Transformasi Motif Batik Parang pada Perancangan Museum Batik di Yogyakarta

Lucky Mardiaz[1], Tito Haripradianto[2], Ali Soekirno[2]
[1] Mahasiswa Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Brawijaya
[2] Dosen Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Brawijaya
Jalan MT. Haryono 167 Malang 65145, Indonesia
Alamat Email penulis: luckymardiaz@gmail.com

ABSTRAK

Batik bagi bangsa Indonesia, khususnya masyarakat Jawa merupakan media penyampaian pesan dan nilai-nilai falsafah kehidupan. Daerah Istimewa Yogyakarta sebagai kota batik dunia memiliki tanggung jawab lebih dalam upaya menjaga dan melestarikan. Salah satu upaya menjaga dan melestarikan kebudayaan adalah dengan media museum sebagai bangunan konservasi dan preservasi. Permasalahan yang ada saat ini adalah sebagian museum hanya terbatas pada fungsi saja, sehingga hanya dipandang sebagai "gudang" penyimpanan barang tua. Namun lebih dari itu, museum seharusnya juga mampu berpartisipasi secara aktif dalam usaha mempertahankan minat dan pengetahuan masyarakat terhadap budayanya melalui pendidikan dan rekreasi. Salah satu bidang penting dalam upaya revitalisasi museum adalah pencitraan museum itu sendiri untuk mewakili isi yang diwadahi dan informasi yang ingin disampaikan, yaitu batik parang Yogyakarta sebagai representasi dari motif batik. Pencitraan batik parang tersebut harus terlihat pada desain museum, terutama pada aspek tampilan visual. Metode yang tepat untuk menjembatani pencitraan museum adalah dengan menggunakan metode transformasi dalam desain Museum Batik Yogyakarta. Hasil yang didapatkan adalah transformasi motif batik parang yang mencakup unsur rupa, pertalian, dan peranan yang diterapkan pada bentuk massa bangunan dan fasade, dengan memperhatikan fungsi, sehingga tercipta desain Museum Batik Yogyakarta yang dapat merepresentasikan kebudayaan batik tersebut.

Kata kunci: museum, batik parang, Yogyakarta, transformasi

ABSTRACT

Batik for Indonesian people especially Javanese, is a media to deliver message and philosophy of life. Special Region of Yogyakarta as a World's Batik City has responsibility to give an extra effort in order to preserve and conserve it. One of the effort Yogyakarta could do is to build a museum as an institution that have a competency related to preserve and conserve batik, but there's an issue related to public perception about museum. Public see the museum as a "storage" that keep an old and dusty thing. Moreover, museum could actively take part in order to raise the public interest to learn more about their culture through education and recreation. The main concern about museum revitalization is how the museum could represent its content and information that the museum wants to share, and the content it self is Batik Parang Yogyakarta as the representation of batik pattern. The representation of batik parang should be visible on museum design, especially on the visual display of the museum. The method to deliver the visual display is using the transformation design method. The result is the transformation of batik pattern including the batik pattern elements into the form of museum mass and its visual display giving attention to the museum function itself so the museum could represent the batik culture well.

Keywords: museum, batik, Yogyakarta, transformation

1. Pendahuluan

Museum merupakan salah satu fasilitas penting dalam penanganan permasalahan budaya, termasuk budaya batik. Secara etimologis, museum berasal dari kata Yunani, *mouseion* untuk sembilan anak Dewa Zeus yang melambangkan ilmu dan kesenian. Sementara itu, berdasarkan PP No. 19 Tahun 1995 Pasal 1 ayat 1, museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa.

Fenomena yang terjadi pada masyarakat kemudian adalah terciptanya persepsi bahwa museum tidak lebih dari gudang penyimpanan barang tua yang kotor, tidak nyaman dan menyeramkan, serta sarang bersemayamnya kekuatan supranatural. Museum tidak diposisikan sebagai tempat untuk mengenal dan memahami budaya, tetapi hanya sebagai kantor tempat menyimpan benda bersejarah saja yang tidak memberikan manfaat bagi kehidupan sosial budaya, ekonomis, dan politis (Ardiwidjaja, 2012). Ide gagasan revitalisasi museum kemudian muncul untuk memperbaiki persepsi masyarakat tersebut, yaitu dengan strategi perancangan museum modern dalam *Seven New Trends in Museum Design*, salah satunya adalah tampilan visual.

Tampilan visual dalam arsitektur museum sebagai karya desain menjadi berpengaruh dan penting sebagai usaha dan upaya untuk merepresentasikan isi museum kepada masyarakat, hal ini bertujuan agar masyarakat tertarik dan mudah mengingat kesan yang didapatkan pertama kali saat memasuki museum dengan ciri khasnya (Flynn, 2002). 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.

Museum batik di Yogyakarta seharusnya memiliki fokus pada batik, meskipun tidak menutup kemungkinan memiliki objek lain sebagai koleksi. Museum diharapkan memiliki tampilan visual arsitektur yang dapat merepresentasikan tujuan dan isi museum, serta menarik pengunjung untuk datang berkunjung. Oleh sebab itu, batik digunakan sebagai sumber ide desain Museum Batik Yogyakarta.

Pemilihan motif batik menggunakan pendekatan analogi museum sebagai sultan/raja. Sultan/raja merupakan Sang Sinuwun (Sinuhun) adalah lembaga, tempat segenap aparat dan kawula mengharapkan anugerah. Sultan juga berperan sebagai institusi, yakni tempat orang berguru sebagai Sang Arif Bijaksana, tempat memperoleh pendidikan, pembinaan, penggemblengan watak berbudi bawa leksana (mengutamakan kebaikan) dan ambeg adil para marta (berlaku adil kepada siapapun), serta tempat melakukan penghayatan hidup yang berorientasi pada etika Jawa dengan menjunjung rasa hormat, harmoni, sabar, legawa (terbuka menerima kenyataan sebagaimana yang terjadi), dan memayu hayuning buwana (melestarikan keindahan dunia) (Subanar, 2006). Maka dari itu, motof batik parang dipilih sebagai sumber ide desain karena motif batik tersebut merupakan motif yang utama dipakai oleh para sultan/raja. Selanjutnya, tiga jenis motif batik parang, antara lain motif batik parang rusak barong, parang curiga, dan parang kusumo dipilih berdasarkan pertimbangan jenis batik parang yang dominan atau yang lebih dikenal oleh masyarakat umum.

Berdasarkan penjelasan tersebut, Museum Batik Yogyakarta dapat memiliki tampilan visual yang merupakan transformasi dari motif batik parang tersebut sehingga dapat merepresentasikan fungsi, tujuan, dan analogi raja pada museum batik tersebut.

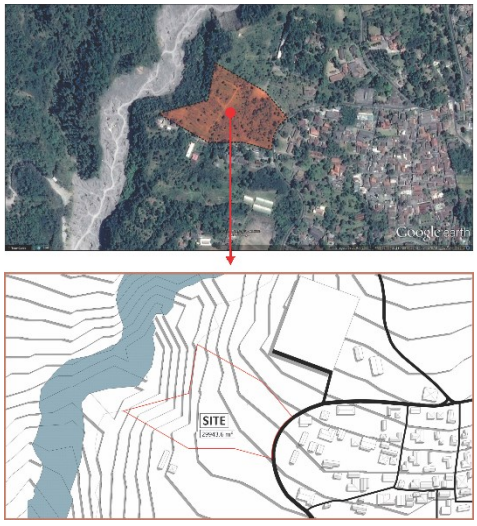
2. Metode

Secara umum, metode perancangan yang digunakan adalah metode transformasi pada proses olah motif batik parang. Proses perancangan Museum Batik Yogyakarta terdiri dari beberapa tahap, antara lain analisis-sintesis, konsep, dan perancangan skematik. Tahap analisis terdiri dari: (1) analisis aspek tapak, (2) analisis fungsi, pelaku, aktifitas, dan ruang, serta (3) analisis motif batik parang. Tahap analisis motif batik parang merupakan tahap awal pengolahan tiga motif batik parang yang telah ditentukan sebelumnya berdasarkan jenis batik parang yang dominan atau yang lebih dikenal oleh masyarakat umum, antara lain batik parang rusak barong, batik parang kusumo, dan batik parang curigo. Analisis motif batik parang tersebut mengidentifikasi tiga unsur rupa, yaitu bentuk, warna, dan pola ukuran, kemudian unsur pertalian dan unsur peranan. Selain itu, dilakukan pula analisis terhadap prinsip desain yang merupakan pengolahan tatanan unsur-unsur yang terdapat pada motif batik parang tersebut. Konsep desain yang ditetapkan berdasarkan tahap analisis terdiri dari: (1) konsep tapak, (2) konsep fungsi, pelaku, aktifitas, dan ruang, serta (3) konsep tampilan visual motif batik parang. Konsep tampilan visual motif batik parang kemudian diimplementasikan pada bentuk massa dan fasad bangunan sebagai transformasi motif batik parang pada Museum Batik Yogyakarta sebagai hasil desain.

3. Pembahasan

3.1 Tinjauan tapak

Lokasi tapak perancangan berada di Padukuhan Kaliurang, Desa Hargobinganun, Kecamatan Pakem (kawasan Kaliurang). Kawasan Kaliurang memiliki ketinggian >1.000 mdpl yang berada di sisi utara Kabupaten Sleman, kaki/lereng Gunung Merapi. Lokasi tersebut dipilih karena termasuk dalam rencana pengembangan kawasan Ullen Sentalu sebagai kawasan pendidikan, budaya, dan sejarah yang tercantum dalam PERDA D.I. Yogyakarta Nomor 1 Tahun 2012 tentang RIPPDA D.I. Yogyakarta Tahun 2012 – 2025. Tapak tersebut memiliki luas 30.000 m^2 atau 3 Ha. Lokasi tapak perancangan selanjutnya dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Lokasi Tapak Museum Batik Yogyakarta

(Sumber: PERDA D.I. Yogyakarta Nomor 1 Tahun 2012 tentang RIPPDA D.I. Yogyakarta Tahun 2012 – 2025 dan hasil olah peta satelit google maps)

3.2 Konsep ruang dan denah Museum Batik Yogyakarta

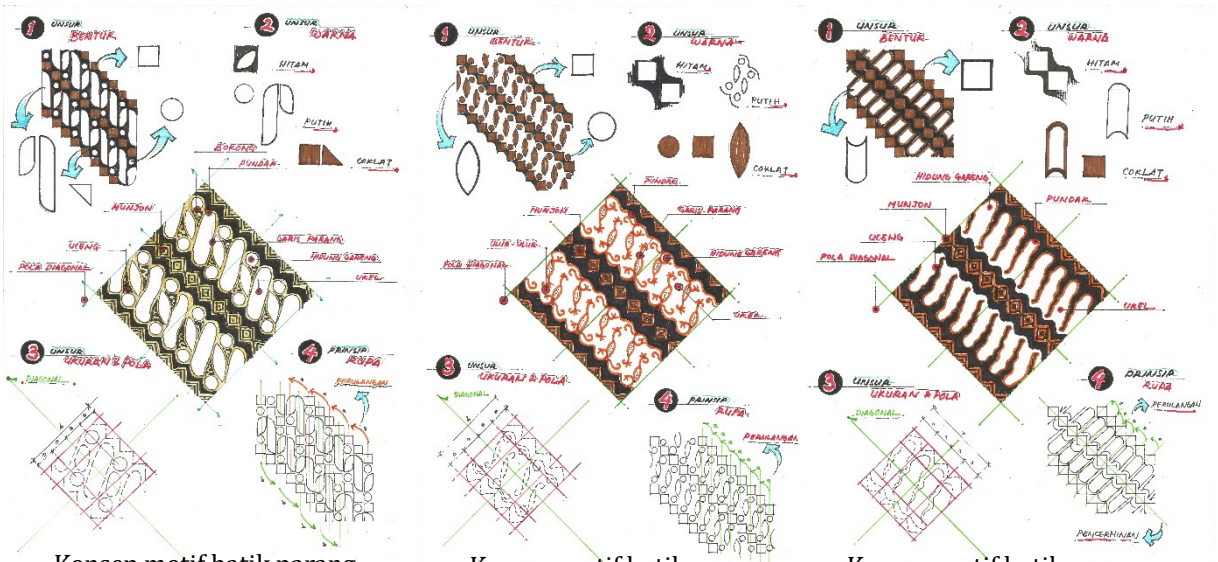
Konsep ruang Museum Batik Yogyakarta ditetapkan berdasarkan jenis pelaku dan aktifitas yang diwadahi. Konsep ruang tersebut mencakup konsep kebutuhan jenis dan besaran ruang, serta konsep konfigurasi ruang yang dapat dilihat pada hasil desain berbentuk denah bangunan.

Tabel 1. Konsep kebutuhan jenis dan besaran ruang Museum Batik Yogyakarta

<table>
<tr><th colspan="10">Kebutuhan jenis dan besaran ruang Museum Batik Yogyakarta</th></tr>
<tr><th colspan="3">Fasilitas Museum</th><th colspan="2">Fasilitas Kepengelolaan</th><th colspan="3">Fasilitas Servis</th><th colspan="2">Fasilitas penunjang</th></tr>
<tr><th colspan="2">Jenis ruang</th><th>Besaran ruang</th><th>Jenis ruang</th><th>Besaran ruang</th><th colspan="2">Jenis ruang</th><th>Besaran ruang</th><th>Jenis ruang</th><th>Besaran ruang</th></tr>
<tr><td colspan="2">Hall &Lobby</td><td>1.600 m²</td><td>Ruang kepala & wakil kepala museum</td><td>36 m²</td><td colspan="2">Ruang mekanikal elektrikal (ME)</td><td>50 m²</td><td>Retail/souvenir shop</td><td>341,6 m²</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">Resepsionis & tiket</td><td rowspan="2">26,6 m²</td><td rowspan="2">Ruang divisi tata usaha</td><td rowspan="2">30 m²</td><td rowspan="2">Ruang kontrol</td><td>Bagian CCTV & alarm</td><td>30 m²</td><td>Resto</td><td>562,9 m²</td></tr>
<tr><td>Bagian alat komunikasi</td><td>30 m²</td><td>Ruang medis</td><td>13,52 m²</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ruang penitipan barang/locker room</td><td>32,2 m²</td><td>Ruang divisi kuratorial</td><td>30 m²</td><td colspan="2">Ruang drainase/PAM</td><td>30 m²</td><td>Sarana ibadah</td><td>185,9 m²</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ruang informasi</td><td>20,16 m²</td><td>Ruang divisi edukasi</td><td>30 m²</td><td colspan="2">Pantry</td><td>18,4</td><td>ATM gallery</td><td>20 m²</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ruang tunggu/ruang tamu</td><td>15,9 m²</td><td>Ruang divisi marketing</td><td>30 m²</td><td colspan="2">Toilet</td><td>12 m²</td><td>Taman</td><td>400 m²</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Toilet</td><td>Hall & lobby</td><td>16 m²</td><td rowspan="3">Ruang divisi humas</td><td rowspan="3">30 m²</td><td colspan="2" rowspan="3">Gudang</td><td rowspan="3">13,8 m²</td><td colspan="2" rowspan="19">Total besaran ruang fasilitas penunjang = 1.523,92 m²</td></tr>
<tr><td>Ruang pamer (tetap & temporer)</td><td>16 m²</td></tr>
<tr><td>cafe</td><td>16 m²</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Ruang pamer tetap</td><td>Sejarah batik</td><td>600 m²</td><td rowspan="2">Ruang rapat</td><td rowspan="2">60 m²</td><td colspan="3" rowspan="18">Total besaran ruang fasilitas servis = 184,2 m²</td></tr>
<tr><td>Koleksi batik</td><td>900 m²</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Ruang pamer temporer</td><td>Indoor</td><td>900 m²</td><td rowspan="2">Pantry</td><td rowspan="2">18,4 m²</td></tr>
<tr><td>Outdoor</td><td>1.500 m²</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Workshop</td><td>Indoor</td><td>300 m²</td><td rowspan="2">Toilet</td><td rowspan="2">12 m²</td></tr>
<tr><td>Outdoor</td><td>300 m²</td></tr>
<tr><td colspan="2">Perpustakaan</td><td>399 m²</td><td>Rumah dinas</td><td>36 m²</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ruang multimedia</td><td>54,6 m²</td><td>Guest house</td><td>36 m²</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ruang serba guna/ballroom</td><td>600 m²</td><td colspan="2" rowspan="11">Total besaran ruang fasilitas kepengelolaan = 384,4 m²</td></tr>
<tr><td colspan="2">Cafe</td><td>108 m²</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ruang penerimaan koleksi</td><td>56 m²</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ruang isolasi karantina/ruang sterilisasi & laboratorium</td><td>28 m²</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ruang sortir</td><td>56 m²</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ruang restaurasi</td><td>28 m²</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ruang reproduksi/ruang perawatan</td><td>28 m²</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ruang registrasi/ruang pendataan & dokumentasi</td><td>28 m²</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">Ruang penyimpanan koleksi/storage</td><td>1.500 m²</td></tr>
<tr><td>Total besaran ruang fasilitas museum = 9.653,46 m²</td></tr>
</table>

3.3 Konsep Pemilihan Motif Batik

Konsep pemilihan motif batik yang ditetapkan adalah motif batik parang dengan jenis batik parang rusak barong, parang kusumo, dan parang curigo karena motif-motif batik tersebut merupakan motif yang paling dominan dan cenderung lebih dikenal oleh masyarakat awam diantara 60 jenis motif batik parang di Yogyakarta. Motif batik parang yang ditetapkan sebagai konsep pemilihan motif batik adalah bentuk representasi sultan/raja pada bangunan Museum Batik Yogyakarta. Konsep pemilihan motif batik mencakup konsep unsur rupa, unsur pertalian, dan unsur peranan, serta prinsip desainnya.



Konsep motif batik parang rusak barong | Konsep motif batik parang kusumo | Konsep motif batik parang curigo

Gambar 2. Konsep pemilihan motif batik parang Yogyakarta

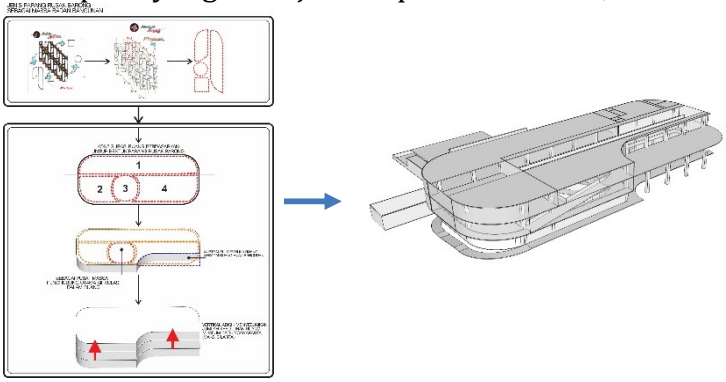
3.4 Konsep Tampilan Visual Museum Batik Yogyakarta

Konsep tampilan visual ditetapkan berdasarkan strategi perancangan museum modern "*seven new trends in museum design"* sebagai bentuk transformasi motif batik parang yang terdiri dari motif batik parang rusak barong, parang kusumo, dan parang curigo, yang menghasilkan unsur rupa, unsur pertalian, dan unsur peranan, kemudian dikomposisikan berdasarkan prinsip motif batik parang tersebut. Transformasi motif-motif batik tersebut diimplementasikan pada tampilan visual Museum Batik Yogyakarta yang mencakup aspek bentuk massa bangunan dan fasad bangunan.

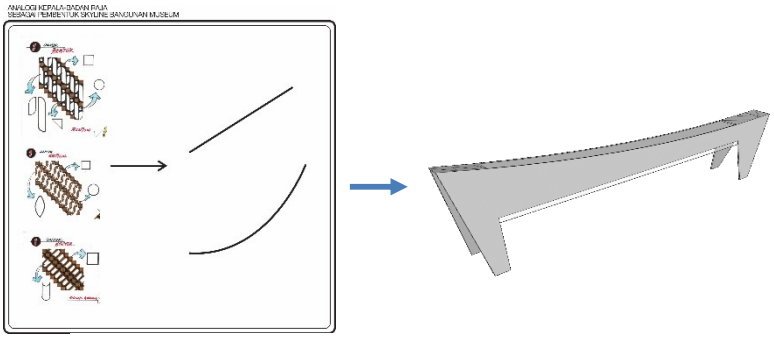
3.4.1 Konsep bentuk massa dan denah bangunan

Konsep tampilan visual yang pertama adalah penerapan unsur bahasa rupa motif batik Parang pada bentuk massa bangunan. Pertama motif yang dipilih adalah motif batik Parang Rusak Barong karena motif ini adalah motif utama milik Raja Jawa, mengingat museum ini merupakan analogi dari seorang Raja Jawa. Kedua, dengan menggunakan metode transformasi *borrowing*, penggunaan dan peminjaman yang dilakukan adalah dengan menggunakan unsur bentuk bahasa rupa motif Batik Parang Rusak Barong sebagai konsep bentuk utama dari massa bangunan. Dengan teknik *borrowing* kemudian dilakukan metode transformasi tradisional dengan batasan eksternal untuk membuka

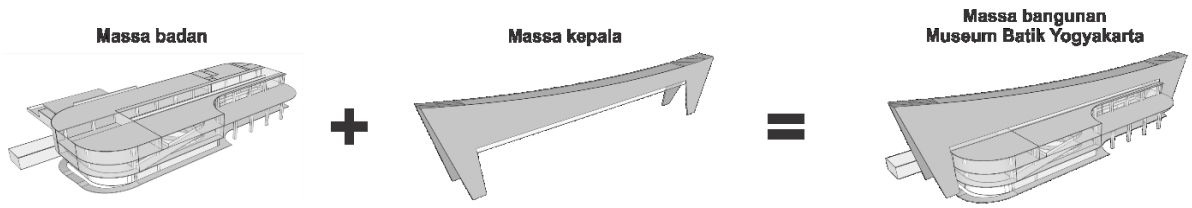
ruang hijau serta *view* dan batasan internal untuk menyesuaikan kebutuhan ruang. Maka hasil yang didapatkan seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3, Gambar 4, dan Gambar 5.



Gambar 4. Konsep massa badan bangunan Museum Batik Yogyakarta

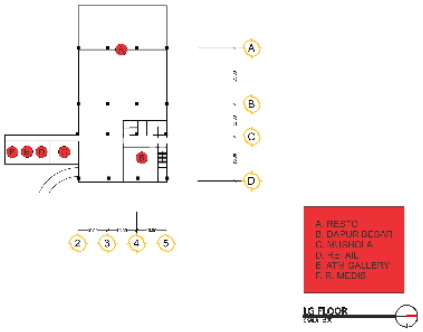


Gambar 3. Konsep massa kepala bangunan Museum Batik Yogyakarta

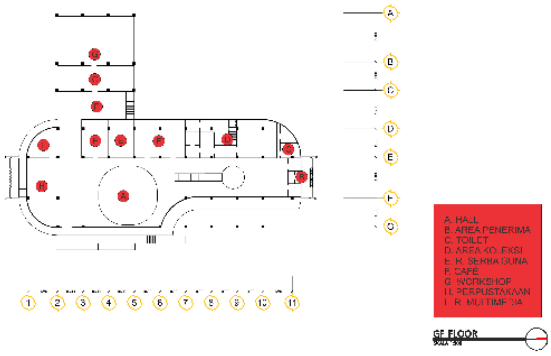


Gambar 5, Konsep keseluruhan massa bangunan Museum Batik Yogyakarta

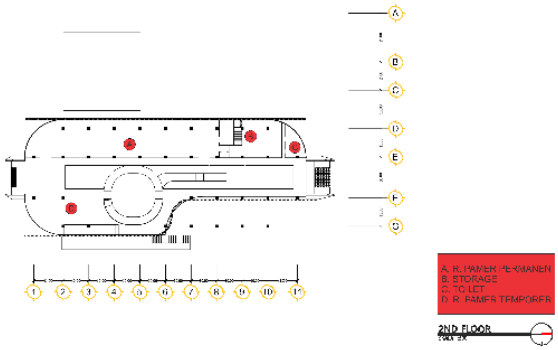
Konsep bentuk massa tersebut kemudian juga disesuaikan dengan konsep ruang yang telah dijelaskan sebelumnya dan ditransformasikan ke dalam hasil desain berbentuk denah Museum Batik Yogyakarta. Konsep bentuk massa tersbut dibagi ke dalam tiga lantai bangunan untuk menyesuaikan dengan peraturan setempat yang berlaku tentan Koefisien Dasar Bangunan (KDB), sehingga membentuk satu massa utuh bangunan Museum Batik Yogyakarta.



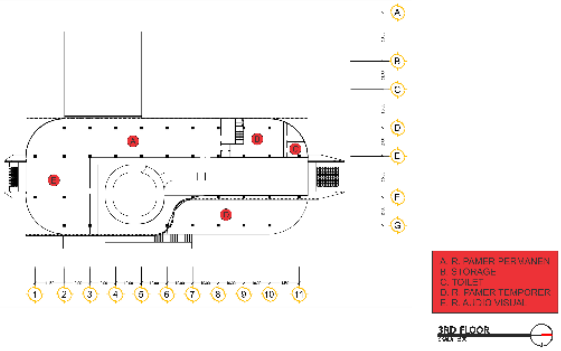
Denah *lower ground*



Denah *ground floor*



Denah *2nd floor*

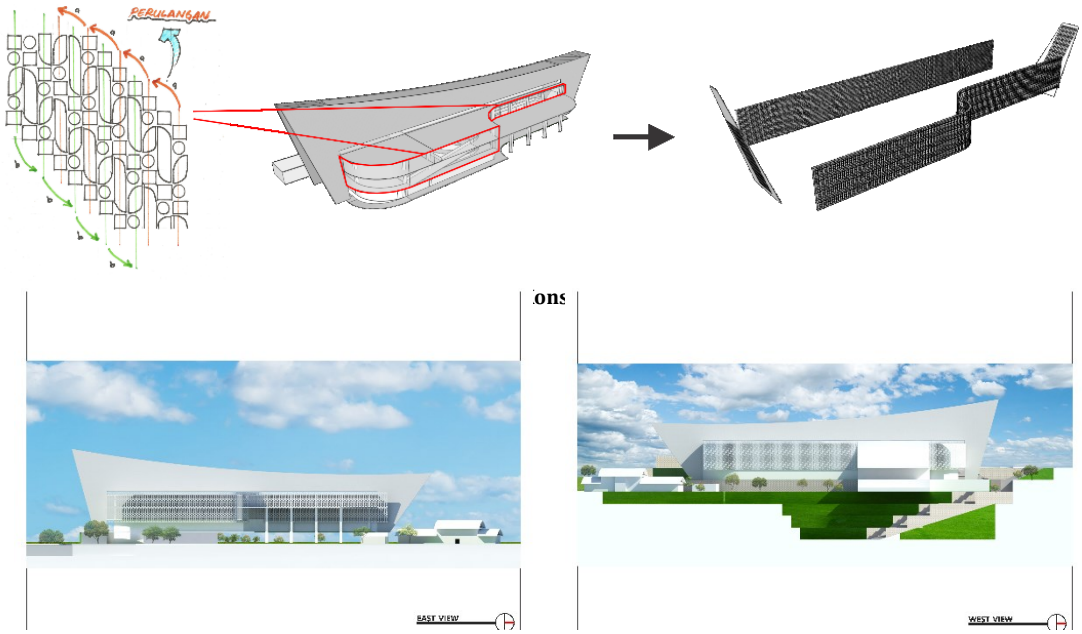


Denah *3rd floor*

Gambar 6. Denah bangunan Museum Batik Yogyakarta

3.4.2 Konsep fasad, tampak, dan perspektif bangunan

Konsep tampilan visual yang kedua adalah pembentuk *skyline* pada massa bangunan museum. Berangkat dari analogi museum seperti seorang Raja Jawa bagi masyarakat Jawa, jika sebelumnya terbentuk massa utama bangunan museum dianalogikan sebagai badan raja, maka pembentuk *skyline* massa bangunan museum dianalogikan sebagai kepala seorang Raja Jawa. Konsep dasar desain pembentuk *skyline* adalah sebagai kepala raja yang menghadap pada Gunung Merapi dan bergerak melihat menghadap Laut Selatan. Garis imajiner yang ingin diciptakan adalah garis membujur dari Gunung Merapi sampai Laut Selatan, dimana kedua titik tersebut menjadi sumbu kosmologis bagi masyarakat Jawa. Pesan yang ingin disampaikan adalah untuk tetap meperhatikan dan menjaga kelestarian lingkungan dan budaya. Bentuk dari pembentuk *skyline* berupa hasil transformasi *borrowing* dari bentuk garis dominan pada unsur bentuk motif batik Parang, yaitu memanjang dan dinamis. Bentuk akhir seperti terlihat pada Gambar 7 dan Gambar 8.



Gambar 8 Tampak Barat dan Tampak Timur

4. Kesimpulan

Dari hasil penulisan kajian perancangan ini, kesimpulan yang didapatkan adalah budaya batik menjadi awal mula kajian perancangan museum ini. Dalam kajian ini, khususnya yang lebih arsitektural maka dari sebuah budaya batik kemudian dibuatkan wadah atau tempat yaitu museum untuk menjaga dan melestarikan eksistensi dari kebudayaan itu sendiri. Dalam upaya membuat museum, penulis memilih fokus visual sebagai cara untuk menyelesaikan masalah yang berkembang pada museum. Dalam usaha mencapai tampilan visual, salah satunya dapat dilakukan dengan cara penerapan hasil kajian unsur desain bahasa rupa dengan menggunakan metode transformasi. Melalui kajian bahasa rupa dan transformasi diharapkan membantu dalam tercapainya arsitektur museum modern yang juga menjadi salah satu fokus visual museum. Dalam perancangannya transformasi bahasa rupa juga tidak dapat lepas dari pengaruh internal (fungsi dan ruang) dan eksternal (kondisi dan lingkungan) yang juga menjadi salah satu syarat utama terbangunnya museum seni ini. Melalui fokus visual (tata bentuk massa dan fasad bangunan) juga diharapkan dapat mengkomunikasikan isi museum agar nantinya pesan dari museum ini dapat tercapai ke masyarakat dan mudah diingat. Fokus visual adalah dimana orang atau pengunjung merasa ingin tahu dan tertarik secar visual terlebih dahulu agar nantinya mau untuk berkunjung ke museum.

Daftar Pustaka

Ardiwidjaja, R. 2012. *Perspektif Masyarakat Terhadap Museum Di Indonesia*. Jakarta: Departemen Kebudayaan dan Pariwisata

Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman. 2010. *Hasil Rumusan Pertemuan Nasional Museum Se-Indonesia 2010*. http://museumku.wordpress.com/ diakses 15 Januari 2014.

Swadiansa, E. 2008. *Museum Tsunami di Nanggroe Aceh Darussalam*. Skripsi tidak dipublikasikan. Malang: Universitas Brawijaya.

Yusiani, A. P. 2010. *Pedagogi di Museum Indonesia: Studi Kasus Museum Nasional*. Tesis. Jakarta: Universitas Indonesia