

PUSAT SENI DAN KEBUDAYAAN SUMBAWA TEMA: ARSITEKTUR NEO-VERNAKULAR

Maulia Ayu Saptaria¹, Lalu Mulyadi², Putri Herlia Pramitasari³

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

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

e-mail: ¹mauliaayusaptaria@gmail.com, ²lalu.mulyadi@lecture.itn.ac.id,

³putri_herlia@lecture.itn.ac.id

ABSTRAK

Potensi suatu wilayah seringkali kurang disadari maupun dibudayaan oleh masyarakat setempat. Salah satu faktornya karena terpengaruh oleh kebudayaan-kebudayaan luar daerah yang lebih modern dan canggih. Padahal bila ditinjau dan ditelaah lebih dalam potensi tersebut justru mampu menjadi daya tarik dan keunikan sendiri. Kota Sumbawa yang merupakan ibukota kabupaten memiliki potensi yang beragam, seperti ragam bahasa setiap daerah, kesnian dan kerajinan serta sejarah yang merupakan nilai-nilai moral yang wajib dihormati dan dijunjung tinggi oleh masyarakat. Berbagai sejenis kebudayaan ini diharapkan mampu dilestarikan secara turun-temurun. Tetapi permasalahan lain yang muncul ialah tidak adanya tempat khusus yang berkaitan dengan hal tersebut, baik berupa pengenalan, pembinaan, pelestarian maupun pengembangannya. Adapun tempat yang memang diperuntukan sebagai tempat untuk pengelaran kesenian ialah jauh dari kata layak dan tidak sesuai dengan fungsi bangunan, seperti jumlah kapasitas yang penonton yang tidak memadai dan tingkat kenyamanan yang diberikan saat menyaksikan pertunjukan. Dengan adanya permasalahan ini digagaslah suatu ide untuk menciptakan wadah yang kompleks dengan berbagai macam fasilitas berupa tempat pertunjukan, pelatihan & edukasi, memproduksi kerajinan, serta memamerkan berbagai berbentuk kesenian, sejarah, tradisi serta pengetahuan karakter yang mencerminkan identitas masyarakat Kabupaten Sumbawa. Dengan menggunakan tema arsitektur Neo-Vernakular diharapkan tidak hanya menerapkan elemen fisik atau bentuk yang modern tetapi juga mempertimbangkan unsur setempat baik berupa elemen yang non fisik seperti kebudayaan, religi, tata letak dan pola pikir masyarakat.

Kata kunci : Kebudayaan, Sumbawa, Arsitektur Neo-Vernakular

ABSTRACT

The potential of an area is often lacking in awareness or culture by the local community. One factor is because it is influenced by cultures outside the area that are more modern and sophisticated. Even though when it is reviewed and explored deeper, the potential is actually able to become an attraction and uniqueness itself. The city of Sumbawa, which is the capital

of the regency, has various potentials, such as the variety of languages in each region, the diversity and crafts and history which are moral values that must be respected and upheld by the community. Various types of culture are expected to be preserved for generations. But another problem that arises is the absence of a special place related to it, both in the form of recognition, guidance, preservation and development. The place that is intended as a place for the performance of art is far from proper and not in accordance with the function of the building, such as the amount of inadequate capacity of the audience and the level of comfort provided when watching the show. With this problem, an idea was created to create a complex forum with various facilities in the form of venues for performances, training & education, producing crafts, and exhibiting various forms of art, history, traditions and character knowledge that reflect the identity of the people of Sumbawa Regency. By using Neo-Vernacular architectural themes, it is expected not only to apply physical elements or modern forms but also consider local elements in the form of non-physical elements such as culture, religion, layout and mindset of the community.

Keywords : Culture, Sumbawa, Neo-Vernacular Architecture

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Salah satu visi dan misi Kabupaten Sumbawa ialah menjadi kota kreatif yang mampu memelihara warisan budaya serta mampu mengembangkan segala potensi yang ada. Bertepatan pada tanggal 19 juni 2019 yang lalu, Kota Sumbawa khususnya kawasan SAMOTA (Teluk Saleh, Pulau Moyo dan Gunung Tambora) telah ditetapkan sebagai kawasan cagar biosfer didunia di Paris, Perancis oleh menteri Pariwisata. Dan akan menjadi tuan rumah dalam "13th South East Biosphere Reserve Network" pada pertengahan tahun 2020 mendatang. Hal ini menjadi kebanggaan tersendiri bagi masyarakat NTB. Tidak hanya itu, berbagai acara kesenian tahunan daerah rutin dilaksanakan pemerintah setempat baik acara berskala nasional maupun internasional. Seperti contoh Bulan Pesona Sumbawa, Lombok Sumbawa Great Sale, Pesona Tambora, hingga yang paling terkenal Festival Pacuan Kuda dan Festival Pesona Moyo yang dilaksanakan selama 19 hari hingga 1 bulan. Hal ini membuat masyarakat antusias dan mengapresiasi segala bentuk kegiatan seni dan kebudayaan yang di gelar oleh pemerintah serta turut andil dalam pelaksanaan acara tersebut.

Tujuan Perancangan

Permasalahan yang muncul justru bagian yang paling penting ialah tidak adanya wadah yang menampung kegiatan tersebut. Berbagai acara biasanya diselenggarakan di Jembatan, jalan raya, Lapangan Kantor Bupati ataupun aula sekolah. Tempat-tempat ini tentu kurang memadai dengan jumlah kapasitas penonton yang begitu banyak. Oleh karena itu secara keseluruhan konsep perencanaan ini ditujukan untuk menghasilkan suatu fasilitas *art-education* non formal bagi masyarakat yang mampu memberikan fungsi pengenalan, pembinaan, pelestarian, dan pengembangan seni dan kebudayaan yang ada di Kabupaten Sumbawa.

TINJAUAN PUSTAKA

Pusat Seni dan Kebudayaan

Pusat adalah acuan yang paling menarik dan menonjol dari suatu kawasan serta memiliki berbagai macam aktivitas atau urusan didalamnya (Poerwadarminta, 2003).

Seni adalah karya yang diciptakan dengan keahlian khusus yang akan menghasilkan suatu keindahan yang dapat dirasakan oleh para penikmatnya (Poerwadarminta, 2003)

Sedangkan menurut Koentjaraningrat, kebudayaan adalah tingkah laku manusia atau adat istiadat yang menjadi tradisi dalam susunan kehidupan masyarakat (Nurnitasari, 2009).

Pusat Seni dan Kebudayaan Sumbawa merupakan suatu wadah yang kompleks yang mampu menampung berbagai macam aktivitas kesenian dengan tujuan pengenalan, pembinaan, pelestarian serta pengembangan pengetahuan karakter masyarakat Sumbawa (Wahyudi, 2002).

Arsitektur Neo-Vernakular

Bagunan adalah suatu ciptakan dari kebudayaan seni yang bentuknya didasari oleh iklim, bahan dan material yang tersedia pada lingkungan sekitar serta tradisi atau kebiasaan masyarakat setempat (Krier, 1971).

Kata Neo atau *New* (bahasa Inggris) *berarti* baru. Sedangkan Vernakular atau *Vernaculus* (Bahasa latin) berarti asli. Arsitektur Neo-Vernakular adalah arsitektur yang menggunakan teknologi sederhana serta sumberdaya lingkungan setempat dengan mempertimbangkan tradisi dan tatanan budaya yang ada didalam masyarakat. Adapun ciri dari arsitektur Neo-vernakular adalah sebagai berikut (Jencks, 1990) :

- a. Penggunaan atap yang miring
- b. Batu Bata sebagai material konstruksi lokal yang paling banyak di temukan dilingkungan masyarakat
- c. Tataan massa dan bentuk yang indah serta ramah lingkungan dengan proporsi yang lebih vertikal dan dihiasai dengan berbagai macam detail ornamen kebudayaan.
- d. Tampilan fisik bangunan terdiri dari banyak bukaan dan menggunakan warna yang natural dan kontras

METODE PERANCANGAN

Jenis metode perancangan yang digunakan melalui 3 pendekatan perancangan arsitektur yaitu :

- a. Fungsi Ruang

Fokus perhatian pendekatan tersebut berada pada program arsitektur yang berasal dari dalam untuk merancang objek. Ada 3 prinsip yang berkaitan dengan pendekatan yakni, ruang dibentuk dengan tujuan dan pandangan tertentu terhadap cara penggunaan ruang tersebut, ruang dapat dibentuk sesuai hubungan hierarki yang berada dalam fungsinya dan semakin tepat hubungan fungsi dengan ruang, semakin jelas kelangsungan penggunaannya.

- b. Lokasi Ruang

Fokus perhatian Pendekatan ini berada pada program arsitektur yang tidak berasal "dari dalam" (internal), melainkan juga "dari luar" (eksternal). Prinsip ini : Ruang dibentuk dengan tujuan dan pandangan tertentu terhadap cara penggunaan ruang tersebut.

- c. Tataan Ruang

Tata ruang oleh susunan ruang dalam objek secara hierarkis. Penyusunan tersebut dapat melibatkan ide dan maksud tertentu melalui pembentukan pola tertentu. Semakin tepat bentuk dan hubungan struktur dengan fungsinya, semakin jelas tata ruang dalam objek

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pusat seni dan kebudayaan Sumbawa memfasilitasi berbagai kebutuhan yang berkaitan dengan kesenian yang ada di Kabupaten Sumbawa. Adapun fungsi dan kebutuhan fasilitas tersebut mewadahi kegiatan seperti pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Fasilitas dan Kebutuhan yang diwadahi

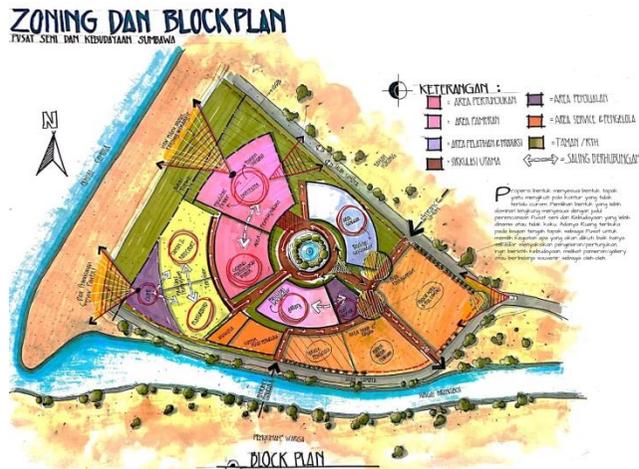
No.	Jenis	Fasilitas	Aktivitas dan Kebutuhan
1.	Pertunjukan	Gedung Pertunjukan Outdoor dan Indoor	Sakeco dan Ngumang, Tari Nguri dan Pasaji, Gong Genang, Surune, dan Ratib rabana Ode dan Teatrikal drama samawa
2.	Pelatihan/ Edukasi	Sanggar Seni	Berlatih Tari, Musik Trasional/modern, dan Teater
3.	Pameran	Gallery	Benda pusaka, Kre Alang, Kerajinan Rotan dan Jati serta Anyaman Ketak
4.	Produksi	Area Workshop	Seni Nyeseq (Menenun) dan pembuatan Cendramata
5.	Penjualan	Retail Penjualan Cafe & Restaurant	Retail ole-ole (Susu kuda liar, Madu dan kuliner khas Sumbawa)

Fasilitas utama pada pusat seni dan kebudayaan ini ialah pada gedung pertunjukan outdoornya. Mengingat kebutuhan yang paling penting pada setiap acara tahunan membutuhkan panggung dan tribun penonton sehingga mampu menampung banyaknya jumlah penonton.

Konsep Tapak

Tapak berada Jl. Gria Indah Lintas Samota tepatnya pada pertemuan antara Pantai dan Sungai. Lokasi ini sering dikunjungi masyarakat setempat untuk rekreasi dan bersantai melihat matahari terbenam. Penempatan Objek utama berada pada bagian belakang tapak bertujuan mengarahkan pengunjung untuk menikmati fasilitas penunjang sebelum menuju ke fasilitas utama. Posisi objek berada disudut belakang tapak dengan orientasi view berupa pantai samota & sungai karena gedung pertunjukan bersifat outdoor. Untuk letak Fasilitas penunjang berupa Sanggar dan area Workshop yang merupakan area edukasi untuk pengunjung yang ingin belajar mengenai seni dan kebudayaan, posisi pada tapak terletak pada samping area pertunjukan. Hal ini sesuai dengan hubungan ruang dan untuk mengarahkan pengunjung melihat proses latihan dan persiapan sebelum

pertunjukan. Sedangkan untuk fasilitas Pelengkap berupa Gallery dan Penjualan berada dekat dengan pintu masuk dan keluar. Dengan tujuan, ketika pengunjung masuk difasilitasi dengan pameran yang sekaligus sebagai edukasi tentang dokumentasi sejarah kebudayaan serta berbagai seni kerajinan dari masyarakat setempat.



Gambar 1

Sumber: Data Pribadi

Zoning dan Blockplan “Pusat Seni dan Kebudayaan Sumbawa”

Untuk pencapaian tapak (main entrance pada bangunan menggunakan konsep pencapaian langsung, karena mempermudah akses keluar masuk kendaraan sehingga sirkulasi kendaraan dapat berjalan dengan lancar. Aases masuk tapak terbagi menjadi 3 yaitu berdasarkan penggunaannya (umum, pengelola dan pejalan kaki). Untuk umum diarah langsung lurus setelah Jalan utama. Sedangkan untuk pengelola maupun pejalan kaki harus belok kiri untuk menuju tapak. Perbedaan akses masuk ini dengan tujuan mempermudah pengunjung maupun pengelola khususnya jalur service terhadap massa bangunan. Untuk pejalan kaki terdapat jalur alternatif langsung menuju retail penjualan sehingga tidak harus masuk menuju main entrance. Dan akses keluar tapak hanya satu yaitu melalui jalan eksisting pada tengah-tengah tapak.

Untuk sirkulasi pejalan kaki pada dalam tapak menggunakan pola sirkulasi gabungan ialah terpusat dan linier. Penggabungan pola ini lebih memudahkan pengunjung serta bebas dalam menentukan arah yang diinginkan.

Konsep Bentuk

Secara keseluruhan bentuk tatanan massa mengikuti tema dan kebudayaan. Konsep bentuk rumah panggung adalah elemen non-fisik ini mengandung nilai filosofis yang melekat pada bangunan rumah yang mereka dirikan. Untuk bentuk bangunan secara vertikal, pada bagian belakang selalu terlihat lebih tinggi dibandingkan dengan bagian depan. Hal ini dapat dilihat dari bentuk rumah tradisional masyarakat Sumbawa yaitu Istana Dalam Loka.



Gambar 2

Sumber: Data Pribadi

Bentuk dan Tampilan Bangunan

Konsep Ruang

Adapun konsep ruang utama berupa Gedung Pertunjukan Outdoor ialah menggunakan Panggung tipe Arena Tapal Kuda karena bentuk denah yang dinamis, mampu menghasilkan gelombang bunyi yang memusat, serta interaksi dengan penonton yang begitu dekat. Untuk tipe kursi penonton yang digunakan adalah kursi papan kayu/bangku panjang tanpa sekat karena tahan lama & kuat terhadap cuaca ekstrim. Selanjutnya, untuk pencahayaan pada malam hari menggunakan Portal Lighting pada kiri dan kanan panggung dengan jenis lampu yang digunakan adalah moving head (utama), Par/Led serta beam light. Dan untuk lantai tribun dikonsepsikan bertrap dan menggunakan keramik lantai Roman (susunan batu alam dengan bentuk bunga ditengah) sehingga tidak licin dan tahan lama.

Untuk fasilitas penunjang maupun pelengkap menggunakan material alami dan beberapa material fabrikasi. Penggunaan material alami berupa batu-batuan ataupun kayu yang berasal dari alam disekitarnya bertujuan untuk mengurangi temperatur didalam bangunan. Sedangkan penggunaan material fabrikasi juga berperan dalam upaya untuk menampilkan kemajuan teknologi seperti besi, baja dan aluminium.

Konsep Utilitas

Utilitas bangunan merupakan fasilitas penting sebagai pelengkap bangunan agar tercapainya tingkat kenyamanan dan kemudahan pengguna. Berdasarkan analisa, kebutuhan sumber air bersih untuk kawasan pariwisata dengan luas lahan mencapai 2 Ha adalah 25.704 liter dengan aktivitas selama 17 jam. Konsep penyediaan air bersih pada bangunan dipisah masing-masing tergantung fungsi massa bangunan.

Untuk konsep air kotor sistem pembuangan air dengan cara disalurkan secara gravitasi ke instalasi pengolahan air limbah yang tentunya setelah melewati bak penjernih agar tidak mencemari lingkungan, kemudian menuju Drainase Kota. Selanjutnya untuk air hujan akan disimpan dalam bak penyimpanan dan digunakan untuk keperluan menyiram tanaman. Apabila bak penampung telah penuh maka akan diteruskan langsung menuju saluran Kota. Hal ini untuk menghemat biaya dan mengurangi penggunaan air dari PDAM. Sedangkan untuk penggunaan energi listrik pada bangunan berasal dari PLN. Dengan luas bangunan mencapai 8313 m memerlukan 1559 kVA. Oleh karena itu membutuhkan Genset untuk mendukung suplai listrik apabila terjadi pemadaman atau kekurangan energi.



Gambar 5
Sumber: Data Pribadi
Sistem Jaringan Utilitas

Visualisasi Perancangan

Secara keseluruhan bentuk bangunan mengikuti pola lingkaran. Hal ini karena mengikuti kondisi eksisting kontur pada tapak. Kelebihan dari bentuk lingkaran ialah memiliki titik pusat. Baik digunakan sebagai ruang terbuka ataupun tempat berkumpul. Seni dikenal dengan konsep dinamis dan santai serta tidak kaku. Oleh karena itu perencanaan ini mendominasi bentuk-bentuk lengkung agar memberi kenyamanan pengunjung saat berkreatifitas.



Gambar 6

Sumber: Data Pribadi

Siteplan “Pusat Seni dan Kebudayaan Sumbawa”

Perencanaan layoutplan pada Pusat Seni dan Kebudayaan Sumbawa ini tetap mendominasi bentuk lengkung. Sehingga bentuk ruang yang terbentuk pun mengikuti pola. Pada bagian entrance bangunan, pola dibentuk dengan cekungan ke luar agar terkesan seperti menerima pengunjung yang akan berkunjung atau diarahkan. Hal ini agar fasad tidak terlihat membingungkan sehingga meningkatkan kenyamanan. Untuk lingkungan sekitar taman, parkir, dan lain-lain didesain mengikuti pola bangunan yaitu lengkung.



Gambar 7

Sumber: Data Pribadi

Layout “Pusat Seni dan Kebudayaan Sumbawa”

Untuk konsep rumah panggung dan struktur atap pada perencanaan ini menggunakan kuda-kuda kayu dengan atap sirap. Pada bagian entrance/pintu masuk yaitu bagian tengah didesain berbentuk segitiga mengikuti rumah adat dengan susunan 3 konopi pada ujung atas. Sedangkan untuk penambahan motif ialah menggunakan motif pusuk rebung yang dikombinasikan dengan bentuk segi enam yang menyerupai bentuk sarang lebah. Kabupaten Sumbawa dikenal dengan Madu dan minyak Sumbawanya sehingga perlu ditampilkan. Terdapat bukaan Horizontal 360 derajat pada bagian atap untuk memaksimalkan penghawaan alami. Penggunaan Atap sirap juga menyejukan ruangan karena sifatnya yang alami.

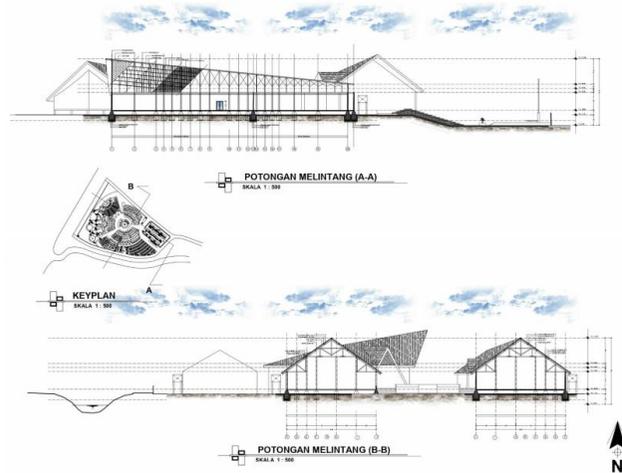


Gambar 8

Sumber: Data Pribadi

Tampak Samping Kiri & Kanan Kawasan

Ketinggian bangunan mencapai ± 13 meter dari permukaan tanah, dengan penyusun struktur atap untuk gedung pertunjukan indoor menggunakan kuda-kuda baja dengan bentang 30 meter. Untuk Pondasi yang digunakan ialah footplate selebar 120x120x30. Sedangkan untuk bangunan sekunder lainnya menggunakan struktur kuda-kuda kayu dan pondasi menggunakan pondasi sumuran/batu kali. Secara keseluruhan material yang digunakan adalah kayu. Hal ini karena ketersediaan kayu pada Kabupaten Sumbawa sangatlah melimpah.



Gambar 9
Sumber: Data Pribadi
Potongan Kawasan

Untuk Penataan Ruang luar didesain menggunakan material yang alami dan mengandung unsur tradisonal. Unsur simbol kebudayaan dapat diterapkan pada area taman. Salah satu yang digunakan adalah simbol Lonto engal sebagai papan nama sekalipun penanda. Untuk memperkuat unsur budaya ditambah dengan moto Kabupaten Sumbawa yaitu Samabong Samalewa pada bagian bawah. Untuk Center.Point/ Pusat bangunan terdapat sculpture Menjangan yang merupakan Maskot Kab. Sumbawa. Untuk Gate/Gapura karena merupakan Entrance pada bagian depan didesain lebih tinggi untuk area tangkapan sekaligus menarik perhatian masyarakat untuk berkunjung. Selain itu untuk menambah khas daerah menggunakan finishing kayu dengan bumbungan kepala menjangan seperti Rumah Adat Istana Dalam Loka.



Gambar 10
Sumber: Data Pribadi
Perspektif Kawasan Perencanaan



BIRD EYES VIEW
SKALA 1 : 200

Gambar 11
Sumber: Data Pribadi
Perspektif “Pusat Seni dan Kebudayaan Sumbawa”

KESIMPULAN

Kota Sumbawa memiliki potensi yang beragam seperti seni dan kebudayaan, serta acara tahunan yang rutin dilaksanakan oleh pemerintah setempat. Hal inilah yang menjadikan konsep perencanaan ini ditujukan untuk menghasilkan suatu fasilitas *art-education* non formal bagi masyarakat setempat. Serta terwadahnya *event* acara *cultural* dengan memberikan fungsi pengenalan, pembinaan, pelestarian, dan pengembangan serta menyelenggarakan berbagai kegiatan untuk menampilkan, mengeksplorasi, memberi pengetahuan, memproduksi dan menyediakan informasi tentang berbagai bentuk kesenian, sejarah, tradisi, pengetahuan karakter dan identitas Kabupaten Sumbawa Besar itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Jencks, C. (1990). *Language of Post-Modern Architecture*.
- Krier, L. (1971). *Labyrinth City, project, Aerial perspective and section*. New York: Gift of The Howard Gilman Foundation.
- Nurnitasari. (2009). *Definisi Menurut Para Ahli (Pengertian Souvenir)*.
- Poerwadarminta, W. (2003). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta.
- Wahyudi, J. (2002). *Mengenal Jati Diri Tau Samawa. Sumbawa Besar: Arti Bumi Intaran*.