BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Nusa Tenggara Timur adalah sebuah provinsi Indonesia yang terletak di tenggara Indonesia. Provinsi NTT terdiri dari beberapa pulau, antara lain Flores, Sumba, Timor, Alor, Lembata, Rote, Sabu, Adonara, Solor, Komodo dan Palue. Kebudayaan yang dimiliki sangat beragam mulai dari bahasa, adat istiadat, rumah adat, tarian dll sehingga Nusa Tenggara Timur biasa dijuluki dengan istilah Flobamora (Flores, Sumba, Timor dan Alor).

Kebudayaan merupakan keseluruhan yang kompleks yang meliputi pengetahuan, seni, kesusilaan, hukum, adat-istiadat, serta kesanggupan dan kebiasaan lainnya yang dipelajari oleh manusia sebagai anggota masyarakat (Hartatik, 2007). Linton (Hartatik, 2007) menguraikan bahwa kebudayaan sebagai keseluruhan pengetahuan, sikap, dan pola perilaku yang merupakan kebiasaan yang dimiliki dan diwariskan oleh anggota suatu masyarakat.

Sumba memiliki Kebudayaan/Adat Istiadat yang sampai saat ini masih dijalankan antara lain

- Belis

  Yaitu tradisi pemberian mahar sekaligus penghargaan tertinggi bagi wanita. Pernikahan merupakan salah satu tahapan penting dalam siklus hidup seseorang. Melalui pernikahan kehidupan dewasa dengan segala hak dan tanggung jawab dimulai, dan regenerasi dilanjutkan.

- Pasola

Gambar 1. Pasola
Sumber : *Google Photo*

Tradisi pasola diadakan untuk menyambut tahun baru dalam kepercayaan Marapu. Pasola memperlihatkan perang berkuda para pemuda-pemuda Sumba dengan segala atributnya. Pasola mengggambarkan rasa syukur dan ekspresi kegembiaraan masyarakat setempat, karena hasil panen yang melimpah.

- Kubur Batu

Gambar 2. Kubur Batu
Sumber : *Google Photo*

Pulau Sumba memiliki banyak kuburan batu yang terletak di depan rumah warga. Kubur batu (*dolmen*) merupakan warisan budaya *megalitik* di Tanah Sumba yang masih bertahan hingga sekarang bersamaan dengan agama adat Marapu yang masih dianut warga setempat dan keberadaanya

yang masih lestari di Pulau Sumba sejak masa prasejarah tanpa mengalami perubahan.

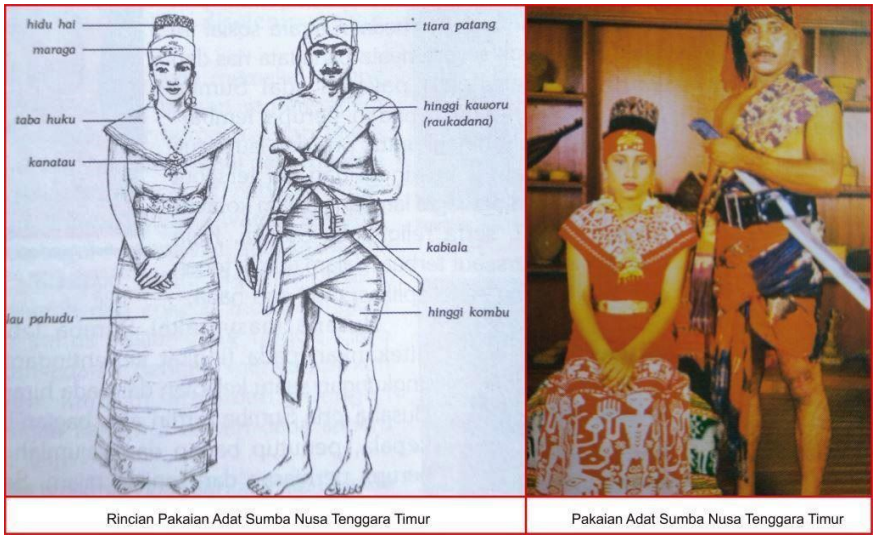
- Kedde

Gambar 3. Kedde
Sumber *: Google Photo*

Kedde adalah sebuah tradisi masyarakat untuk mengajak dan mengundang sanak keluarga terdekat yang memiliki hubungan darah untuk membawa kain dan hewan korban seperti babi, kerbau dan kuda, dengan tujuan membantu keluarga yang sedang berduka/bersuka untuk menyukseskan acara adat tersebut. Hewan bawaan tersebut juga merupakan sebuah simbol dari derajat orang yang membawanya, semakin besar hewan bawaan tersebut maka akan semakin terangkat derajat orang tersebut. Namun disisi lain tujuan sebenarnya dari acara adat ini adalah untuk menghantar dan mempersiapkan bekal untuk orang yang telah meninggal menuju ke surga atau uma kala'da sebutan untuk orang Sumba.

- Dutu Mawinne

Merupakan acara adat lanjutan dari belis, dimana secara harafiah berarti mengiring perempuan, atau lebih tepat menggiring mempelai wanita untuk bepindah ke kediaman suaminya. Pada kesempatan ini rombongan laki-laki membawa sejumlah belis yang telah disepakati. Selanjutnya, ayah si gadis memberikan sepasang kain tenun kepada pengantin laki-laki sebagai simbol ia telah diterima sebagai menantu, yang harus dibalas sang menantu baru dengan satu batang tombak.



Gambar 4. Pakaian adat Sumba
Sumber *: Senibudayaku.com*

Untuk pakaian adat, masyarakat Sumba memilik ciri khas tersendiri. Bagian terpenting dari perangkat pakaian adat Sumba terletak pada penutup badan berupa lembar-lembar besar kain *hinggi* untuk pria dan *lau pahudu* untuk wanita. Dari kain-kain hinggi dan lau tersebut, yang terbuat dalam teknik tenun ikat dan pahikung serta aplikasi muti dan hada terungkap berbagai perlambangan dalam konteks sosial, ekonomi. Busana pria Sumba terdiri atas bagian-bagian penutup kepala (*tiara patang*), penutup badan (*hinggi*) dan sejumlah penunjangnya berupa pehiasan dan senjata tajam (*kabiala*)

Wanita menggunakan kain tenun sebagai penutup seluruh badan. Kain-kain tersebut dikenakan sebagai sarung setinggi dada (*lau pahudu*) dengan bagian bahu tertutup (*taba huku*) yang sewarna dengan sarung. Di kepala terikat tiara berwarna polos yang dilengkapi dengan *hiduhai* atau *hai kara*. Pada dahi disematkan perhiasan logam (emas atau sepuhan) yaitu *maraga*, sedangkan di telinga tergantung *mamuli* perhiasan berupa kalung-kalung keemasan juga digunakan pada sekitar leher, menjurai ke bagian dada.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa hampir semua acara adat Sumba dan pakaian adat menggunakan barang warisan budaya yang sangat penting yakni Parang (Senjata), Kain Tenun, Mamuli (perhiasan

Sumba), Anahida dan sebagainya. Barang-barang tersebut sudah ramai diperjual belikan dan bisa kita temui di toko-toko di Pulau Sumba, yang didistribusikan sendiri oleh pengrajin, melalui usaha kelompok masing-masing.

Dilihat dari faktor potensi yang mendukung diantaranya pariwisata, potensi pasar, potensi pengrajin, dan latar belakang budaya yang tinggi, adanya wadah untuk menampung para pengrajin dalam bentuk kegiatan pendidikan, pengembangan dan pegelaran/pameran secara terpusat, sehingga dapat meningkatkan pendapatan pengrajin dan daerah.

Maksud dari perancangan Sumba *Craft Center* / Pusat Kerajinan yakni meningkatkan ekonomi, menjadi suatu ikon baru di Sumba, sekaligus menjadi tempat edukasi bagi masyarakat/wisatawan yang ingin melakukan kunjungan lapangan. Para pengunjung bisa melihat dan mempelajari secara langsung proses pembuatannya dan membeli sebagai oleh-oleh.

1.2 Permasalahan Perencanan

Berdasarkan latar belakang diatas, adapun rumusan masalah sebagai berikut

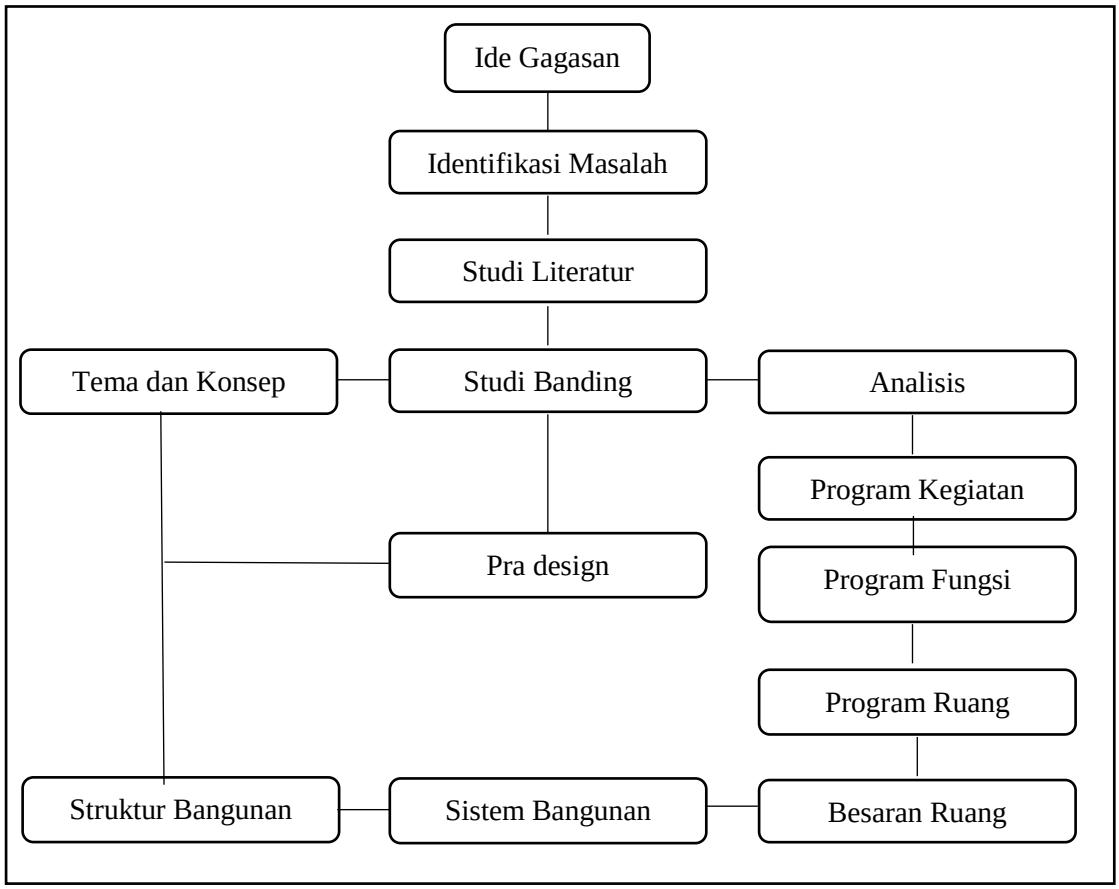
1. Bagaimana merencanakan Sumba *Craft Center* sebagai wadah pendidikan masyarakat luas, pengembangan potensi barang kerajinan dan mempromosikannya sebagai kerajinan khas Sumba?
2. Bagaimana merencanakan galeri Sumba *Craft Center* melalui pendekatan Arsitektur *Postmodern*?

1.3 Tujuan

1. Merencanakan Sumba *Craft Center* sebagai wadah pendidikan masyarakat luas, pengembangan potensi barang kerajinan dan mempromosikannya sebagai kerajinan khas Sumba.
2. Merencanakan galeri Sumba *Craft Center* melalui pendekatan Arsitektur *Postmodern*.

1.4 Alur Pikir

Dalam sebuah perancangan terdapat pola pikir/alur pikir yang dijadikan sebagai sebuah acuan dalam perancangan.



1.5 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan laporan perancangan Tugas Akhir dengan judul Sumba *Craft Center* adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang, perumusan masalah, tujuan, alur pikir dalam menyusun landasan perencanaan serta sistematika pembahasan yang mengungkapkan permasalahan secara garis besar.

BAB II KAJIAN TEORITIK

Menguraikan tentang Studi Literatur yang luarannya berupa terkoleksinya referensi yang relevan dengan perumusan masalah serta studi banding

bangunan sejenis yang adalah sebuah jenis konsep belajar yang dilakukan di lokasi dan lingkungan berbeda.

BAB III TINJAUAN PROYEK

Menguraikan tentang deskripsi obyek dan proyek mengenai pengertian proyek, program fungsi, ragam fungsi dan program kegiatan.

BAB IV PENENTUAN LOKASI

Berisi tentang penentuan lokasi, penentuan tapak terpilih, analisis lingkungan dan analisis tapak.

BAB V PEMROGRAMAN RUANG

Membahas macam ruang, standar ruang dipergunakan, studi besaran ruang, program ruang, organisasi ruang, pengelompokan ruang, persyaratan ruang, pola ruang, dan gubahan ruang.

BAB VI PEMROGRAMAN BANGUNAN

Pemrograman bangunan menjadi transisi antara konsep perencanaan dengan konsep perancangan. Membahas tentang tatanan massa, bentuk bangunan, struktur bangunan dan utilitas bangunan.

BAB VII PENUTUP

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN