

PUSAT PENGEMBANGAN KERAJINAN TENUN DAN SULAM TAPIS DI KOTA BANDAR LAMPUNG

KHOIRUNNISA INDRIANI*, ABDUL MALIK, EDDY PRIANTO

Departemen Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Diponegoro, Semarang, Indonesia

*khoirunnisaindriani@students.undip.ac.id

PENDAHULUAN

Berdasarkan data dari BEKRAF dan BPS, kriya dan fashion menjadi sub sektor unggulan setelah kuliner di Kota Bandar Lampung. Perkembangan kain Tapis mengalami kemajuan dengan adanya berbagai kebutuhan dari sektor pariwisata serta perdagangan yang semakin meluas. Pemprov Lampung rumuskan Rencana Aksi Daerah Pembinaan dan Pengembangan Potensi Ekonomi Kreatif di Provinsi Lampung Nomor: 156/NK/BEKRAF/X/2019 dan Nomor: G/V.20/HK/2019 sejalan dengan implementasi Visi dan Misi Pemprov Lampung 2019-2024 : mengembangkan ekonomi kreatif, UMKM dan koperasi melalui pengembangan sentra - sentra ekonomi kreatif berbasis sumberdaya dan keunggulan lokal.

Namun, kain Tapis hanya diproduksi secara manual dengan alat tradisional yang jumlahnya terbatas dan hanya dilakukan oleh perajin yang memiliki *skill* khusus. Wadah bagi perajin Tapis di Kota Bandar Lampung juga hanya milik individu atau kelompok tertentu. Tidak semua jenis Tapis bisa diinovasikan karena memiliki motif yang digunakan sesuai acara adat dan status sosial tertentu. Oleh karena itu, Majelis Penyimbang Adat Lampung mengawasi secara tegas penggunaan kain Tapis serta motif oleh para perajin Tapis dan desainer fashion, agar tetap memperhatikan nilai etnis, estesis, dan etis.

KONSEP DAN TEORI PERANCANGAN

Tapis yang dapat diartikan sebagai penyaring. Sebagian besar motif Tapis juga memiliki filosofi terkait kehidupan manusia dengan lingkungannya. Semua bahan yang digunakan juga berasal dari alam sekitar, sehingga limbah produksi tidak merusak alam.

Geoffrey Broadbent memiliki pemikiran yang menjelaskan bahwa estetika bentuk dan proses desain merupakan sesuatu yang utuh. *Meaning* dalam desain bersama tingkatannya (konotatif atau denotatif) juga merupakan aspek penting dalam estetika bentuk.

Dalam bukunya *Design in Architecture* (1980), Broadbent menerangkan hal-hal dasar yang diperlukan dalam mendesain karya arsitektur, seperti pendekatan bentuk, yang klasifikasikan oleh Broadbent ke dalam 4 kategori: Pragmatik, Ikonik, Analogik, Kanonik atau Geometrik.

Hal fundamental dalam analogi yaitu adanya kesamaan antara bangunan yang didesain dengan objek yang menjadi perumpamaan. Persamaan yang dimaksud bukan berarti memiliki bentuk yang sangat serupa dengan ukuran yang berbeda, melainkan persamaan dari pesan yang ingin disampaikan.

Menurut Geoffrey Broadbent, *common goals* dan multifungsionalitas memiliki enam substansial penggolongan pembahasan, diantaranya *Environmental Filter*, dengan prinsip sebagai berikut :

- Integrasi dari nilai kehidupan, kasih sayang dan kesesuaian dengan alam setempat.
- Bangunan yang dirancang mampu mengontrol iklim.
- Bangunan mampu menyaring kondisi lingkungan di luar dengan aktivitas di dalamnya.
- Bangunan mampu menciptakan kondisi yang nyaman dan menyenangkan bagi aktivitas di dalamnya.

KAJIAN PERENCANAAN

Tapak berada di kawasan BWK B dimana daerah ini digunakan sebagai pusat pendidikan tinggi dan budaya, simpul utama transportasi darat, perdagangan dan jasa, serta permukiman perkotaan.

Sesuai dengan Rencana Pengembangan Kerajinan Nasional 2015-2019 yang disusun oleh Bekraf, untuk dapat menjaga kelangsungan dan perkembangan proses penciptaan karya kreatif kerajinan, lokasi tapak dipilih berdasarkan kedekatannya dengan lembaga pendidikan, terutama perguruan tinggi yang berperan sebagai *nurturance environment*.

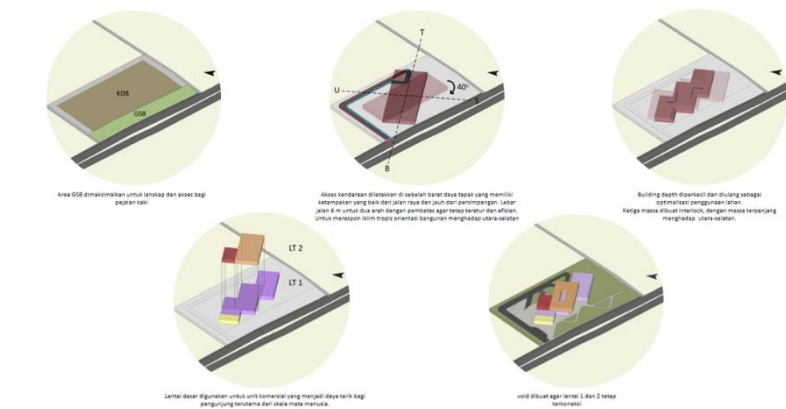


Lokasi : Jl. ZA. Pagar Alam, Labuhan Ratu, Kec. Kedadon, Kota Bandar Lampung, Lampung.
 Luas : 7.800 m²
 KDB : 60%
 KLB : 2,4
 GSB : 15 m

Batas :
 • Utara : Perumahan
 • Timur : SPBU
 • Selatan : Dharma Bangsa School
 • Barat : Perpustakaan Provinsi

*Peraturan Daerah Kota Bandar Lampung Nomor 7 Tahun 2014 tentang Bangunan Gedung

Penentuan program pengembangan terkait fasilitas ditentukan berdasarkan Rencana Pengembangan Kerajinan Nasional 2015-2019 yang disesuaikan dengan kebutuhan permasalahan perajin di Bandar Lampung. Terdiri dari program pengembangan utama berupa edukasi (perpustakaan, museum, kelas praktik) dan program sekunder komersial (galeri, retail, ruang produksi). Penentuan kapasitas dan program ruang berdasarkan studi banding Tenun Lampung di Desa Sailing, Tanggamus, kemudian dilakukan studi ruang berdasarkan kebutuhan alat dan bahan, kebutuhan koleksi berdasarkan jenis Tapis, menyesuaikan jumlah perajin Tapis yang ada di kota Bandar Lampung, dan sesuai standar dari data arsitek.



PENERAPAN PADA DESAIN

Konsep *environmental filter* diterapkan pada pemanfaatan GSB sebagai lanskap sekaligus zona edukasi berupa taman bahan kain dan bahan pewarna Tapis sebagai citra dari Tapis yang berbeda dari bangunan pendidikan sekitar. Lanskap berperan sebagai *filter* kebisingan, udara, dan sinar matahari, serta berkontribusi dalam menciptakan ruang terbuka bagi kawasan yang padat bangunan.

Massa bangunan merespon iklim tropis dengan orientasi ke arah utara selatan dan building depth yang tipis. Ketiga massa dibuat *interlock* seperti teknik tenun Tapis agar semua kelompok ruang dapat terkoneksi dengan baik. Lantai semi basement dibuat agar sirkulasi mobil dan motor lebih teratur. Hal ini juga dapat mengurangi penggunaan *hard material*, menciptakan kesan bangunan yang diangkat, sekaligus bisa memanfaatkan bagian dari semi basement yang berada di atas permukaan tanah sebagai ventilasi. Lantai ini juga digunakan untuk area pengolahan yang berkaitan dengan MEP. Lantai satu digunakan untuk unit komersial sebagai wadah bagi acara besar dan menjadi daya tarik terutama dari skala mata manusia. Lantai dua digunakan untuk unit edukasi dan pengelolaan. Kemudahan akses ke dalam bangunan diterapkan pada lobby di lantai 1 didesain untuk menyambut pengunjung dari 3 arah (*pedestrian ways, drop off, dan parkir*). Sirkulasi linear yang efisien, ruang-ruang tanpa sekat pada galeri, ruang produksi, dan perpustakaan menguatkan koneksi antar kelompok ruang, seperti jalinan antar benang yang saling mengikat namun samar, berongga dan tetap terlihat utuh. Koneksi antar lantai tercipta dengan adanya void yang dapat memaksimalkan pencahayaan dan penghawaan alami.



Atap berbentuk plana dipilih dengan pertimbangan curah hujan yang tinggi. Atap dibuat berulang dan menerus dengan tambahan *skylight*, disusun sesuai segmen massa bangunan. Tampak Selatan bangunan yang menghadap Jalan ZA Pagar Alam dibuat dengan bukaan yang banyak untuk memaksimalkan cahaya alami ke dalam bangunan sekaligus mengekspos kegiatan yang sedang berlangsung. Tampak Barat yang menghadap arah datangnya pengunjung direpson dengan dinding masif dari material beton, serta bukaan yang minim dengan *secondary skin* bermotif Tapis sebagai *filter* sinar matahari sore dan *signage* yang menjadi daya tarik pengunjung. Sisi Utara menggunakan material roster untuk memaksimalkan penghawaan dan pencahayaan alami pada ruang produksi dan musholla.



KESIMPULAN

Pusat Pengembangan Kerajinan Tenun dan Sulam Tapis di Kota Bandar Lampung diharapkan dapat menjadi wadah yang mampu menjawab kebutuhan perajin dan desainer untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, kreativitas, mempromosikan dan menjual serta melestarikan kerajinan Tapis, sehingga dapat mendorong pertumbuhan ekonomi, pariwisata dan sosial budaya pada wilayah kota Bandar Lampung dan sekitarnya.

DAFTAR REFERENSI

Bekraf dan BPS. 2019. *Infografis Sebaran Pelaku Ekonomi Kreatif*. Jakarta. Bekraf.
 Broadbent, dkk. 1980. *Sign, Symbol and Architecture*. Chichester. John Wiley & Sons Ltd.
 Broadbent, Geoffrey. 1973. *Design in Architecture*. London. John Wiley & Sons Ltd.
 Narjoko, dkk. 2015. *Rencana Pengembangan Kerajinan Nasional*. Jakarta: PT.Republik Solusi.
 Neufert, Ernst. 2002. *Data Arsitek Jilid II*. Jakarta : Erlangga.
 Peraturan Daerah Kota Bandar Lampung Nomor 10 Tahun 2011 tentang *RTRW Provinsi Lampung 2011-2030*.
 Peraturan Daerah Kota Bandar Lampung Nomor 7 Tahun 2014 tentang *Bangunan Gedung*.