

Transformasi Motif Ornamen Melayu Pada Perancangan Resort (Studi Kasus: Resort Turi Beach Batam)

Leony Teresia Manurung^{*1}, Uly Irma Maulina Hanafiah²

¹Desain Interior Telkom University, Bandung, Indonesia

²Fakultas Industri Kreatif Telkom University, Bandung, Indonesia

Penulis Korespondensi

* leonyteresiamanurung@gmail.com

ABSTRAK

Ornamen merupakan dekorasi yang digunakan untuk memperindah suatu objek atau bangunan. Ornamen berasal dari berbagai bentuk, seperti motif geometris, bunga, daun, hewan, atau figur manusia. Ornamen selain memiliki berbagai macam bentuk juga memiliki makna dan filosofinya. Penerapan motif ornamen sendiri difungsikan sebagai bentuk ciri khas dari budayanya masing-masing. Setiap daerah biasanya memiliki motif ornamennya tersendiri, salah satunya adalah daerah melayu kepulauan Riau. Penerapan motif ornamen pada zaman sekarang sudah sangat jarang ditemukan terutama di kepulauan riau itu sendiri. Penerapan motif ornamen dilakukan di perancangan baru interior *resort* yang terletak di lokasi Jalan Reviola, Pulau Galang Kota Batam, Prov.Kepulauan Riau. Penerapan motif ornamen diletakkan di ruang utama seperti lobby, restoran, dan kamar. Metode pada penulisan ini dilakukan dengan cara melakukan metode kualitatif deskriptif dengan cara mengumpulkan data sekunder berupa studi literatur. Perancangan resort dengan penerapan transformasi bentuk dilakukan agar memudahkan dalam mengimplementasikan motif ornamen tersebut ke dalam ruangan dengan bentuk yang lebih sederhana.

Kata kunci: *Desain Interior; Sekolah Dasar; Kurikulum Merdeka; Student Centered Learning; Project Based Learning; Blended Learning*

PENDAHULUAN

Ornamen melayu merupakan seni yang masih bertahan sampai sekarang serta mempunyai hubungan erat dengan tradisi pendukungnya yang berasal dari hasil proses kebudayaan suku etnis (Prihatin, 2018). Seni pada budaya melayu tidak hanya sekedar pajangan saja namun juga memiliki makna dan filosofi. Ornamen sendiri memiliki identik yang selalu terikat dengan seni ukir tidak dapat dipisahkan dari perkembangan masyarakat dan budaya, berupa nilai, norma, makna, dan keyakinan (Repi, Cheris and Amalia, 2020). Ornamen melayu dapat dijumpai di berbagai macam benda dan juga tempat. Hal ini dikarenakan adanya lima macam seni ukir melayu yaitu *Haut Relief* (relief tinggi), *Demi Relief* (relief setengah tinggi), *Bos Relief* (relief rendah), *Relief Encreuse* (relief tenggelam) dan *A jour* (ukiran kerawang) (Arman, 2018). Pada relief tinggi dapat ditemukan di istana, perahu, masjid, rumah, dan batu nisan dengan motif tumbuh-tumbuhan yang dihiasi tulisan Arab.

Ornamen-ornamen melayu dapat ditemukan di beberapa daerah, salah satunya adalah daerah kepulauan riau. Kepulauan Riau merupakan pulau yang berasal dari pemekaran provinsi Riau. Ornamen yang ditemukan pada kepulauan riau biasanya berada pada rumah adat salah satunya adalah rumah adat Belah Bubung. Pada rumah adat Belah Bubung ornamen-ornamen yang diimplementasikan ke dalam bangunan bermacam-macam. Ornamen tersebut berupa Pucuk Rebung yang di letakkan pada tongkat tiang rumah dan singkap, Kaluk Pakis pada jerajak tangga rumah, awan larat pada bagian dinding atas tingkap rumah, dan Lebah Bergantung yang terletak pada *listplank* (Gubernur Kepulauan Riau, 2018). Motif ornamen tersebut masing-masing memiliki maknanya tersendiri antara lain (Wahyuningsih, 1987):

1. Pucuk Rebung memiliki makna kebahagiaan dan kesuburan sebagai simbol keserasian dan kedamaian di dalam rumah tangga

2. Kaluk Pakis memiliki makna kesuburan dan kemakmuran
3. Awan larat memiliki makna yaitu panjang usia dan keagungan dengan artian tersimpan kerendahan hati
4. Lebah begantung memiliki makna sifat baik.

Pada perkembangan zaman sekarang motif ornamen jarang sekali digunakan dibangunan modern terutama motif ornamen melayu. Untuk beriringan dengan perkembangan zaman motif ornamen dapat di transformasikan. Transformasi dapat diartikan dengan melakukan perubahan dari bentuk, tampilan luar, fungsi, dan dapat mengubah karakter diri (Susilo, 2015). Transformasi sendiri memiliki macam-macam cara untuk mengubah bentuk antara lain: transformasi dimensional dengan cara merubah bentuk atau lebih dimensi-dimensinya dan tetap mempertahankan identitasnya sebagai anggota, transformasi subtraktif (pengurangan) dengan cara mengurangi sebagian volumenya, transformasi aditif (penambahan) dengan cara menambah elemen-elemen pada volumenya (Ching, 2007). Adanya transformasi bentuk ini dilakukan agar tidak semata-mata mengambil atau plagiat dalam mendesain.

Penerapan motif ornamen ke dalam resort karena adanya fenomena serta permasalahan yang diperoleh. Dengan begitu terciptalah jawaban untuk mengatasi hal tersebut yaitu dengan mengambil pendekatan lokalitas. Lokalitas merupakan cara untuk melestarikan ciri khas atau melestarikan identitas dari suatu daerah dengan menunjukkan bagian dari langgam karya interior (Mulyati et al., 2023). Lokalitas sendiri memiliki beberapa poin mengenai kelokalitasannya menurut Lewis Mumford dalam (Priyambodo and Setijanti, 2016) antara lain:

1. Lokalitas merupakan peran penting, dimana manusia seperti merasakan rumah sendiri saat berada di lingkungannya. Lokalitas sangat dibutuhkan sehingga wajib di munculkan untuk kebutuhan manusia.
2. Lokalitas membuat kita mencoba untuk mengerti, memahami, sehingga suatu kita akan berhadapan dan bersepakat dalam tujuan semangat kreatifitas. Dalam artian kita tidak boleh hanya terpaku dengan sejarah yang ada seperti membuat tiruan arsitektur pada zaman dulu.
3. Lokalitas tidak melulu soal tradisional namun harus memanfaatkan teknologi yang berkelanjutan dan tepat guna.
4. Lokalitas dan perkembangan zaman harus saling melengkapi karena dua hal tersebut bukan hal yang berlawanan.

Transformasi akan diimplementasikan ke dalam perancangan baru resort bintang empat yang terletak di lokasi Jalan Reviola, Pulau Galang Kota Batam, Prov.Kepulauan Riau. Motif ornamen yang akan dipilih untuk diimplementasikan ke dalam resort tersebut adalah pucuk rebung, awan larat, dan lebah begantung. Penerapan motif ornamen melayu bukan sekedar hanya meletakkan namun dikarenakan kawasan tersebut mayoritas penduduknya merupakan suku melayu menurut (Nugroho, Arianto and Wahyono, 2019)

METODE PENELITIAN

Metode penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan meneliti ornamen budaya melayu. Setelah ornamen tersebut diteliti, dilakukan proses transformasi bentuk subtraktif, dimana proses ini dilakukan dengan mengurangi sebagian volume yang ada pada ornamen tersebut. Metode kualitatif deskriptif dilakukan dengan cara mengumpulkan data sekunder yang diperoleh dari studi literatur elektronik yaitu buku, jurnal, website yang mendukung penelitian. Setelah menemukan data, data tersebut kemudian di analisis dengan menggunakan penjabaran deskriptif.

PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
Studi Preseden

Lelewatu *Resort* Sumba merupakan hotel *resort* pantai bintang 5 yang berlokasi di Jl. Lelewatu No.168, Hoba Wawi, Wanokaka, Sumba, Nusa Tenggara Timur. Saat menuju Lelewatu *Resort* Sumba pengunjung akan disuguhkan pemandangan laut serta pepohonan hijau.



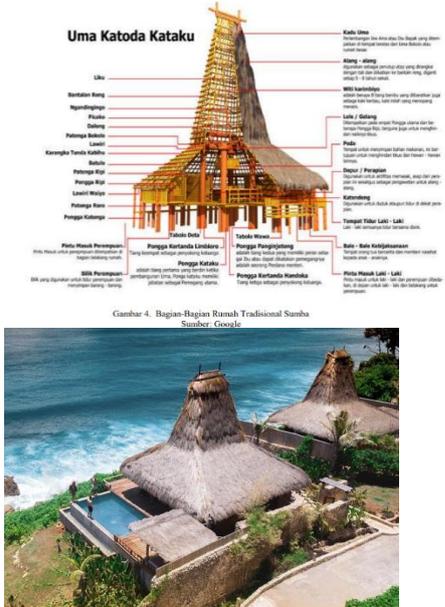
Gambar 1 (kiri-kanan) Logo dan Lelewatu Resort Sumba
Sumber: <https://lelewatu.com/>

Bentuk *cottage* yang dimiliki Lelewatu *Resort* Sumba sangat unik karena bentuk *cottage* mengikuti bentuk rumah adat sumba. Hal tersebut dapat dilihat dari bentuk, material dan struktur bangunannya. Selain menggunakan bentuk dan strukturnya Lelewatu *Resort* Sumba ini juga mengimplementasikan motif dan warna yang dimiliki budaya sumba.



Gambar 2 Villa Lelewatu Resort Sumba
Sumber Gambar: <https://lelewatu.com/>

No	Analisa	
1	<p>Plafon Pada plafon kamar menggunakan kayu dengan konstruksi atap terekspos. Plafon yang digunakan mirip dengan rumah adat sumba dari segi bentuk dan material. Lampu yang digunakan pada <i>resort</i> ini lampu gantung dengan material bahan alami yaitu rotan.</p>	

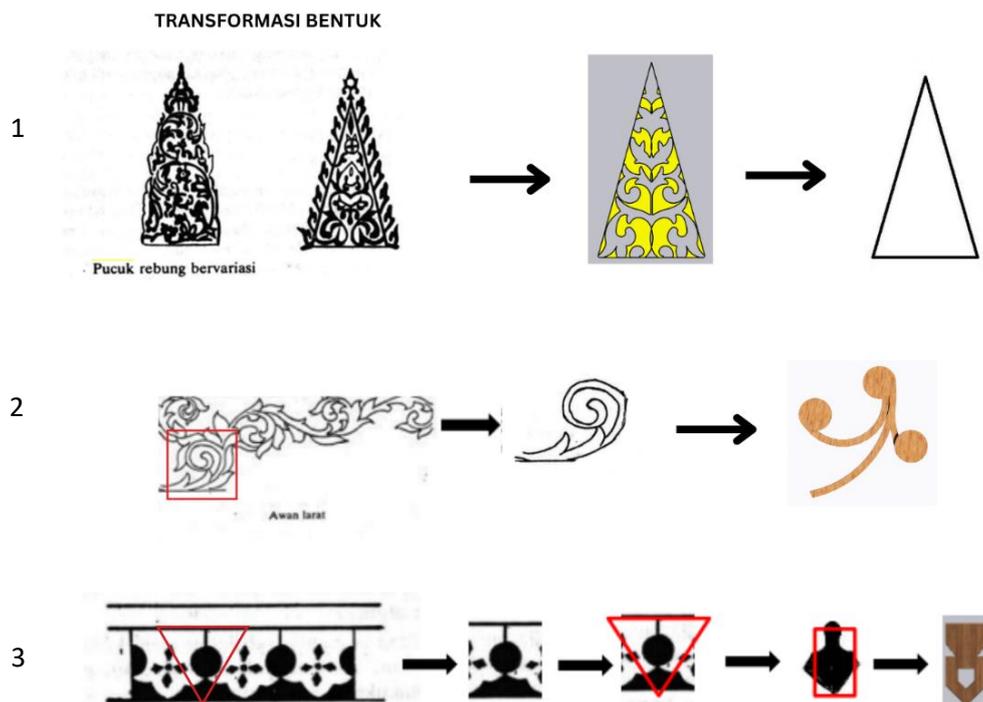
No	Analisa	
2	<p>Dinding</p> <p>Dinding berwarna coklat muda dimana coklat muda tersebut berasal dari material yang digunakan yaitu material bambu. Selain itu pada kamar ini memiliki ornamen yaitu kepala kerbau dimana hal tersebut merupakan lambang dari daerah sumba sendiri.</p>	
3.	<p>Lantai</p> <p>Menggunakan material kayu dan bambu dengan kenaikan level lantai yang berbeda. Sesuai dengan rumah adat sumba.</p>	
4.	<p>Furniture</p> <p>Menggunakan konsep lesehan pada area kamar dimana konsep tersebut menggunakan kebiasaan dari budaya sumba saat sedang berkumpul.</p>	
5.	<p>Material</p> <p>Material yang digunakan pada resort ini sesuai dengan material yang ada pada rumah sumba asli yaitu</p>	 <p style="text-align: center;">Gambar 4. Bagian-Bagian Rumah Tradisional Sumba Sumber: Google</p>
6.	<p>Warna</p> <p>Dominan warna dominan menggunakan warna coklat, dengan aksen biru, merah, dan oren yang diperoleh dari kain tenun khas sumba.</p>	
<p>Kesimpulan</p> <p>Penerapan-penerapan plafon, dinding, lantai, furniture, material, dan warna merupakan acuan sebagai penerapan pendekatan lokalitas. Hal tersebut dapat dilihat dari bentuk, warna, dan fungsi ruangnya.</p>		

Sumber: Data Pribadi, 2023

Pemilihan Lelewatu Resort Sumba sebagai studi preseden karena resort tersebut memiliki gambaran konsep yang menyerupai dengan konsep proyek yang akan dirancang. Hal tersebut berupa penerapan dan penataan dari ornamen, material, dan warna yang berasal dari budaya lokal tersebut. Hanya saja penerapan ornamen yang akan diterapkan pada resort interior resort yang ada dikawasan Jalan Reviola, Pulau Galang Kota Batam, Prov.Kepulauan Riau tidak bentukan aslinya namun melalui proses transformasi.

Proses Transformasi

Seperti yang tertulis dalam buku *Architecture: Form, Space, & Order* oleh Francis D.K. Ching melakukan transformasi ada berbagai cara, salah satunya adalah transformasi subtraktif (pengurangan).



Gambar 3 Transformasi Bentuk
Sumber: Data Pribadi, 2023

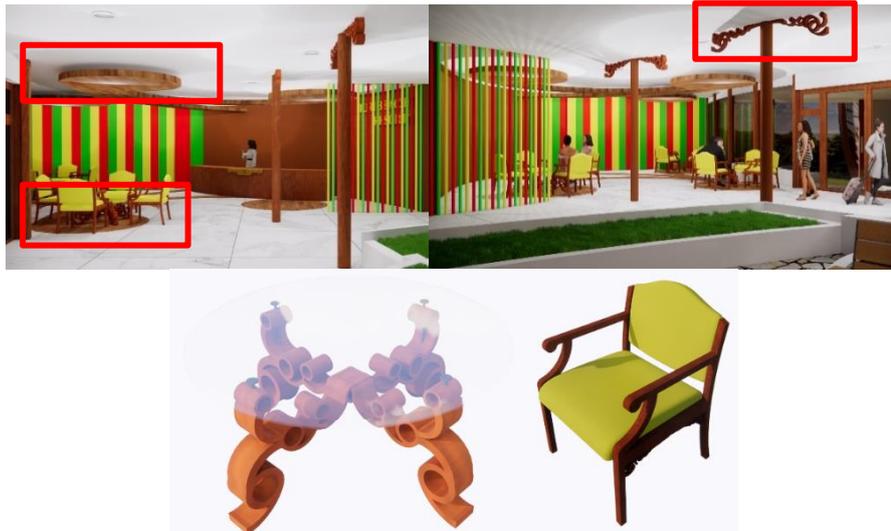
Bentuk ornamen yang sudah di transformasikan akan diimplementasikan ke dalam ruang utama *resort* seperti *lobby*, restoran, dan kamar.

Penerapan Motif Ornamen

Pada perancangan interior *resort* yang ada dikawasan Jalan Reviola, Pulau Galang Kota Batam, Prov.Kepulauan Riau akan mengimplementasikan bentuk ornamen yang sudah di transformasikan. Ornamen tersebut akan di implementasikan ke dalam ruang *lobby*, restoran, dan kamar.

1. Lobby

Lobby merupakan salah satu bagian terpenting pada *resort*. Hal tersebut dikarenakan *lobby* memiliki fungsi yang penting seperti: menjadi pusat informasi, ruang tunggu untuk pengunjung, dan menjadi pemberi kesan pertama saat pengunjung datang.



Gambar 4 Lobby
Sumber: Data Pribadi, 2023

Konsep bentuk pada area lobby mengambil motif awan larat yang di transformasikan. Motif tersebut memiliki makna yaitu panjang usia dan keagungan dengan artian tersimpan kerendahan hati. Studi transformasi bentuk nomor 2 yaitu motif transformasi awan larat ini dapat ditemukan pada lantai, plafon, kolom, dan furniture.

2. Kamar

Kamar merupakan tempat yang difungsikan oleh pengunjung sebagai sarana untuk menginap. Fungsi kamar hotel bagi para pengunjung adalah untuk tempat beristirahat dengan menampung banyak kegiatan seperti tidur, berkumpul, mengobrol, dan membersihkan diri.



Gambar 5 Kamar
Sumber: Data Pribadi, 2023

Memberikan suasana adat melayu namun mengikuti masa kini. Bentuk yang diimplementasikan ke dalam interior tersebut memiliki simbol keserasian dan kedamaian yang bisa disebut pucuk rebung. Keserasian dan kedamaian hanya ditempatkan hanya ditempatkan pada kamar karena tempat tersebut menjadi tempat berkumpul bersama keluarga yang akan menciptakan keserasian dan kedamaian antar anggota keluarga. Studi transformasi bentuk nomor 1 yaitu pucuk rebung dapat ditemukan pada bagian plafon, dinding, dan lantai.

3. Restoran

Restoran merupakan salah satu bagian yang dicari oleh pengunjung saat ingin menginap di *resort*. Restoran sendiri menyediakan pelayanan makanan dan minuman untuk para pengunjung yang menginap maupun tidak. Fungsi restoran bagi para pengunjung adalah menambah atau bisa juga meningkatkan pengalaman menginap di *resort*.



Gambar 6 Restoran lantai 2

Sumber: Data Pribadi, 2023

KESIMPULAN

Penerapan motif ornamen yang sudah di transformasikan ini berasal dari fenomena dan permasalahan yang ada. Untuk menjawab fenomena dan permasalahan tersebut dilaksanakan pencarian data yang mendukung. Hal pertama yang dilakukan adalah dengan menentukan jenis metode penelitian setelah menemukannya kemudian mencari studi literatur seperti jurnal, buku, website yang mendukung penelitian. Fenomena dan permasalahan tersebut berupa sangat jarang ditemukan bangunan yang menerapkan motif ornamen budaya asli di kepulauan Riau. Jawaban dari fenomena dan permasalahan tersebut adalah menentukan pendekatan dan konsep dengan menentukan studi preseden yang sesuai dengan proyek perancangan interior *resort*.

Pengolahan motif ornamen dilakukan dengan mentransformasikan bentuk motif ornamen dengan cara transformasi subtraktif. Sehingga tampilan pada motif ornamen yang di transformasikan memiliki bentuk yang lebih sederhana. Transformasi bentuk motif ornamen dapat memudahkan dalam mengimplementasikan motif ornamen tersebut ke dalam ruangan yang sering dikunjungi pengunjung atau tamu. Dengan begitu pengunjung atau tamu mendapatkan serta meningkatkan pengalaman saat berkunjung ke *resort*.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia Dwi Pertiwi, dkk. (2022). *Menerapkan Metode Pembelajaran Berorientasi Student Centered Menuju Masa Transisi Kurikulum Merdeka*. Jurnal Pendidikan Tambusai Volume 6 Nomor 2 Tahun 2022: 8839-8848.
- Ati Rosidah, PTP LPMP DKI Jakarta. (2020). *“Merdeka Belajar” Melalui Model Pembelajaran Blended Learning*. [Online, diakses tanggal 19 Februari 2023]. <https://lpmpdki.kemdikbud.go.id/merdeka-belajar-melalui-model-pembelajaran-blended-learning/>.
- Augustin, Sally. (2009). *Place Advantage Applied Psychology for Interior*. Architecture, Canada : John Wiley and Sons INC.
- Azhar. (2020). *Perkembangan Kurikulum di Indonesia dari Klasik ke Modern*. Vol 2 No 2 (2020): Fitrah: International Islamic Education Journal: 104-124.
- De Chiara, Joseph., dan John Callender. (1980). *Time-Saver Standards For Building Types*. Edisi II. New York: McGraw-Hill, Inc.

- Dewi, Kadek Cahya, dkk. (2019). *Blended Learning Konsep dan Implementasi pada Pendidikan Tinggi Vokasi*. Swasta Nulus: Denpasar, Bali.
- Hasanatul Hamidah, dkk. (2020). *HOTS-Oriented Module: Project-Based Learning*. Seameo Qitep in Language: Jakarta Selatan, Indonesia.
- KBBI. (2023). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. [Online, diakses tanggal 19 Februari 2023]. <https://kbbi.web.id/kurikulum>.
- Kemenpppa. (2015). *Panduan Sekolah Ramah Anak*. Jakarta: Deputi Tumbuh Kembang Anak Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak.
- Lueder, Rani. Rice, Valerie J. Berg. (2008). *Ergonomics For Children Designing Products And Places For Toddlers To Teens*. Taylor & Francis Group, LLC: United States of America.
- Neufert, Ernst. (2002). *Data Arsitek Jilid II Edisi 33, Terjemahan Sunarto Tjahjadi*. Jakarta: PT. Erlangga.
- Panero, Julius, dan Martin Zelnik. (2003). *Dimensi Manusia & Ruang Interior*. Jakarta: Erlangga.
- Sari, Sriti Mayang. (2004). *Peran Warna Interior Terhadap Perkembangan Dan Pendidikan Anak Di Taman Kanak-Kanak*. *Dimensi Interior*, Vol. 2, No. 1, Juni 2004: 22 – 36.
- Susanto, dkk. (2019). *Pedoman Pembinaan dan Pengembangan UKS/M*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.