

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki kebudayaan dan kearifan lokal yang beraneka ragam, baik dalam bentuk kesenian, pakaian adat, bahasa daerah, maupun kuliner khas daerah. Kebudayaan ini pun terbentuk sebagai hasil dari proses interaksi antara manusia dan lingkungan dalam rangka memenuhi berbagai kebutuhan hidup. Manusia dalam kehidupannya mempunyai banyak kebutuhan hidup (Sumantri, 1996:261). Adanya kebutuhan hidup ini mendorong manusia untuk melakukan berbagai tindakan dan kebiasaan yang bermanfaat untuk mempertahankan dan mengembangkan cara hidupnya. Perkembangan cara hidup manusia dapat dilihat dari cara bagaimana mereka menata peradabannya (Sibarani, 2004:2). Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya benda-benda peninggalan hasil budaya yang dibangun oleh nenek moyang terdahulu. Salah satu peninggalan yang terlihat jelas dan masih menjadi bagian simbolisasi kebudayaan di setiap daerah di Nusantara adalah rumah adat.

Kebudayaan merupakan hal yang patut dilestarikan, dibudayakan, dan dijaga keberadaannya. Indonesia sendiri memiliki lebih dari kurang lebih 34 provinsi, 93 kota dan 415 kabupaten dengan kekayaan budayanya yang berbeda-beda. Dalam kesempatan ini penulis akan membahas benda peninggalan sejarah atau peninggalan nenek moyang yang masih digunakan hingga saat ini (sumber: <https://id.wikipedia.org>).

Setiap rumah adat memiliki makna yang penting dalam sejarah, warisan, dan kemajuan sebuah peradaban. Rumah adat dibangun melalui banyak pertimbangan aspek dan dimensi totalitas hidup manusia, contohnya dalam aspek fungsional-praktis, aspek sosial, aspek kultural, aspek spiritual, aspek estetis, dan lainnya yang dikonstruksikan sedemikian rupa dengan fungsi fisik dan nonfisiknya menjadi seni bangunan yang mengagumkan.

Rumah adat menjadi ciri khas bangunan suatu etnik yang digunakan untuk tempat hunian oleh suatu suku di daerah tertentu dan merupakan salah satu representasi kebudayaan yang paling tinggi dalam sebuah suku. Rumah adat di Indonesia mempunyai bentuk dan arsitektur yang berbeda-beda sesuai dengan alat budaya daerah tersebut, dan biasa dihiasi dengan ukiran-ukiran indah. Pada zaman dahulu rumah adat yang paling indah hanya dimiliki oleh para keluarga kerajaan atau ketua adat setempat. Banyak rumah adat yang saat ini masih berdiri kokoh dan menjadi simbol kebudayaan suatu daerah. Contohnya rumah adat *Mbatangu* atau biasa juga disebut *Uma Marapu* yang terdapat di Provinsi NTT, tepatnya di Pulau Sumba.

NTT merupakan sebuah provinsi yang terletak di bagian tenggara Indonesia. Provinsi NTT memiliki lebih dari 500 pulau dengan 3 pulau utama yang terletak di Flores, Timor Barat, dan Sumba dengan ibu kota yang terletak di Kota Kupang. Penduduk di NTT merupakan masyarakat dengan berbagai latar belakang kebudayaan yang berbeda-beda seperti ras (etnik), bahasa, ideologi, status sosial, dan lain-lain. Secara geografis, Pulau Sumba berada pada $9^{\circ} - 10^{\circ}$ LS dan $119^{\circ} - 120^{\circ}$ BT dengan luas pulau ± 11.153 km². Posisi Pulau Sumba berada di sebelah selatan Pulau Flores dan Pulau Sumbawa, serta berada di sebelah utara Benua Australia. Pantai selatan dan barat Pulau Sumba merupakan laut lepas Samudra Hindia, sedangkan sebelah timur merupakan Laut Sawu. (sumber: <https://www.unkriswina.ac.id>)

Pada awalnya Pulau Sumba hanya memiliki 2 Kabupaten yaitu Sumba Barat dan Sumba Timur. Seiring perkembangannya, terjadilah pemekaran wilayah, sehingga kini Pulau Sumba terdiri atas 4 kabupaten, yaitu Sumba Barat Daya dengan pusat kota di Waitabula, Kabupaten Sumba Barat dengan pusat kota di Waikabubak, Kabupaten Sumba Tengah dengan pusat kota Waibokul, dan Kabupaten Sumba Timur dengan pusat kota di Waingapu. Pulau Sumba dihuni oleh beberapa kelompok budaya dan bahasa, namun semua memiliki adat arsitektur yang sama. Masyarakat Sumba sendiri memiliki 3 jenis rumah. Pertama, rumah adat yang

memiliki fungsi sebagai pusat dan awal kehidupan, karena semua kegiatan ritual kepercayaan berlangsung di sini. Kedua, rumah dusun sebagai tempat tinggal sehari-hari, dan yang ketiga rumah kebun, yang berfungsi sebagai tempat tinggal atau tempat beristirahat saat berkebun atau bercocok tanam. (sumber: <https://id.wikipedia.org>)

Rumah paling khas di Pulau Sumba adalah *Uma Mbatangu* / *Uma bokulu* / *Uma Marapu*. Dalam bahasa Sumba *Uma Mbatangu* berarti “Rumah Berpuncak” dan rumah ini memiliki puncak yang tinggi pada bagian atapnya yang terbuat dari jerami, alang-alang, dan bentuknya mirip dengan atap rumah *joglo* yang ada di Jawa. Bagian tertinggi rumah ini berhubungan dengan roh *Marapu*, dan dipercaya sebagai tempat tinggal *Marapu*, dan merupakan tempat menyimpan benda-benda pusaka keluarga yang dikuduskan untuk *Marapu*. Tempat tersebut hanya dapat dimasuki oleh para ratu atau imam pada upacara penting. Rumah dengan puncak paling besar dikenal dengan nama *Uma Bungguru*. Rumah ini merupakan rumah utama *klan* atau suku dan digunakan sebagai tempat penting untuk ritual yang berkaitan dengan persatuan dan kesatuan *klan*, misalnya pernikahan, pemakaman, dan lain-lain. *Uma Bungguru* juga merupakan tempat tinggal permanen bagi orang tertua di desa. *Uma marapu* ini berbentuk persegi dan memiliki 3 tingkat yang dibangun menggunakan bambu dan papan pada bangunan utamanya. Terdapat beberapa tiang pada bangunan ini yang diukir dengan ukiran yang berbentuk seperti Kawung. Kepala kerbau juga banyak dijadikan sebagai hiasan, baik pada bagian dalam maupun luar rumah. *Uma marapu* tidak memiliki jendela dan hanya memiliki pintu pada bagian depan dan belakang rumah. *Uma marapu* memiliki fungsi sebagai tempat tinggal sekaligus tempat untuk beribadah atau tempat untuk mengadakan upacara adat. (F.D. Wellem, 2004:49)

Aksara Jawa adalah salah satu [aksara](#) tradisional [Nusantara](#) yang digunakan untuk menulis [bahasa Jawa](#). Kesulitan penggunaan aksara Jawa dalam media digital merupakan salah satu faktor yang menyebabkan kurang populernya aksara tersebut. “*Hanacaraka*”, dinamakan demikian karena lima huruf pertamanya membentuk

sebutan “ha-na-ca-ra-ka”. Aksara Jawa juga sudah mulai jarang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan penulis memilih aksara Jawa agar melestarikan warisan budaya Indonesia.

Batik merupakan rangkaian kata *mbat* dan *tik*. *Mbat* dalam bahasa Jawa diartikan sebagai *ngembat* atau melempar berkali-kali, sedangkan *tik* berasal dari kata titik. Jadi, membatik berarti melempar titik-titik berkali-kali pada kain sehingga akhirnya bentuk bentuk titik tersebut berhimpitan menjadi suatu garis. Selain itu, batik juga berasal dari kata *mbat* yang merupakan kependekan dari kata membuat, sedangkan *tik* adalah titik. Ada juga yang berpendapat bahwa batik berasal dari gabungan dua kata bahasa Jawa yang amba yang bermakna menulis dan titik yang bermakna titik (Musman,2011:1).

Saat ini batik sudah mulai menjadi *trend* di masyarakat luas. Maka dari itu penulis ingin menciptakan sesuatu yang tradisional namun bisa diterima di masyarakat *modern*. Penulis memanfaatkan visual rumah adat Sumba dan aksara Jawa untuk menciptakan motif baru dan dituangkan dalam busana *cocktail*. Batik sendiri bisa digunakan pada acara formal ataupun non formal. Perkembangan busana di Indonesia juga sudah sangat meningkat. Maka dari itu penulis ingin menciptakan busana *cocktail*, yaitu busana pesta *modern* semi formal yang tetap diberikan sentuhan tradisional

B. Rumusan Penciptaan

- a. Bagaimana rumah adat Sumba dan aksara Jawa dijadikan sebuah rancangan motif batik yang bernilai estetik ?
- b. Bagaimana menciptakan busana *cocktail* dengan motif batik rumah adat Sumba dan aksara Jawa?

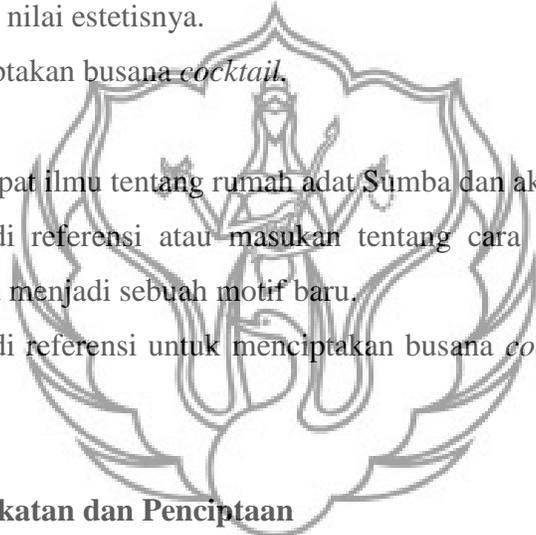
C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Untuk mengenalkan rumah adat Sumba agar budaya Sumba dapat diketahui oleh masyarakat luas.
- b. Untuk membuat motif rumah adat yang dipadukan dengan aksara Jawa agar terlihat nilai estetisnya.
- c. Menciptakan busana *cocktail*.

2. Manfaat

- a. Mendapat ilmu tentang rumah adat Sumba dan aksara Jawa.
- b. Menjadi referensi atau masukan tentang cara memvisualisasikan suatu budaya menjadi sebuah motif baru.
- c. Menjadi referensi untuk menciptakan busana *cocktail* dengan motif batik baru.



D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

- a. Metode pendekatan Estetis

Metode memuat nilai keindahan yang menyangkut pengalaman estetis dari seseorang dalam hubungannya dengan segala sesuatu yang dilihatnya, sehingga mewujudkan bentuk yang memberi kepuasan dan rasa indah karena keserasian dan keseimbangan.

b. Metode Pendekatan Ergonomi

Ergonomi adalah ilmu seni dan penerapan teknologi, untuk menyasikan atau menyeimbangkan antara segala fasilitas yang digunakan, baik dalam beraktivitas maupun istirahat, dengan kemampuan dan keterbatasan manusia, baik secara fisik maupun mental, sehingga kualitas hidup secara keseluruhan menjadi lebih baik. Ergonomi dari bahasa Yunani, *ergon* berarti kerja dan *nomos* berarti aturan atau hukum. Secara ringkas ergonomi yaitu suatu aturan atau norma dalam sistem kerja.

2. Metode Penciptaan

a. Eksplorasi

Aktivitas menggali sumber ide dengan cara mengidentifikasi dan merumuskan masalah, lalu mencari referensi.

b. Perancangan

Berdasarkan butir-butir penting hasil analisis yang dirumuskan, diteruskan dengan memvisualisasikan gagasan dalam bentuk sketsa alternatif, kemudian ditetapkan pilihan sketsa terbaik sebagai rancangan dalam perwujudan.

c. Perwujudan

Bermula dari pembuatan model sesuai sketsa alternatif atau gambar teknik yang telah disiapkan kemudian dijadikan model sampai ditemukan kesempurnaan karya yang diinginkan lalu diwujudkan dalam bentuk karya.