



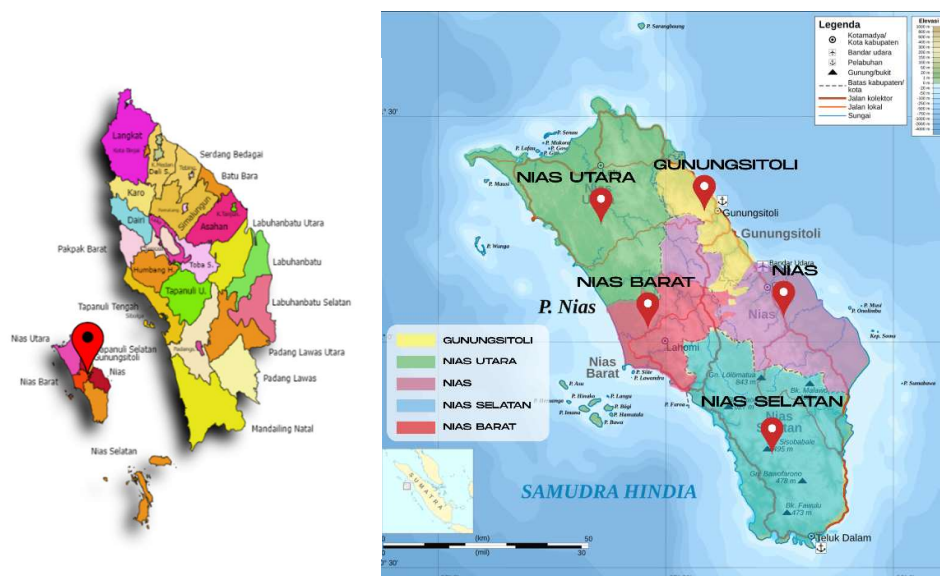
BAB I
PENDAHULUAN

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Tinjauan Umum Perancangan

Pulau Nias terletak di Provinsi Sumatera Utara. Secara administratif, Pulau Nias terbagi ke dalam empat kabupaten dan satu kota, yakni Kabupaten Nias, Kabupaten Nias Selatan, Kabupaten Nias Barat, Kabupaten Nias Utara, serta Kota Gunungsitoli.



Gambar 1. 1 Letak Nias Pada Peta Sumatera Utara dan Pemetaan Pulau Nias

Sumber: paintmaps.com dan Ilustrasi Penulis

Pulau Nias memiliki kekayaan seni dan budaya, baik dalam bentuk peninggalan materi maupun budaya tak benda. Peninggalan material yang masih lestari hingga kini antara lain rumah adat khas Nias serta berbagai situs megalitik yang memiliki nilai sejarah dan simbolik yang kuat (Dakhi et al., 2024). Di sisi lain, budaya Nias juga hadir dalam berbagai bentuk *living culture* seperti tradisi lompat

batu (*Fahombo*), seni tari, seni musik dan syair, ritual adat, serta kerajinan tradisional berupa ukiran kayu dan batu, anyaman, serta perhiasan logam.

UNESCO mendefinisikan *Intangible Cultural Heritage* atau *living heritage* sebagai warisan budaya yang diwariskan turun-temurun dan terus berkembang seiring waktu. Hal ini relevan dengan kondisi budaya Nias yang hingga kini masih memertahankan praktik-praktik budaya secara aktif. Pengakuan terhadap nilai budaya Nias juga tercermin dari masuknya desa Bawomataluo di Nias Selatan ke dalam daftar tentatif warisan dunia UNESCO oleh Komdigi(2019), berkat tradisi lompat batu dan arsitektur tradisionalnya. Fakta ini menegaskan bahwa Pulau Nias memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai pusat pelestarian budaya sekaligus destinasi pariwisata.

Berdasarkan data Kementerian pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek), hingga tahun 2024 telah tercatat sebanyak 2.213 Warisan Budaya Takbenda (WBTB) yang telah ditetapkan dari berbagai daerah di Indonesia. Dari jumlah tersebut, Sumatera Utara memiliki 29 WBTB yang terdaftar secara nasional dan 8 diantaranya dari Pulau Nias. Namun demikian, modernisasi, urbanisasi, serta perubahan gaya hidup masyarakat menyebabkan banyak WBTB menghadapi ancaman penurunan eksistensi. Adanya keterbatasan regenerasi pelaku budaya, kurangnya dokumentasi dan promosi, serta kurangnya media edukasi yang menarik bagi generasi muda menjadi faktor utama resiko kepunahan budaya. Oleh karena itu, upaya pelestarian WBTBB, khususnya di Pulau Nias memerlukan pendekatan yang tidak hanya bersifat konservatif, tetapi juga adaptif terhadap konteks sosial dan teknologi masa kini.

Salah satu langkah strategis dalam pelestarian dan pengembangan seni dan budaya Nias adalah menghadirkan galeri *living culture* berbasis *experiential learning*. Dengan langkah ini, galeri berfungsi sebagai media edukasi yang memperkuat pemahaman budaya, mendukung regenerasi pelaku budaya serta sebagai media promosi yang efektif dengan menghadirkan ruang hidup berbasis

pengalaman langsung untuk memberikan pengalaman partisipatif, sekaligus memperkuat regenerasi budaya agar warisan lokal tetap hidup dan relevan di era modern.

Festival Ya'ahowu yang sebelumnya rutin diselenggarakan setiap tahun menjadi bukti bahwa budaya Nias masih hidup dan memiliki daya tarik yang kuat. Festival ini menampilkan atraksi budaya seperti lompat batu, tarian perang, pertunjukan musik tradisional, hingga pawai budaya. Namun, beberapa tahun terakhir festival ini tidak dilaksanakan, sehingga diperlukan wadah permanen yang dapat memperkenalkan dan melestarikannya secara berkelanjutan sepanjang tahun.



Gambar 1. 2 Pesta Ya'ahowu tahun 2019

Sumber: triptrus.com, 2019

Kota Gunungsitoli memiliki posisi strategis sebagai pusat pemerintahan, ekonomi, dan kebudayaan sehingga memiliki potensi besar untuk menjadi penggerak pariwisata Nias. Gunungsitoli dilengkapi Pelabuhan Laut Gunungsitoli dan Bandara Binaka yang menghubungkan Nias dengan kota-kota besar di Sumatera dan Indonesia, sehingga menjadi akses utama wisatawan menuju berbagai destinasi di Nias. Dengan karakter tersebut, Gunungsitoli menjadi titik awal wisatawan sebelum mereka menjelajah ke berbagai destinasi di Nias.

Berdasarkan data BPS Sumatera Utara tahun 2023, kunjungan wisatawan ke Pulau Nias dalam beberapa tahun terakhir berada dibawah 40.000 kunjungan pertahun. Angka ini menunjukkan bahwa potensi pariwisata Nias belum

sepenuhnya optimal, terutama dalam hal daya tarik budaya dan sejarah lokal. Kondisi ini menjadi peluang pengembangan destinasi budaya yang berfungsi sebagai penguat daya tarik wisata berbasis identitas lokal.

Di Kota Gunungsitoli terdapat Museum Pusaka Nias, satu-satunya museum yang mendokumentasikan warisan budaya pulau Nias dengan koleksi lebih dari 6.000 artefak. Museum Pusaka Nias di Gunungsitoli memiliki peran penting dalam pelestarian budaya material Nias, khususnya artefak megalitik, senjata tradisional, pakaian adat, dan replika rumah adat. Namun penyajian museum masih bersifat konvensional dengan pameran statis, sehingga pengalaman pengunjung cenderung observatif. Hal tersebut dapat dilihat melalui tabel eksisting berikut:

Tabel 1. 1 Kondisi Eksisting Museum Pusaka Nias

No.	Aspek	Kondisi
1.	Kondisi Lingkungan	Ruang pameran memanfaatkan ventilasi alami tanpa sistem pengendalian suhu khusus. Kondisi ini mendukung keberlanjutan energi, tetapi belum optimal dalam menjaga stabilitas suhu ruangan untuk material sensitif, terutama kayu.
2.	Eksterior Bangunan	Bangunan mengadopsi prinsip kontekstual melalui penggunaan bentuk dan material lokal. Identitas lokal terlihat jelas, meskipun ekspresi ikonik sebagai landmark budaya masih dapat dikembangkan lebih jauh.
3.	Tampilan Visual	Penataan ruang pameran menerapkan pola konvensional dengan vitrin sebagai elemen utama. Hal ini menghadirkan kesan sederhana dan teratur, namun belum sepenuhnya menonjolkan karakter unik koleksi.
4.	Display Koleksi	Koleksi dipamerkan statis dalam vitrin
5.	Informasi Koleksi	Label informasi disusun secara ringkas dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Penyajian ini memudahkan pemahaman dasar, walaupun sederhana.
6.	Narasi Budaya	Pameran merepresentasikan warisan daratan, seperti megalitik, rumah adat, dan artefak tradisional. Aspek maritim, meski potensial, masih tersirat dan belum diolah sebagai bagian narasi ruang pameran.
7.	Edukasi	Penyampaian informasi bergantung pada pemandu, selain itu label deskripsi lokasi masih terbatas. Interaksi personal menjadi nilai utama, meskipun media pembelajaran alternatif seperti audio-visual atau interaktif digital masih terbatas.
8.	<i>Engagement</i>	Aktivitas pengunjung lebih banyak berfokus pada melihat koleksi secara langsung. Pengalaman ini bersifat observatif, sementara bentuk interaksi partisipatif berbasis teknologi masih belum ada.

9.	Fasilitas Penunjang	Fasilitas museum berfokus pada ruang pameran utama. Potensi pengayaan fungsi melalui ruang audio-visual, workshop budaya, atau instalasi imersif masih terbuka untuk mendukung peran museum sebagai pusat pembelajaran aktif.
----	---------------------	---

Sumber: Hasil Observasi Penulis, 2025

Hasil observasi di atas menunjukkan bahwa Museum Pusaka Nias memiliki keterbatasan dalam penyajian narasi interaktif, media edukasi digital, serta ruang partisipatif yang mampu menjembatani artefak dengan praktik budaya hidup. Kondisi ini tidak mengurangi nilai penting museum sebagai institusi pelestarian, tetapi menunjukkan adanya celah fungsi yang dapat diperkuat melalui kehadiran fasilitas pendukung.

Sebagai respon terhadap kondisi tersebut, *Ono Niha Living Culture* Galeri sebagai Ruang *Experiential Learning* diusulkan sebagai fasilitas pendukung Museum Pusaka Nias. Galeri ini dirancang untuk melengkapi fungsi museum dengan menghadirkan interpretasi budaya tak benda secara interaktif, tanpa mengambil alih peran museum sebagai penjaga artefak otentik. Galeri berfokus pada bahasa, ritual, seni pertunjukan, kerajinan, serta pengetahuan lokal yang sulit direpresentasikan dalam ruang pameran konvensional.

Dengan konsep *experiential learning*, galeri ini memungkinkan pengunjung memahami budaya Nias melalui pengalaman langsung, seperti simulasi visual, media audio-visual interaktif, dan ruang partisipatif. Teknologi digunakan sebagai alat bantu interpretasi, bukan sebagai tujuan utama, sehingga nilai budaya tetap menjadi pusat narasi.

Keberadaan *Ono Niha Living Culture* Galeri ini diharapkan tidak hanya memperkuat upaya pelestarian budaya, tetapi juga memberikan dampak sosial dan ekonomi bagi masyarakat lokal melalui keterlibatan sebagai pemandu budaya, pengrajin, maupun pengelola kegiatan. Dengan demikian, *Ono Niha Living Culture* Galeri berperan sebagai jembatan antara pelestarian budaya dan pengembangan pariwisata berkelanjutan.

Penting untuk ditegaskan bahwa keberadaan galeri ini bukan sebagai pesaing Museum Pusaka Nias, melainkan sebagai pelengkap strategis. Museum Pusaka tetap berfungsi sebagai pusat konservasi dan penyimpanan artefak, sementara *Ono Niha Living Culture* Galeri menjadi ruang hidup yang mengaktifkan kembali nilai-nilai budaya Nias melalui pengalaman. *Ono Niha Living Culture* Galeri akan menjadi pelengkap strategis bagi Museum Pusaka Nias sekaligus menjawab tantangan pelestarian budaya di era digital.

1.2 Tujuan Dan Sasaran Perancangan

Tujuan dari Perancangan *Ono Niha Living Culture* Galeri sebagai Ruang *Experiential Learning* di Gunungsitoli adalah sebagai berikut:

- Menyajikan dan menjaga keberlanjutan warisan budaya Nias, baik benda maupun takbenda melalui kuratorial dan pengalaman ruang galeri.
- Menyediakan sarana edukasi budaya dengan pendekatan *experiential learning* berbasis teknologi seperti penggunaan layar proyeksi interaktif, *Virtual Reality*, dll.
- Meningkatkan daya tarik wisata dan kunjungan wisatawan dengan menciptakan destinasi unggulan yang representatif.
- Menciptakan ruang publik inklusif yang memfasilitasi interaksi sosial, ekspresi budaya, dan partisipasi komunitas

Untuk mencapai tujuan yang ditetapkan di atas maka, diperlukan adanya sasaran-sasaran yang tepat. Sehingga nantinya didapat hasil yang optimal dan semua hasil yang diharapkan sebagai hasil akhir yang dicapai.

Sasaran dari Perancangan *Ono Niha Living Culture* Galeri sebagai Ruang *Experiential Learning* di Gunungsitoli adalah sebagai berikut:

- Mewadahi pengelolaan, penyajian, dan dokumentasi artefak budaya Nias, secara fisik atau digital, sebagai bagian dari proses kuratorial galeri

- Menyediakan ruang pameran imersif dengan teknologi untuk menciptakan *experiential learning* melalui visual, audio, dan interaksi digital.
- Mengadakan fasilitas edukasi dan Workshop untuk mendukung transfer pengetahuan, regenerasi pengrajin, dan pelestarian budaya.
- Merancang desain galeri yang mudah dikenali, dan menjadi identitas kawasan.
- Mengadakan ruang publik inklusif seperti taman, area pertunjukan terbuka/tertutup, dan kafe tematik yang mendukung interaksi sosial.

1.3 Batasan Dan Asumsi

Adapun batasan dan asumsi dari proyek ini, yaitu:

- Batasan proyek adalah sebagai berikut:
 1. Koleksi utama yang dipamerkan berisikan jenis-jenis rumah adat Nias, kerajinan tangan khas Nias, alat musik, serta tarian adat Nias.
 2. Perancangan difokuskan pada aspek arsitektural bangunan galeri immersive, tidak membahas detail teknis konservasi koleksi secara mendalam.
 3. Site berada pada wilayah Kota Gunungsitoli
 4. Implementasi teknologi dibatasi pada konsep ruang dan fasilitas pendukung, tidak mencakup perancangan perangkat lunak.
- Asumsi
 1. Proyek ini merupakan milik swasta.
 2. *Ono Niha Living Culture Galeri sebagai Ruang Experiential Learning* dapat dikunjungi setiap hari karena terdapat ruang publik yang dapat digunakan oleh komunitas kreatif dan juga masyarakat.
 3. Asumsi daya tampung pengunjung pada proyek adalah 500 orang dalam satu waktu.

4. Waktu operasi *Ono Niha Living Culture* Galeri sebagai *Ruang Experiential Learning* dari jam 08.00 pagi-17.00 sore.
5. Pengalaman dan alur pengunjung dalam galeri dipandu oleh pemandu sehingga narasi pameran dapat dinikmati dan dipahami secara utuh.

1.4 Tahapan Perancangan

Dalam melakukan penyusunan objek perancangan, metode yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. Dimulai dengan interpretasi judul *Ono Niha Living Culture* Galeri sebagai Ruang Experiential Learning
- b. Pengumpulan data dan informasi terkait objek perancangan. Pengumpulan data meliputi data tapak, data budaya, studi kasus *experiential learning*, dan studi kasus galeri.
- c. Analisis atau kompilasi data, selanjutnya dikaji dan diolah untuk dijadikan landasan konseptual dalam proses perancangan objek.
- d. Dari Analisis tersebut dihasilkan rumusan dan metode rancang yang akan membantu menemukan tema rancang *Ono Niha Living Culture* Galeri sebagai Ruang Experiential Learning di Kota Gunungsitoli.
- e. Konsep rancang menjadi penentu untuk penataan ruang serta bentukan galeri berdasarkan teori dan metode rancang.
- f. Gagasan ide sebagai ide bentuk awal dari objek rancangan sesuai dengan tema dan konsep perancangan.
- g. Pengembangan rancangan dilakukan untuk menghasilkan gambar pra rancangan yang sesuai dengan tema dan konsep rancang.
- h. Gambar pra rancang merupakan gambar kerja dari *Ono Niha Living Culture Galeri* sebagai Ruang Experiential Learning di Kota Gunungsitoli, yaitu site plan, layout plan, denah, potongan, tampak, utilitas, perspektif.

1.5 Sistematika Laporan

Laporan Tugas Akhir ini disusun dengan sistematika sebagai berikut:

- Bab I Pendahuluan : Berisi latar belakang pemilihan judul, tujuan dan sasaran, batasan dan asumsi, tahapan perancangan, serta sistematika laporan.
- Bab II Tinjauan Pustaka : Berisi teori dan literatur terkait galeri, konsep *experiential learning*, *living culture*, Seni dan Budaya Nias, serta arsitektur kontekstual sebagai penunjang *experiential learning*.
- Bab III Tinjauan Data : Berisi data tapak, eksisting lahan, dan data pendukung lainnya.
- Bab IV Analisis : Berisi Analisis perancangan meliputi Analisis hingga gambaran secara abstrak tentang konsep perancangan yang akan dibuat, seperti Analisis ruang beserta hubungannya, Analisis aksesibilitas, view, kebisingan iklim, potensi lingkungan sekitar hingga diagram abstrak yang kurang lebih mengilustrasikan konsep bentukan atau layout.
- Bab V Konsep Perancangan : Menjelaskan tentang tema, pendekatan, metode, serta konsep untuk rancangan dari Ono Niha Living Culture Galeri sebagai Ruang *Experiential Learning* di Kota Gunungsitoli dengan menggunakan persyaratan-persyaratan yang ada pada bagian sebelumnya untuk kemudian diterapkan pada penyelesaian gambar rancangan tugas akhir.