

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Pengertian Judul

Berikut judul proyek yang penulis ajukan yaitu:

“Perancangan Pusat Kerajinan Tenun Indonesia untuk Mendorong Pengembangan  
Ekonomi Kreatif dengan Konsep *Neo-Vernacular*”

Judul proyek yang penulis ajukan akan diuraikan berdasarkan definisi-definisi komponen kata yang digunakan dalam menyusun judul tersebut:

#### A. Perancangan

Perancangan adalah segala sesuatu yang mengatur atau mengerjakan atau merencanakan segala sesuatu untuk orang lain<sup>1</sup>.

#### B. Kerajinan

Menurut Tjitrosoepomo (1991) kerajinan secara umum adalah sesuatu keterampilan tangan yang berhubungan dengan pembuatan barang yang harus dikerjakan secara teliti dan rajin. Sedangkan secara budaya, kerajinan adalah suatu kerajinan yang berhubungan erat dengan kepercayaan, pendidikan, kesenian, teknologi, peralatan, serta mata pencarian<sup>2</sup>.

Kerajinan adalah suatu hal kreativitas yang menghasilkan suatu barang melalui keterampilan tangan. Kebanyakan barang kerajinan disebut juga dengan seni kerajinan yang merupakan hasil dari implementasi produk atau karya seni yang telah diproduksi secara massal<sup>3</sup>.

#### C. Tenun

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, tenun merupakan kerajinan kain yang dibuat dari benang dengan cara memasukkan pakan secara melintang pada lungsin (alat, perkakas). Menurut Widati (2002:135) dan Poerwadarminta (1989:32), tenun adalah hasil kerajinan yang berupa kain dari benang (kapas, sutra, dan sebagainya) dengan cara memasukkan bahan secara melintang pada

---

<sup>1</sup> <https://kbbi.web.id/> (diakses Maret 2022)

<sup>2</sup> Indra Mahardika, Panduan Mudah Menyusun SOP (Yogyakarta: Quadrant, 2020), hlm. 38

<sup>3</sup> Muh. Ilham Ridwan dkk, Diferensiasi Kulit Pelepeh Rumbia Sebagai Leko Multifungsi (Bandung: CV. Media Sains Indonesia), hlm. 9

lusi<sup>4</sup>. Kain tenun sendiri memiliki corak atau ciri khas yang unik dan beragam yang berbeda-beda pada setiap daerahnya.

#### **D. Pengembangan**

Pengembangan adalah proses, cara, pembuatan, mengembangkan atau upaya meningkatkan mutu bahasa agar dapat dipakai untuk berbagai keperluan dalam kehidupan masyarakat modern<sup>5</sup>

#### **E. Ekonomi**

Ekonomi adalah ilmu tentang asas-asas produksi, distribusi, dan pemakaian barang-barang serta kekayaan (keuangan, perindustrian, dan perdagangan) dan memanfaatkan uang, tenaga, waktu, dan sebagainya yang berharga<sup>6</sup>

#### **F. Kreatif**

Kreatif adalah memiliki daya cipta atau kemampuan untuk menciptakan

#### **G. *Neo-Vernacular***

*Neo-Vernacular* atau Neo-Vernakular merupakan salah satu konsep yang berasal dari arsitektur post-modern (bangunan modern dengan bangunan lokal) dimana konsep ini mengkritisi konsep arsitektur modern. Arsitektur ini mempertimbangkan kaidah-kaidah peraturan daerah serta budaya lokal pada kehidupan masyarakat sekitar serta menyelaraskan antara bangunan, alam, dan lingkungan<sup>7</sup>.

### **1.2 Latar Belakang**

Indonesia merupakan negara kaya akan keragaman budaya dan nilai-nilai tradisi. Banyak ditemukan produk kerajinan yang tersebar di Nusantara. Hal tersebut dapat dilihat dari masyarakat penjurus daerah yang menghasilkan berbagai produk kerajinan tangan seperti batik, wayang kulit, ukiran kayu, tenun, dan

---

<sup>4</sup> Aditia Wiguna Frans dan Erwin Putera Permana, “Dinamika Industri Tenun Ikat ATBM Bandar Kidul Kendiri Jawa Timur”, Jurnal, Vol. 6 No. 2 (Kediri, 2019), 121

<sup>5</sup> *Ibid*, h.1

<sup>6</sup> *Ibid*, h.1

<sup>7</sup> Luthfi Prayogi Chaesar Dhiya Fauzan Widi, “Penerapan Arsitektur Neo-Vernakular pada Bangunan Fasilitas Budaya dan Hiburan”. Jurnal Arsitektur Zonasi, Vol.3 (Jakarta Pusat, 2020), 385

kerajinan Indonesia lainnya. Seiring berkembangnya globalisasi, kecintaan masyarakat Indonesia dan Mancanegara pada produk kerajinan Indonesia semakin meningkat. Beberapa kerajinan Indonesia telah diakui oleh Organisasi Pendidikan, Keilmuan, dan Kebudayaan Perserikatan Bangsa-Bangsa atau *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO) hingga saat ini diantaranya Wayang (2003), Keris (2005), Batik (2009), Angklung (2010), Tas Noken (2012), dan Gamelan (2014). Tetapi ada beberapa kerajinan Indonesia yang memiliki budaya yang tinggi dan belum diakui oleh UNESCO, salah satunya yaitu Kerajinan Tenun.



**Gambar 1. 1** Kerajinan Indonesia yang telah diakui oleh UNESCO

(Sumber : <https://www.bernas.id/2017/11/66228/50893-bukan-hanya-batik-enam-produk-kearifan-lokal-indonesia-ini-juga-sudah-ditetapkan-sebagai-warisan-budaya-dunia/> diakses pada 2022)

Kerajinan Tenun atau Tenun merupakan salah satu kerajinan Indonesia yang mengandung nilai budaya tinggi. Setiap lembar kain tenun mempunyai keindahan dan filosofi budaya yang dihasilkan oleh setiap daerah di Indonesia. Warna, corak, dan ragam hias pada setiap kain tenun, memiliki makna pada pengetahuan, budaya, kepercayaan, dan lingkungan alam dari warisan turun temurun asli nenek moyang Indonesia. Setiap tenun juga memiliki cerita dan keindahan masing-masing daerah. Kerajinan tenun ini dapat dijumpai di beberapa daerah atau penduduk asli Indonesia seperti Lombok, Jogjakarta, Kalimantan, dan sebagainya.

Seiring perkembangan teknologi yang semakin canggih, aktivitas manusia semakin mudah dan efisien untuk mendapatkan informasi, terutama tenun. Melalui teknologi canggih saat ini, masyarakat dapat memesan barang, melihat berbagai macam corak atau motif tenun, dan sebagainya. Sayangnya masyarakat tidak bisa merasakan dan menyentuh produk kerajinan tenun tersebut. Begitu pula masyarakat yang ingin membeli produk tenun. Banyak tenun di jual di Jakarta, tetapi tenun

yang dijual tidaklah lengkap. Biasanya mereka menjual hanya dari satu atau lebih daerah, sehingga menyulitkan masyarakat jika ingin membeli tenun dari berbagai daerah.

Maka dari itu, penulis merancang Pusat Kerajinan Tenun yang bertujuan untuk mempublikasikan, memperkenalkan, menginformasikan, mengedukasikan, melestarikan, dan mengembangkan, serta masyarakat juga dapat memegang secara langsung penghasil keragaman produk kerajinan tenun terlengkap, sekaligus menjadi pendorong ekonomi kreatif di Indonesia. Selain itu, pusat ini juga dapat mengumpulkan para pecinta tenun dan kerajinan tenun yang berasal dari pedalaman serta kerajinan tenun yang belum diketahui oleh masyarakat secara luas dapat dipublikasikan atau dilestarikan dan dikembangkan oleh pusat tenun.

Selain tujuan pusat tenun tersebut, tujuan lainnya yaitu mendorong ekonomi kreatif. Menurut Anggri Puspita pada buku Ekonomi Kreatif (2020), ekonomi kreatif adalah kegiatan ekonomi yang digerakkan oleh industri kreatif yang mengutamakan peranan kekayaan intelektual. Kemampuan intelektual seperti kreativitas manusia dalam menghasilkan suatu karya atau kerajinan dari tenun, dapat menambah nilai kreativitas pada suatu produk. Pakaian, tas, dompet, aksesoris, dan karya tenun lainnya merupakan salah satu hasil kreativitas yang dilakukan oleh para pengrajin. Hal ini juga dapat menambah para peminat tenun dan menarik para wisatawan serta masyarakat untuk memakai produk Indonesia dan mencoba cara membuat produk dengan kreativitas masing-masing. Menarik para peminat tenun tidak hanya melalui suatu barang, dapat juga melalui acara *workshop* pembuatan kain tenun atau juga dapat mengadakan acara pagelaran *fashion show* untuk menarik para pecinta tenun.



**Gambar 1. 2** Produk Kerajinan Tenun

(Sumber : <https://www.ipung.net/2018/05/kerajinan-tenun-desa-wisata-gamplong.html> diakses pada 2022)

Dalam Perancangan Pusat Kerajinan Tenun Indonesia, penulis menggunakan konsep Arsitektur *Neo-Vernacular* atau Neo-Vernakular. Hal ini karena bangunan pengrajin tenun yang ditemukan di desa-desa asli Indonesia, kebanyakan menggunakan bangunan bergaya tradisional asli daerahnya. Seiring berjalannya waktu, bangunan bergaya tradisional bercampur dengan bergaya modern yang diakibatkan oleh perkembangan zaman. Campuran kedua gaya tersebut atau gaya Neo-Vernakular ini diciptakan agar masyarakat tidak melupakan bangunan tradisional meski gaya bangunan menjadi lebih modern untuk mengikuti perkembangan zaman saat ini.

Bedasarkan maksud, tujuan, dan alasan di atas, disimpulkan bahwa penulis Perancangan Pusat Kerajinan Tenun Indonesia untuk Mendorong Ekonomi Kreatif dengan Konsep *Neo-Vernacular* ini agar dapat menarik para pengunjung dan para peminat tenun untuk mempermudah dalam memperkenalkan, mempublikasikan, menginformasikan, mengedukasikan, melestarikan, mengembangkan, dan memperjualbelikan produk tenun kepada para masyarakat dan wisatawan dimana tenun merupakan salah satu kebudayaan asli Indonesia yang harus disebarluaskan hingga ke mancanegara.

### 1.3 Rumusan Masalah

Bedasarkan uraian latar belakang di atas, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut :

- A Bagaimana menentukan dan menganalisa lokasi dan lahan perancangan yang dapat mendorong pengembangan ekonomi kreatif?
- B Bagaimana merencanakan, merancang, dan mencari solusi desain pada bangunan Pusat Kerajinan Tenun Indonesia agar dapat mendorong pengembangan ekonomi kreatif?
- C Bagaimana merancang dan menerapkan Pusat Kerajinan Tenun Indonesia dengan menggunakan konsep Arsitektur *Neo-Vernacular*?

### 1.4 Tujuan dan Sasaran

#### A. Tujuan

Adapun tujuan dari proyek, sebagai berikut:

- Memperkenalkan, mempublikasikan, menginformasikan, mengedukasikan, melestarikan, mengembangkan, dan memperjualbelikan produk lengkap tenun kepada para masyarakat dan wisatawan mancanegara serta para pelajar.
- Menghasilkan rancangan bangunan Pusat Kerajinan dan Tenun Indonesia yang dapat mendorong pengembangan ekonomi kreatif.
- Menerapkan bangunan dengan pendekatan Arsitektur *Neo-Vernacular*, dimana penerapan desain masih menggunakan desain asli Indonesia.

#### B. Sasaran

Sasaran pada proyek ini yang ingin dicapai berupa syarat-syarat perencanaan yang meliputi:

1. Pengolahan Tapak.
2. Pemrograman Ruang Utama dan Pendukung.
3. Pengolahan Bentuk.
4. Pendekatan Bangunan pada Konsep Neo-Vernakular.

## **1.5 Batasan Desain**

Batasan desain difokuskan pada pemberian fasilitas dengan pencapaian berdasarkan fungsi bangunan, produk yang dipamerkan, dan menarik pelaku bangunan serta terkait dengan penerapan bangunan terhadap tema,

### **A. Fungsi Bangunan**

Fungsi utama bangunan sebagai:

- Memperkenalkan, mengedukasikan, dan mempublikasikan keragaman tenun terlengkap.
- Mengedukasikan cara membuat produk dari menenun dengan menggunakan alat tradisional.
- Tempat berkumpulnya para komunitas tenun dan menciptakan produk terbaru.
- Tempat mengadakan suatu acara yang berkaitan dengan kain tenun.
- Tempat rekreasi kain tenun.
- Tempat pelatihan dan pengembangan kain tenun.

### **B. Produk yang Dipamerkan**

Produk bangunan yang dipamerkan berupa produk-produk yang memakai bahan utama kain katun seperti pakaian, tas, dan sebagainya.

### **C. Pelaku Bangunan**

Pelaku bangunan yaitu masyarakat umum, para komunitas tenun, dan masyarakat seniman tenun, serta parawisatawan mancanegara.

### **D. Penerapan Tema pada Bangunan**

Pada perancangan ini, tema yang diambil yaitu Arsitektur Neo-Vernakular. Pemilihan tema ini menyesuaikan dengan fungsi bangunan yaitu Pusat Kesenian dan Tenun Indonesia dimana tenun ini merupakan salah satu produk asli budaya di Indonesia. Tema kebudayaan disampaikan melalui desain bentuk bangunan dan desain lainnya agar terciptanya suasana budaya namun terkesan modern.

## 1.6 Metode Pembahasan

Metode yang digunakan pada perancangan ini yaitu menggunakan metode analisis linier/sintesis. Metode linier merupakan metode yang digunakan dalam mendesain secara bertahap, mulai dari proses pengumpulan data, analisis hingga pada hasil desain. Tahapan tersebut didapatkan melalui analisis permasalahan sebelumnya yang dijabarkan dalam bentuk konsep-konsep, seperti konsep tapak, konsep ruang, konsep bentuk, konsep struktur, dan konsep utilitas.

Pengumpulan data yang digunakan adalah studi data primer dan data sekunder. Data primer ini didapatkan melalui observasi langsung ke lingkungan tapak untuk memperoleh data yang diperlukan seperti data lokasi rancangan, utilitas sekitar lokasi, hingga *urban linkage* pada tapak. Pada data sekunder didapatkan melalui studi literatur dan studi preseden yang berhubungan dengan judul perancangan. Studi literatur yang digunakan adalah semua jenis referensi yang berkaitan dengan topik perancangan seperti jurnal, buku, artikel, tesis, dan karya ilmiah lainnya. Sedangkan studi preseden yang digunakan adalah semua objek rancangan yang berkaitan dengan objek yang akan dirancang berupa fungsi maupun pendekatan arsitektur yang digunakan.

## 1.7 Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir penulisan dimulai dengan tujuan dan fungsi bangunan serta tema perancangan untuk alasan diperlukannya bangunan tersebut. Berikut skema kerangka berfikir penulis.





**Gambar 1. 3** Kerangka Berfikir Penulis

## 1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan terdiri dari bab yang diuraikan sebagai berikut:

### Bab 1 Pendahuluan

Pembahasan mengenai pengertian judul yang berisi pengertian tiap kata pada judul dan latar belakang yang berisi alasan kenapa Perancangan Pusat Kerajinan dan Tenun Indonesia untuk Mendorong Pengembangan Ekonomi Kreatif dengan Konsep *Neo-Vernacular*. Latar belakang ini kemudian diikuti oleh penjelasan lainnya di bagian rumusan masalah perancangan, tujuan dan sasaran perancangan, batasan desain, metode pembahasan perancangan, kerangka berfikir, dan sistematika penulisan.

### Bab 2 Tinjauan dan Landasan Teori

Mengemukakan informasi yang berhubungan dengan judul perancangan dan fungsi bangunan, konsep bangunan, dan tematik serta kriteria site. Pada bab ini juga mengambil contoh bangunan lainnya yang mirip dengan judul bangunan untuk dijadikan sebagai studi preseden pada desain perancangan tersebut.

### Bab 3 Permasalahan

Mengkaji dan menggali permasalahan arsitektural dari hasil referensi. Permasalahan yang mencakup dari aspek lingkungan, manusia, dan bangunan.

#### **Bab 4 Analisis**

Mengkaji hasil menganalisis keseluruhan bangunan dengan menyesuaikan topik yang diambil. Analisa yang dimaksud berupa analisa kondisi dan potensi lingkungan, kegiatan dan sistem ruang, dan analisis sistem bangunan.

#### **Bab 5 Konsep Dasar Perencanaan dan Perancangan**

Menguraikan dan menerapkan solusi desain bangunan dari hasil menganalisa bangunan pada bab sebelumnya serta mempertimbangkan solusi desain dari data tinjauan yang telah di dapat.

#### **Bab 6 Hasil Rancangan**

Berisi hasil rancangan dengan menyesuaikan bab sebelumnya serta memperlihatkan hasil penerapan pada desain.

#### **Bab 7 Penutup**

Berisi kesimpulan dari hasil penulisan karya tugas akhir ini dan saran bagi penulis dan pembaca untuk karya tugas akhir ini

#### **Daftar Pustaka**

Berisi mengenai link-link atau asal sumber yang didapat untuk menambah pengetahuan dan pemikiran dalam penulisan tugas akhir ini.

#### **Lampiran**

Berisi data-data tentang berkas-berkas yang harus dilampirkan sesuai dengan kebutuhan karya tulis tugas akhir.