

# **BAB IV**

## **KONSEP “BALIK KA LEMBUR” PADA PERANCANGAN MUSEUM BATIK JAWA BARAT**

### **4.1 Konsep Perancangan**

#### **4.1.1 Deskripsi Konsep**

Penggunaan konsep “*Balik ka Lembur*” atau yang dalam Bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai “Kembali ke Kampung” merupakan filosofi hidup yang diambil dari kehidupan masyarakat kampung yang umumnya berani mengadu nasib ke ibukota atau pusat kota untuk menggapai cita-citanya tetapi pada saat sukses tak jarang mereka kembali lagi ke kampung halamannya seakan menggambarkan bahwa mereka tidak akan melupakan kampung atau daerah asalnya.

Kehidupan di perkampungan atau masyarakat pinggiran terkenal dengan pemakaian material atau bahan bangunan yang berasal dari alam, seperti kayu, rotan, batu, bambu, dll. Kehidupan di pedesaan atau perkampungan juga erat kaitannya dengan gotong royong dan kebersamaan.

Penggambaran suasana kampung pada desain terinspirasi dari Kampung Naga yang berlokasi di salah satu kabupaten di Tasikmalaya, Jawa Barat. Kampung Naga masih memegang erat kesan tradisional, terlihat dari bangunan rumahnya yang masih menggunakan material-material alam dan menolak adanya teknologi baru di dalam kampung tersebut.

#### 4.1.2 Implementasi Konsep

Kata kunci yang ditemukan dari deskripsi konsep “*Balik Ka Lembur*” dan menjadi acuan dalam perancangan Museum Batik Jawa Barat adalah bersatu, kampung, asli, kebersamaan, dan sejuk. Kata kunci tersebut sangat menggambarkan keadaan atau suasana “*Balik Ka Lembur*” yang dimaksud oleh penulis. Oleh karena itu, implementasi pada desain yang dihasilkan dari kata kunci tersebut adalah:

a. Bentuk : Organik

Bentuk organik cenderung banyak digunakan untuk menggambarkan perjalanan hidup masyarakat kampung yang berkelana atau mengadu nasib ke ibu kota serta menggambarkan kontur tanah di pedesaan atau kampung yang masih agak terjal.

b. Warna dan Material :

Penggunaan *tone* warna material yang kecoklatan hingga ke abu tua akan memberikan kesan yang hangat atau *warm* untuk mendukung terciptanya area yang nyaman untuk bersosialisasi.

Penggunaan beberapa aksesoris emas dan silver pada setiap area untuk memberikan kesan mewah pada ruangan, juga sebagai penetral warna.

c. Pola Desain : Berulang.

Pola berulang lebih sering muncul untuk menggambarkan siklus kehidupan masyarakat pedesaan yang sering mengalami perjalanan hidup yang dinamis, serta menggambarkan kontur area perkampungan yang natural.

d. Tekstur : Agak kasar.

Penggunaan material yang asli dengan finishing wood stain yang tetap menampilkan bentuk asli dari kayu dan rotan membuat tekstur dalam perancangan menjadi agak kasar.

e. Cahaya : Agak Terang

Penggunaan material kayu dan rotan pada setiap ruangan dan warna yang dominan gelap mengharuskan penggunaan pencahayaan yang agak terang dengan pemilihan lampu yang *warm white* untuk lebih mendukung kesan kebersamaan dan hangat.

Pencahayaan alami juga masih digunakan untuk di area-area tertentu dengan menggunakan material kaca agar pencahayaan alami dapat masuk kedalam ruangan.

Pencahayaan yang berupa *spotlight* lebih banyak digunakan pada area museum untuk lebih mempertegas motif yang dipajang pada area museum.

Pengaplikasian konsep pada desain muncul tidak hanya pada furniture yang terdapat di area museum dan lobby tetapi juga muncul pada desain ceiling, pola lantai bahkan dinding.

### 4.1.3 Motif Lereng dan Parang

Motif Parang dan Lereng adalah motif yang paling mudah dikenali dan paling sering dijumpai. Konon, motif ini diciptakan oleh Sultan Agung Hanyokro Kusumo dari Mataram saat sedang semedi di pantai Selatan Jawa. Saat dia memandangi ombak yang bergulung-gulung datang menyapu pantai dan merusak karang, kekuatan ombak tersebut yang menjadi inspirasinya untuk membuat motif Parang. Kedua jenis pola ini memiliki ratusan variasi yang beberapa nama dan maknanya belum disosialisasikan. Terdapat persamaan dan perbedaan pada kedua jenis pola ini. Persamaannya, keduanya merupakan pola geometris dengan bentuk jajar genjang. Susunan motifnya merupakan garis lurus miring tegas 45 derajat.



Gambar 4.1 Motif Lereng  
Sumber : [gpswisataindonesia.info](http://gpswisataindonesia.info)



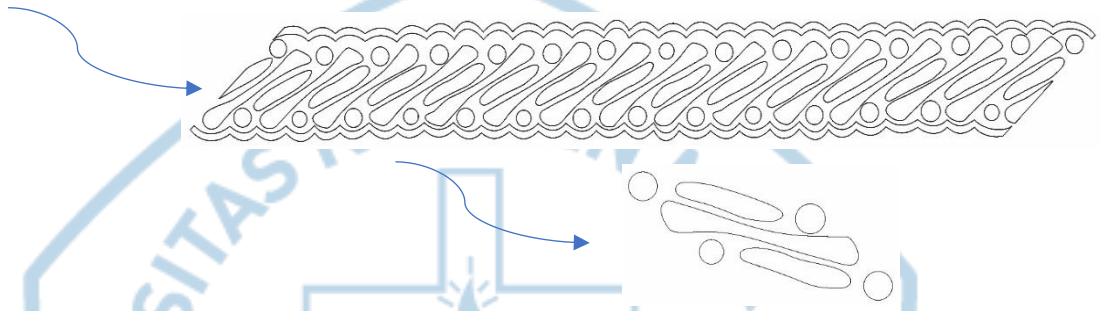
Gambar 4.2 Motif Parang  
Sumber : [gpswisataindonesia.info](http://gpswisataindonesia.info)

Perbedaan prinsip pola parang dan lereng adalah pada ragam hias penyusunnya, untuk pola parang selalu mengandug ragam hias mlinjon, sedangkan untuk pola lereng tidak ada ragam hias mlinjo.

Secara umum, pola berstruktur garis miring merupakan simbol pandangan hidup, bahwa perjalanan hidupnya, setiap manusia pasti pernah mendapat cobaan. Untuk merunut jalan Ilahi, manusia harus mendaki jalan berbatu-batu yang tegas menuju ke atas. Perlu iman ketabahan untuk sampai ke tujuan.

#### 4.1.4 Transformasi Bentuk Pada Desain

Bentuk yang dominan muncul pada desain berasal dari motif parang



Gambar 4.3 Penggunaan Motif Parang  
Sumber : gpswisataindonesia.info

#### 4.1.5 Penggunaan Material



TACO HPL TH 861 TM  
Bradford Juglans Timber



TACO HPL TH 863 TM  
Preston Juglans Timber



TACO HPL TH 862 TM  
Ashley Juglans Timber

Gambar 4.4 – 4.6 Material HPL untuk Furniture  
Sumber : taco.co.id





TACO HPL TH 1207 FC  
Madagascar Walnut



TACO Vinyl TV 009  
Rich Walnut



TACO Vinyl TV 008  
Sand Malmo



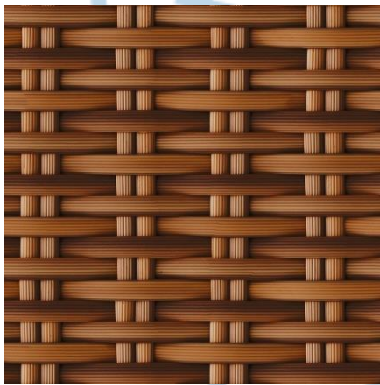
TACO Vinyl TV 013  
White Oak

Gambar 4.7 Material HPL untuk Furniture  
Sumber : [taco.co.id](http://taco.co.id)



TACO Vinyl TV 026  
Stone

Gambar 4.8 – 4.11 Material HPL untuk Interior  
Sumber : [taco.co.id](http://taco.co.id)

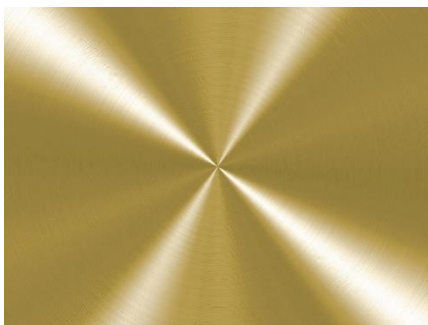


Virofibers V6A065 – Profile Twinpeel Red Pine U7

Gambar 4.12 Material Anyaman Rotan untuk Ceiling  
Sumber : [viro-world.co.id](http://viro-world.co.id)



Gambar 4.13 Material Kayu Plank untuk Dinding  
Sumber : [sketchuptexture.com](http://sketchuptexture.com)



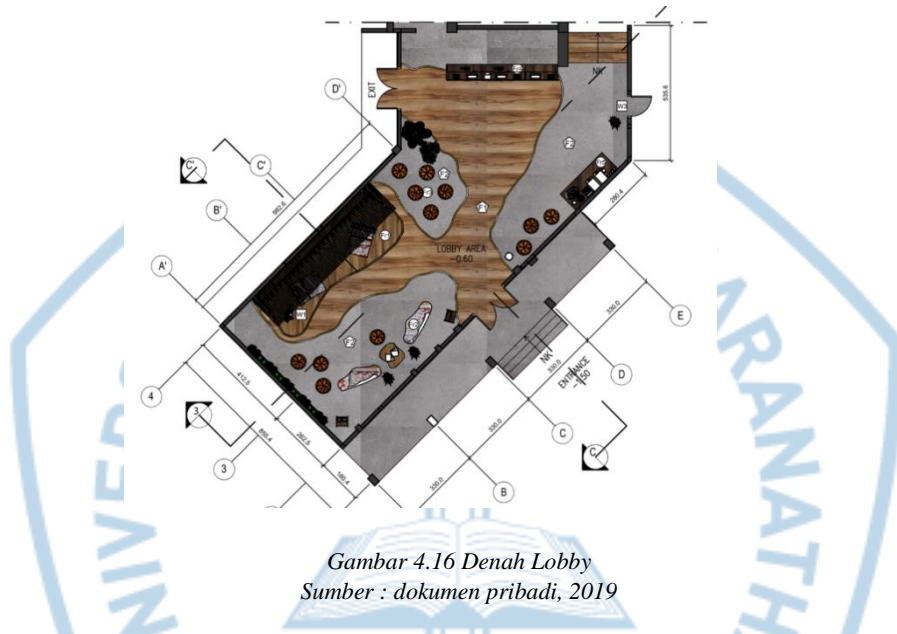
Gambar 4.14 Material Plat Emas untuk Furniture dan Aksesoris  
Sumber : [google.com](http://google.com)



Gambar 4.15 Material Plat Stainless untuk Furniture dan Aksesoris  
Sumber : [google.com](http://google.com)

## 4.2 Hasil Desain

Penggunaan bentuk yang dominan pada perancangan ini adalah bentuk organis yang tidak beraturan. Bentuk ini diambil dari filosofi “Balik ka Lembur” itu sendiri, garis yang tidak beraturan dan berbentuk organis diibaratkan para pengadu nasib di ibu kota yang sudah pergi jauh kemana-mana dari kampung asalnya tetapi tetap kembali atau ingat dengan kampungnya.



Gambar 4.16 Denah Lobby  
Sumber : dokumen pribadi, 2019

Area Lobby pada Gedung A memiliki fungsi sebagai area public karena merupakan area komunitas dan area informasi. Pengunjung museum, retail, restoran bahkan pengguna fasilitas *workshop* akan selalu melewati area lobby terlebih dahulu sebelum mereka ke tempat tujuan lainnya. Karena area lobby juga merupakan pusat informasi mengenai area Museum Batik Jawa Barat.

Area Lobby juga dapat menjadi area komunitas, dimana para pengunjung dapat duduk-duduk sambil berkumpul bersama kerabat atau kenalannya disini. Oleh karena itu, suasana yang ditampilkan dalam ruangan ini lebih ke arah hangat atau *warm*.

Pada area lobby yang berada di Gedung A, penggunaan bentuk organis muncul sangat dominan. Pola lantai yang digunakan, pola ceiling dan backdrop yang ada di lobby merupakan bentuk organis yang sama sekali tidak beraturan. Penggunaan sedikit area dengan material bata yang sengaja di *expose* berguna untuk sedikit menampilkan kesan kolot pada bangunan, agar bangunan terlihat seperti bangunan lama.



Gambar 4.17 Area Komunitas pada Lobby  
Sumber : dokumen pribadi, 2019

Material dominan yang digunakan pada perancangan area lobby lebih menggunakan material dari alam seperti batu, kayu dan rotan. Material tersebut dipilih karena memiliki *tone* warna yang netral serta bisa menggambarkan suasana tradisional dan pedesaan yang menjadi dasar dari konsep perancangan. Penggunaan material plat berwarna emas dan stainless dipilih untuk menampilkan kesan mewah pada ruangan. Material tersebut hanya digunakan sebagai aksen pada ruangan sehingga tidak terlalu banyak di aplikasikan.





Gambar 4.16 Area Informasi pada Lobby  
Sumber : dokumen pribadi, 2019

Pada area informasi, para pengunjung dapat membeli tiket untuk ke museum atau mendaftarkan diri untuk mengikuti pelatihan atau *workshop*. Pembelian tiket menggunakan *system tapping card*, dimana para pengunjung dapat mengisi data diri pada tablet yang tersedia dan mendapatkan kartu untuk memasuki area museum dan area pelatihan batik.

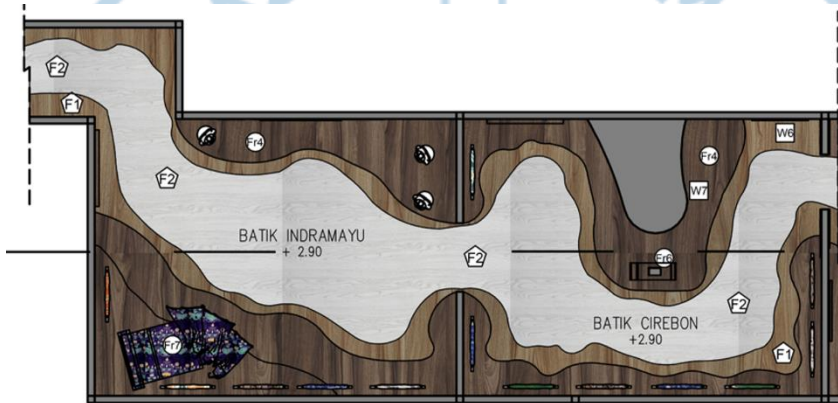
Bagi para pengunjung yang datang untuk ke area retail, bisa langsung ke bagian belakang area informasi untuk berbelanja. Sedangkan untuk para pengunjung yang akan ke area restoran dapat membuat reservasi dulu di area informasi dan menuju lift ke lantai 1.

Bagi para pengunjung yang datang untuk menikmati pertunjukan atau pagelaran yang sedang diadakan di area auditorium juga dapat melakukan pembelian tiket di area informasi.

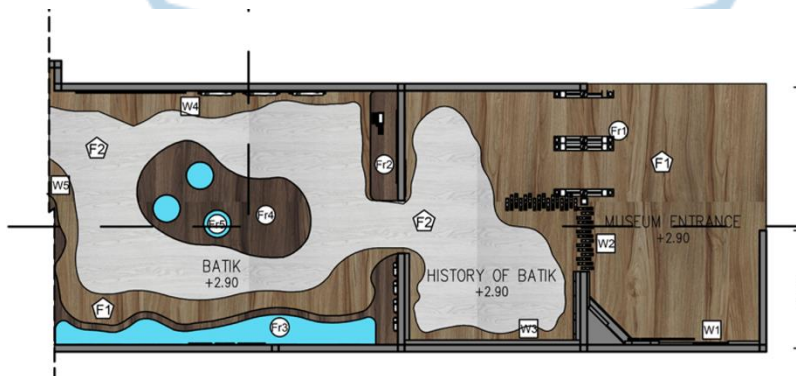
Perancangan desain pada area informasi juga sama dengan area lobby, yaitu dominan menggunakan bentuk yang organis. Bentuk organis pada area ini tidak hanya diterapkan pada pola lantai, ceiling serta backdrop tetapi digunakan juga pada ornamen dinding serta beberapa bentuk furniture.



Gambar 4.17 Denah Museum 1  
 Sumber : dokumen pribadi, 2019



Gambar 4.18 Denah Museum 2  
 Sumber : dokumen pribadi, 2019



Gambar 4.19 Denah Museum 3  
 Sumber : dokumen pribadi, 2019

Pada area museum, penggunaan bentuk organis tetap menjadi bentuk dasar yang dominan. Penggunaan bentuk organis muncul pada bagian panggung atau stage area pameran dan bentuk-bentuk ornamen tambahan pada dinding.



*Gambar 4.20 Area Museum  
Sumber : dokumen pribadi, 2019*

Pertama-tama pengunjung akan disajikan layar LED dengan tayangan perjalanan masuknya seni batik ke Indonesia khususnya wilayah Jawa Barat. Mulai dari kedatangannya di kerajaan-kerajaan kuno hingga masuknya kesenian batik melalui persebaran agama di wilayah Jawa Barat.

Selanjutnya pengunjung akan masuk kedalam area pameran pertama, yaitu area yang menyajikan informasi dasar mengenai batik, mulai dari bahan dasar pembuatannya hingga peta persebaran batik Jawa Barat. Pengunjung juga dapat menonton proses pembuatan batik melalui tayangan yang ada di area pameran.

Pada seluruh area pameran, pengunjung akan mendapati bagian-bagian panggung berbentuk organik tepat berada di bawah bagian kain. Bentuk organik dari panggung sendiri tetap menyesuaikan dengan konsep yang ada, yaitu “Balik ka Lembur”. Dimana undakan tersebut bermaksud sebagai pembeda wilayah antara area yang boleh dilewati oleh para pengunjung dan area display pameran. Beberapa panggung atau undakan juga memiliki lebih

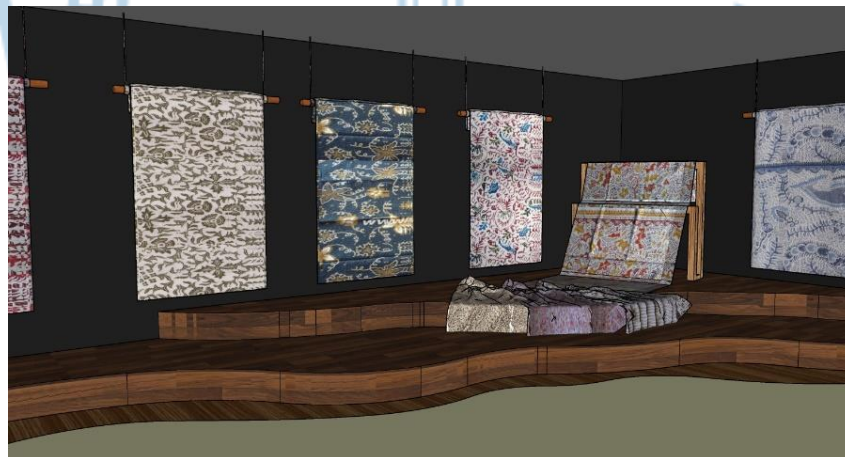


dari 1 lapisan yang dimaksudkan untuk menggambarkan kontur pada area perkampungan yang biasanya masih berbentuk terjal dan berundak.



Gambar 4.21 Area Museum  
Sumber : dokumen pribadi, 2019

Setelah mengetahui bahan dasar pembuatan batik, para pengunjung mulai disuguhkan dengan berbagai macam koleksi batik dari berbagai kota di Jawa Barat, seperti Cirebon; Indramayu, Tasikmalaya dan lain sebagainya.



Gambar 4.22 Area Museum  
Sumber : dokumen pribadi, 2019

Display kain pada setiap area museum rata-rata menggunakan cara digantung atau *hanging*. Kain koleksi sengaja digantung untuk memudahkan para pengunjung agar dapat lebih leluasa melihat pajangan atau koleksi. Kain koleksi yang sengaja digantung juga merupakan salah satu cara untuk memudahkan proses pemeliharaan koleksi. Kain akan diganti setiap 6 bulan



sekali untuk dilakukan proses pengasapan atau proses pemeliharaan di ruangan lain.

Terdapat area interaktif juga pada area museum. Area interaktif ini berguna untuk mengasah minat dan kreatifitas pengunjung tentang batik. Pengunjung dapat membuat sendiri pola batik yang mereka inginkan dengan cara *stamp* atau dengan menggunakan teknologi digital. Para pengunjung diberi kebebasan dalam mengeksplor kreatifitasnya akan motif batik.



*Gambar 4.23 Area Museum  
Sumber : dokumen pribadi, 2019*

Selain penggunaan teknologi pada area tersebut, di area interaktif juga terdapat sebuah layar yang memiliki camera dimana para pengunjung dapat mencoba berbagai macam pakaian daerah dengan motif batik yang berbeda pada dirinya, hasilnya akan terbentuk sebuah foto yang dapat dibawa pulang oleh pengunjung.

Selain terdapat area interaktif, di area museum juga terdapat area audio visual, dimana para pengunjung dapat bersama-sama menonton tayangan mengenai masalah yang terjadi pada batik, proses pembuatannya hingga tren gaya masa kini. Seluruh area di museum sengaja dibuat lebih interaktif agar dapat menarik minat pengunjung akan kain batik serta dapat lebih mengedukasi masyarakat pada jaman milenial ini.