

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Pelestarian Batik Sebagai Produk Budaya

Indonesia dengan berbagai macam suku bangsa yang dimiliki, secara tidak langsung juga memiliki keanekaragaman budaya. Salah satu produk kebudayaan Indonesia yang diakui oleh UNESCO sebagai Warisan Kemanusiaan untuk Budaya Lisan dan Non Benda (Masterpieces of the Oral and Intangible Heritage of Humanity) adalah batik. Penetapan ini dihasilkan Indonesia pada tanggal 2 Oktober 2009 setelah sebelumnya pada tahun 2003 wayang dan pada tahun 2005 keris yang telah lebih dulu diakui dan ditetapkan oleh UNESCO sebagai warisan budaya yang berasal dari Indonesia seperti yang diwartakan antaranews.com pada Oktober 2009. Dengan penobatan ini kemudian pada Oktober 2014 Dewan Kerajinan Dunia (World Craft Council) juga menobatkan Yogyakarta sebagai Kota Batik Dunia pada peringatan 50 tahun organisasi tersebut di Dongyang, Provinsi Zhejiang, Tiongkok seperti yang diwartakan dalam antaranews.com pada Oktober 2014.

Batik bagi bangsa Indonesia, khususnya masyarakat Jawa, bukanlah sekedar selembar kain yang digunakan sebagai sandang, tetapi juga sebagai media penyampaian pesan dan nilai-nilai falsafah kehidupan masyarakat Jawa. Penyampaian pelajaran dan nilai-nilai falsafah pada masyarakat Jawa lebih banyak melalui budaya tutur atau melalui media semisal motif pada kain batik. Maka dari itu menjadi penting kiranya bagi generasi penerus bangsa untuk dapat memahami pelajaran serta nilai-nilai falsafah kehidupan yang terdapat pada hasil budaya salah satunya batik beserta motifnya. Daerah Istimewa Yogyakarta sebagai Kota Batik Dunia memiliki tanggung jawab lebih dalam menjaga dan melestarikan warisan budayanya, dalam hal ini warisan budaya batik dan juga motifnya. Dengan predikat Kota Batik Dunia yang disematkan pada Yogyakarta, artinya Yogyakarta menjadi kiblat bagi bangsa Indonesia bahkan dunia dalam urusan mempelajari seni batik baik sejarahnya maupun proses pembuatan batik itu sendiri.

Pengakuan UNESCO terhadap budaya Indonesia merupakan salah satu bentuk pengakuan dunia internasional terhadap kekayaan budaya yang dimiliki bangsa Indonesia. Begitu juga dengan gelar Kota Batik Dunia yang disandang Yogyakarta. Hal ini merupakan hal positif yang harus dijaga sebagai aset bangsa. Namun status Yogyakarta sebagai Kota Batik Dunia yang disematkan oleh World Craft Council terancam dicabut seperti diwartakan

harian Tempo pada September 2015. Penyebab isu tersebut disebabkan adanya fenomena terhambatnya regenerasi pengrajin batik dikarenakan sedikitnya atau menurunnya minat masyarakat terhadap batik ataupun menjadi pengrajin batik. Regenerasi ini menjadi satu dari tujuh syarat pengukuhan Kota Batik Dunia.

Upaya pemerintah untuk mengusahakan keberlangsungan status Kota Batik Dunia secara tersirat sudah dilakukan salah satunya melalui Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Daerah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Namun fokus pemerintah masih berupa arahan dan rencana umum yang tidak secara spesifik membahas dan menyelesaikan secara langsung permasalahan tersebut. Proses kebudayaan yang mulai hilang dimana hal tersebut justru merupakan masalah utama yang harus diselesaikan malah tidak terlihat.

Permasalahan utama kebudayaan di atas membutuhkan solusi pada upaya-upaya pelestarian budaya seni batik sebagai aset identitas bangsa, dimana yang terpenting adalah nilai-nilai yang terdapat dan terkandung dalam batik sebagai sebuah seni dan produk budaya. Jika dikaitkan dengan fungsi lembaga pemerintah yang memiliki wewenang dalam permasalahan kebudayaan, museum dibawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan memiliki peranan penting dalam hal tersebut. Seperti yang dituliskan Yusiani dalam jurnalnya (2010) menjelaskan beberapa peranan museum di Indonesia, antara lain:

1. Lambang kebanggaan nasional
2. Pusat penelitian identitas masyarakat
3. Bank data warisan budaya
4. Sarana pertahanan dan preservasi warisan budaya

Berbagai fakta di atas memberi indikasi bahwa museum harus menjadi sarana terdepan dalam mengambil tindakan preventif untuk mencegah pudarnya minat dan pengetahuan masyarakat pada budayanya sendiri dalam hal ini budaya batik.

1.1.2 Fungsi Museum Dalam Usaha Pelestarian Budaya

Pentingnya museum menjadi sarana utama dalam menangani permasalahan budaya tidak hanya ditinjau dari urgensi aspek fungsionalnya saja, tetapi juga merupakan tuntutan kondisi realita bahwa museum saat ini hanya terfokus pada konservasi dan presevasi terhadap peninggalan budaya yang bersifat benda atau artefak saja, sedangkan di era globalisasi ini museum seharusnya juga mampu berpartisipasi secara aktif dalam usaha mempertahankan minat dan pengetahuan masyarakat terhadap budayanya melalui pendidikan dan rekreasi. Sebagian besar museum di Indonesia masih terfokus pada konservasi dan preservasi saja sehingga aspek-aspek disamping itu terkesan terlupakan. Hal

ini berimbas pada persepsi masyarakat terhadap museum. Seperti yang dituliskan Ardiwidjaja pada jurnalnya (2012) bahwa pandangan dan persepsi masyarakat secara umum memandang museum tidak jauh layaknya gudang tempat penyimpanan barang tua. Museum biasanya kotor, tidak memberi rasa nyaman dan terkesan menyeramkan. Museum juga dianggap sebagai tempat bersemayamnya kekuatan supranatural. Museum bukan merupakan tempat untuk masyarakat mengenal dan memahami budaya-budaya, tetapi hanya merupakan tempat sebagai kantor untuk menyimpan benda bersejarah dan masyarakat menilai museum tidak mampu memberikan manfaat bagi kehidupan, ekonomis, politis, dan sosial budaya.

Menanggapi kondisi permuseuman di Indonesia secara umum, perlu adanya gagasan pengembangan museum ke arah museum modern melihat museum sebagai sarana terdepan dalam mengambil tindakan preventif untuk mencegah pudarnya minat dan pengetahuan masyarakat pada budayanya sendiri justru tidak diminati masyarakat dikarenakan pandangan dan persepsi masyarakat yang kurang baik terhadap museum. Banyak gagasan dan upaya dalam rangka mengembangkan museum ke arah museum modern. Gagasan revitalisasi museum juga sudah dirumuskan dalam Pertemuan Nasional Museum Se-Indonesia pada tahun 2010. Dalam rumusan tersebut disebutkan dalam revitalisasi museum terdapat enam bidang penting yang harus digunakan sebagai acuan, yaitu bidang fisik, manajemen, program, jejaring, pencitraan, dan kebijakan.

1.1.3 Transformasi Visual Batik

Selain gagasan revitalisasi museum nasional, terdapat juga strategi perancangan museum modern oleh Larry Flynn (2002), dalam 7 New Trends in Museum Design. Pada salah satu poin yang dijelaskan dalam teori tersebut menjelaskan tampilan visual arsitektur menjadi salah satu poin penting dalam perancangan museum modern. Tampilan visual dalam arsitektur museum sebagai karya desain menjadi berpengaruh dan penting sebagai usaha dan upaya untuk merepresentasikan isi museum kepada masyarakat agar masyarakat tertarik dan mudah mengingat kesan yang didapatkan pertama kali saat memasuki museum dengan ciri khasnya. Peran visual dalam arsitektur museum ini juga penting untuk mempermudah masyarakat untuk mengenal isi museum. Untuk mencapai tampilan visual yang sesuai dan mampu merepresentasikan isi museum, perlu adanya kajian khusus mengenai objek isi museum dan juga bagaimana cara menerapkan isi museum menjadi konsep tampilan visual arsitektur museum.

Dalam ilmu arsitektur juga berkembang sebuah strategi atau metode desain untuk menerapkan sebuah objek sebagai sumber ide atau konsep desain ke dalam sebuah desain visual arsitektur yaitu metode transformasi desain. metode ini berkembang untuk memberi

kemudahan dalam perancangan arsitektur dalam upaya merepresentasikan suatu objek dapat berupa bahasa rupa dengan melakukan eksplorasi tampilan visualnya. Dalam mencapai tujuan visual arsitektur museum yang mencerminkan isi museum tersebut dapat digunakan metode transformasi desain melalui kajian objek isi museum tersebut terlebih dahulu.

1.1.4 Motif Batik Parang Sebagai Sumber Ide Desain

Museum batik sudah seharusnya memiliki fokus pada batik, isi museum akan memiliki fokus dan spesifik tertuju pada batik meskipun tidak menutup kemungkinan memiliki objek lain sebagai isi museum. Museum Batik di Yogyakarta diharapkan memiliki tampilan visual arsitektur yang dapat merepresentasikan tujuan dan isi museum, serta menarik pengunjung untuk datang berkunjung. Dalam merancang museum batik Yogyakarta ini nantinya akan menggunakan motif batik Yogyakarta sebagai ide dasar perancangan tampilan visual museum. Batik dan motif batik sebagai produk budaya merupakan seni dekoratif yang merupakan ekspresi dari sebuah kebudayaan.

Dalam melakukan pemilihan motif batik sebagai ide dasar perancangan tampilan visual museum dilakukan beberapa pendekatan konseptual museum. Pendekatan pertama dengan menganalogikan museum sebagai raja. Seperti dikutip dari sebuah jurnal karya Laksmi Kusuma Wardani (2012), “Kepercayaan Jawa menganggap bahwa seorang raja adalah subjek yang mendapat pulung, memiliki kekuatan Ilahi dan diibaratkan sebagai raja-dewa yang bertahta atas alam semesta (Magnis-Suseno 2001:103). Sultan sebagai Sang *Sinuwun* (Sinuhun) merupakan lembaga, tempat seluruh aparat dan masyarakat mengharapkan untuk mendapatkan anugerah. Sultan juga memiliki peran sebagai institusi, yaitu tempat orang untuk berguru kepada Sultan yang bagi masyarakat merupakan sosok Sang Arif Bijaksana, tempat untuk mendapatkan pendidikan, pembinaan, dan penggemblengan watak berbudi *bawa leksana* (mengutamakan kebaikan), *ambeg adil para marta* (berlaku adil kepada siapapun), serta tempat untuk melakukan penghayatan hidup yang berorientasi pada etika Jawa dengan selalu menjunjung rasa hormat, harmoni, sabar, *legawa* (terbuka menerima kenyataan sebagaimana yang terjadi), dan *memayu hayuning buwana* (melestarikan keindahan dunia) (Subanar 2006:66)”.

Dari penjabaran dalam jurnal tersebut dapat disimpulkan bahwa raja bagi kepercayaan masyarakat Jawa memiliki arti sebagai sebuah media penyampai baik menyampaikan sebuah informasi, ilmu, dan hal positif lainnya. Museum sebagai sebuah lembaga dan sebagai sebuah fungsi bangunan memiliki fungsi sebagai penyampai informasi dan media penyalur informasi dan pelajaran terhadap masyarakat. Maka dilakukan sebuah analogi yaitu museum dengan memiliki kemiripan fungsinya dianalogikan sebagai seorang raja dalam kepercayaan

masyarakat Jawa. Dengan demikian maksud dan tujuan penganalogian museum sebagai raja memiliki maksud bahwa motif batik yang dipilih sebagai ide dasar perancangan tampilan visual museum dan representatif bagi museum batik ini adalah motif batik Parang, sebuah motif yang sangat melekat pada seorang raja Jawa. Langkah selanjutnya setelah menganalogikan museum sebagai seorang raja dan menetapkan motif batik Parang sebagai ide dasar perancangan tampilan visual museum adalah menentukan motif parang mana yang akan digunakan mengingat motif batik parang sendiri memiliki lebih dari sepuluh motif. Pemilihan motif tersebut kemudian didasari dengan sebuah tulisan milik M. Abduh (2013). Dalam tulisan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat tiga motif parang utama yang paling terkenal diantara semua motif parang lainnya, yaitu motif parang rusak barong, motif parang curigo, dan motif Parang Kusumo. Akhirnya didapat tiga motif yang akan dikaji untuk kemudian dilakukan transformasi dalam penerapannya pada desain museum sebagai ide dasar tampilan visual batik.

Setelah dilakukan kajian terhadap motif batik Yogyakarta untuk kemudian hasil kajian tersebut dapat diterapkan sebagai ide dasar perancangan tampilan visual museum. Untuk mengkaji motif batik Parang Rusak tersebut perlu adanya metode tertentu sebagai cara untuk menerapkan hasil kajian tersebut ke dalam bentukan arsitektural. Salah satu metode tersebut adalah metode transformasi. Metode ini memudahkan perancang untuk bereksplorasi dalam menghasilkan bentukan arsitektural yang berdasar pada hasil kajian motif batik Yogyakarta. Maka metode transformasi dipilih untuk menerapkan hasil kajian motif batik Yogyakarta ke dalam bentuk arsitektural berupa tampilan visual arsitektur Museum Batik Yogyakarta.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, didapatkan beberapa hal yang menjadi permasalahan:

1. Dalam usahanya mempertahankan gelar sebagai kota batik dunia, Yogyakarta memiliki beberapa kendala salah satunya dalam melakukan regenerasi pembatik. Kendala dalam melakukan regenerasi pembatik berkaitan dengan minat masyarakat terhadap batik yang perlu ditingkatkan. Perlu adanya sebuah wadah dengan fungsi dan wewenang dalam permasalahan kebudayaan dan museum dibawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan memiliki peranan penting dalam hal tersebut.

2. Perlu adanya gagasan pengembangan museum ke arah museum modern melihat tidak diminatinya museum oleh masyarakat secara umum dikarenakan pandangan dan persepsi masyarakat yang kurang baik terhadap museum.
3. Terdapat strategi perancangan museum modern oleh Larry Flynn (2002), dalam 7 *New Trends in Museum Design*. Salah satunya tampilan visual arsitektur museum. Untuk mencapai tampilan visual yang mampu merepresentasikan isi museum, perlu adanya kajian khusus mengenai objek isi museum dan juga bagaimana cara menerapkan isi museum menjadi konsep tampilan visual arsitektur museum. Dalam mencapai tujuan visual arsitektur museum yang mencerminkan isi museum tersebut dapat digunakan metode transformasi desain melalui kajian objek isi museum tersebut terlebih dahulu.
4. Perlu adanya pemilihan motif batik untuk kemudian digunakan sebagai ide dasar perancangan tampilan visual museum yang representatif bagi museum dan dipilih motif batik Parang dengan tiga varian motif batik Parang.

1.3 Rumusan Masalah

Dari uraian identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka didapat suatu rumusan masalah yang akan diselesaikan **Bagaimana penerapan transformasi rupa motif batik parang pada perancangan Museum Batik Yogyakarta di Yogyakarta?**

1.4 Batasan Masalah

Penulisan skripsi ini akan dibatasi pada perancangan Museum Batik Yogyakarta dengan ruang lingkup:

1. Secara fungsional objek perancangan memiliki fungsi berupa museum yang bertajuk Museum Batik Yogyakarta dengan lokasi berada di wilayah Yogyakarta.
2. Penerapan motif Batik Parang sebagai konsep perancangan pada museum melalui proses transformasi.
3. Fokus perancangan terdapat pada elemen visual bangunan museum (tata bentuk dan fasad)

1.5 Tujuan

Tujuan dari kajian perancangan ini adalah untuk merancang Museum Batik Yogyakarta melalui proses transformasi motif batik Parang Yogyakarta.

1.6 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dapat diberikan dari kajian – perancangan ini, antara lain:

1. Untuk membantu dalam menghadirkan ciri dan karakter sebuah motif batik Yogyakarta yang diterapkan pada bentukan arsitektural sebagai usaha menghadirkan identitas museum.
2. Dapat memperkenalkan dan melestarikan seni budaya batik Yogyakarta kepada masyarakat luas melalui pendekatan arsitektural melalui tampilan visual.
3. Melalui kajian transformasi yang dilakukan diharapkan dapat memberi bantuan dalam desain dan tercapainya arsitektur museum modern yang salah satu faktornya adalah tampilan visual museum.

1.7 Sistematika Pembahasan

Penulisan proposal skripsi ini dibagi menjadi 3 bab, dalam setiap bab dalam penelitian ini menjelaskan bahwa:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi penjelasan umum, lingkup pembahasan, serta tujuan yang akan dicapai dalam penelitian mengenai permasalahan pelestarian budaya batik yang akan diselesaikan dengan menghadirkan sebuah museum.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Menjelaskan tentang pengertian museum, araha pengembangan museum, persyaratan museum dan kegiatan museum. Kemudian menjelaskan dasar dan cara melakukan kajian bahasa rupa dan dilanjutkan dengan membahas mengenai teori transformasi arsitektur untuk mentransformasi hasil kajian bahasa rupa kepada bentukan arsitektural. Terakhir menjelaskan mengenai batik khususnya motif batik Parang Yogyakarta sebagai ide dasar desain museum dan objek kajian bahasa rupa.

BAB III METODE PENELITIAN

Berisi penjelasan metode penelitian dan metode desain yang akan digunakan dalam menganalisis permasalahan dan tahapan pengerjaan yang dilakukan untuk mencapai tujuan penulisan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

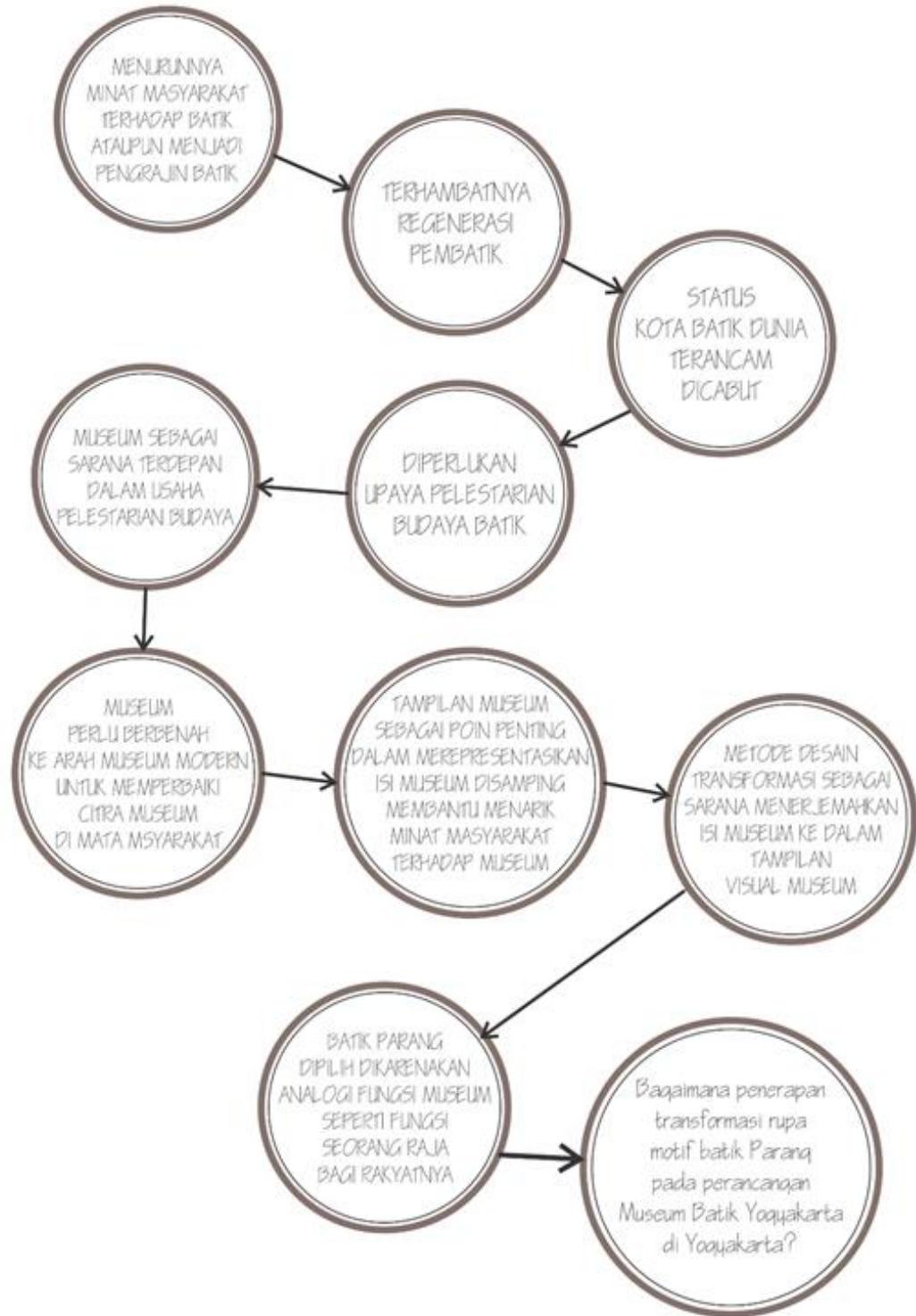
Bab ini berisi pembahasan mengenai identifikasi masalah yang telah dirumuskan pada BAB I yang akan diselesaikan dengan cara mengolah data pada BAB II menggunakan metode yang telah dijelaskan pada BAB III.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dari penulisan skripsi mengenai hasil kajian bahasa rupa motif batik Parang yang ditransformasikan ke dalam desain museum batik di Yogyakarta yang telah dilakukan, serta memberikan saran terkait hasil yang telah dicapai.



1.8 Kerangka Pemikiran



Gambar 1.1 Diagram Kerangka Berpikir