

# Perancangan Interior Museum Songket di Lombok

Melina Agustina T

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: melina\_at2@yahoo.co.id

**Abstrak**— Kebudayaan Indonesia yang luar biasa bagusnya dapat dijadikan ciri khas dari identitas Indonesia. Salah satu contoh karya seni Indonesia yakni tenun songket. Songket adalah jenis kain tenunan yang dapat digolongkan dalam keluarga tenunan brokat. Songket ditenun dengan tangan dengan benang emas dan perak dan pada umumnya dikenakan pada acara-acara resmi. Lombok merupakan salah satu daerah yang menghasilkan kain tenun songket. Kain tenun songket sasak sudah dikenal dengan keindahan motif dan kehalusan kainnya. Perancangan ini menekankan aspek informatif, edukatif dan rekreatif dimana disediakan area *lobby*, *cafe*, *souvenir shop*, galeri, *workshop*, perpustakaan, ruang perawatan dan taman pewarna alam. Konsep yang digunakan yakni *The Beauty of Songket* dimana dimaksudkan perancangan ini dapat memperlihatkan keindahan kain songket lombok dengan menggunakan salah satu motif songket Lombok sebagai ragam hias dalam aplikasi *layout*, material, warna, dan sebagainya. Aplikasi bentuk yang digunakan yakni bentuk yang seimbang, geometris (kaku) dan permainan garis.

**Kata Kunci**— Interior, Museum, Songket, Lombok.

**Abstrac**— *Indonesia's remarkable cultural good can be typical of Indonesia's identity. One example of a work of art that is Indonesia songket. Songket is a type of woven cloth which can be classed in the family woven brocades. Hand-woven Songket with threads of gold and silver and are generally worn on formal occasions. Lombok is one of the areas that produce woven songket. Kain songket sasak are already known by the beauty and subtlety of his mantle motif. The design emphasizes the aspect of informative, educative and recreative which provided the lobby area, cafe, souvenir shop, Gallery, workshop, library, maintenance and grounds of natural dyes. The concept used is The Beauty of Songket where the intended design is able to show the beauty of lombok songket cloth by using one of the motifs of songket Lombok as motif in the application layout, materials, colors, and so on. The application form used the balanced forms, geometric (rigid) and game lines.*

**Keyword**— Interior, Museum, Songket, Lombok.

## I. PENDAHULUAN

Bangsa Indonesia memiliki budaya dan tradisi yang beragam mulai dari sabang hingga merauke. Kebudayaan Indonesia yang luar biasa bagusnya dapat dijadikan ciri khas dari identitas Indonesia. Dimana kebudayaan sendiri terdiri dari adat istiadat, kebiasaan, bahasa, pakaian, bangunan dan karya seni. Kesenian mengacu pada nilai estetika atau nilai keindahan yang berasal dari ekspresi hasrat manusia yang dapat dinikmati dengan indra penglihatan. Oleh karena itu,

kebudayaan bangsa Indonesia, merupakan aspek penting yang harus dilestarikan karena memiliki keunikan tersendiri yang berbeda dengan negara lain.

Salah satu contoh karya seni Indonesia yakni tenun songket. Songket adalah jenis kain tenunan yang dapat digolongkan dalam keluarga tenunan brokat. Songket ditenun dengan tangan dengan benang emas dan perak dan pada umumnya dikenakan pada acara-acara resmi. Benang logam metalik yang tertunen berlatar kain menimbulkan efek kemilau cemerlang. Kain songket yang dihasilkan tidak hanya digunakan untuk pakaian namun juga mempunyai fungsi dekoratif sebagai pelengkap ornamen interior rumah.

Lombok merupakan salah satu daerah yang menghasilkan kain tenun songket. Kain tenun songket sasak sudah dikenal dengan keindahan motif dan kehalusan kainnya. Pembuatan tenun traditional songket sasak hingga kini masih ditekuni warga desa Sukarare, Kecamatan Jonggat, Kabupaten Lombok Tengah, Nusa Tenggara Barat dan warga desa Sade, Kecamatan Pujut, Kabupaten Lombok Tengah, Nusa Tenggara Barat. Namun, tempat pembuatan songket ini tidak memadai dan kurang terekspos sebagai tempat wisata baik orang asing maupun orang lokal dikarenakan desa ini terpencil dan berada di pedalaman.

Desa Sukarara adalah sentra penghasil songket terbesar di Lombok. Hal ini sudah menjadi bagian dari komoditi hingga merambah pasaran luar negeri. Tenun songket merupakan kain tenun yang dibuat dengan teknik menambah benang pakan dengan hiasan-hiasan dari benang sintesis berwarna emas, perak, dan warna lainnya. Hiasan itu disisipkan di antara benang lusi. Terkadang hiasan dapat berupa manik-manik, kerang, maupun uang logam<sup>[1]</sup>.

Kain tenun rata-rata dikerjakan di rumah (*home industry*). Hampir setiap rumah memiliki alat tenunnya sendiri. Songket Sukarara memiliki ciri khas dengan pola tradisional timur dan penggunaan benang songket emas. Pola dan pewarnaan yang digunakan oleh wanita-wanita Desa Sukarara merupakan nilai yang diberikan turun temurun dan lestari generasi sebelumnya. Biasanya keahlian menenun didapatkan dari ibu yang diwariskan ke anak perempuan. Begitu seterusnya sehingga motif dan warnanya terjaga sekaligus menjadi ciri khas songket Lombok<sup>[2]</sup>.

Desa kedua yang membuat kain tenun songket adalah desa Sade. Desa Sade tergolong sangat primitif, bentuk bangunannya merupakan bentuk rumah adat suku sasak. Dimana setiap rumah ke rumah berdekatan, gang kecil yang

merupakan akses di dalam desa. Biasanya masyarakat berjalan dari rumah ke rumah dengan berjalan kaki.

Selain masalah lokasi tenun songket yang kurang terekspos, keberadaan tenun songket yang pengerjaannya masih ditekuni secara tradisional ini pun kini terancam punah. Pemasaran tenun songket sasak kini mulai tergeser oleh kain produksi pabrikan yang tidak kalah cantik dan lebih murah, padahal penduduk lokal membuat kain tenun songket ini sebagai mata pencaharian mereka sehari-hari. Untuk itu diperlukan sebuah wadah untuk menampung pengrajin kain songket agar dapat lebih terekspos dan agar kain songket ini dapat lebih dikenal oleh masyarakat dunia sebagai hasil karya yang luar biasa. Dimana museum ini menyediakan informasi mengenai segala hal yang berhubungan dengan kain tenun songket, lalu menyediakan berbagai macam jenis kain songket, serta material dan alat pembuatan kain tenun songket.

Dari sisi koleksi museum, semakin banyak koleksi lokal (tercermin juga dari koleksi *type*) yang tersimpan di Museum maka semakin berharga museum tersebut. Tetapi disisi lain, semakin banyak koleksi lokal yang tersimpan akan semakin memudahkan kita untuk melakukan studi mengenai jenis, baik untuk kepentingan konservasi maupun penelitian<sup>[3]</sup>.

Selain itu, perancangan Interior “Museum Songket” ini dimaksudkan untuk menjadi suatu wadah yang mampu memberikan informasi dari segi edukatif maupun dari segi estetika. Dimana fungsi area pameran museum itu sendiri adalah sebagai suatu wadah yang mengumpulkan, mendokumentasikan, merawat, dan memamerkan karya seni. Museum juga harus mengembangkan kebudayaan, sebagai sarana pendidikan dan objek rekreasi.

#### METODE PERANCANGAN

Terdapat 3 metode dalam perancangan ini yakni metode pengumpulan data, metode pengolahan data, dan metode analisis data. Metode pengumpulan data ini dimulai dengan eksplorasi mengenai semua hal terkait dengan museum, baik menggunakan buku panduan, buku literatur, dan media internet. Lalu diadakan survey ke lokasi perancangan dan lokasi tipologi melalui pengukuran maupun wawancara guna mendapatkan informasi yang lengkap mengenai lokasi (site), tapak, bentuk bangunan, gaya arsitektural, gaya interior, elemen-elemen interior, suasana ruang, tata kondisional. Setelah itu pengumpulan data menggunakan teknik pengambilan gambar yang dilakukan saat melakukan studi lapangan. Metode kedua yakni metode pengolahan data. Metode ini dimulai dari mengumpulkan data dari berbagai sumber, lalu menganalisa permasalahan yang ada, dengan menemukan solusi dibalik permasalahan yang nantinya menjadi acuan dalam perancangan. Setelah itu, dibuat konsep perancangan yang menjawab permasalahan yang ada, untuk dijadikan sebuah ide konsep perancangan, lalu dibuat beberapa alternatif gambar-gambar yang menyelesaikan permasalahan yang ada yang nantinya akan dikembangkan menjadi desain final melalui evaluasi desain. Dan tahap terakhir adalah tahap analisis data. Tahap ini dimulai dari menanalisis data dengan mengkomparasikan data lapangan dan data literatur untuk memperoleh gambaran tentang kekurangan dan kelebihan pada objek yang akan dirancang. Setelah itu dibuat beberapa alternatif dan sketsa desain yang mengacu pada konsep perancangan dan meminimalisasi

masalah yang ada. Sketsa-sketsa tersebut kemudian dikembangkan hingga tercipta desain final.

## II. KONSEP PERANCANGAN DAN APLIKASI

Konsep perancangan ini adalah “*The Beauty of Songket*” ,dimana mengambil dari berbagai macam hal mengenai songket akan diuraikan sebagai berikut :

### A. History

Songket merupakan kain tenun berornamen detail yang membutuhkan ketelitian dalam pembuatannya jadi aplikasinya pada perancangan adalah ragam hias museum (motif keker) dibuat dengan menggunakan *cutting machine*, agar menghasilkan ornamen yang sempurna. Yang kedua mengambil dari proses pembuatan kain tenun songket yakni sebagai berikut

- *Andir* : Proses penggumpalan benang
- *Annek* : Proses pelurusan benang
- Tenun : Proses yang disesek

Urutan proses selalu sama jadi aplikasinya pada perancangan adalah sirkulasi ruang dibuat linier bercabang(menyebar) tetapi terarah.

### B. Motif (ragam hias) :

Mengambil motif “*keker*” yakni ornamen yang berbentuk merak berpasangan yang melambangkan perdamaian dan kebahagiaan. Motif yang paling digemari muda – mudi dan motif yang lebih merakyat. Jadi dimaksudkan yang masuk museum bisa bahagia dan museum terbuka untuk semua kalangan (merakyat).



Gambar 1. Motif *Keker* (Sumber : [www.terune.wordpress.com](http://www.terune.wordpress.com))<sup>[4]</sup>.

### C. Tekstur

Tekstur yang dihasilkan dari kain songket yakni kasar dan tidak rata. Jadi, aplikasinya menggunakan permainan ketinggian lantai dan plafon.

### D. Komposisi

Kain songket motifnya banyak menggunakan garis dan berbentuk geometris, merupakan motif turun menurun maka bentuk yang digunakan merupakan bentuk yang seimbang, geometris (kaku) dan permainan garis.

### E. Warna

Menggunakan warna – warna pada kain songket (motif *keker*), yakni warna – warna yang cerah seperti : merah kecoklatan (dominan), putih tulang (dominan), dan merah ke oranye an (aksen).

### F. Alat

Alat tenun dari masa ke masa sama (alat tenun tradisional). Jadi *finishing* menggunakan *finishing* melamin (agar serat kayu terlihat tradisional).

### G. Ketebalan

Kain songket cenderung lebih tebal dibandingkan kain pabrika maka aplikasinya menggunakan permainan bentuk (ada yang besar ada yang kecil).

### H. Material

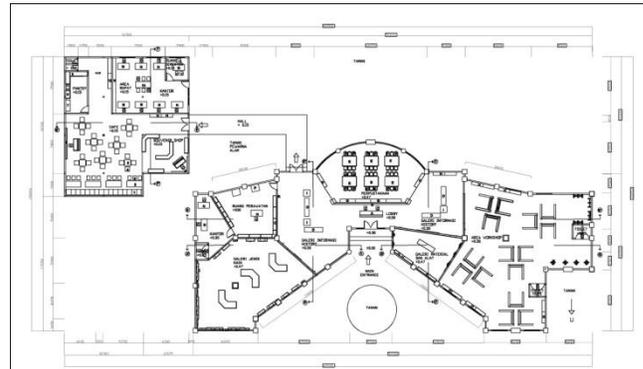
Bahan pembuatan kain songket dari serat kulit kayu dan kapas (bahan – bahan alami) maka aplikasinya menggunakan dominan material alami seperti kayu.

### I. Layout:

Menggunakan motif “*keker*” yang berbentuk merak berpasangan. Jadi, aplikasi *layout* simetris (seperti berpasangan), *layout* menerapkan konsep permainan garis patah-patah.

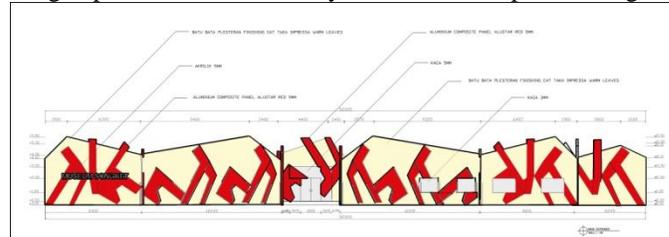
Berangkat dari konsep pemikiran mengenai segala hal yang menampilkan keindahan dari kain tenun songket merupakan konsep dan tema dalam perancangan ini. Perancangan ini menggunakan prinsip simetris yang diambil dari salah satu motif kain tenun songket yang paling digemari muda – mudi. Motif kain yang diambil adalah motif *keker*, yang berarti perdamaian dan kebahagiaan. Dalam motif ini perdamaian dilambangkan dengan sepasang burung merak yang berhadapan. Salah satu contoh penerapan prinsip simetris dapat dilihat dari pola layout, dimana ruangan seperti berpasangan. Contoh penerapan lainnya adalah mengambil stilasi bentuk motif *keker* pada bentuk *furniture*, plafon, dan sebagai ornamen ragam hias. Pengambilan warna yang akan digunakan disesuaikan dengan warna kain tenun motif *keker*. Sedangkan material yang digunakan didasarkan oleh alat tenun, yakni menggunakan material – material alami (dominan).

Organisasi ruang dalam perancangan ini yakni bentuk layout simetris, seperti konsep berpasangan. Peletakan tiga area galeri dibuat berdekatan agar pengunjung dapat lebih leluasa memilih area mana yang dituju, dimana area galeri, perpustakaan, dan *workshop* merepresentasikan aspek edukatif dan informatif. Penyediaan *souvenir shop* dan *cafe* merepresentasikan aspek rekreatif bagi pengunjung. Berikut adalah skematik pemikiran dasar pembagian organisasi ruang dalam perancangan ini.



Gambar 2. *Layout* menggunakan bentuk simetris seperti berpasangan yang diambil dari motif *keker*.

Aplikasi *main entrance* pada perancangan ini yakni menggunakan permainan garis patah-patah yang diambil dari motif analog kain songket. Dinding dibuat maju mundur dengan permainan dua warna yakni merah dan putih tulang.



Gambar 3. *Main Entrance* menggunakan bentuk patah-patah stilasi dari motif *keker*.

Aplikasi *lobby* mengambil dari motif *keker* yang diaplikasikan pada bentuk *backdrop* area resepsionis, dimana terdapat stilasi motif merak yang berhadapan dengan motif geometris di tengahnya. Merak berpasangan ini dimaksudkan agar terjadi perdamaian dan kebahagiaan pada saat memasuki museum. Material yang digunakan yakni kayu dengan *finishing* melamin agar serat kayu terlihat, dengan menggunakan warna merah kecoklatan.



Gambar 4. *Lobby* mengaplikasikan bentuk analog merak yang diambil dari motif *keker* pada bagian kiri dan kanan sedangkan menggunakan bentuk geometris pada bagian tengahnya (*backdrop reseptionist*).

Terdapat tiga galeri pada museum ini yakni galeri informasi *history*, galeri jenis kain serta galeri material dan alat. Pengaplikasian dari tiap galeri akan dijabarkan sebagai berikut:

- Galeri Informasi *History*

Galeri informasi ini menggunakan stilasi bentuk merak pada bagian dinding galeri yang dibuat maju mundur sehingga menghasilkan garis – garis patah. Tempat garis patah ini diletakkan lampu LED yang berwarna merah sehingga informasinya lebih tersampaikan. Plafon pada galeri ini dibuat naik turun yang melambangkan ketebalan kain songket.



Gambar 5. Galeri Informasi *History* menggunakan permainan garis patah-patah yang diambil dari motif *keker* dengan menggunakan lampu led berwarna merah pada bagian dinding.

- Galeri Jenis Kain

Galeri jenis kain ini menggunakan bentukan stilasi bentuk merak pada bagian lemari *display*. Kain – kain dipasang dengan cara digantung pada setiap lemari. Lemari *display* menggunakan material kaca, dengan berlatar belakang stilasi motif *keker* pada temboknya yang dibuat maju mundur. Selain itu, terdapat motif geometris pada setiap pilar pada galeri ini.



Gambar 6. Galeri Kain menggunakan warna dominan putih tulang dengan *vocal point* merah pada bagian meja *display*.



Gambar 7. Galeri Kain menggunakan bentukan geometris pada bagian pilar, sedangkan pada meja *display* menggunakan bentukan analog merak yang diambil dari motif *keker*.

- Galeri Material dan Alat

Galeri ini menggunakan bentukan stilasi merak pada bagian dinding yang dibuat maju mundur dengan *display* yang terbuat dari kaca.



Gambar 8. Galeri Material dan Alat menggunakan permainan maju mundur pada bagian dinding yang merupakan stilasi motif *keker*.

Aplikasi pada elemen interior dari konsep “*The Beauty of Songket*” pada perancangan ini mengambil bentuk stilasi merak yang diaplikasikan pada penggunaan *entrance* masuk museum maupun setiap area galeri dengan dinding partisi yang terbuka. Keterbukaan ini dimaksudkan agar pengunjung dapat leluasa berpindah dari satu area ke area yang lain, namun tetap mempertahankan kejelasan batasan setiap ruang.



Gambar 9. Cafe menggunakan permainan kenaikan dan penurunan plafon yang berbentuk geometris, pada bagian *backdrop* kasir menggunakan bentukan geometris yang merupakan perulangan dari *lobby*. Sedangkan pada bagian kursi menggunakan permainan garis.

Perabot *display* banyak menggunakan stilasi bentuk merak dengan ornamen dekoratif yang berbentuk geometris. Dimana dimaksudkan kesan budaya lokalnya masih melekat pada museum ini meskipun sudah distilasi dan bentukan mengambil bentukan patah-patah dari motif merak berpasangan.



Gambar 10. Perpustakaan menggunakan bentuk stilasi motif *keker* pada bagian meja dan kursi baca, sedangkan pada bagian rak menggunakan bentukan analog motif *keker* namun diaplikasikan dengan permainan garis.



Gambar 11. *Souvenir Shop* menggunakan bentukan analog merak pada bagian meja *display*, sedangkan pada bagian lemari *display* dan *backdrop* kasir menggunakan bentukan geometris.



Gambar 12. Kantor menggunakan bentukan perulangan dari rak perpustakaan pada bagian lemari penyimpanan

Sirkulasi yang digunakan adalah sirkulasi linier bercabang. Sirkulasi ini lebih mengarahkan pengunjung untuk memilih informasi yang ia inginkan. Dengan peletakan area galeri yang berdekatan.

Penggunaan warna – warna diambil dari warna kain songket motif *keker*. Warna yang digunakan adalah warna merah kecoklatan, putih tulang, dan merah keoranye-an sebagai aksen.

Secara dominan material yang digunakan yakni material kayu. Hal ini terkait dengan alat tenun yang digunakan dalam pembuatan songket masih menggunakan alat tenun tradisional yang berbahan dari kayu, selain itu bahan pewarna dan benang diambil dari bahan – bahan alami. Material lainnya yang digunakan yakni lantai granit *tile*, *aluminium composite panel*, kaca, akrilik sebagai penyeimbang agar ruang tetap terasa *modern*.

Sistem *display* yang digunakan yakni dengan cara digantung, *in showcase* dan *display wall panel*. Teknik *display* yakni menggunakan kaca sebagai pelindung dari benda yang dipamerkan. Sedangkan *display* yang diletakkan di dinding berupa gambar dan informasi.

Pencahayaan yang digunakan yaitu *general lighting*, *decorative lighting* dan *accent lighting*. Penggunaan *general lighting* dengan *downlight* bernuansa *cool white* diterapkan pada area galeri. Penggunaan *accent lighting* digunakan pada perabot. Sedangkan penggunaan *decorative lighting* digunakan pada area reseptionis.

Perancangan museum ini menggunakan penghawaan buatan berupa AC split pada keseluruhan ruang. Tidak menggunakan penghawaan alami pada perancangan ini, yang dimaksudkan untuk menjaga kestabilan suhu udara di dalam ruang karena barang yang dipamerkan adalah kain.

Terdapat juga sistem CCTV dan penjagaan selama 24 jam untuk melindungi benda koleksi dari bahaya pencurian. Penggunaan APAR dan *smoke detector* dipasang pada seluruh area galeri dan perpustakaan. Pemasangan *sprinkler* digunakan pada area dapur dan *cafe* mengingat resiko bahaya kebakaran cukup tinggi.

### III. KESIMPULAN

#### A. Kesimpulan

Bangsa Indonesia memiliki budaya dan tradisi yang beragam mulai dari sabang hingga merauke. Kebudayaan Indonesia yang luar biasa bagusnya dapat dijadikan ciri khas dari identitas Indonesia. Salah satu contoh karya seni Indonesia yakni tenun songket. Lombok merupakan salah satu daerah yang menghasilkan kain tenun songket. Pembuatan tenun traditional songket sasak hingga kini masih ditekuni warga desa Sukarare dan warga desa Sade Nusa Tenggara Barat. Namun, tempat pembuatan songket ini tidak memadai dan kurang terekspos sebagai tempat wisata baik orang asing maupun orang lokal dikarenakan desa ini terpencil dan berada di pedalaman.

Permasalahan kedua yang terjadi adalah Pemasaran tenun songket sasak kini mulai tergeser oleh kain produksi pabrikan yang tidak kalah cantik dan lebih murah, padahal penduduk lokal membuat kain tenun songket ini sebagai mata pencaharian mereka sehari-hari.

Realita tersebutlah yang akhirnya mendasari perancangan ini yakni merancang sebuah wadah untuk menampung pengrajin kain songket agar dapat lebih terekspos dan agar kain songket ini dapat lebih dikenal oleh masyarakat dunia sebagai hasil karya yang luar biasa. Selain itu, museum ini menyediakan area workshop sebagai fasilitas yang dapat memfasilitasi proses desain produksi (pengrajin). Perancangan ini juga harus memenuhi tiga aspek yakni aspek informatif, edukatif dan rekreatif.

Aspek edukatif dan informatifnya dapat dilihat dari penyediaan area workshop, perpustakaan dan galeri. Dimana galeri dibedakan menjadi 3, yakni galeri informasi sejarah, galeri kain dan galeri material&alat yang dibuat berdekatan agar pengunjung dapat leluasa berpindah mencari informasi yang ia inginkan. Sedangkan aspek rekreatifnya dapat dilihat dari penyediaan area *cafe* untuk bersantai dan menikmati hidangan sejenak serta penyediaan *souvenir shop* yang menjual berbagai macam kain tenun songket lombok sebagai oleh-oleh. Secara keseluruhan, desain diambil dari *local content*, yakni mengambil bentukan dari motif “*Keker*” yang diaplikasikan pada bentukan lantai, dinding, plafon serta perabot namun tetap memperlihatkan sisi modern dari ruang. Sisi *modernnya* dapat terlihat dari penggunaan material-material seperti alucopan, granit tile, kaca, serta aklirik sebagai penyeimbang.

#### B. Saran

Harapan yang ingin dicapai dari perancangan ini adalah kain songket Lombok yang merupakan warisan budaya lokal tetap bertahan secara turun-temurun dan semua orang baik masyarakat setempat maupun pengunjung dapat lebih mengenal dan turut mendukung kelestarian budaya lokal ini.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis Melina Agustina T. mengucapkan terima kasih kepada pembimbing utama Laksmi Kusuma Wardani, S.Sn., M.Ds. dan pembimbing pendamping Vivi Hendry, S.Sn. atas dukungan dan masukan – masukan serta *support* ketika penulis melakukan tugas akhir mahasiswa ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Tittle “Tenun Songket Lombok”. October 20<sup>th</sup> 2012, <www.pesonaindonesia.com>.
- [2] October 20<sup>th</sup> 2012, <www.lombok.panduanwisata.com>.
- [3] Budiman, Arie A.J. Arief dan A.H. Tjakrawidjaya. 2002. “Peran Museum Zoologi Dalam Penelitian dan Konservasi Keanekaragaman Hayati (ikan)”. *Jurnal Iktiologi Indonesia*, Vol.2, No. 2, Hal 51-55.
- [4] November 26<sup>th</sup> 2012, <www.terune.wordpress.com>.