

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

1.1.1. Pergeseran Budaya Pembuatan Pinisi di Bulukumba

Indonesia dikenal sebagai negara yang memiliki kejayaan maritim di masa lalu. Ya, “*NENEK MOYANGKU ORANG PELAUT!*”, mungkin inilah nyanyian yang tepat untuk menggambarkan cerita kebanggaan budaya maritim Indonesia di masa itu. Indonesia sempat menorehkan sejarah di taraf internasional saat Pinisi Nusantara melakukan pelayaran yang berhasil menyeberangi samudera Pasifik menuju Vancouver - Kanada untuk ikut andil dalam *Expo '86 (1986 World Exposition on Transportation and Communication)*. Hal inilah yang membuat Pinisi Nusantara menjadi simbol kebudayaan maritim Indonesia di mata dunia karena pinisi merupakan satu-satunya kapal yang dibuat dari kayu secara keseluruhan dan mampu menunjukkan ketahanannya dengan menyeberangi Samudera Pasifik dan selamat sampai tujuan.



Gambar 1.1 Pinisi sebagai ikon Kabupaten Bulukumba

Sumber : sulsel.go.id (2012)

Pinisi merupakan karya Suku Bugis sebagai salah satu suku pelaut di Sulawesi Selatan. Dimana dalam proses pembuatannya, pinisi menggabungkan unsur magis dan ketrampilan teknis yang menjadi sebuah warisan budaya bangsa Indonesia (Arief,2009). Hingga saat ini Sulawesi Selatan masih dikenal sebagai

daerah pengrajin pinisi khususnya di Kabupaten Bulukumba yang dikenal sebagai *butta panrita lopi* (bumi pengrajin pinisi).



Gambar 1.2 Kondisi desa pengrajin *pinisi*

Sumber : dokumentasi pribadi (2012)

Seiring berjalannya waktu, Bulukumba mulai dikenal dunia internasional. Pinisi pun menjadi komoditi ekonomi yang banyak dipesan wisatawan mancanegara. Dari sini-lah mulai muncul banyak pergeseran budaya, permintaan memodifikasi tampilan perahu pinisi yang disesuaikan sesuai selera pemesan yang akhirnya berimbas pada perubahan proses pembuatannya dengan alasan efisiensi waktu. Demikian halnya dengan ritual-ritual dalam pembuatan perahu sudah mulai banyak pula ditinggalkan (Arief,2009).

Salah satu akibat yang mulai dirasakan dari pergeseran proses pembuatan pinisi ini adalah, mulai terbatasnya ketersediaan bahan baku. Penebangan pohon dan pemilihan kayu yang biasanya harus melewati proses upacara adat secara bertahap dengan periode tertentu mulai ditinggalkan atas dasar percepatan perputaran ekonomi. Di sisi lain efek sosial yang dirasakan adalah munculnya Juragan yang menjadi perantara antara pemesan dengan Ponggawa (pemimpin kelompok pengrajin kapal) dan Sawi (pekerja atau pengrajin kapal) yang berakibat merosotnya jumlah pengrajin kapal dikarenakan modal dan bahan baku yang sudah

dikuasai oleh para Juragan. Hingga saat ini hanya tersisa 11 kelompok pengrajin kapal di Kabupaten Bulukumba.

Upaya yang dilakukan pemerintah Kabupaten Bulukumba untuk mengusahakan keberlangsungan perahu pinisi dilakukan melalui penancangan wilayah Tanah Beru dan Tanah Lemo sebagai Kawasan Industri Kapal Rakyat. Namun, fokus pemerintah lebih kepada perahu pinisi sebagai objek kebudayaan tanpa melihat proses-proses kebudayaan yang mulai hilang dimana hal tersebut justru menjadi masalah utama yang harus dipecahkan.

Permasalahan kebudayaan diatas membutuhkan solusi terutama pada upaya-upaya melestarikan budaya pembuatan pinisi sebagai aset identitas bangsa, dimana yang terpenting adalah nilai-nilai yang ada pada proses pembuatannya bukan terfokus pada pinisi sebagai produknya. Jika dikaitkan dengan fungsi lembaga pemerintah yang memiliki wewenang dalam permasalahan kebudayaan, Museum dibawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan memiliki peranan penting dalam hal tersebut. Yusiani dalam jurnalnya (2010) menjelaskan beberapa peranan Museum di Indonesia :

1. Lambang kebanggaan Nasional
2. Pusat penelitian identitas masyarakat
3. Bank data warisan budaya
4. Sarana pertahanan dan preservasi warisan budaya

Berbagai fakta diatas mengindikasikan bahwa Museum harus menjadi sarana terdepan dalam mengambil tindakan preventif untuk mencegah hilangnya sebuah proses kebudayaan yang menjadi ciri khas atau identitas masyarakat.

1.1.2. Peran Museum Dalam Permasalahan Kebudayaan

Pentingnya Museum menjadi sarana utama dalam menangani permasalahan budaya tidak hanya ditinjau dari urgensi aspek fungsionalnya, namun juga merupakan tuntutan realita bahwa Museum saat ini hanya terfokus pada konservasi peninggalan budaya yang bersifat benda atau artefak saja, padahal di era globalisasi ini Museum harus mampu berpartisipasi aktif dalam mempertahankan kondisi masyarakat yang sehat melalui pendidikan dan rekreasi. Prof. Kresno Yulianto dalam jurnalnya (2010) mengemukakan beberapa hal yang harus diwadahi oleh Museum:

1. *Learning to know* (belajar untuk tahu)
Mendapatkan pengetahuan dalam ranah kognitif, proses alih pengetahuan sehingga orang yang datang memperoleh pengetahuan baru.
2. *Learning to do* (belajar untuk melakukan)
Meningkatkan ketrampilan fisik (psikomotorik), dicapai dengan berlatih, mencoba, atau eksperimen sehingga mendapatkan pengalaman agar dapat melakukan sesuatu dengan baik.
3. *Learning to be* (belajar untuk menjadi)
Pembentukan kepribadian, menjadikan seseorang sadar akan dirinya, lingkungannya, dan kebudayaannya.
4. *Learning to live together* (belajar untuk hidup bersama)
Mengajarkan manusia agar dapat hidup bersama meski berbeda sudut pandang.

Hal-hal diatas tidak dapat dicapai apabila museum hanya mengandalkan pengalaman belajar pasif (tidak langsung) yang berupa memorabilia, namun juga harus diimbangi dengan sarana belajar aktif (langsung) yang mengedepankan pengalaman belajar secara langsung dengan objek atau tema yang diangkat oleh museum tersebut.



Gambar 1.3 Kerucut pengalaman belajar Museum

Sumber : Yulianto (2010)

1.1.3. Belajar Dari Tangan Pertama Sebagai Dasar Implementasi Konsep Living Museum

Dari urgensi yang tergambar diatas, penekanan dalam proses belajar secara langsung dalam museum menjadi penting terkait dengan masalah pergeseran budaya. Pembelajaran nilai-nilai dalam aktifitas budaya harus disampaikan secara langsung, baik dari segi informasi, suasana, maupun lokasi museum tersebut.

Iker Larrauri dalam buku *The Modern Living Museum* menjelaskan bahwa dalam mengimplementasikan konsep *Living Museum*, Museum harus menyediakan fasilitas workshop atau pendidikan informal sebagai sarana utama dalam menggali pengalaman secara langsung dengan objek atau informasi yang diangkat. Penataan koleksi juga harus bersifat terbuka dan menghindari kesan eksklusif, dengan tujuan agar pengunjung dapat, melihat, menyentuh, membaca, atau mendengarkan informasi yang di pameran. Hal ini sejalan dengan beberapa strategi untuk mewujudkan konsep *Living Museum* yang dijelaskan oleh Haryono dalam jurnalnya (2011) bahwa koleksi dalam Museum harus lebih banyak memaknai warisan budaya berupa kisah (memori kolektif) atau peristiwa yang bersifat tak benda (*intangible heritage*) dan tidak selalu mengandalkan warisan budaya kebendaan (*tangible heritage*) atau dengan kata lain bukan *object oriented* tapi *information oriented*. Artefak yang dipamerkan juga tidak hanya benda memorabilia, namun juga materi kebudayaan masa kini untuk memaksimalkan interaksi dengan pengunjung. Faktor lokasi juga menjadi aspek utama, dengan memilih daerah resort dengan tapak yang spesifik serta tipologi desain arsitektural yang sesuai.

1.1.4. Desa Tanah Beru Sebagai Kawasan Industri Kapal Rakyat Berbasis Komunitas Pembelajar

Desa Tanah Beru Kabupaten Bulukumba merupakan pusat pembuatan kapal Pinisi terbesar yang merupakan kawasan wisata budaya di Sulawesi Selatan. Mayoritas penduduk kawasan ini adalah keturunan Suku Bugis yang masih bermata pencaharian sebagai *panrita lopi* (pengrajin kapal). Desa Tanah Beru memiliki area pembuatan Pinisi yang terbentang sepanjang bibir pantainya dan berbatasan langsung dengan pemukiman pengrajin kapal yang masih cenderung tradisional.

Dari data Badan Pusat Statistik 2012 mencatat kawasan ini dikunjungi 87.000 wisatawan lokal dan 2500 wisatawan mancanegara tiap tahunnya

Rencana Pengembangan Jangka Panjang Daerah (RPJPD) Pemerintah Provinsi Sulawesi Selatan menetapkan kawasan ini sebagai sasaran pokok *Community Based Development* (Pembangunan Berbasis Komunitas), arah kebijakan ini untuk mengembangkan kawasan ini sesuai dengan karakteristik dan kebudayaan setempat agar masyarakat dapat menjaga ketahanan budaya lokal dan beradaptasi dengan pengaruh luar.

Dengan pertimbangan potensi kawasan yang memadai dan arah kebijakan pemerintah yang selaras, akan sangat positif jika pada kawasan ini diaplikasikan atau diterapkan konsep *Living Museum* dalam sebuah desain Museum Pinisi. Dengan aplikasi konsep tersebut diharapkan dapat melestarikan proses pembuatan kapal Pinisi yang mulai memudar.

1.2. Identifikasi Masalah

Permasalahan yang dapat diidentifikasi dari latar belakang adalah:

1. Pelestarian kebudayaan pembuatan kapal Pinisi memerlukan penanganan serius dalam upaya mencegah dampak yang semakin menggejala dengan desain museum terkait fungsinya sebagai sarana pertahanan dan preservasi warisan budaya.
2. Desain Museum dapat menjadi sarana pembelajaran kognitif, psikomotorik (ketrampilan fisik), kepribadian, dan sosial dengan kombinasi pengalaman ruang belajar yang bersifat pasif (tidak langsung) dan pengalaman ruang belajar yang bersifat aktif (langsung).
3. Penerapan konsep *Living Museum* sebagai upaya memadukan pengalaman belajar aktif dan pasif dengan desain penataan ruang pameran yang terbuka, penyediaan fasilitas workshop (pendidikan informal), serta pemilihan lokasi yang potensial.
4. Desa Tanah Beru sebagai kawasan industri kapal rakyat dan kawasan pembangunan berbasis komunitas menjadi area dengan potensi strategis untuk perancangan Museum Pinisi dengan menerapkan konsep *Living Museum* dalam upaya melestarikan budaya pembuatan kapal Pinisi.

1.3. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang Museum Pinisi dengan menerapkan konsep *Living Museum* di Bulukumba?

1.4. Batasan Masalah

Skripsi ini akan dibatasi pada perancangan Museum Pinisi dengan lingkup:

1. Perancangan Museum Pinisi dibatasi dengan kriteria konsep *Living Museum* yang didapatkan dari analisa dan sintesa teori maupun komparasi bangunan sejenis.
2. Perancangan Museum Pinisi memaksimalkan keterkaitan dengan Desa Tanah Beru baik dari segi unsur bentuk tapak, tipologi kawasan, tata massa, serta fungsi ruang untuk mengimplementasikan konsep *Living Museum*.

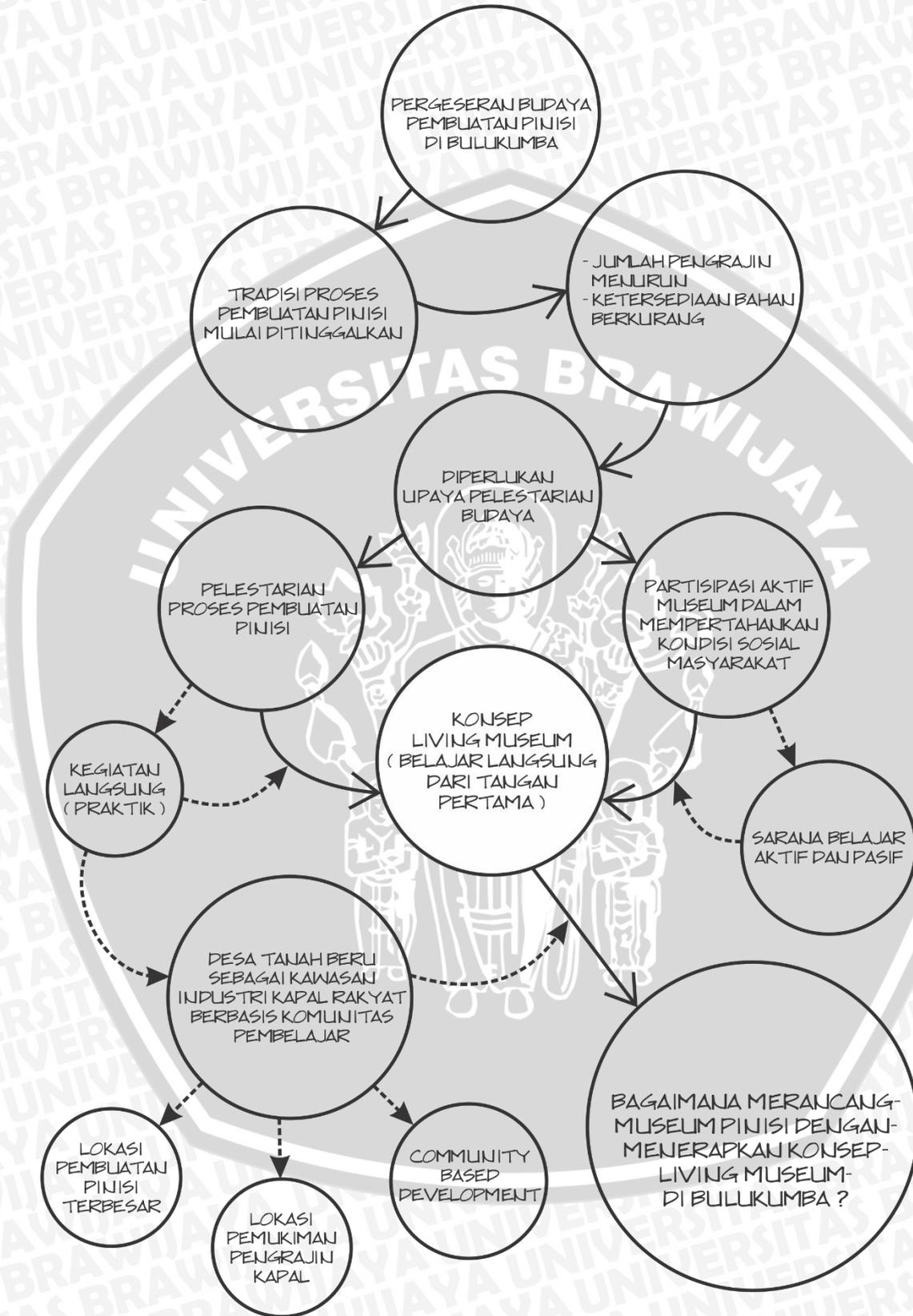
1.5. Tujuan

Merancang Museum Pinisi dengan menerapkan konsep *Living Museum* di Bulukumba.

1.6. Manfaat

1. Bagi Akademisi dan pelajar arsitektur
Diharapkan dapat memberikan pengayaan pengetahuan terhadap kondisi budaya maritim di Indonesia pada umumnya dan budaya pembuatan Pinisi pada khususnya, terutama dalam upaya-upaya penyampaian informasi dan produk-produk museum agar lebih diterima dan dirasakan oleh masyarakat.
2. Bagi Praktisi
Diharapkan mampu menjadi referensi desain arsitektur dalam proses mendesain bangunan sejenis, sebagai masukan sebagai upaya mengembalikan eksistensi budaya, dan perbaikan kualitas lingkungan binaan.

1.7. Kerangka Pemikiran



Gambar 1.4 Kerangka pemikiran

Sumber : analisis (2014)