

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pulau Lombok terletak di sebelah timur Pulau Bali dan sebelah barat Pulau Sumbawa dan memiliki luas wilayah kurang lebih 5435 km². Pulau Lombok secara administratif terdiri dari lima Kabupaten dan Kota yakni Kabupaten Lombok Barat, Kabupaten Lombok Utara, Kabupaten Lombok Timur, Kabupaten Lombok Tengah, dan Kota Mataram yang termasuk dalam Provinsi Nusa Tenggara Barat. Pulau Lombok memiliki jumlah penduduk kurang lebih sekitar 3 juta jiwa, 80% di antaranya adalah Suku Sasak yang memiliki warisan kebudayaan berupa arsitektur tradisional sebagai ekspresi kultural masyarakat Sasak dalam bentuk bangunan-bangunan tempat tinggal dan tempat menyimpan bahan makanan.

Rumah-rumah Suku Sasak Lombok Tengah bagian selatan berbeda dengan arsitektur Suku Sasak bagian utara, perbedaannya adalah cenderung luas dan melintang. Desa-desa Suku Sasak Lombok Tengah bagian selatan mempunyai bangunan di wilayah pegunungan, tertata rapi, serta mengikuti perencanaan yang pasti. Di Lombok bagian utara, biasanya perkampungan Suku Sasak terdapat dua baris rumah tipe bale, dengan sederet *Lumbung* padinya di satu sisi yang lain. Bangunan lain yang menjadi ciri khas perkampungan orang Sasak adalah rumah besar (Bale Beleq).

Di antara deretan rumah-rumah itu dibangun balai yang bersisi terbuka (Berugaq) sebagai tempat pertemuan. Balai terbuka menyediakan panggung untuk kegiatan sehari-hari dalam fungsi hubungan sosial masyarakat. Balai ini juga digunakan untuk urusan keagamaan misalnya upacara penghormatan jenazah sebelum dikuburkan. Sementara makam leluhur yang terdiri dari rumah-rumah kayu dan bambu kecil dibangun di wilayah bagian atas dari perkampungan. Sedikitnya ada empat jenis dasar *Lumbung* dengan ukuran yang berbeda-beda.

Di desa-desa Lombok Tengah bagian selatan, panggung yang berada di bagian bawah Lumbung padi berperan sebagai balai. Di Lombok bagian utara, tidak semua desa memiliki Lumbung padi. Lumbung padi menjadi ciri khas yang sangat menarik dalam arsitektur Suku Sasak. Bangunan Lumbung itu didirikan pada tiang-tiang dengan cara dan ciri khas yang mirip bangunan-bangunan Austronesia. Bangunan ini memiliki atap berbentuk “topi” yang ditutupi Ilalang. Empat tiang besar menyangga tiang-tiang melintang di bagian atas tempat kerangka utama dibangun. Bagian atas penopang kayu kemudian menguatkan rangka-rangka bambu yang semua bagiannya ditutupi Ilalang. Satu-satunya yang dibiarkan terbuka adalah sebuah lubang persegi kecil yang terletak tinggi di bagian ujung berfungsi untuk menaruh padi hasil panen. Untuk mencegah hewan pengerat masuk. Piringan kayu besar yang mereka sebut *Jelepreng*, disusun di bagian atas puncak tiang dasarnya.

Rumah tradisional Suku Sasak memiliki bentuk denah persegi, tidak berjendela dan hanya memiliki satu pintu dengan pintu ganda yang telah diukir halus. Di bagian dalam, tidak terdapat tiang-tiang penyangga atap. *Bubungan* atapnya curam, terbuat dari jerami yang memiliki ketebalan kurang lebih 15 centimeter. Atap itu sengaja dibiarkan menganjur ke bagian dinding dasar yang hampir menutupi bagian dinding. Dinding terdiri dari dua bagian, bagian tengah yang menyatu dengan atap dibuat dari bambu, bagian bawah dibuat dari campuran lumpur, dan jerami yang permukaannya telah di poles halus (Fathurrahman 2016)

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Lombok Tengah dengan sampel 30 orang masyarakat Lombok Tengah, didapatkan hasil penelitian 10 dari 30 orang tersebut tidak semua mengerti tentang pembuatan Rumah Adat Suku Sasak, mengerti fungsi ruang, bentuk rumah, bahan yang digunakan dan mengetahui filosofi dari setiap tahapan pembuatan Rumah Adat Sasak Lombok tengah, maka perlu sebuah terobosan baru dalam bentuk media informasi yang bisa memberikan pengetahuan dan bisa menjadi arsip budaya untuk generasi berikutnya dalam bentuk visualisasi animasi yang menarik.

Visualisasi adalah bentuk proses penyampaian informasi yang digunakan untuk menjelaskan bentuk dunia nyata ke dalam komputer. Visualisasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran mengenai sejarah dan budaya, misalnya pengenalan rumah adat tradisional. Visualisasi memiliki banyak jenis salah satunya yaitu Visualisasi 3D yang secara matematis memiliki koordinat kartesius x , y , dan z . Visualisasi 3D memberikan keuntungan berupa secara tampilan visual lebih realistis dan dapat diberikan cerita sesuai dengan tiruan benda nyata. Visualisasi 3D dapat menjadi media dokumentasi dan publikasi arsitektur tradisional masyarakat Lombok Tengah yang ada saat ini. Salah satu contoh arsitektur tradisional yaitu Rumah Adat Bale Tani Suku Sasak Lombok Tengah.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka perlu dibuat Visualisasi 3D Tahapan Pembangunan Rumah Adat Sasak Lombok Tengah berbasis *desktop* untuk menambah wawasan masyarakat dengan tampilan visualisasi yang menarik. Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Lombok Tengah serta Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Lombok Tengah terdapat suatu masalah yaitu tidak adanya buku ataupun referensi tentang pembuatan Rumah Adat Suku Sasak Lombok Tengah bagian selatan.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas dapat dirumuskan tentang tahapan pembuatan model atau bentuk Rumah Adat Suku Sasak Lombok Tengah serta menginformasikan eksterior Rumah Adat Sasak dalam bentuk visual animasi 3D yang menarik dan bisa dioperasikan di berbagai versi sistem operasi Windows.

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah di atas, maka pada tugas akhir ini dibatasi pada:

1. Perancangan Rumah Adat Suku Sasak Lombok Tengah ini dapat dilihat dari semua sisi (kiri, kanan, depan dan belakang).
2. Proses pembuatan Rumah Adat Suku Sasak Lombok Tengah memiliki tahapan diantaranya:
 - a. Kaki bangunan berupa *Betaran* atau Pondasi yang relatif tinggi

- b. Penanaman tiang sebagai pilar rumah atau badan bangunan yang membentuk kerangka dinding.
 - c. Pemasangan pagar (ulatan bambu) diatas pondasi.
 - d. Pemasangan bagian kepala bangunan dirangkai dengan *Lenggaran* pada setiap sudut rumah (sun).
3. Aplikasi ini hanya menampilkan eksterior Rumah Adat *Bale Tani* atau *Bale Jamaq*.
 4. Pembuatan Aplikasi ini menggunakan *3Ds Max* sebagai tempat *modelling* bahan bangunan dan *Unity* sebagai tempat membuat visualisasi

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan visualisasi animasi Rumah Adat Suku Sasak Lombok Tengah ini yaitu:

1. Komputerisasi

Mengenalkan ke masyarakat Lombok Tengah yang belum mengetahui atau belum pernah sama sekali mengenal dunia komputer agar menjadi pengetahuan baru di bidang Animasi Dan Visualisasi

2. Dokumentasi

Mengenalkan kembali alur pembuatan Rumah Adat Suku Sasak Lombok Tengah. Sebagian besar masyarakat Lombok Tengah pada khususnya belum mengetahui alur pembuatan Rumah Adat Suku Sasak Lombok Tengah yang seharusnya menjadi tolak ukur untuk lebih mencintai budaya Sasak.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari pembuatan visualisasi animasi ini yaitu:

1. Dokumentasi

Visualisasi alur pembuatan Rumah Adat Suku Sasak Lombok sebagai dokumentasi untuk memudahkan masyarakat khususnya Lombok Tengah dalam mengenal arsitektur dan langkah-langkah pembuatan rumah adat.

2. Pariwisata

Visualisasi alur pembuatan Rumah Adat Suku Sasak Lombok di buat untuk mengenalkan dan menarik minat wisatawan datang ke Lombok dan akan mengetahui bagaimana alur pembuatan Rumah Adat Suku Sasak Lombok Tengah.

3. Penulis

Penulis dapat mengetahui alur pembuatan Rumah Adat, fungsi, bahan yang digunakan dan bentuk rumah adat serta filosofi yang ada di bangunan Rumah Adat Suku Sasak Lombok Tengah.

1.6 Metodologi Penelitian

Dalam pembuatan tugas akhir ini menggunakan metodologi penelitian diantaranya.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

a. Metode kepustakaan

Metode pengumpulan data dengan cara mengambil informasi dari Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Daerah Lombok Tengah, jurnal, buku, atau artikel-artikel terkait.

b. Metode Wawancara dan Observasi

Metode pengumpulan data dan mengamati atau meninjau langsung di lokasi penelitian untuk mengetahui kondisi yang terjadi atau membuktikan kebenaran dari sebuah design penelitian, wawancara yang dilakukan melibatkan:

1. Amaq Opan, Pemangku Adat Desa Sade Lombok Tengah
2. Suciwati, *Tourist Guide* Desa Sade Lombok Tengah
3. Masyarakat Desa Sade Lombok Tengah

Dari hasil wawancara tersebut dapat diperoleh penjelasan tentang bagaimana cara membuat Rumah Adat Suku Sasak Lombok Tengah, bahan-bahan bangunan yang digunakan, makna setiap ruangan, bentuk serta filosofi bangunan.

1.6.2 Metode Perancangan dan Pembuatan Visualisasi

Merancang arsitektur visualisasi menggunakan *flowchart*, perancangan *user interface* untuk menentukan kebutuhan visualisasi yang akan dibangun menggunakan *Unity* dan *3 Ds Max* pada pembuatan objeknya (asset).

1.6.3 Pengujian

Fungsi dari pengujian adalah untuk mengetahui informasi kualitas dari visualisasi. Pengujian hasil Tugas Akhir ini dilakukan dengan 3 cara yaitu Pengujian *Operating System*, *Mouse Click* dan Pengujian Kuesioner. Pengujian *Operating System* yaitu tahapan pengujian menjalankan aplikasi di sistem operasi komputer diantaranya *Windows 7*, *Windows 8* dan *Windows 10*. *Black Box Testing* adalah pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. Jadi dianalogikan seperti k melihat suatu kotak hitam, hanya bisa melihat penampilannya saja, tanpa tau ada apa dibalik bungkus hitam nya. Sama seperti pengujian *Black Box*, mengevaluasi hanya dari tampilan luarnya (interface nya), fungsionalitasnya. tanpa mengetahui apa sesungguhnya yang terjadi dalam proses detailnya (hanya mengetahui input dan output). Yang terakhir yaitu pengujian kuesioner yang dilakukan untuk mengetahui pendapat respon masyarakat tentang aplikasi visualisasi yang sudah dibuat, kemudian mengisi kuesioner yang telah disediakan, sebelum melakukan pengujian kuesioner, pembuat aplikasi visualisasi akan menjelaskan maksud dan tujuan pengujian, memberikan petunjuk pengujian dan menjelaskan alur dalam pengoperasian aplikasi. Setelah itu responden diminta untuk mengisi kuesioner dengan standar pengisian yang ada di lembaran kuesioner