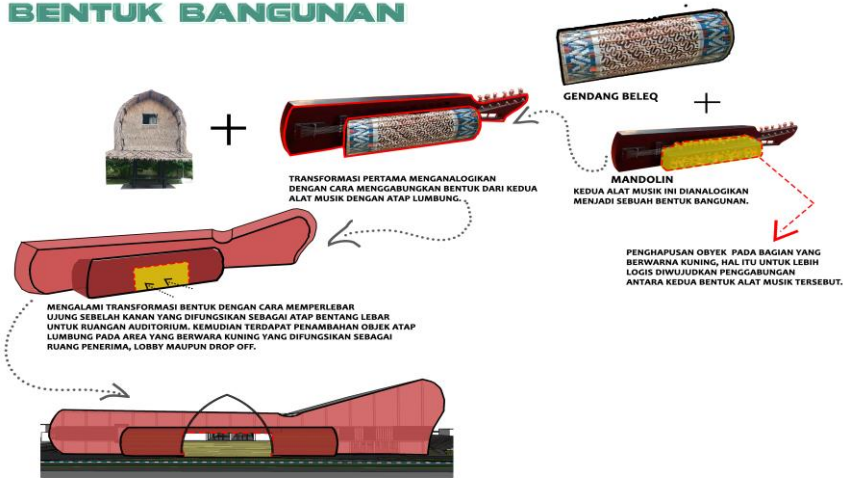
Sumber : Data pribadi, 2023

Konsep Bentuk

Ide bentuk dari rancangan bangunan museum budaya suku sasak di kota Mataram ini mengadopsi dari salah satu musik tradisional suku sasak yaitu *mandolin* dan *gendang beleq* yang dikombinasikan dengan model bentuk atap tradisional suku sasak yaitu atap bale lumbung.

Kemudian pengolahan bentuk lainnya menggunakan beberapa symbol corak dari kain songket khas suku sasak yang diaplikasikan ke elemen fasade bangunan.

BENTUK BANGUNAN

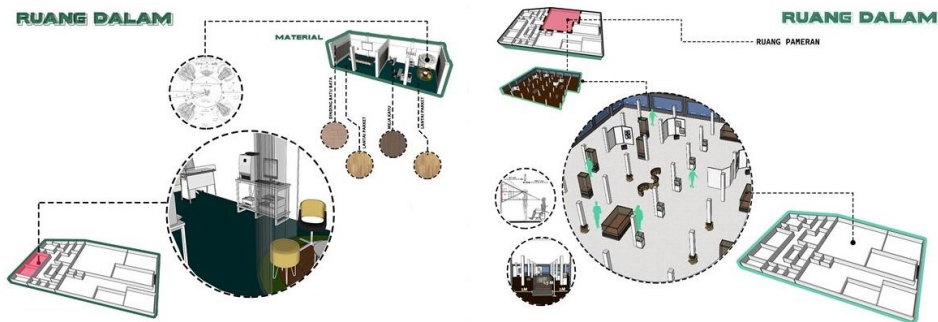


Gambar 5. Konsep bentuk

Sumber : Sumber, 2023

Konsep Ruang

Konsep ruang hanya menampilkan beberapa ruangan saja yang akan berada di dalam museum budaya suku sasak di kota Mataram.



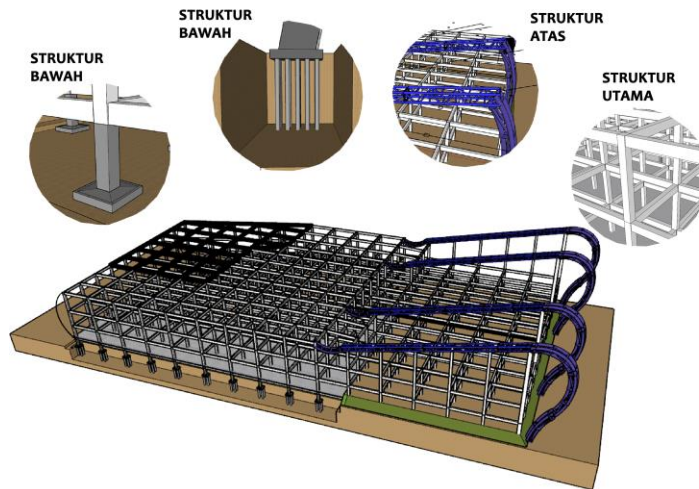
Gambar 8. Konsep ruang

Sumber : Sumber, 2023

Pada kawasan ruang pameran dan lobby membutuhkan sirkulasi yang besar, dikarenakan pada kedua ruang ini tempatnya para pengunjung untuk melihat koleksi museum dan membeli tiket museum.

Konsep Struktur

Pada bagian konsep struktur ini memperlihatkan bagian dari struktur utama, struktur bawah dan struktur atas.



Gambar 9. Konsep struktur utama

Sumber : Sumber, 2023

- Struktur utama pada bangunan ini menggunakan struktur *rigid frame* (rangka kaku) dengan konstruksi beton bertulang dengan ukuran kolom 50x50.
- Struktur bawah menggunakan pondasi tiang pancang, dengan konstruksi beton bertulang yang memiliki kedalaman 7 meter.
- Struktur atas menggunakan dua macam struktur yaitu, struktur bentang dan struktur dak beton dengan ketebalan 10cm.

Konsep Utilitas

Konsep utilitas pada perancangan museum budaya suku sasak di kota Mataram sebagai berikut:

- Utilitas air bersih

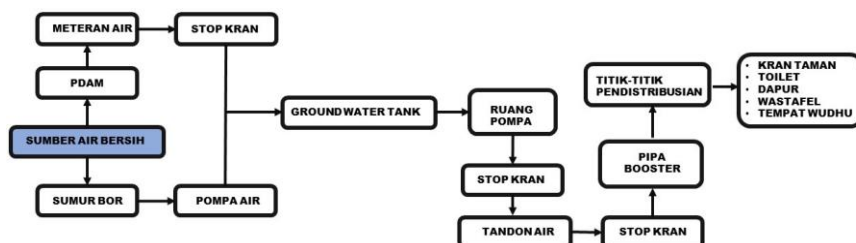


Diagram 3. Konsep utilitas air bersih

Sumber : Sumber, 2023

- Utilitas air kotor



Diagram 4. Konsep utilitas air bersih

Sumber : Sumber, 2023

- Utilitas persampahan

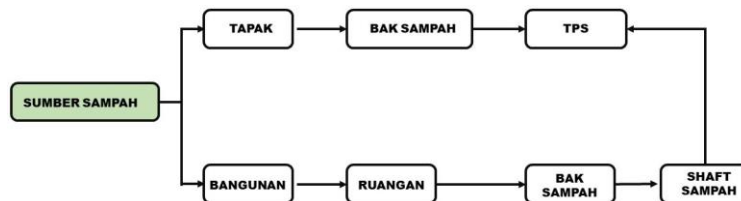


Diagram 5. Konsep utilitas persampahan

Sumber : Sumber, 2023

- Utilitas kelistrikan

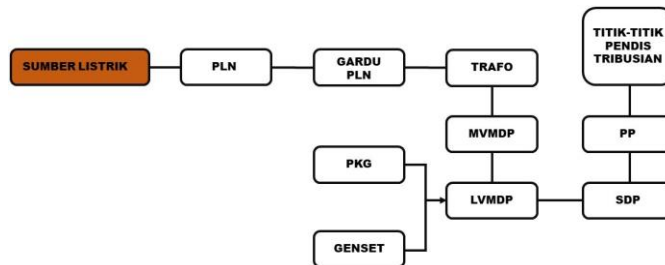


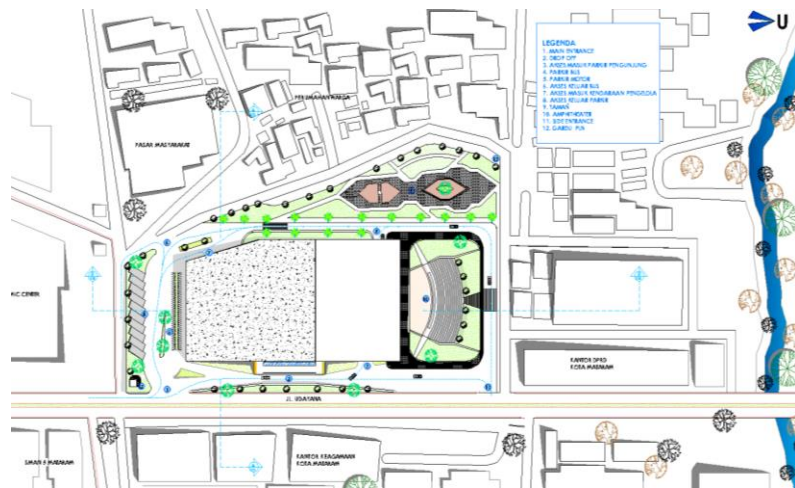
Diagram 6. Konsep utilitas kelistrikan

Sumber : Sumber, 2023

VISUALISAI RANCANGAN

a. Site Plan

Museum budaya suku sasak di kota Matara mini berada di tengah-tengah kepadatan kota Mataram, oleh karena itu, rancangan museum budaya suku sasak ini memperkatikan akses sirkulasi kendaraan yang masuk kearah tapak bangunan seperti pada gambar dibawah ini.

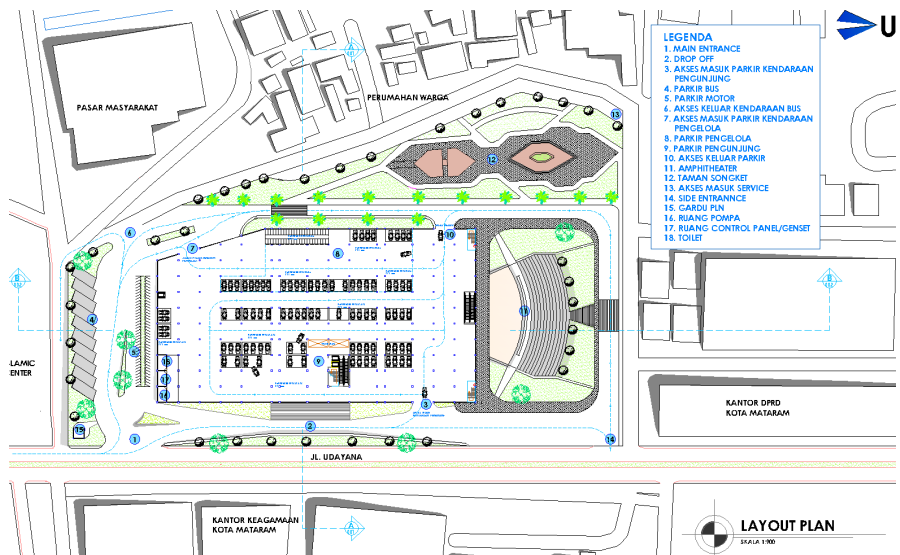


Gambar 10. Site plan

Sumber : Sumber, 2023

b. Layout Plan

Berbeda dengan site plan yang memperlihatkan hubungan massa bangunan dengan massa bangunan sekitar, pada gambar layout plan ini menunjukkan hubungan antara ruang dalam pada bangunan, yang saling terhubung dengan adanya sirkulasi yang tertata di ruang luar pada tapak maupun ruang dalam pada bangunan.

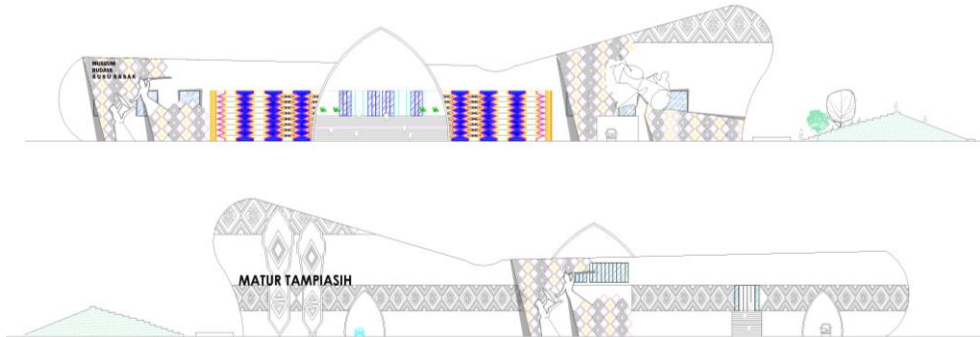


Gambar 11. Layout plan

Sumber : Sumber, 2023

c. Tampak

Pada tampak bangunan menunjukkan visualisasi bangunan dari museum budaya suku sasak di kota Mataram dengan mengambil bentuk dan motif-motif kain songket khas suku sasak yang diaplikasikan pada fasade bangunan.

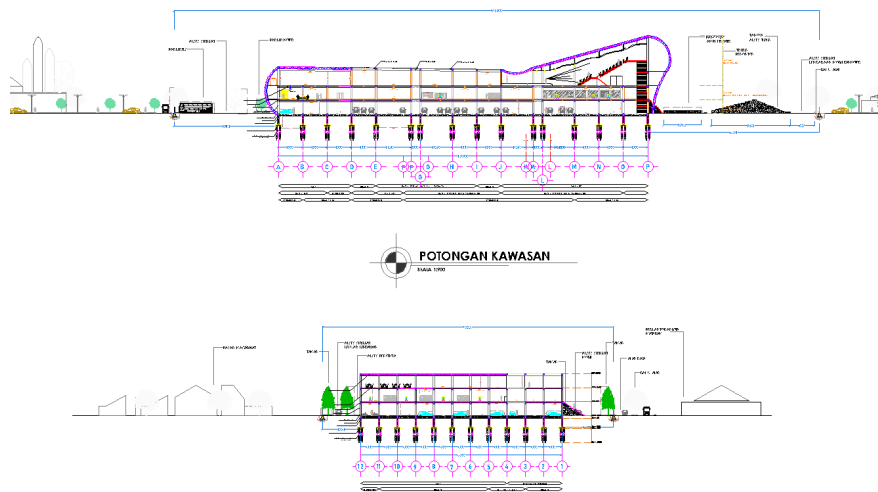


Gambar 12. Tampak bangunan

Sumber : Sumber, 2023

d. Potongan

Pada potongan memperlihatkan struktur pada bangunan, yang dimana struktur utama menggunakan struktur rangka kaku, struktur bawah menggunakan struktur pondasi tiang pancang, kemudian pada struktur atas menggunakan struktur bentang lebar.

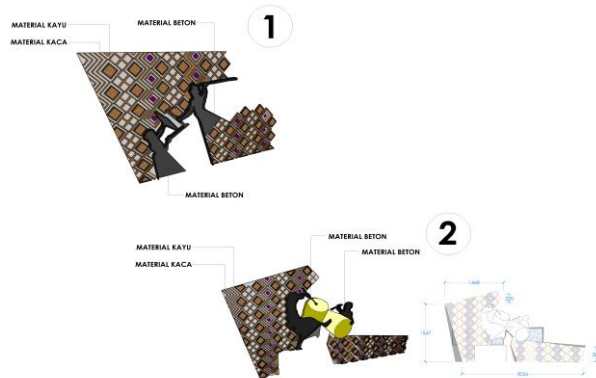


Gambar 13. Potongan bangunan

Sumber : Sumber, 2023

e. Detail arsitektural

Selain berfokus menerapkan tema pada bangunan, juga terdapat detail arsitektural sebagai penambahan ukiran-ukiran tentang kebudayaan suku sasak untuk memperindah fasade pada bangunan.



Gambar 14. Detail arsitektural

Sumber : Sumber, 2023

- Pada bagian fasade bangunan ada penambahan motif-motif kain songket khas suku sasak yang Bernama motif subhanala, yang bermakna keikhlasan dan kesabaran serta berserah diri kepada Tuhan Yang Maha Esa.
- Di tengah-tengah motif fasade terdapat ukiran kegiatan kebudayaan suku yang Bernama presean (seni bela diri).

f. Interior

Pada tampilan interior bangunan museum ini menerapkan beberapa elemen-elemen motif kain songket khas suku sasak yang menghiasi dinding dan juga plafond pada ruangan.



Gambar 15. Interior

Sumber : Sumber, 2023

g. Eksterior

Berikut merupakan tampilan eksterior bangunan museum budaya suku sasak di kota Matarama pada gambar dibawah ini.



Gambar 16. Eksterior

Sumber : Sumber, 2023

KESIMPULAN

Konsep rancangan Bangunan museum memberikan bangunan yang berbeda dengan bangunan museum lainnya, dikarenakan konsep rancangan bangunan museum budaya suku sasak di kota Mataram ini menerapkan aspek-aspek arsitektur metafora tangible, diantaranya bentuk bangunan yang mengadopsi dari salah satu alat musik tradisional suku sasak yaitu gendang beleq dan mandolin yang dikombinasikan dengan atap tradisional suku sasak yaitu atap bale lumbung serta ruang luar bangunan seperti taman, parkir dan amphitheater yang mengadopsi dari motif-motif kain tenun atau kain songket khas suku sasak.

DAFTAR PUSTAKA

- Lukman, L. (2015, 14 06). *Latar Belakang Pulau Lombok*. Retrieved from eprints.umm.ac.id: <https://eprints.umm.ac.id/44201/2/jiptummpgdl-laluahmadf-48857-2-bab.pdf>
- Ruslizar, Yohanes, Y., & Rahim, A. (2014). Fungsi Hubungan Dinas Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif Provinsi Kalimantan Barat Dalam Promosi Pariwisata. *Tesis*, 07.
- Wikipedia. (2023, 06 12). *Suku Sasak*. Retrieved from Latar Belakang Suku Sasak: https://id.wikipedia.org/wiki/Suku_Sasak
- Suardana, I. P. (2022). Pariwisata Budaya Di Pulau Lombok. *Waisya Jurnal Ekonomi*, 148.
- Antoniades, A. C. (2022, 12 10). *Goodreads.com*. Retrieved from <http://www.goodreads.com/author/show37481>. Anthony C Antoniades
- Penyaksi, L. J., Kridarso, E. R., & Hardjajanti, S. (2021). Identifikasi Konsep Arsitektur Metafora Pada Bangunan The Equalizier Di Bekasi. *Kocenin Serial Konferensi*, 03.
- Hariyadi, A. H., Widiatmoko, S., & Wiratama, N. S. (2018). Studi Tentang Dan Fungsi Museum Anjuk Ladang Di Kabupaten Nganjuk Tahun 2018-2022. *Semdikjar 5*, 465.
- Damayanti, H. R., & Hazmi, F. A. (2022, 01). Pengelolaan Koleksi Museum Wayang Kekayon Sebagai Ruang Pelestarian Seni Budaya. *Jurnal Imajinasi*, 21.
- Yudhananta, T. (2004, 01). Tugas Akhir Bidang Perancangan. *Museum Wayang Di Yogyakarta*, 05.
- Pratiwi, K. Y., Suprihatin, & Setiawan, B. (2019). Analisis Penerapan Galery,Library,Archives,Museum Di Perpustakaan Bung Karno Blitar. *Artikel, 09*, 01.
- Rizdarahman, M., Wibowo, G. H., & Koynja, J. J. (2022, 06). Fungsi Izin Dalam Pengendalian Pemanfaatan Ruang Berdasarkan Perda Kota Mataram No 5 Tahun 2019 Tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah

Nomor 12 Tahun 2011 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Mataram Tahun 2011-2031. *Jurnal Diskresi*, 60.