

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Lampung merupakan suatu provinsi di Indonesia yang terletak di ujung selatan Pulau Sumatera. Lampung memiliki suku serta kebudayaan asli setempat, yang dapat dikenali dari sistem kehidupan penduduknya, ragam bahasa, mata pencaharian, hingga hasil karya seni budayanya. (Maharani, 2020).

Dalam studi yang dilakukan oleh Bambang Utoyo, ditemukan bahwa penggunaan lahan untuk industri, permukiman dan jasa telah meningkat di Bandar Lampung selama satu dekade terakhir. Sebaliknya, terjadi penurunan lahan, rawa, dan hutan yang tidak diolah, yang kemudian menyebabkan variasi pola lahan perkotaan yang didominasi oleh sektor ekonomi di luar pertanian dan pertambangan dan penggalian (Nugroho & Hardilla, 2020).

Dalam rangka menunjang terwujudnya sasaran strategis yang ditetapkan BEKRAF, maka tiap daerah perlu secara sinergis menumbuhkan ekonomi kreatif yang selaras dengan potensi juga keunikan yang dimiliki. Sebagai ibu Kota Provinsi Lampung, Kota Bandar Lampung tidak hanya menjadi pusat pemerintahan, politik, sosial, pendidikan, pariwisata dan kebudayaan, namun juga sebagai pusat perekonomian daerah di Provinsi Lampung (Suparta, 2018).

Berdasarkan data dan informasi mengenai sensus ekonomi terkait 16 Sub sektor Ekonomi Kreatif sejak tahun 2016 hingga 30 Juni 2019 yang dilakukan oleh Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) dan Badan Pusat Statistik (BPS), sub sektor fashion merupakan industri kreatif terbanyak setelah sub sektor kuliner di Provinsi Lampung yaitu 15,67%, disusul dengan sub sektor kriya sebesar 8,15% dari total industri kreatif. Industri kreatif di Kota Bandar Lampung memegang jumlah terbanyak diantara kabupaten/kota lain di provinsi Lampung yaitu sebanyak 36.133 perusahaan.

Sub sektor fashion merupakan industri kreatif yang terbanyak setelah sub sektor kuliner di Kota Bandar Lampung, yaitu 5.370 atau 14,87% dari total industri kreatif, kemudian disusul oleh sub sektor kriya sebanyak 2.819 atau 7,81% dari total industri kreatif Bandar Lampung (Bekraf and BPS, 2019).

Perkembangan ekonomi kreatif saat ini menjadi peluang bagi daerah untuk meningkatkan ekonomi skala kecil dan menengah. Salah satu produk ekonomi kreatif yang berkembang pesat adalah tenun Tapis (Hidayati, 2018).

Tapis merupakan pakaian wanita adat Pepadun suku Lampung berupa kain sarung yang terbentuk dari tenun benang kapas bermotif tenun garis polos yang membentuk bidang-bidang warna dan diberi motif ataupun hiasan bahan benang emas, benang perak dan benang sugi dengan sistem sulam, atau dalam Bahasa Lampung disebut *nyucuk* (Wahyuningsih, 2015).

Menurut Van der Hoop, tenun dengan sistem kait dan kunci (key and rhomboid shape) telah dikenal oleh masyarakat Lampung sejak abad ke-2 SM. Sementara menurut perkiraan sejarawan orientalis Robyn dan John Maxel, kerajinan tenun dengan menggunakan kapas

diperkenalkan oleh para musafir dan pedagang asing ke Lampung pada abad ke-7 (Djausal, 2002).

Penggunaan kain Tapis selalu terkait dengan makna simbolis dalam lambang yang membentuk ragam hias serta motifnya. Semula motif yang terlukis pada kain tenun umumnya memiliki makna ataupun bentuk abstrak benda disekitarnya.

Kain tapis dalam budaya lampung digunakan sebagai busana resmi bagi penari wanita, hiasan, serta sebagai kain formal dalam upacara adat yang senantiasa disesuaikan dengan derajat atau status sosial pemakainya dan acara adat yang didatangi. Apabila tapis tidak digunakan sesuai ketentuan yang berlaku, maka seseorang bisa mendapatkan denda atau cepalo dari pengurus adat.

Perkembangan zaman yang dinamis membuat pergeseran pada penggunaan Tapis. Bukan hanya bangsawan ataupun masyarakat adat lampung saja, kini tapis dapat digunakan oleh seluruh lapisan masyarakat. Bentuk fisik, motif serta makna didalamnya juga ikut mengalami perkembangan dan perubahan yang menyebabkan banyak perajin yang memaksimalkan potensi keindahan kain Tapis untuk mendapatkan keuntungan ekonomis (Maharani, 2020).

Kini telah banyak perajin Tapis yang menciptakan inovasi kain Tapis, sehingga fungsinya menjadi beragam, mulai dari baju, dan peci, hingga diinovasikan menjadi aksesoris souvenir (hiasan dinding, gantungan kunci, dan lain-lain) (Maharani, 2020).

Masyarakat seharusnya tidak cukup melihat produk hasil akar budaya sebagai barang yang bersifat komersial begitu saja, apalagi jika dikaitkan dengan pariwisata. Untuk mengembangkannya, kerajinan tersebut harus tetap mempunyai nilai etnis, etis, dan estetis yang khas serta memikat (Djausal, 2002).

Melihat pergeseran tersebut, Majelis Penimbang Adat Lampung (MPAL) untuk tetap menjaga kelestarian budaya dengan mengawasi secara tegas penggunaan kain Tapis serta motif oleh para pengrajin Tapis dan desainer Tapis Lampung. Terdapat beberapa larangan dalam penggunaannya, kain Tapis ialah kain budaya sehingga penggunaannya harus sesuai dengan tempat peletakan, seperti Tapis tidak diperbolehkan dipergunakan sebagai alas kaki, serta desain yang diangkat oleh perajin dan para desainer harus yang mencirikhasikan nilai masyarakat Lampung dengan sopan santun dan adat istiadatnya (Maharani, 2020).

Pemprov Lampung telah merumuskan Rencana Aksi Daerah Pembinaan dan Pengembangan Ekonomi Kreatif guna menindaklanjuti kesepakatan bersama antara Badan Ekonomi kreatif dengan Pemerintah Provinsi Lampung tentang kegiatan pengembangan potensi ekonomi kreatif di Provinsi Lampung Nomor: 156/NK/BEKRAF/X/2019 dan Nomor: G/V.20/HK/2019.

Dalam sambutan tertulis Gubernur Lampung yang dibacakan oleh Sekda Provinsi Lampung Fahrizal Darminto, hal ini sejalan dengan implementasi Visi dan Misi Pemerintah Provinsi Lampung 2019-2024 yang salah satunya adalah mengembangkan ekonomi kreatif, UMKM dan koperasi melalui mengembangkan sentra-sentra ekonomi kreatif berbasis sumberdaya dan keunggulan lokal.

Upaya dekransda Lampung ini dilatarbelakangi oleh pentingnya industri kerajinan dalam menopang kehidupan masyarakat. Riana Sari selaku ketua dekransda provinsi Lampung menyatakan dalam wawancara tertulis dengan malajalah Inspirasi Indonesia, bahwa industri kerajinan di provinsi Lampung dari tahun ke tahun mengalami pertumbuhan yang cukup signifikan, khususnya di sektor industri kreatif fashion dan kriya. Hal ini sejalan dengan penetapan prioritas pembangunan provinsi Lampung salah satunya adalah sektor pariwisata. Untuk itu dekransda provinsi Lampung terus memberikan dukungan kepada para pengrajin dalam bentuk pelatihan teknis sehingga para pengrajin selalu berinovasi dalam merespon permintaan pasar. Dukungan lain adalah pendampingan secara manajemen, membantu UKM untuk bisa mengakses permodalan dari sektor perbankan maupun ikut mempromosikan dan membuka jaringan pemasaran produk-produk mereka. Pada bulan Maret 2020 sebelum pandemi covid-19, dekransda provinsi Lampung telah mengadakan Lampung Craft dengan mengangkat kerajinan dari Lampung dan akan merencanakan Tapis Festival.

Walaupun telah menunjukkan hasil-hasil yang menggembirakan dalam pengembangan, namun masih terdapat banyak permasalahan yang dihadapi oleh industri kerajinan Tapis di Kota Bandar Lampung. Dari hasil wawancara dengan perajin Tapis di Kota Bandar Lampung dapat disimpulkan bahwa usaha kerajinan Tapis di Kota Bandar Lampung masih berupa home industry. Perajin didominasi oleh ibu rumah tangga, ketertarikan generasi muda mulai menurun dikarenakan kurangnya pengetahuan akan makna dan keistimewaan Tapis. Kebanyakan perajin Tapis di Kota Bandar Lampung hanya menyulam. Pembuatan kain melalui proses tenun sudah jarang dilakukan karena keterbatasan alat tenun yang menyebabkan para perajin harus membeli ke Tanggamus.

Selain itu letaknya yang tersebar menyebabkan banyak orang yang tidak tahu bahwa terdapat banyak perajin Tapis di Kota Bandar Lampung. Masih belum adanya wadah tetap bagi para perajin untuk menggelar acara besar. Keterbatasan tempat pada home industry kerajinan Tapis menyebabkan perajin hanya dapat menerima bimbingan belajar atau kursus untuk 2-3 orang, hal ini disebabkan oleh ukuran meja sulam yang tergolong lebar, yaitu 75 x 40 cm dan 170 x 40cm.

Dari urgensi diatas, dibutuhkan sebuah wadah berupa Pusat Pengembangan Kerajinan Tenun dan Sulam Tapis di Kota Bandar Lampung yang bisa menjawab kebutuhan pengrajin dan desainer, dimana mereka bisa berkumpul untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, kreativitas, mempromosikan dan menjual serta melestarikan Tapis, sehingga dapat mendorong pertumbuhan ekonomi, pariwisata dan sosial budaya pada wilayah Kota Bandar Lampung dan sekitarnya.

1.2. Tujuan dan Sasaran

1.2.1. Tujuan

Tujuan yang hendak dicapai yaitu mengungkapkan serta merumuskan hal-hal yang berkaitan dengan fasilitas Pusat Pengembangan Kerajinan Tenun dan Sulam

Tapis di Kota Bandar Lampung, baik potensi pengembangan hingga kendala, yang selanjutnya dijadikan suatu landasan konseptual perencanaan dan perancangan bangunan serta memberikan alternatif pemecahan secara arsitekural.

1.2.2. Sasaran

Tersusunnya suatu langkah-langkah pokok proses (dasar) Perencanaan dan Perancangan Pusat Pengembangan Kerajinan Tenun dan Sulam Tapis di Kota Bandar Lampung melalui penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) sebagai Tugas Akhir yang akan dikerjakan selanjutnya.

1.3. Manfaat

1.3.1. Subyektif

Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengerjaan Tugas Akhir Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro periode 152 dan sebagai acuan untuk melanjutkan ke dalam tapan Tugas Akhir selanjutnya.

1.3.2. Obyektif

Sebagai usulan Program dan Perancangan Arsitektur yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu dan pengetahuan arsitektur pada khususnya dan menambah wawasan tentang prinsip-prinsip perencanaan dan perancangan sebuah Pusat Pengembangan Kerajinan Tenun dan Sulam Tapis.

1.4. Ruang Lingkup

Ruang lingkup perencanaan dan perancangan Pusat Pengembangan Kerajinan Tenun dan Sulam Tapis di Kota Bandar Lampung difokuskan pada lingkup ilmu arsitektur termasuk standar-standar yang berlaku. Hal-hal di luar ilmu arsitektur akan dibahas seperlunya sepanjang masih mendukung dan berkaitan dengan masalah utama.

1.5. Metode Pembahasan

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penulisan ini adalah :

1.5.1. Metode Deskriptif

Dengan melakukan pengumpulan data yang ditempuh dengan cara : studi pustaka atau studi literatur, data yang diperoleh dari instansi terkait, wawancara dengan narasumber, observasi lapangan.

1.5.2. Metode Dokumentatif

Metode yang dilakukan dengan cara mendokumentasikan data yang menjadi bahan penyusunan penulisan.

1.5.3. Metode Komparatif

Studi komparatif di maksudkan agar mendapatkan perbandingan dengan proyek yang sejenis serta mengevaluasi kekurangan-kekurangan yang terjadi untuk dapat di perbaiki dalam proses perencanaan dan perancangan Pusat Pengembangan Kerajinan Tenun dan Sulam Tapis di Kota Bandar Lampung.

1.6. Sistematika Pembahasan

Secara garis besar penulisan ini terbagi dalam beberapa bab yang saling berkaitan, antara lain:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang pemaparan latar belakang masalah, tujuan dan sasaran perancangan, manfaat perancangan, ruang lingkup perancangan, metode pembahasan, sistematika penulisan, dan alur pikir.

BAB II TINJAUAN TEORI DAN STUDI PRESEDEN

Berisi tentang kajian teori-teori terkait dengan perancangan dan persyaratan Pusat Pengembangan Kerajinan Tenun dan Sulam Tapis di Kota Bandar Lampung, tinjauan persyaratan, standar, dan studi preseden bangunan yang memiliki fungsi, kegiatan, serta konsep arsitektur yang sama dengan Pusat Pengembangan Kerajinan Tenun dan Sulam Tapis di Kota Bandar Lampung.

BAB III TINJAUAN LOKASI

Membahas mengenai tinjauan lokasi dilengkapi dengan kebijakan rencana tata ruang wilayah, serta tinjauan pemilihan lokasi dan tapak.

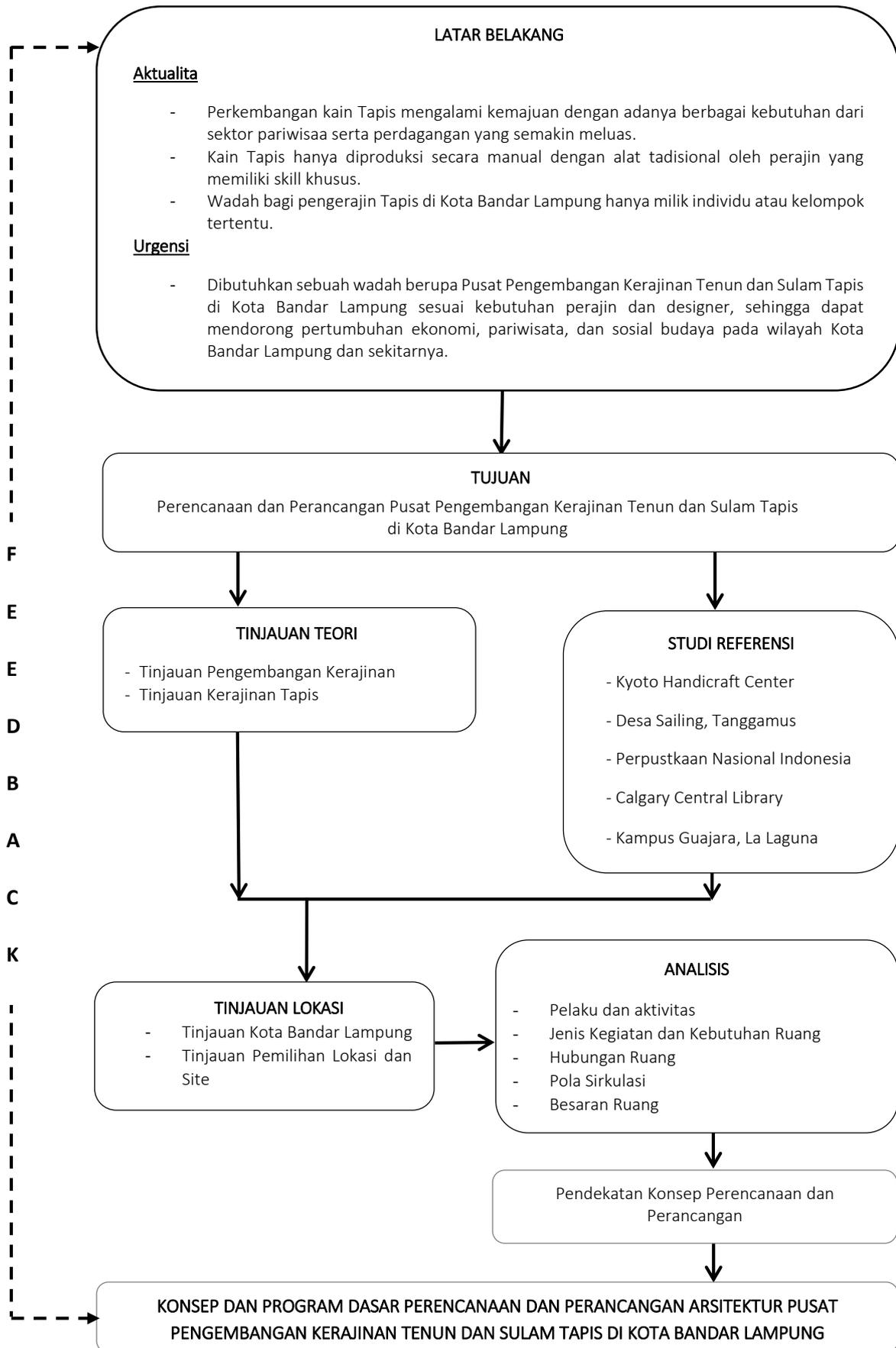
BAB IV PENDEKATAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisi tentang dasar-dasar pendekatan dalam perencanaan dan perancangan Pusat Pengembangan Kerajinan Tenun dan Sulam Tapis di Kota Bandar Lampung dilihat dari beberapa aspek yaitu: aspek fungsional, aspek kinerja, aspek teknis, dan aspek arsitektural.

BAB V PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN PROYEK

Berisi tentang program dasar perencanaan dan perancangan Pusat Pengembangan Kerajinan Tenun dan Sulam Tapis di Kota Bandar Lampung.

1.7. Alur Pikir



F
E
E
D
B
A
C
K