

# Implementasi Gaya Arsitektur Indonesia dalam Desain Latar Antapura

Giovanno Amin

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan  
ga80064@student.uph.edu

## ABSTRAK

Makalah ini berfokus untuk memperlihatkan bagaimana gaya arsitektur Indonesia diimplementasikan kedalam desain konsep kerajaan Ambora yang terdapat dalam (IP) "Antapura". Perancangan konsep kerajaan yang dimulai dalam tahap ideation dimana informasi didapatkan berdasarkan konsep yang akan dibuat. Dengan perancangan gaya arsitektur rumah orang Jawa dan berbagai desain ornamen Jawa digunakan untuk membentuk suatu ide dasar yang nantinya akan divisualisasikan kedalam konsep yang dapat memperlihatkan identitas suatu kerajaan yang berasal dari Jawa dengan menggunakan komponen rumah *joglo*. Hasil desain yang dibuat juga diharapkan memiliki visual yang menarik dan dapat dikenali oleh *audiens*. Diharapkan dengan makalah ini dapat memperlihatkan bagaimana implementasi gaya arsitektur dapat dilakukan sehingga menghasilkan desain yang logis dan menarik.

Kata Kunci: Arsitektur, Tradisional, Joglo, konsep latar

## PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar yang memiliki banyak keberagaman budaya, ras, suku bangsa, agama, dan bahasa. Keragaman budaya arsitektur di Indonesia juga merupakan suatu budaya yang tumbuh bersama dengan suku bangsa, ras, dan agama (Wardiningsih, 2015). Masyarakat Indonesia sudah seharusnya bangga karena memiliki keberagaman budaya yang sangat luas dan berusaha untuk melestarikan budaya-budaya tersebut.

Akan tetapi dengan adanya era globalisasi saat ini pola hidup masyarakat mengalami perubahan yang lebih modern. Menurut Ameliola dan Nugraha (2013) mengatakan bahwa perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat, hal ini ditandai dengan kemajuan pada bidang teknologi komunikasi dan informasi. Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang terlibat dalam kemajuan di era globalisasi tersebut. Teknologi komunikasi dan informasi yang sudah berkembang dengan pesat membuat masyarakat terutama anak muda lebih sering menggunakan *gadget* mereka untuk mencari dan melihat semua jenis informasi yang dapat ditemukan khususnya media sosial.

Dengan semua kemudahan yang masa ini berikan kepada masyarakat, mereka cenderung untuk lebih memilih kebudayaan luar dikarenakan kebudayaan luar lebih mudah didapatkan dan praktis dibandingkan dengan budaya lokal (Nahak, 2019). Salah satu alasan penyebab informasi seputar budaya lokal sulit didapatkan karenanya sedikitnya orang yang mau membawa informasi tersebut ke permukaan

dan juga jika informasi itu ada, kebanyakan masyarakat sekarang melihat hal tersebut sebagai hal yang membosankan dan jadul.

Menurut Tjahjono (2002) arsitektur di Indonesia menampilkan suatu kaledoskop perbedaan bentuk dan tradisi teknologi yang mencerminkan keragaman daerah dan kekayaan warisan sejarah. Rumah adat atau rumah tradisional menjadi salah satu cara untuk memperlihatkan keberagaman budaya dari setiap daerah di Indonesia karena rumah tradisional dibangun oleh penduduk dari dulu tanpa atau sedikit mengalami perubahan-perubahan, sehingga rumah tradisional terbentuk berdasarkan tradisi yang ada pada masyarakat (Said, 2004: 48).

Maka dari itu dengan beranggotakan empat orang, penulis dan teman-temannya memulai Proyek Tugas Akhir perancangan dan visualisasi IP dengan judul Antapura yang membawa budaya dan keberagaman yang terdapat di Indonesia dan menggabungkannya ke dalam dunia *action fantasy*, khususnya penulis sebagai *environment artist* akan banyak mengambil bangunan bersejarah dan rumah-rumah tradisional Indonesia sebagai referensi utama. Diharapkan bahwa dengan memperkenalkan budaya-budaya Indonesia melalui IP dan animasi dapat menarik minat masyarakat terutama anak muda Indonesia.

## **KAJIAN TEORI**

### **Gaya Arsitektur Rumah Orang Jawa Gunawan Tjahjono**

Informasi yang didapatkan dari buku Indonesian Heritage – Arsitektur mengenai arsitektur rumah orang Jawa menjadi dasar perancangan kerajaan ambora pada (IP) “Antapura”. Dimulai dengan ciri umum dari arsitektur rumah tradisional di Indonesia dan memberikan banyak informasi mengenai rumah-rumah adat di Indonesia yang salah satunya merupakan arsitektur rumah orang Jawa. Menjelaskan tentang jenis-jenis rumah Jawa, bentuk atap, dan memperlihatkan kerangka dan fondasi dari rumah *joglo*. Buku ini memberikan informasi yang diperlukan untuk memulai perancangan konsep kerajaan.

### **Ragam Hias Jawa Tradisional Danoe Iswanto**

Berbagai bentuk ragam hias yang terdapat pada rumah tradisional Jawa, ragam hias ini merupakan sebuah bentuk tambahan pada suatu bangunan yang memiliki unsur filosofis tertentu, hal ini lebih mementingkan suatu estetika dari rumah tradisional dan tidak terlalu mempengaruhi fungsi (Iswanto, 2008). Berbagai informasi mengenai ornamen-ornamen Jawa ini digunakan untuk menambahkan variasi dan corak pada desain sehingga membuat bangunan menjadi lebih menarik untuk dilihat.

## **METODOLOGI**

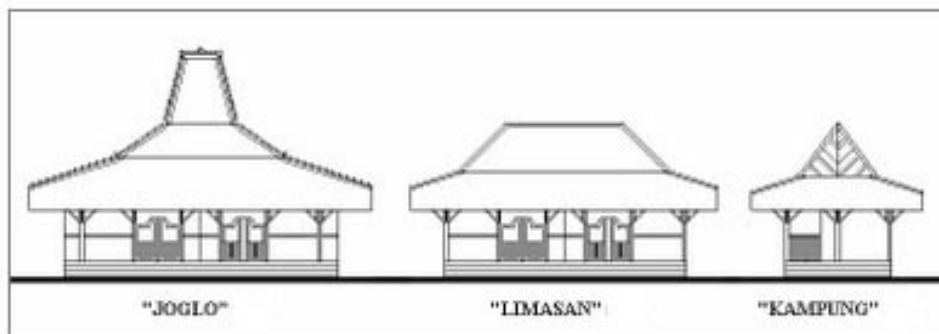
Perancangan latar dan tempat IP Antapura akan dibuat dengan sumber utama berdasarkan gaya arsitektur rumah orang Jawa dan Ragam hias Jawa Tradisional. Dengan mengumpulkan informasi mendalam sesuai dengan tema dan ide dasar yang nantinya akan digunakan dalam pengembangan konsep yang mencakup struktur, fondasi, dan visual dari kerajaan.

## PEMBAHASAN

### Ideation

Desain latar Antapura terinspirasi dari berbagai bangunan dan lokasi nyata di Indonesia. Salah satu wilayah yang terdapat di dunia antapura dikembangkan berdasarkan pulau Jawa, wilayah tersebut dinamakan "Ambora". Pada proses perancangan kerajaan Ambora, terdapat beberapa pertimbangan yang harus dilakukan seperti, struktur sosial, latar belakang kerajaan, ciri khas, geografi wilayah, bagaimana keadaan wilayah tersebut, sebesar apa pengaruh dan luas kerajaan, berapa banyak jumlah suku yang tinggal dan keadaan ekonomi. Dengan adanya beberapa pertimbangan tersebut, Kerajaan ini dibuat dengan sebuah konsep kerajaan yang makmur dan berjiwa sosial tinggi. Struktur sosial dari kerajaan ini juga merupakan satu kerajaan yang besar, dan memiliki kelebihan pada bidang perkebunan, bati, pengrajin batu, dan pandai besi. Dengan semua konsep yang sudah ditentukan, penulis mendesain sebuah kerajaan yang unsur utamanya berasal dari sebuah rumah tradisional Jawa, rumah *joglo* menjadi referensi yang paling utama. Beberapa alasan penulis memilih rumah *joglo* dikarenakan, rumah *joglo* merupakan arsitektur khas Jawa Tengah yang paling terkenal di kalangan masyarakat. *Joglo* sendiri merupakan nama yang sudah diubah, nama sebenarnya adalah *jugloro* (*juloro*), berasal dari kata *tajug-loro* yang artinya merupakan dua *tajug*.

Rumah ini juga sering dinilai sebagai tingginya status sosial karena pada dulunya hanya orang-orang mampu yang dapat memiliki rumah *joglo*, hal ini disebabkan karena biaya pembangunan yang mahal dan membutuhkan bahan yang lebih banyak dibandingkan rumah dalam bentuk lain. Masyarakat jaman dahulu juga sering meninggikan dan mengagungkan rumah *joglo* sebagai rumah yang hanya boleh dimiliki orang kaum bangsawa, raja, serta mereka-mereka yang berasal dari keturunan yang terhormat dan terpandang (Moniaga & Gunawan, 2019). Selain itu, bangunan atau bentuk dari *joglo* itu sendiri merupakan bentuk bangunan tradisional Jawa ya paling sempurna dan bergengsi, dikatakan sempurna karena *joglo* memiliki elemen-elemen pembentuk yang paling lengkap dibandingkan dengan bangunan tradisional Jawa lainnya (Ashadi, 2017). Hal lain yang dipertimbangkan merupakan strata sosial yang dimiliki rumah adat *joglo*. Bentuk atap yang berbeda melambangkan status yang berbeda.



Gambar 1 berbagai bentuk atap rumah *joglo* (Sumber: mahaadmin, 2019)

Dimana rumah *kampung* merupakan rumah yang paling sederhana dan biasanya rakyat biasa yang tinggal disana. Rumah *kampung* memiliki ukuran yang cukup kecil dan memiliki bentuk atap yang seimbang antara sisi kanan dan kirinya sehingga membentuk sebuah segitiga runcing. Rumah *limasan* dapat dikatakan rumah yang sudah memiliki strata yang cukup tinggi dan bentuk yang paling umum digunakan oleh rakyat Jawa. Berbeda dengan rumah *kampung*, rumah *limasan* memiliki atap yang tumpul dan menutupi bagian atas rumah pada empat sisinya. Rumah *joglo* yang memiliki status paling tinggi (Dekoruma, 2018). Dengan strata yang terlihat jelas melalui desain bentuk rumah tersebut, setelah itu hal yang harus dilakukan adalah memulai perancangan kerajaan dalam latar animasi dengan komponen utama yang merupakan rumah adat joglo dan beberapa komponen lainnya.

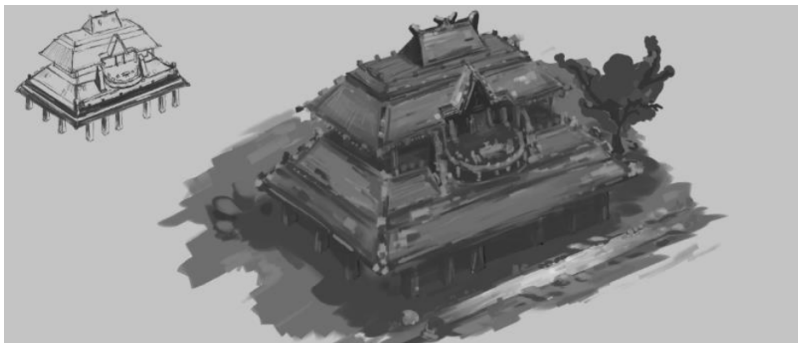
### **Architecture Design of Ambora Kingdom**

Dengan adanya banyak penelitian yang dilakukan pada tahap *ideation*, penulis menggunakan rumah *joglo* sebagai unsur utama dalam perancangan istana kerajaan Ambora. Rumah *joglo* dipilih dikarenakan tempatnya yang berasal dari Jawa, dan bangunan tersebut memiliki cirikhas yang sangat jelas. Dalam perancangan terdapat beberapa sketsa awal yang dilakukan.



**Gambar 2** Konsep awal istana Ambora (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2021)

Diatas merupakan salah satu desain awal istana kerajaan Ambora, penulis ingin memperlihatkan sebuah istana yang megah dan besar tanpa mengurangi aspek dari rumah *joglo* jadi tidak terlalu banyak modifikasi yang dilakukan oleh penulis selain dengan menambahkan dan memperluas jumlah atap istana serta menambahkan tiang tambahan.



**Gambar 3** Konsep alternatif istana Ambora (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2021)

Diatas merupakan konsep lain dari istana kerajaan Ambora, disini penulis cukup banyak mengubah bentuk atap *joglo* dan mencoba untuk menambahkan sebuah ruangan atau teras diatasnya. Hal ini untuk mencoba suatu variasi yang lebih jauh dari bentuk dasar *joglo*. Kekurangan dari desain ini adalah, kemungkinan hilangnya unsur rumah *joglo* yang membuat orang tidak mengenali bahwa bangunan tersebut merupakan rumah tradisional dari Jawa.



Gambar 4 Konsep final kerajaan (sumber: Dokumentasi pribadi, 2021)

Maka penulis menyimpulkan untuk menggunakan konsep awal dengan sedikit perubahan untuk memperlihatkan unsur rumah *joglo* menjadi lebih jelas dan dibantu dengan elemen lain seperti pegunungan yang terdapat di sekitar kerajaan, hal ini dibuat untuk memberikan suasana dan *mood* kerajaan yang unik, aman dan luas. Elemen lain seperti kabut juga membuat kerajaan berada di wilayah yang cukup tinggi dan adanya bantuan pencahayaan untuk membantu fokus ke istana.

## SIMPULAN & REKOMENDASI

Berdasarkan hasil pembahasan diatas, desain arsitektur kerajaan sudah dibuat berdasarkan informasi-informasi yang didapatkan dengan melakukan penelitian yang mendalam berdasarkan ide dan konsep yang ingin dibuat. Menggunakan informasi dan referensi dalam perancangan latar dapat membantu membuat desain yang dapat dipercaya dan *logis*. Berbagai pertimbangan dalam perancangan kerajaan juga dibuat dengan tujuan kerajaan itu sendiri dapat melambangkan sebuah kerajaan yang berasal dari Jawa serta membuat visual dari kerajaan Ambora menjadi menarik dan megah tetapi masih terlihat unsur tradisional. Berbagai hal tersebut memenuhi kriteria yang terdapat dari pembahasan tahap ideation untuk membuat suatu desain arsitektur kerajaan yang dapat dikenali berasal dari Indonesia.

Berdasarkan makalah ini, diketahui bahwa Indonesia sendiri memiliki banyak keanekaragaman budaya dan dapat menjadi konsep yang menarik jika dikemas dengan benar. Untuk mewujudkan hal tersebut, dibutuhkan proses yang jelas untuk mengembangkan IP. Pada makalah ini diperlihatkan bagaimana proses perancangan latar dunia IP yang dimulai dari menentukan tujuan yang jelas, ide dan konsep, mengumpulkan referensi, dan berlanjut pada eksplorasi desain sesuai dengan konsep dan tema IP. Diharapkan makalah ini dapat menjadi referensi dalam

proses desain latar dunia fantasy dan memberikan pandangan bagi masyarakat tentang indahnya budaya Indonesia.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ashadi. (2017). Keraton Jawa. Jakarta: ArsitekturUMJpress, 2017.
- Ameliola, S., & Nugraha, H. D. (2013). Perkembangan media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi. In International Conference On Indonesian Studies” Ethnicity And Globalization
- Iswanto, D. (2008). APLIKASI RAGAM HIAS JAWA TRADISONAL PADA RUMAH TINGGAL BARU. Jurnal Ilmiah Perancangan Kota dan Permukiman, vol.7, no.2, Juni 2008.
- Moniaga, C., & Gunawan, A. (2019). Rumah Joglo Sebagai Identitas Visual Konsep Bangunan Kuliner Kontemporer. Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Media Baru. Jawa Tengah: Fakultas Arsitektur dan Desain Unika Soegijapranata Semarang.
- Tjahjono, G. (2002). NDONESIAN HERITAGE –Arsitektur, Edisi 1, Jakarta: Grolier International, 2002.
- Kania. (2018). Penuh Makna, Inilah 5 Fakta Menarik Mengenai Rumah Jawa!. Retrieved from <https://www.dekoruma.com/artikel/75315/fakta-rumah-jawa>
- Mirsa, R. (2019). Arsitektur Rumah Saudagar Batik : Simbol, Pola, dan Fungsi Ruang. TeknoSain.
- Nahak, H. M. I. (2019). UPAYA MELESTARIKAN BUDAYA INDONESIA DI ERA GLOBALISASI. Jurnal Sosiologi Nusantara. Retrieved from <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jsn/article/view/7669>
- Said, A. A. (2004). Toraja Simbolisme Unsur Visual Rumah Tradisional. Jogjakarta: Ombak
- Wardiningsih, S. (2015). ARSITEKTUR NUSANTARA MEMPENGARUHI BENTUK BANGUNAN YANG BERKEMBANG DI INDONESIA. Jakarta: Institut Sains Dan Teknologi Nasional.