

BAB 7

PENUTUP

A. Kesimpulan

Griya Seni dan Budaya Terakota merupakan kawasan pelestarian kesenian Terakota yang merupakan kesenian asli dari kerajaan Majapahit yang hampir punah di masa sekarang. Karya-karya Terakota tersebut menjelaskan spesifikasi pekerjaan berdasarkan kompetisi di masa kerajaan. Secara konseptual-teoritis, suatu inovasi teknologi akan dapat terwujud manakala ada aspek kepandaian (*genius*), aspek kebutuhan (*need*), aspek kesempatan (*opportunity*), dan aspek sumber bahan (*resources*). Aspek kepandaian tidak menjamin terjadinya inovasi jika masyarakat yang bersangkutan tidak merasa memerlukan atau membutuhkan. Demikian pula, ketersediaan sumber bahan juga belum menjamin terjadinya inovasi jika masyarakat tidak memiliki keterampilan atau pengetahuan, tidak merasa memerlukan.

Warisan budaya kerajaan Majapahit mempunyai nilai relevansi tinggi bagi kehidupan masa kini. Karya budaya memiliki tiga macam manfaat yakni: Ideologis, Edukatif dan Ekonomis. Nilai ideologis bermakna warisan budaya Majapahit bagi masyarakat masa kini merupakan sebuah kebanggaan yang harus dilestarikan keberadaannya. Di dalam warisan budaya terdapat nilai-nilai luhur. Nilai ekonomis adalah bahwa warisan budaya Majapahit pada masa kini dapat dimanfaatkan untuk kepeninganan ekonomi melalui sektor pariwisata. Nilai edukatif adalah bahwa di dalam warisan budaya terdapat pesan-pesan edukatif, karena sebuah karya seni pada hakikatnya mengandung pesan yang ingin disampaikan kepada masyarakat.

Perancangan ini selain difungsikan untuk melestarikan kebudayaan Terakota juga bertujuan untuk memberikan pendidikan mengenai kesenian Terakota itu sendiri, selain itu perancangan juga bertujuan untuk dijadikan sebagai tempat wisata. Dimana perancangan Griya Seni dan Budaya Terakota ini dirancang di Kecamatan trawas Kabupaten Mojokerto, Jawa Timur. Menurut Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Mojokerto, Kecamatan trawas merupakan salah satu kawasan yang cukup ramai ditunjang dengan lokasi yang strategis terletak di jalan utama. Memiliki potensi obyek wisata yang cukup besar ditunjang dengan suguhan pemandangan pegunungan.

Pada perancangan Griya Seni dan Budaya Terakota ini mengoptimalkan potensi alam yang ada di sekitar kawasan. Selain itu, merancang griya seni yang dijadikan sebagai pusat pelestarian kebudayaan merupakan kewajiban manusia. Dimana manusia merupakan Khalifah di bumi yang bertanggung jawab untuk memimpin, menjaga, memanfaatkan dan melestarikan alam semesta dan lingkungan hidup dengan sebaik-baiknya (QS. Al Baqarah:30). Kesenian Terakota sendiri merupakan salah satu kekayaan dan adat istiadat nenek moyang bangsa Indonesia yang bermanfaat, dan Allah SWT memerintahkan kepada umatnya untuk melestarikan adat istiadat yang baik dan meninggalkan adat istiadat yang kurang baik (QS. Al-A'raf:199). Dimana kesenian Terakota merupakan kesenian dengan bahan dasar tanah, dan diukir dengan indah (QS. As'Sajdah:7).

Rancangan Griya Seni dan Budaya Terakota ini menggunakan tema *Re-Inventing Tradition*, pemilihan tema didasari dengan pertimbangan fungsi utama dari

bangunan yaitu sebagai pusat pelestarian kebudayaan Terakota. Merupakan kebudayaan di masa kerajaan Majapahit yang dihadirkan dengan unsur kekinian.

Konsep yang digunakan dalam perancangan adalah Khalifah, Lokalitas dan Sinergy. Khalifah merupakan pengaplikasian dari nilai-nilai integrasi keislaman, dimana konsep khalifah dimunculkan di dalam perancangan dengan penerapan prinsip-prinsip dari tugas khalifah di bumi. Konsep lokalitas di dalam perancangan diterapkan dengan penggunaan struktur, bentuk bangunan, penataan pola masa bangunan dan zoning ruang pada perancangan. konsep synergi sendiri merupakan hasil dari penerapan prinsip desain yang diusung oleh konsep khalifah dan lokalitas.

Nilai-nilai yang diterapkan dalam perancangan ini antara lain, nilai kepemimpinan, tanggung jawab, dan pelestarian dengan menjaga alam disekitar kita. Dalam perancangan Griya Seni dan Budaya ini terdapat prinsip-prinsip dari tema Re-Inventing tradition yang dijadikan sebagai acuan utama dalam menentukan analisis dan konsep desain, dimunculkan melalui pertapakan, perangkaan, peratapan, persungkupan dan persolekan. Bangunan dirancang bersahabat dengan alam dengan sedikit mungkin merubah kontur tapak, bangunan menggunakan material dan disesuaikan dengan kekuatan material tersebut dirancang dengan struktur-struktur yang digunakan dalam arsitektur Majapahit dan Jawa, menggunakan struktur atap, unsur-unsur persolekan dan ornamentasi tradisional.

Dengan melakukan perancangan sebuah griya seni sebagai wadah untuk melestarikan kesenian Terakota yang merupakan kebudayaan dari kerajaan

Majapahit. Pendekatan tema yang digunakan adalah *Re-Inventing Tradition*, yang memunculkan konsep Khalifah, Lokalitas dan Sinergy dengan acuan utama-nya dalam perancangan berdasarkan prinsip-prinsip dari tema tersebut.

B. Saran

Pengerjaan laporan seminar tugas akhir ini diharapkan dapat direalisasikan dalam sebuah proyek perancangan Griya Seni dan Budaya Terakota di Kecamatan Trawas. Sehingga kedepan dengan adanya sebuah pusat pelestarian dan pengembangan kesenian Terakota dapat memberikan wadah kepada para pengrajin kesenian Terakota, sehingga tidak terjadi lagi pengeksploitasian situs-situs Terakota. Khususnya generasi muda sebagai penerus bangsa hendaknya berusaha untuk mengenal kebudayaan dan adat istiadat dari bagsa Indonesia sendiri, yang pastinya dengan memilah antara unsur kebudayaan yang baik dan meninggalkan unsur yang kurang baik. Adapun beberapa poin yang perlu disampaikan penulis dalam kesempatan ini adalah sebagai berikut:

1. Manusia sebagai khalifah di bumi ini melakukan kewajiban dan tanggung jawabnya dengan sebaik-baiknya, selain itu manusia harus selalu menjaga dan melestarikan alam semesta dan selalu bersyukur atas segala nikmat yang telah diberikan Allah SWT.

2. Untuk pemula hendaknya harus lebih banyak mengkaji tafsir, sehingga memudahkan penulis untuk mengintegrasikan nilai-nilai keislaman yang akan digunakan sebagai dasar acuan perancangan.
3. Sebuah karya arsitektur hendaknya dapat difungsikan secara fungsional di dalamnya, masuk akal(logis), menyesuaikan dengan objek perancangan yang direncanakan dan dapat dipertanggung jawabkan.
4. Dalam menentukan dan memilih lokasi tapak hendaknya memperhatikan kelebihan dan kekurangan dari tapak tersebut, sehingga dalam proses perancangan kedepannya lokasi tapak dapat mendukung perancangan itu sendiri.
5. Dalam memanfaatkan tapak dengan kontur yang cukup curam memerlukan analisis yang cukup kompleks, sehingga rancangan sendiri dapat dimanfaatkan dengan baik dan berfungsi sesuai dengan tujuan awal perancangan.
6. Isu yang digunakan dalam menentukan judul perancangan merupakan salah satu pedoman kuat yang harus dimiliki oleh penulis, begitu pula penulis hendaknya senantiasa melakukan studi literature dengan baik guna mendapatkan hasil yang diinginkan, dan selalu konsisten dari awal hingga akhir proses pengerjaan.
7. Pemilihan tema yang sesuai dengan perancangan merupakan salah satu pedoman yang digunakan untuk menentukan arah dan objek dari perancangan tersebut.
8. Dalam penggunaan tema *Re-Inventing Tradition* hendaknya penulis memperbanyak referensi untuk mematangkan tema yang digunakan.