

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

1.1. Tinjauan Tentang Museum

Pengertian tentang museum dari periode ke periode selalu berubah. Hal ini disebabkan museum selalu mengalami pergeseran bahkan perubahan fungsinya. Museum merupakan suatu gejala sosial atau kultural dan mengikuti sejarah perkembangan masyarakat dan kebudayaan yang menggunakan museum itu sebagai prasarana sosial atau kebudayaan, tentunya tidak lepas dari segala permasalahan di setiap kurun waktu tersebut. Tergerusnya budaya belajar yang disebabkan oleh globalisasi menjadi masalah serius yang harus ditanggapi apabila Indonesia tidak ingin kehilangan identitasnya. Untuk itu pada sub-bab berikutnya akan dibahas lebih lanjut tentang pengertian, solusi-solusi permasalahan museum, dan teori desain seperti apa yang mampu merepresentasikan museum sesuai solusi-solusi yang ditawarkan.

1.1.1. Definisi Museum

Secara etimologis, museum berasal dari kata Yunani, mouseion, yang sebenarnya merujuk kepada nama kuil untuk sembilan Dewi Muses, anak-anak Dewa Zeus yang melambangkan ilmu dan kesenian. Dalam perkembangannya mouseion menjadi tempat kerja ahli-ahli pikir zaman Yunani kuno, seperti Pythagoras dan Plato. Mereka menganggap mouseion adalah tempat penyelidikan dan pendidikan filsafat, sebagai ruang lingkup ilmu dan kesenian. Dengan kata lain tempat pembaktian diri terhadap ke sembilan Dewi Muses tadi (<http://museumku.wordpress.com/sejarah-museum/>).

Museum menurut International Council of Museums (ICOM) adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, memperoleh, merawat, menghubungkan, dan memamerkan artefak-artefak perihal jati diri manusia dan lingkungannya untuk tujuan-tujuan studi, pendidikan dan rekreasi. Sedangkan Museum menurut Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 1995 Pasal 1 ayat (1) adalah lembaga, tempat

penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa.

Dengan terus berkembangnya ilmu pengetahuan dunia khususnya arsitektur, berubah-kembang pula fungsi museum sesuai dengan kebutuhan dan fasilitasnya. Di Negara-negara Maju (Eropa-Amerika) museum telah berkembang sedemikian pesat, baik dari segi fungsi, fasilitas dan tujuannya terutama dalam bidang edukasi. Akan tetapi hal ini masih belum berlaku di Negara-negara berkembang seperti Indonesia. Anne Putri Yusiani dalam makalahnya 2010 menyatakan bahwa Indonesia merupakan salah satu negara berkembang yang belum melihat museum sebagai sebuah aset. Peran dan fungsi museum di Indonesia masih belum jelas dan belum memiliki kepentingan. Sementara di bagian dunia lain museum dianggap sebagai pilar masyarakat yang berpartisipasi aktif dalam mempertahankan kondisi masyarakat yang sehat, museum di Indonesia hanya sebagai penjaga warisan budaya dan simbol negara modern. Museum di Indonesia memiliki potensi besar dalam memberikan ilmu pengetahuan bagi masyarakat dan sebenarnya bisa menjadi bagian dari area edukatif untuk pembelajaran formal, maupun informal.

Di sisi lain, peran museum sebagai representasi identitas budaya juga belum teraplikasikan di museum-museum Indonesia, ini tidak lepas dari profil Indonesia sebagai negara bekas jajahan (poskolonia). Seperti yang dijelaskan oleh Stuart Hall dalam Yusiani 2010, identitas tidak bersifat pasti melainkan sebuah proses yang tidak akan berhenti dan selalu terbentuk di dalam representasi. Maka dia menyatakan lebih lanjut bahwa terdapat dua cara dalam mendefinisikan sebuah identitas budaya. Pertama adalah sebagai jati diri kolektif yang serupa dimana sekelompok orang berbagi sejarah dan leluhur yang sama. Kedua adalah sebagai sebuah perbedaan signifikan yang mengacu pada alur sejarah, budaya dan kekuasaan. Berdasarkan sudut pandang yang kedua, dapatlah dimengerti bahwa pengalaman kolonial secara tidak langsung mempengaruhi bagaimana negara-negara poskolonial ini membentuk dan melihat identitas budaya mereka. Para kolonialis dengan rezim representasi mereka menciptakan penduduk asli sebagai sesuatu yang berbeda di dalam kerangka pengetahuan Barat. Maka para kolonialis

memiliki kekuasaan untuk membuat penduduk asli melihat dan mengalami diri mereka sebagai 'yang lain' (other).

Dari penjabaran diatas dapat disimpulkan bahwa Museum di Indonesia perlu merekontekstualisasikan definisi museumnya dengan memasukkan paradigma-paradigma baru sesuai dengan kebutuhan dan identitas budayanya dalam menghadapi era globalisasi ini. Corinne A. Kratz dan Ivan Karp dalam Yusiani 2010 menyatakan adanya 'budaya museum' dan mengajukan bahwa setiap museum seharusnya memiliki 'idiom lokal'. Pemikiran tersebut didasarkan pada beberapa hal, seperti memperhatikan audience dan unsur lokal, pemahaman terhadap identitas dan pengenalan pasar bebas. 'Idiom lokal' perlu dibangun agar komunitas dan lingkungan sekitarnya mendapatkan manfaat perbaikan dari keberadaan museum. Seperti yang diajukan oleh Molly Harrison dalam Yusiani 2010, museum di negara-negara berkembang seharusnya bisa menjadi lambang kebanggaan nasional, menjadi pusat penelitian bagi identitas masyarakat, dan sebuah bank data warisan budaya dan sebagai sarana pertahanan preservasi warisan budaya.

1.1.2. Fungsi Museum di Era Pasca Modern

Pada Sub-bab ini penulis akan menjelaskan fungsi Museum di era pasca modern yang nantinya akan diwujudkan dalam Museum Maritim di Bulukumba. Kriteria-kriteria yang diambil dikolaborasikan dari jurnal-jurnal Lila Wallace Reader's Digest Fund yang membahas seputar museum di Amerika Serikat.

Jurnal yang dijadikan sebagai acuan adalah jurnal dengan judul: Engaging the Entire Community: A New Role for Permanent Collection (Lila Wallace, Februari 1999), Service to People: Challenge and Rewards (Lila Wallace, April 2001), dan Opening the Door to the Entire Community (Lila Wallace, Maret 2002).

Dari jurnal-jurnal diatas dapat diambil beberapa pokok-pokok pemikiran yang bisa dijadikan acuan, yaitu:

1. Berorientasi pada pengunjung.

Seperti yang dibahas pada sub-bab latar belakang bahwa musuh terbesar museum adalah mall dan pusat-pusat perbelanjaan dimana

animo pengunjung yang menjadi inti permasalahan, maka harus dipahami terlebih dahulu apa yang menyebabkan hal tersebut.

Pusat-pusat perbelanjaan selalu menempatkan pengunjung sebagai orientasi utama dan menyediakan fasilitas-fasilitas sesuai kebutuhan pengunjungnya, dengan ditunjang oleh pemetaan target pasar yang spesifik. Toko dan factory outlet “branded” tidak akan dijumpai di pusat-pusat perbelanjaan pinggiran, dan sebaliknya Mall-mall elit tidak akan memasukkan took-toko kelas bawah didalamnya.

Fakta museum-museum di Indonesia masih didominasi oleh kepemilikan kelompok bahkan bekas-bekas peninggalan penjajah yang fungsi aslinya bukanlah sebuah museum. Akibatnya museum yang demikian menjadi lemah dalam penentuan tema, ciri khas, dan tentunya identitas.

Pada intinya visi sebuah museum harus menitik beratkan pada visitor centered bukan owner oriented. Hal-hal yang harus ada dalam museum adalah apa yang dibutuhkan pengunjung, tentunya dengan tidak meninggalkan fungsi utama museum sebagai edutainment area.

Perancangan museum maritim di Bulukumba lebih menempatkan diri pada pengembalian nilai-nilai budaya Indonesia, yang di bungkus dalam frame budaya Bugis dimana icon nasional Pinisi Nusantara menjadi pusat perhatian. Dengan tema seperti ini maka seluruh masyarakat Indonesia bisa diproyeksikan sebagai target pasar, maka dari itu mindset yang harus dibentuk dalam museum ini adalah mengemas latar budaya setempat menjadi lebih universal agar museum ini lebih bisa dinikmati siapa saja, tidak hanya masyarakat Sulawesi Selatan. Selain memperkuat karakter kawasan setempat, museum ini juga harus mampu memberikan sumbangsih bagi pengembangan budaya lokal dan nasional. Dengan menghadirkan artefak hidup pinisi, serta perancangan ruang-ruang spesifik yang dapat menghasilkan sesuatu yang berguna di masa yang akan datang. Fasilitas-fasilitas riset, dan workshop perahu nusantara yang bernilai budaya sekaligus

komersial bisa melengkapi museum ini menjadi lebih compact dalam fungsinya sebagai edutainment area.

2. Tempat yang terbuka bagi siapa saja.

Keinginan pengunjung untuk me refresh pikiran dan mendapatkan pelayanan yang compact di satu tempat menjadi alasan utama animo masyarakat menjadi sangat tinggi untuk mengunjungi suatu tempat. Kenyataan yang demikian tidak bisa dipungkiri lagi, untuk itu museum juga perlu untuk mengakomodasi kebutuhan pengunjung dari berbagai lapisan masyarakat.

Dari kebanyakan museum di Indonesia, kesan yang dihadirkan masih terlalu formal, apalagi ditunjang dengan bangunan-bangunannya yang menempati bekas-bekas bangunan kolonial. Akibatnya museum-museum demikian hanya mampu dinikmati sebagian kalangan saja, bagi kaum pemuda yang lebih dekat dengan dunia entertainment, museum menjadi sangat membosankan, dan terkesan seram.

Pada perancangan Museum Maritim Bulukumba sebagai museum pasca modern, fasilitas-fasilitas penunjang yang memadai menjadi hal yang harus mendapatkan perhatian khusus. Selain ruang eksebis permanen, museum juga harus melengkapi fungsinya dengan ruang-ruang seperti eksebis temporer, auditorium, perpustakaan, café & resto, atau fasilitas lain yang bisa disewakan untuk keluarga, maupun kelompok-kelompok remaja. Di sisi lain penataan landscape ruang luar menjadi penting untuk mendukung fungsi edutainment-nya.

3. Merekontekstualisasikan sejarah dan budaya.

Pada intinya museum adalah wahana atau tempat edukasi dengan media sejarah tertentu yang telah lampau. Namun di salah satu jurnal Lila Wallace yang berjudul *Opening the Door to The Entire Community* kita diajak untuk melihat museum dari sudut pandang yang berbeda. Untuk menempatkan museum menjadi tempat milik bersama, maka museum harus melepaskan batas-batas kepemilikan dengan masyarakat setempat. Dengan kata lain museum harus memberikan kesempatan bagi masyarakat untuk ikut memiliki museum, dan yang lebih jauh lagi

masyarakat berhak menginterpretasikan dan menuliskan sejarah sendiri di museum tersebut.

Salah satu caranya adalah kegiatan redecorative atau dekorasi ulang museum yang berkelanjutan dengan melibatkan sumbangsih masyarakat atau komunitas-komunitas tertentu. Apalagi dewasa ini Indonesia memiliki banyak jaringan komunitas yang mulai peduli akan keberlangsungan dan keberlanjutan budaya lokal pada khususnya dan Indonesia pada umumnya. Secara arsitektural hal ini bisa diwadahi dengan menyediakan fasilitas yang disewakan secara murah bahkan gratis bagi masyarakat dengan bentuk hall indoor atau outdoor court. Tujuannya agar masyarakat bisa bebas berekspresi dan me-rekontekstual-isasi-kan tema museum sesuai interpretasi kekinian mereka. Penyelenggaraan pameran berkala, urban art exhibition dengan acara-acara seperti pameran instalasi, lukisan, fotografi, bahkan seni tari yang bertemakan pinisi atau icon budaya lain di nusantara bisa menjadi alternatif kegiatan. Dengan demikian rasa memiliki terhadap museum sebagai bangunan milik bersama dapat dibentuk secara bertahap.

1.1.3. Definisi Konsep Living Museum

Menyampaikan sebuah informasi dengan media lisan, atau tulisan sudah tidak lagi efektif di era millenium ini. Metode ini sudah tidak mampu lagi bersaing dengan media komunikasi audio-visual. Namun, didalam kecanggihan wahana audio-visual-pun masih terdapat kelemahan, karena informasi yang disampaikan diterima secara pasif oleh audience, tanpa keterlibatan secara langsung, tanpa adanya kesempatan memeriksa dan mengkonfirmasi dengan sudut pandangnya sendiri. Pada intinya yang harus dipahami dari sebuah informasi adalah nilai dan esensinya.

Masyarakat saat ini sudah sangat terbiasa dengan pergantian informasi yang berjalan dengan cepat. Apabila dikaitkan dengan kondisi diatas, Museum tidak bisa lagi hanya bergerak di bidang dokumentasi dan konservasi hasil peradaban manusia, namun juga harus menterjemahkannya kedalam informasi lebih lanjut untuk menunjang kebutuhan masyarakat saat ini.

Dalam buku *The Modern Living Museum : Some Reflections and Experiences* (1975) dijelaskan bahwa, Museum harus menyediakan program yang lebih menarik, edukatif, kreatif, dan memiliki identitas budaya dimana keterlibatan secara personal sangat diutamakan, belajar bersama-sama dengan “tangan pertama”. Tidak hanya pameran atau eksepsi, namun juga penjelasan karakter, fungsi dan cara penggunaannya secara langsung agar tujuan dan makna museum dapat lebih dipahami. Sebagai contoh, dalam sebuah pameran museum antropologi dipamerkan seperangkat alat untuk membuat percikan api yang terdiri dari dua batang kayu, dengan keterangan cara penggunaannya adalah menggosokkan kedua batang kayu itu. Pertanyaannya, apakah semua audience akan paham bahwa di masanya, metode kayu ini sangat mudah dilakukan?. Hal ini akan sangat mudah dipahami apabila audience dapat mencoba mempraktekkannya secara langsung, dengan jenis kayu yang berbeda-beda. Maka audience akan mendapat pengetahuan yang lebih, jenis kayu mana yang paling cepat memunculkan api.

Contoh yang lebih sederhana tentang pentingnya nilai dan pengalaman dalam keseharian kita adalah, seorang anak usia dini akan dengan mudah menyingkirkan mainan otomatis yang dibelikan ayahnya jika telah rusak, walaupun harganya mahal. Akan tetapi, apabila anak tersebut memiliki mainan yang dirakit dan disusun sendiri walaupun hanya mainan sederhana, ini akan menjadi pengalaman tersendiri yang akan terus diingat.

Dari ilustrasi di atas, Museum dapat mengembangkan potensinya dengan melakukan workshop di ruang-ruang terbuka atau ruang-ruang khusus yang disediakan oleh Museum sendiri, menyusun program yang melibatkan sekolah-sekolah, atau organisasi yang memiliki fokus yang sama. Dengan ini, ilmu pengetahuan alam, sejarah, dan seni dapat terwakili secara langsung oleh Museum.

Kunjungan dan ekspedisi tematik dapat menjadi penunjang yang sangat efektif bagi kinerja museum, pesertanya bisa ditujukan pada organisasi atau komunitas yang memiliki minat mempelajari tradisi dan budaya. Dari sini museum dapat memperluas eksepsi mereka, dimana komunitas yang mayoritas didominasi pemuda, dapat menginterpretasikan ilmu yang didapat sesuai keahliannya masing-masing (seni, ilmiah, atau permodelan, dll) dan menyelenggarakan eksepsi (temporer) sendiri dalam Museum.

1.2. Acuan Teknis Perancangan Museum Berdasarkan Konsep *Living Museum*

Setelah didapatkan definisi konsep *Living Museum*, selanjutnya akan dibahas faktor-faktor desain untuk memperjelas implementasi konsep *Living Museum* pada perancangan Museum Pinisi nantinya.

1.2.1. Pemilihan Site

Daniel Haryono menjelaskan beberapa aspek pemilihan site pada jurnalnya (2011) untuk perancangan sebuah museum :

1. Terletak di daerah *resort* bukan di daerah *downtown*.
2. Tidak menempati bangunan cagar budaya bergaya *Classic* yang biasanya merupakan *landmark* museum, tapi menempati bangunan baru pada *landscape* kosong yang dibangun dengan gaya *Post-Mo*.



Gambar 2.1 Lokasi Museum Winterton

Sumber : wikimapia.com, 2014

Jika kedua aspek tersebut dikaitkan dengan perancangan Museum Pinisi yang terfokus pada proses pembuatan Pinisi sebagai salah satu jenis kapal kayu, lokasi pemilihan site yang dilakukan pada Winterton Woodenboat Museum – Canada dapat dijadikan rujukan.

Museum ini ditempatkan langsung pada lokasi pusat pembuatan kapal kayu di distrik Newfoundland and Labrador yang terkenal sebagai produsen kapal kayu di Canada. Lokasinya yang bersentuhan langsung dengan kawasan pembuatan kapal kayu menjadi kelebihan tersendiri karena pengunjung dapat secara langsung melihat dan merasakan nuansa asli proses pembuatan kapal tersebut.

Keberadaan Museum ini mampu mereservasi tradisi pembuatan kapal kayu tradisional di distrik tersebut bahkan mampu memperluas jaringan workshopnya hingga menyentuh ranah pendidikan dan institusi setempat.



Gambar 2.2 Suasana lokasi Museum

Sumber : woodenboat.com, 2012

1.2.2. Strategi Pendekatan Tapak dan Layout Museum

Pada sub-bab ini adalah teori mengenai pendekatan cultural background untuk menelusuri hal-hal apa saja yang dapat dipergunakan untuk menggali dan memunculkan muatan lokalitas.

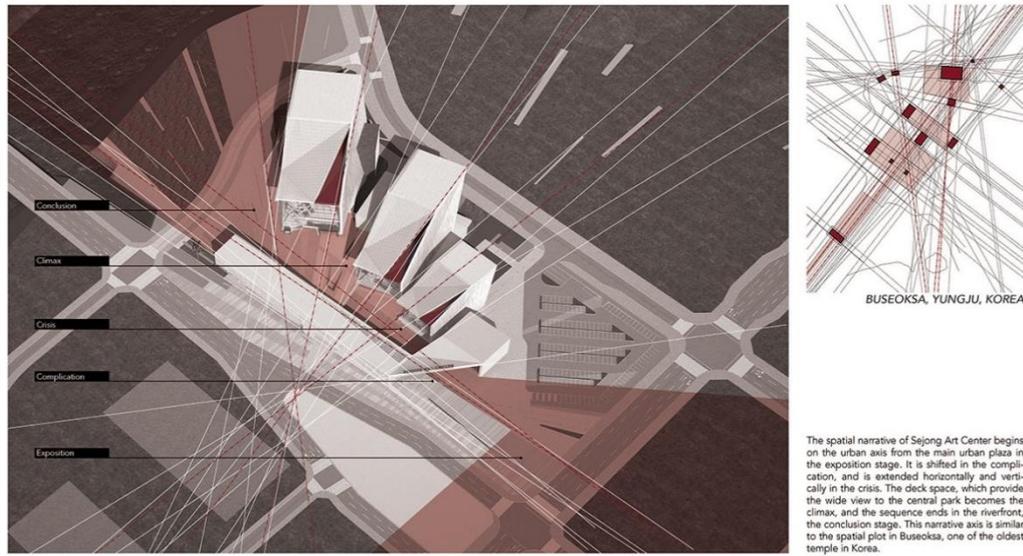
Museum as Issues of Identities merupakan salah satu teori yang ditulis dalam buku Museum Builder II (Laura Hourston, 2004) yang berisi tiga buah alternative pendekatan, antara lain:

1. Natural Solution.

Metode ini menggunakan beberapa aspek sebagai jalur desain, yang pertama adalah memanfaatkan landscape sebagai medium untuk menyatu dengan kawasan sekitar site. Misalnya dengan menggunakan sumbu-sumbu orientasi atau axis-axis kedudukan tapak.

Kedua, pengolahannya dapat berupa analogi identitas topografi kawasan. Penggunaan ikon pinisi sebagai analogi identitas museum dapat menjadi alternatif yang dapat diaplikasikan, mengingat pinisi

sendiri bukan hanya mewakili Bulukumba sebagai produk warisan budayanya, namun juga Indonesia sebagai ikon kebudayaan maritim secara universal.



Gambar 2.3 Penarikan sumbu axis tapak

Sumber : archdaily.com, 2013

Ketiga, pengolahan dapat berupa penyatuan bangunan arsitektural dengan elemen-elemen alam disekitar site. Misalnya dengan elemen air atau tanah, hal ini cukup potensial dilakukan di perancangan Museum Maritim Bulukumba ini mengingat lokasinya yang terletak di tepi pantai, penggabungan desain Museum dengan kedua elemen alam tersebut dapat memunculkan pengkayaan desain tersendiri.

2. Building a Heritage.

Metode ini menggunakan budaya sebagai medium utamanya untuk menyatu dengan site. Ada dua cara yang dapat ditempuh untuk mengolah metode ini. Pertama, menyatu dengan kebudayaan (masyarakat) setempat. Biasanya diambil dengan menyimbolkan kejadian-kejadian yang terjadi dikeseharian atau fenomena kebudayaan masyarakatnya.

Kedua, menyatu dengan kebudayaan peninggalan (artefak) setempat. Cara ini ditempuh dengan cara berusaha memaksimalkan dialog antara desain dengan artefak yang ada di sekitar site, biasanya

pola denah hingga materialnya dibiarkan mengikuti keberadaan eksisting artefak secara natural. Konsep ini cukup menarik diimplementasikan pada kasus perancangan Museum Maritim Bulukumba ini, dimana lokasinya berinteraksi secara langsung dengan workshop perakitan pinisi di desa Tanah Beru.

3. Exhibiting Encounters.

Metode ini digunakan apabila ditemukan kompleksitas pencarian karakter latar budaya (cultural background). Dalam kasus-kasus seperti ini solusi yang digunakan biasanya bersifat konservatif, proses pencariannya didasarkan atau mengacu pada tanggal-tanggal tertentu yang memiliki muatan penting bagi masyarakatnya, dapat berupa nilai-nilai spiritual atau sosial yang kemudian dijadikan sebagai skenario untuk kembali ke titik awal keberadaan nenek moyang yang sifatnya lebih spesifik dan lebih mudah diinterpretasikan secara arsitektural.

1.2.3. Petimbangan Aspek Tampilan Bangunan Museum

Museum secara arsitektural merupakan hasil dari interpretasi budaya yang dimuat didalamnya, serta dituntut mampu merepresentasikan aspek kesetempatan dimana Museum tersebut berada. Mau tidak mau aspek tampilan bangunan menjadi faktor penting dalam desain sebuah Museum. Charles Jencks (2005) menjelaskan bahwa Ikon yang dihasilkan dapat memunculkan identitas bagi bangunan yang bersangkutan. Dalam skala yang lebih besar, keberhasilan sebuah bangunan ikonik dapat menjelma menjadi landmark sebuah kawasan, memberikan identitas tidak hanya kepada dirinya sendiri, tetapi juga pada kawasan disekitarnya. Misalnya, sebuah perusahaan yang memiliki kantor yang ikonik tidak perlu bersusah payah membuat logo perusahaan, sebab kantor mereka sudah cukup memberikan identitas bagi perusahaan, sehingga logo yang sepatutnya diambil cukup berbentuk *outline* dari bentuk bangunan kantor tersebut.

Untuk mencapai suatu nilai identitas, arsitektur dapat menggunakan metode pendekatan metafora dan simbolisme. Pendekatan metafora merelasikan fungsi bangunan dengan analogi logis yang berdekatan (*similar*). Misalnya bandar udara di metaforakan sebagai burung terbang, dan pelabuhan laut dimetaforakan sebagai

ikan paus. Sedangkan metode simbolisme menyelam lebih dalam ke ranah *regional context* dan *cultural background*. Misalnya Museum Jogja Kembali yang disimbolkan sebagai gunung wayang. Berbeda dengan kedua metode tersebut diatas, metode simbolisme seringkali merelasikan fungsi bangunan dengan sebuah benda atau nilai yang nyaris tak berhubungan. Gedung Parlemen Baru Skotlandia di-ikon-kan sebagai daun yang tak beraturan, Kantor *Re-Headquarter* di-ikon-kan sebagai menara suar, dan *Guggenheim Bilbao Museum* sendiri yang di-ikon-kan sebagai hiruk pikuk pasar ikan.

Jika dikaitkan dengan perancangan Museum Pinisi ini, aspek tampilan bangunan yang diterapkan pada Winterton Woodenboat Museum – Canada dapat dijadikan acuan. Karena secara fungsi Museum ini mewadahi artefak dan eksepsi tentang kapal kayu dan menyelenggarakan workshop pembuatan kapal kayu, tampilan bangunannya dibuat mengikuti tipologi kawasannya yang didominasi oleh bentukan-bentukan bengkel-bengkel kapal. Museum ini secara langsung melakukan metode *borrowing* agar bangunan yang dihasilkan tidak muncul sebagai bangunan baru dan lebih menyatu dengan lingkungannya.

1.2.4. Pertimbangan Aspek Interior Bangunan Museum

Dalam perancangan museum, faktor tata alur menjadi penting untuk mewujudkan suasana (*ambience*) yang sesuai dengan desain Museum secara keseluruhan. Tata ruang dalam harus disesuaikan dengan benda (artefak) atau fungsi eksepsi yang diwadahi.

Pada kasus perancangan Museum kapal kayu Winterton Woodenboat Museum – Canada, tata ruang yang dimunculkan adalah suasana bengkel-bengkel kapal yang dimunculkan dengan pemilihan material-material kayu. Artefak yang dipamerkan bukan hanya memorabilia, namun lebih pada benda-benda yang dibutuhkan untuk proses pengerjaan kapal, miniatur kapal, atau fotografi event-event yang pernah diselenggarakan. Dari kondisi tersebut display artefaknya mengikuti tata letak pada bengkel kapal aslinya. Hal ini dilakukan agar pengunjung yang datang dapat merasakan langsung suasana dalam bengkel kapal lengkap dengan alat-alat kerjanya.

Sejalan dengan teori *mnemonic (assisting or intended to assist memory)* yang dijelaskan Daniel Haryono dalam jurnalnya (2011) bahwa desain tipologi

bangunan harus dirasakan juga didalam tata ruangnya sebagai fakot penguat, agar pengunjung dapat lebih merasakan tema yang diusung dan lebih mudah mengingat atau menangkap informasi yang disampaikan dalam Museum tersebut



Gambar 2.4 Suasana ruang dalam Museum Winterton

Sumber : woodenboat.com, 2013

1.2.5. Standar Kebutuhan Ruang Museum

Salah satu forum yang diselenggarakan oleh pemerintah dalam rangka Gerakan Nasional Cinta Museum adalah Pertemuan Nasional Museum Se-Indonesia yang berlokasi di Mataram pada tahun 2010. Dari pertemuan tersebut dihasilkan beberapa poin yang akan dijadikan acuan untuk permuseuman di Indonesia, dimana salah satu aspeknya adalah aspek fisik. Dari aspek fisik ini dapat diambil syarat atau ketentuan fungsional yang harus ada didalam museum. Namun tentunya akan disesuaikan dengan kebutuhan site, permasalahan utama yang harus diselesaikan, dan teori-teori yang sudah dijelaskan pada sub-bab sebelumnya.

Poin-poin aspek fisik tersebut adalah:

A. Membangun Museum Baru

- Masterplan – Roadmap – studi kelayakan
- Pengadaan/pembebasan tanah/status tanah/IMB
- Rencana Anggaran Biaya

B. Fasilitas Utama

- Ruang pameran tetap dan temporer
- Ruang administrasi ketatausahaan
- Auditorium
- Fasilitas untuk Lansia, cacat, dan Balita
- Ruang Medis (PPPK)
- Website/internet
- Toilet

C. Fasilitas Pendukung Luar Gedung

- Parkir
- Taman
- Perpustakaan
- Souvenir shop/café
- Pos satpam
- Panggung terbuka
- Genset
- Drainase/pompa/PAM
- Rumah Dinas
- Guest House
- Kendaraan Operasional
- Sarana ibadah
- Pagar pengaman

D. Fasilitas Pendukung dalam Gedung

- Ruang control security
- Peringatan dini darurat
- Emergency exit door
- Alat komunikasi
- Pengatur suhu/AC
- CCTV
- Hotspot
- Locker room

1.2.6. Kebutuhan Ruang dan Pevadahan Fungsi Museum Berdasarkan Komparasi Bangunan Sejenis

Untuk mengetahui kebutuhan ruang dan fungsi apa saja yang harus diwadahi dalam sebuah Museum Pinisi (kapal kayu), berikut ini akan ditinjau fungsi bangunan Museum sejenis yang memiliki fokus yang sama dalam mereservasi kebudayaan pembuatan kapal kayu.

A. Data proyek :

- Built : 1997
- Architects : Fred Green
- Client : Winterton Heritage Advisory Board
- Location : Newfoundland and Labrador, Canada

B. Deskripsi proyek :

Winterton Wooden Boat Museum adalah lembaga non-profit yang terfokus pada pengembangan potensi kawasannya dengan berbagai program dan pameran. Tema museum ini adalah cerita pembuatan kapal kayu yang bertujuan melestarikan kemampuan perakitan kapal kayu yang semakin lama semakin menghilang. Permasalahan ini mirip dengan apa yang terjadi di Bulukumba – Indonesia, dimana prakitan kapal kayu menjadi keterampilan nenek moyang kita untuk hidup di lingkungan laut dan pesisir hingga menjadi budaya masyarakat.

Misi Museum ini adalah untuk melestarikan, memamerkan, dan mentransmisikan sejarah kapal kayu untuk meningkatkan perekonomian dan kualitas hidup masyarakat.

Adapun program-program museum ini adalah sebagai berikut:

- a. Pelestarian,
melindungi dan menunjukkan desain, konstruksi, dan penggunaan kapal kayu yang pernah aktif di kawasannya.
- b. Promosi,
 - Mempromosikan semua kegiatan masyarakat yang berkaitan dengan warisan budaya, pengembangan, pembangunan, pemulihan, dan pelestarian, salah satunya adalah kapal kayu itu sendiri.
 - Mempromosikan program pendidikan kapal kayu melalui kurikulum sekolah, pengajaran interaktif, konferensi, dan dokumentasi.



- Mempromosikan kemitraan dengan universitas, lembaga pasca sekolah menengah, atau komunitas masyarakat yang memiliki fokus yang sama.
- Mendorong partisipasi lembaga nasional dan internasional yang memiliki minat dalam bidang yang sama.

Secara fungsional, museum ini tidak terfokus pada estetika visual, namun lebih pada apa yang akan, dialami dan dilakukan oleh pengunjung. Dengan site yang berada di muara sungai yang langsung menghadap ke laut, museum ini menyediakan ruang-ruang workshop sebagai sajian utama museum. Pengunjung dapat secara langsung melihat, membuat, dan merakit kapal dengan arahan dari pengrajin kapal. Hal ini menjadikan pengalaman tersendiri bagi pengunjung.

C. Ruang dan jenis kegiatan

a. Eksebis dan koleksi



Gambar 2.5 Suasana eksebis Museum Winterton

Sumber : woodenboat.com, 2013

- Ruang eksebis permanen

Memamerkan cerita kebudayaan kapal kayu di distrik Newfoundland and Labrador mulai dari sejarahnya hingga

produk kekinian yang ditunjukkan melalui fotografi, jenis-jenis alat, hingga miniatur kapal kayu.

- Ruang eksepsi temporer

Memamerkan dokumentasi kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam museum seperti event-event kunjungan, lomba, atau kegiatan lainnya.

b. Workshop



Gambar 2.6 Suasana workshop Museum Winterton

Sumber : woodenboat.com, 2013

- Ruang bengkel pembuatan kapal kayu, ruang bengkel ini dibagi menjadi 3 area sesuai dengan kegiatan yang dilakukan :

- workshop sesi singkat (3 jam)
mempelajari teknik-teknik dasar pembuatan kapal kayu, seperti penggunaan alat, memotong bahan, menyambung bahan
- workshop sesi fullday (6 jam)
mempelajari cara membuat kapal kayu sederhana dalam sebuah tim hingga pemilihan alternatif kayu yang dipakai
- workshop sesi fullweek (5 hari)

mempelajari pembuatan kayu secara detail dengan skala asli. Pengunjung yang mengikuti sesi ini akan disediakan tempat menginap di sekitar lokasi yang sudah ditetapkan oleh pihak museum

- Ruang workshop

Tempat dokumentasi teknik-teknik pembuatan kapal kayu, jenis jenis alat, jenis-jenis bahan, dalam bentuk gambar kerja, fotografi, alat asli, dan kapal asli setengah jadi.

Adapun kegiatan lain yang dilakukan dalam Museum ini seperti *heritage walking trail* dengan mengunjungi lokasi-lokasi pembuatan kapal dan pemukiman tradisional nelayan.

1.3. Tinjauan Kebudayaan Perahu Pinisi

Pada sub-bab ini akan dipaparkan mengenai kebudayaan perahu pinisi meliputi sekilas sejarah perahu pinisi untuk mengetahui asal-usulnya, proses atau tahapan-tahapan pengerjaannya, tradisi-tradisi yang dilakukan dalam pembuatannya, hingga sistem pengerjaan yang dilakukan. Hal tersebut menjadi penting karena aspek-aspek ini menjadi muatan dasar yang akan diangkat dalam desain Museum Pinisi di Bulukumba nantinya.

1.3.1. Sejarah Perahu Pinisi

Perahu pinisi sudah ada sekitar abad ke-14 atau 16 Masehi. Orang yang pertama membuatnya adalah putera mahkota kerajaan Luwu yang bernama Sawerigading. Tokoh ini merupakan tokoh legendaris yang ada dalam Lontarak I babad La Galigo. Dalam babad tersebut diceritakan bahwa suatu hari, ketika Sawerigading pulang dari pengembaraannya, ia melihat saudara kembarnya (Watenri Abeng) dan jatuh hati kepadanya. Tentu saja hal ini membuat marah ayahnya (Raja Luwu). Untuk menghibur hati Sawerigading, Watenri Abeng menyuruhnya untuk pergi ke negeri Tiongkok, karena di sana konon ada seorang puteri yang wajahnya mirip dengannya.

Puteri Tiongkok tersebut bernama We Cudai. Namun, untuk dapat pergi ke sana diperlukan perahu yang tangguh dan kuat. Sementara, Sawerigading tidak

memilikinya. Padahal, untuk membuatnya diperlukan kayu yang berasal dari pohon welengreng atau pohon dewata yang adanya di daerah Mangkutu. Celakanya, pohon tersebut dianggap keramat, sehingga tidak ada orang yang berani menebangnya. Untuk itu, diadakanlah upacara besar-besaran yang bertujuan agar penunggu pohon bersedia pindah ke tempat atau pohon lain. Upacara tersebut dipimpin langsung oleh neneknya yang bernama La Toge Langi (Batara Guru). Konon, setelah pohon welengreng tumbang, pembuatan perahu dibantu oleh neneknya dan dilakukan secara magis di dalam perut bumi. Ketika perahu sudah jadi, Sawerigading pun berangkat ke negeri Tiongkok. Ia bersumpah tidak akan kembali ke Luwu.



Gambar 2.7 Perahu Pinisi Nusantara

Sumber : indonesiaexplorer.net, 2012

Singkat ceritera, Sawerigading berhasil mempersunting Puteri We Cundai dan tinggal di negeri Tiongkok. Setelah lama di sana, ia rindu pada tanah kelahirannya. Dan, suatu hari ia berlayar menuju Luwu. Namun, ketika perahu hendak berlabuh di pantai Luwu, tiba-tiba ada gelombang besar yang menghantamnya, sehingga pecah. Kepingan-kepingannya terdampar di beberapa tempat. Sebagian badannya terdampar di pantai Ara, tali temali dan layar perahu terdampar di daerah Tanjung Bira, dan lunas perahu terdampar di daerah Lemo-Lemo.

Oleh orang-orang yang tinggal di ketiga daerah tersebut, kepingan-kepingan tadi disusun kembali, sehingga ada kepercayaan bahwa nenek moyang merekalah yang merekonstruksi perahu milik Sawewigading yang kemudian dikenal sebagai pinisi. Demikianlah, sehingga keturunannya mewarisi keahlian-keahlian tertentu dalam pembuatan, bahkan mengemudi pinisi. Dalam konteks ini, orang Ara ahli dalam membuat tubuh dan bentuk perahu; orang Lemo-lemo ahli dalam finishing perahu; dan orang Tanjung Bira ahli mengemudi perahu (nahkoda dan awal perahu). Kekhasan-kekhasan itulah yang kemudian memunculkan ungkapan yang berbunyi: "Panre patangan'na Bira, Paingkolo tu Arayya, Pabingkung tu Lemo Lemoa", artinya "ahli melihat dari Bira, ahli memakai singkolo (alat untuk merapatkan papan) dari Ara, dan ahli menghaluskan dari Tana Lemo". Berdasarkan ungkapan itu, maka banyak orang yang meyakini, khususnya orang Bugis-Makassar, bahwa perahu pinisi yang bagus (sempurna) adalah pinisi yang dibuat oleh orang Ara dan Tana Lemo.

1.3.2. Tradisi Pembuatan Perahu Pinisi

Pembuatan perahu pinisi pada masa lalu (sebelum era 1990-an), masalah ritual sangat disakralkan, makna integratif dari kepercayaan mengenai mitos, ritus, fetis, magic dan kultus terhadap kegiatan pembuatan perahu pinisi telah menjadi motivasi tersendiri yang tertafsirkan sebagai kekuatan pelengkap bagi keahlian yang dilaksanakan dengan baik dan memberikan "pengaruh psikologis" yang membuat keyakinan akan keberhasilan dari pekerjaan yang dilakukan atau semacam bimbingan alamiah yang diperoleh dari kepercayaan yang diyakininya (Andi Adri dalam Malinowski, 1922; Smelser, 1987; Sallatang; Arief, 2007; Saenong, 2007).

Sementara peralatan yang dimiliki oleh para pembuat perahu pada masa lalu masih terbatas kepada peralatan tradisional seperti : (1). Gergaji, (2). Bor kecil, (3). Bor tangan, (4). Palupalu, (5). Penjepit, (6). Tali patron, (7). Pahat kecil, (8). Palu kayu, (9). Syehmat, (10). Kampak. Dan lain-lain. Selain peralatan juga dikenal bahanbahan tradisional seperti (1). Pasak kelli sebagai penyambung antar papan, (2). Pasak tulang sebagai penghubung papan dengan tulang dalam pembuatan rangka perahu, (3). Pasak lunas sebagai lunas dengan papan pengikat, (4). Lem,

Bahan dari kulit kayu dan air yang ditumbuk, berfungsi merapatkan sambungan papan secara permanent (5). Lepa, dempul dari campuran kapur dan minyak kelapa lalu dikentalkan, berfungsi menutup lubang papan.

Tabel 2.1 Upacara Pembuatan Perahu Pinisi Sebelum Tahun 1990an

KOMPONEN KEGIATAN	NILAI DAN NORMA	MAKNA INTEGRATIF	PENGARUH PSIKOLOGIS
Penentuan hari pencarian kayu (bahan baku)	Hari kelima atau ketujuh pada bulan berjalan	Angka lima (<i>naparilimai dalle'na</i>) Angka tujuh (<i>natujuangngi dalle'na</i>)	Rezeki sudah di tangan Selalu dapat rezekin
Penentuan pohon yang ditebang	Upacara <i>annakbang kalabiseang</i> , menyembelih seekor ayam sebagai persembahan.	Untuk mendapatkan persetujuan kepada pohon yang ingin ditebang.	Mengusir roh penghuni kayu yang ditebang.
Pemotongan lunas	Upacara <i>annattara</i> , potongan ujung lunas tidak boleh menyentuh tanah, bagian depan dibuang ke laut, bagian belakang disimpan di rumah.	Balok lunas bagian depan (simbol lelaki), bagian belakang symbol wanita.	Simbol suami yang siap melaut untuk mencari nafkah dan istri yang setia menunggu rezeki
Penentuan pusat perahu	Upacara <i>ammosi</i> , pemberian pusat perahu.	Simbol "kelahiran bayi" perahu.	Penyerahan sang bayi perahu kepada Nabi Sulaeman (penguasa bumi) dan Nabi Haidir (penguasa laut).

Sumber : Arif (2009)

Tabel 2.2. Perubahan Penggunaan Alat Kerja

NO	AKTIVITAS/ KOMPONEN	PERUBAHAN		KETERANGAN
		Tradisional	Modern	
1	Peralatan Kerja	Bor Tangan	Bor Listrik	Efisiensi kerja 10 : 1
		Ketam Tangan	Ketam Listrik	
		Gergaji Tangan	Gergaji Listrik	
		Amplas Manual	Amplas Listrik	
		Pasak	Baut dan Mur	
2	Nilai dan norma budaya	Lem Tradisional	Lem Sintetis	Efektifitas dan efisiensi
		Ritual penebangan pohon	Kayu dibeli langsung	
		Ritual peluncuran perahu	Tergantung keinginan pemesan	

3	Organisasi kerja	Ponggawa, Sawi	Juragan, Ponggawa, dan Sawi	Semenjak ada pemesan luar negeri
---	------------------	----------------	-----------------------------	----------------------------------

Sumber : Arif (2009)

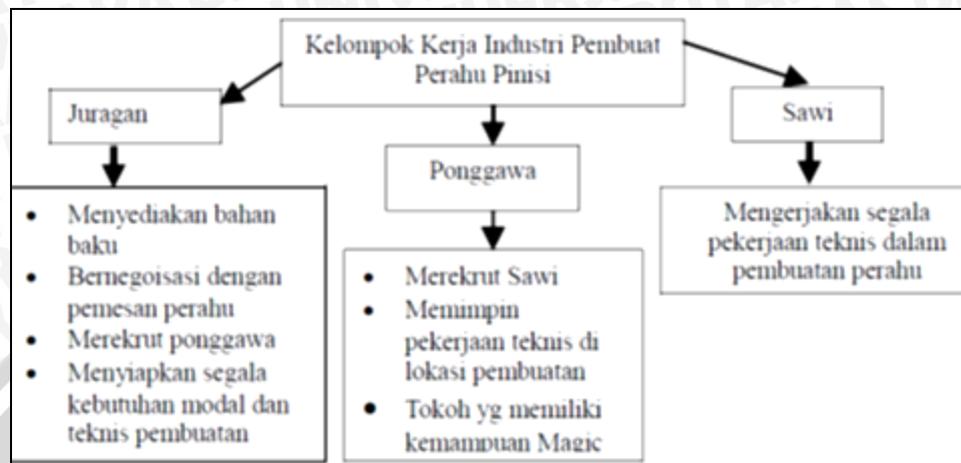
1.3.3. Sistem Pengerjaan Perahu Pinisi

A. Sistem Perekrutan Tenaga Kerja.

Perekrutan tenaga kerja dalam pembuatan perahu pinisi berawal dari perekrutan *ponggawa* oleh pengusaha perahu (*juragan*) yang sifatnya temporer, karena ikatan kerja antara pengusaha dan *ponggawa* hanya bersifat kontrak, yaitu hubungan kerja yang terbatas kepada jangka waktu pekerjaan. Perekrutan *ponggawa* atau kepala tukang oleh pengusaha perahu didasarkan kriteria; antara lain : (1). Kemampuan dalam membuat perahu, (2). Kemampuan dalam menyelesaikan pekerjaan secara baik dan rapi, (3). Kemampuan dalam menyelesaikan perahu tepat waktu (4) kemampuan memimpin kelompok kerja serta (5) kemampuan Magic. Selain kemampuan yang disebutkan diatas tidak sedikit juga kasus perekrutan *ponggawa* karena faktor kedekatan emosional, seperti sering-tidaknya bekerjasama dengan pengusaha yang akan merekrutnya serta adanya hubungan kekeluargaan diantara mereka (*ponggawa* dengan pengusaha perahu atau *juragan*). Perekrutan tenaga kerja teknis/*sawi* dalam industry pembuatan perahu pinisi sepenuhnya diserahkan kepada *ponggawa*, hal ini dimaksudkan karena *ponggawa* yang memiliki kompetensi dalam menilai tenaga kerja yang akan diajak bekerjasama dalam teknis pembuatan perahu. System perekrutan yang dilakukan *ponggawa* untuk merekrut *sawi* sangat terbuka, tidak hanya terbatas kepada system perekrutan berdasarkan pertimbangan kerabat atau keluarga, tetapi juga pertimbangan kemampuan teknis *sawi* dalam pembuatan perahu, biasanya dalam perekrutan orang luar selain keluarga, *ponggawa* mendapat rekomendasi dari *sawi* atau kenalannya sesama *ponggawa*.

B. Pembagian Peran dan Fungsi dalam Pembuatan Perahu

Secara skematik gambaran secara umum fungsi dan peranan kelompok pembuat perahu pinisi dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 2.8 Fungsi dan peran kelompok kerja

Sumber : Arif, 2009

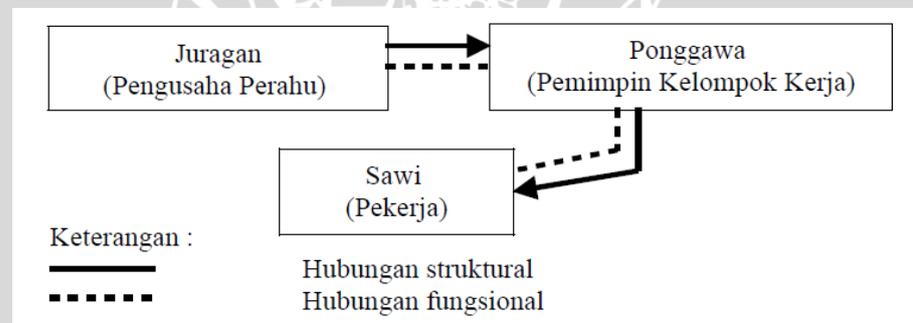
Secara terinci pembagian peran dan fungsi yang dimaksud adalah sebagai berikut :

(1) Pengusaha perahu (*juragan*). Meskipun posisi dari pengusaha perahu berada pada jabatan tertinggi, kewenangannya hanya sebatas menyediakan modal dan peralatan teknis. *Juragan* tidak boleh mencampuri urusan teknis pembuatan, walaupun pengusaha sangat terdesak sekali untuk penyelesaian masalah keterlambatan penyelesaian atau adanya masalah dengan sawi maka harus lewat izin dari *pongawa* untuk mengambil keputusan mengenai masalah teknis pekerjaan atau hal yang berhubungan dengan sawi. Tugas atau peran dari seorang pengusaha hanya terbatas kepada negoisasi dengan pemesan dalam hal ini pembeli perahu baik yang lokal maupun pembeli dari luar negeri, pembelian bahan baku, mengatur keuangan/membuat pembukuan pengeluaran, menyiapkan dana tambahan jika sewaktu-waktu dibutuhkan, mengelola ketersediaan bahan baku mulai dari awal sampai penyelesaian pekerjaan.

(2). *Ponggawa* (pemimpin kelompok). Dalam pembuatan perahu *pongawa* memiliki fungsi dan peran sebagai berikut : pimpinan teknis dalam pembuatan perahu, mengontrol kerja *sawi*,

menilai hasil kerja *sawi*, membagikan upah *sawi*, mempersiapkan pekerjaan yang akan dilakukan oleh *sawi*, sebagai guru bagi *sawi* di lokasi pembuatan, mendesain bentuk dan besar kapal sesuai pesanan, dan sebagai tokoh yang memiliki kemampuan magic, untuk dipergunakan dalam upacara pembuatan perahu dan peluncuran perahu.

(3) *Sawi* (buruh atau pekerja). *Sawi* adalah pekerja teknis dalam pembuatan perahu yang berada dalam instruksi dan pengawasan kerja oleh *pongawa*. *Sawi* menempati strata pekerjaan yang paling dibawah karena posisinya.. Tugas dan peran *sawi* sendiri adalah terlibat langsung dalam teknis pembuatan perahu mulai dari awal hingga selesai. Tahapan pekerjaan tersebut adalah : (a). pemasangan lunas, (b). pemasangan linggi depan, (c) pemasangan linggi belakang, (d). susun papan, (e). pemasangan tulang kapal, (f). pemasangan gading kapal, (g). lepa, (h). pemasangan kalang geladak, (i). pemasangan balok-balok pinggir, (j). pembuatan dek, (k). pembuatan kamar.



Gambar 2.9 Organisasi kerja

Sumber : Arif, 2009

Spesialisasi seorang *sawi* tidak tergambar dengan jelas, artinya pekerjaan yang dilakukan oleh *sawi* tidak berdasarkan dengan spesialisasi kerja. Ini terjadi karena didalam pembuatan perahu seluruh *sawi* dituntut untuk terampil dalam segala bentuk pengerjaan perahu. Konteks ini memperlihatkan bahwa Diferensiasi fungsi dalam kelompok kerja khususnya bagi kalangan *sawi* tidak tercipta karena tidak adanya pembagian secara khusus bahwa *sawi* ini hanya

mengerjakan pemotongan papan, yang satunya lagi hanya mengerjakan pemboran. Semuanya tergantung dari perintah dari ponggawa. Sehingga sawi akan selalu siap dengan pekerjaan yang diberikan oleh Ponggawa, Meskipun peralatan teknologi modern mulai diintroduksi dalam kegiatan pembuatan perahu. Konteks ini berbeda dengan apa yang terjadi pada masyarakat nelayan seperti yang ditulis oleh Arief (2007) bahwa dengan masuknya modernisasi dalam kegiatan penangkapan ikan menyebabkan terjadinya diferensiasi fungsi dikalangan sawi, sawi tidak dapat lagi digeneralisasi secara umum, tetapi segalanya telah tercipta pembagian-pembagian peran yang tergambarkan dalam sistem bagi hasil.



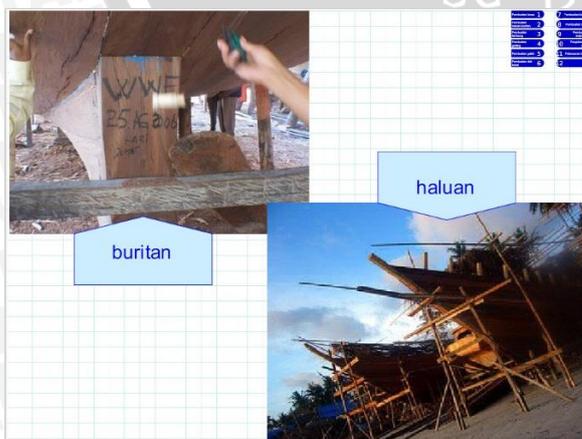
Gambar 2.10 Pemilihan Lunas Kapal

Sumber : survey 2012



Gambar 2.11 Sambungan Lunas

Sumber : survey 2012



Gambar 2.12 Detail buritan dan haluan

Sumber : survey 2012



Gambar 2.13 Pemasangan bilah lambung

Sumber : survey 2012



Gambar 2.14 Perekatan celah lambung

Sumber : survey 2012



Gambar 2.15 Penyumbatan celah lambung

Sumber : survey 2012



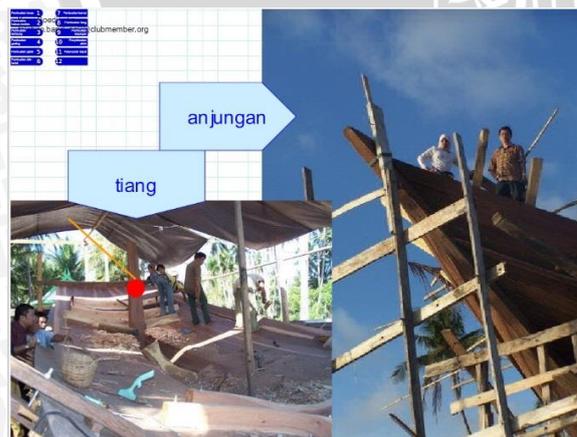
Gambar 2.16 Pemasangan gading dan galah

Sumber : survey 2012



Gambar 2.17 Perakitan lantai dan kamar

Sumber : survey 2012



Gambar 2.18 Perakitan anjungan dan tiang

Sumber : survey 2012

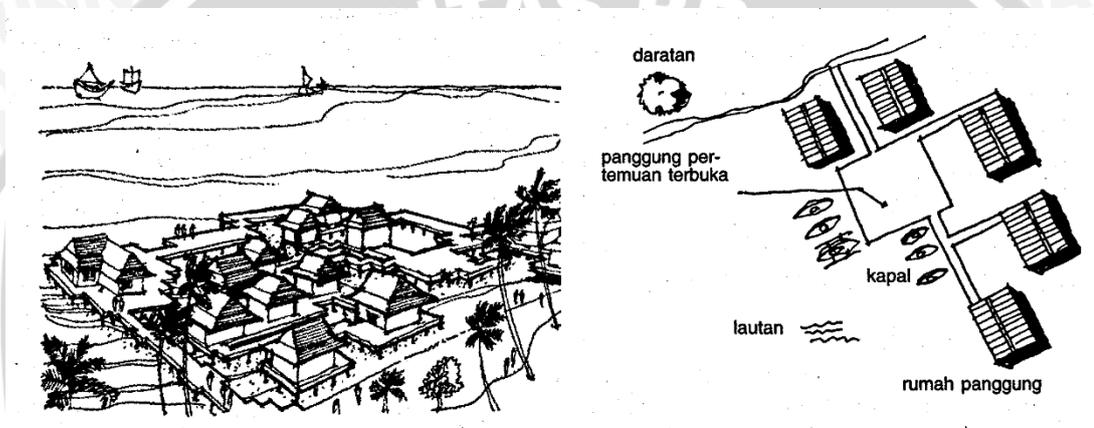


Gambar 2.19 Peluncuran kapal

Sumber : survey 2012

1.4. Tinjauan Kawasan Pesisir

Setelah banyak membahas mengenai teori-teori yang berkaitan dengan perancangan museum, dan kebudayaan masyarakat Bugis Bulukumba sebagai usaha pencarian konsep awal perancangan Museum Pinisi, masih diperlukan beberapa acuan untuk melengkapinya. Perlu diingat bahwa perancangan museum ini menempati kampung pengrajin pinisi Bulukumba yang terletak di area pesisir, oleh karena itu perlu ditinjau juga sekilas tentang karakter kawasan pesisir untuk mendapatkan acuan dari segi wawasan lingkungan, aspek struktur dan material yang sesuai bagi perancangan Museum Pinisi di Bulukumba ini.



Gambar 2.20 Rumah-rumah panggung dan system sirkulasinya

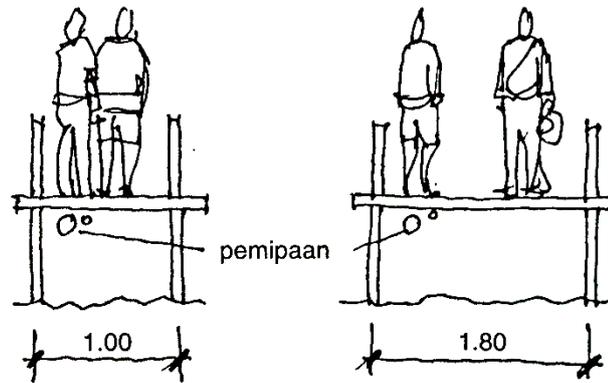
Sumber : Frick, 2006

1.4.1. Pencapaian dan Utilitas di Lahan Tergenang Air

Pencapaian dan utilitas menjadi faktor utama yang harus mendapatkan perhatian khusus dari awal mula perancangan daerah pesisir. Desain yang digunakan biasanya memakai bangunan panggung yang dihubungkan dengan jalan setapak panggung, dan jembatan memanjang dengan penyangga atau tumpuan yang berjarak < 3.00m. Biasanya bangunan-bangunan panggung hanya dapat dicapai dari satu sisi saja (daratan), jalan pencapaian yang berupa jalan setapak yang diperuntukkan bagi pejalan kaki dan gerobak saja. Dari kondisi ini aspek lahan parker menjadi penting, baik dari segi ketersediaan, dan keamanan. Bahan-bahan atau logistik berat didatangkan dengan perahu dari laut.

Pencapaian dengan jalan setapak panggung biasanya berupa jembatan memanjang dengan tumpuan atau penyangga yang berjarak < 3.00 m yang

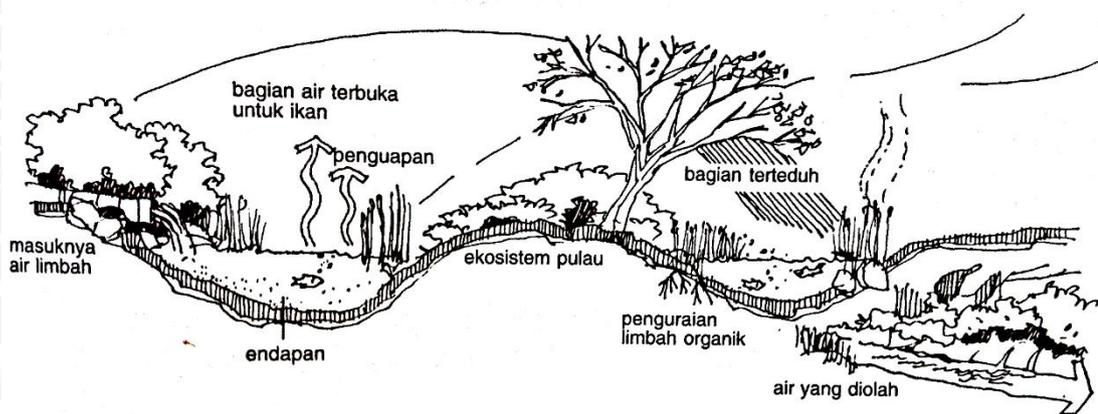
menghubungkan masing-masing bangunan panggung. Adapun desain jalan setapak utama (primer) biasanya memiliki lebar 1.80 m dengan sandaran (*railing*) di kanan kirinya, sedangkan jalan setapak sekunder biasanya memiliki lebar 1.00 m dengan sandaran setidaknya pada satu sisinya.



Gambar 2.21 Sistem pemipaian dan detail sirkulasi panggung

Sumber : Frick, 2006

Permukaan lantai bangunan panggung yang lebih tinggi dari daratan menjadikan pemipaian air bersih dan air kotor biasanya tidak sulit pengaplikasiannya. Penyediaan, pengelolaan, dan pengontrolannya akan semakin mudah apabila daerah yang menggunakan pengolahan air limbah secara ekologis makin kecil. Di samping itu, penggunaan lahan juga kecil dan penyesuaian secara ekologis pada lingkungan alamnya akan semakin mudah.



Gambar 2.22 Sistem pengolahan limbah secara ekologis

Sumber : Frick, 2006

Sistem kolam merupakan sistem yang paling sederhana dengan membuat lubang didalam tanah yang kedap rembesan air. Hanya keadaan tanah yang tidak kedap

air (tanah berkerikil, bercadas, tras, dsb) perlu dikedap terhadap rembesan air dengan menggunakan tanah liat, tanah pekat, atau kapur tohor, semen, dsb. Kolam tersebut dilengkapi rawa-rawa disekelilingnya dengan perumpung, pandan air, rumput gajah, dan sebagainya, serta kepulauan di tengahnya yang menjamin cagar alam telah dilaksanakan sebagai berikut :

Sistem pengolahan sampah juga dapat dilakukan secara sederhana, dengan memisahkan secara langsung di tempat berdasarkan asalnya atas sampah basah (organik) dan sampah kering (anorganik) pada tempat pembuangan sementara yang dapat berupa tong atau drum yang kemudian dapat diangkut ke daratan.

Sampah organik dapat dijadikan kompos (pupuk alami) dan sampah anorganik diusahakan semaksimal mungkin untuk didaur ulang dan hanya bagian sisanya saja yang dibuang ke TPA.

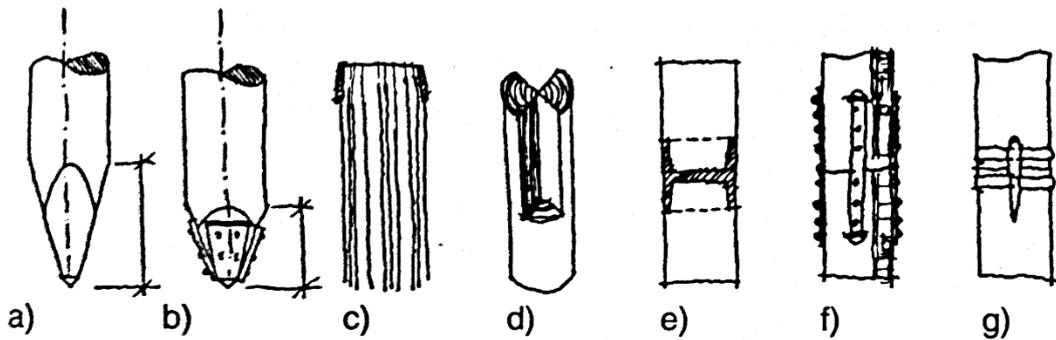
1.4.2. Bangunan Panggung dan Konstruksinya

Daerah pesisir identik dengan bangunan panggung, keberadaan bangunan panggung yang secara natural merupakan respon manusia untuk menyesuaikan dengan ekologi kawasan pesisir juga memiliki manfaat alami sebagai upaya meningkatkan penyegaran udara. Sistem ventilasi silang mampu memindahkan udara panas akibat sinar matahari ke luar bangunan. Bukaan dinding diletakkan diatas permukaan lantai, di tengah ruang, serta di bawah atap. Hal ini dikarenakan angin juga bergerak di bawah lantai, maka dari itu semua permukaan bangunan dapat dikenai udara segar.

Pilihan struktur bangunan di daerah rawa-rawa cukup sederhana karena seharusnya memilih struktur bangunan rangka. Beberapa pemilihan pondasi yang memungkinkan digunakan dalam kondisi tanah berawa adalah pondasi setempat, pondasi lajur, dan pondasi tiang pancang.

Pondasi setempat digunakan pada bagian bangunan yang terpisah misalnya kolom, tiang, dan sebagainya (konstruksi kayu, beton, beton bertulang dan sebagainya). Pada bangunan panggung di daerah rawa atau daerah terancam banjir (biasanya konstruksi kayu) selalu diterapkan pondasi setempat. Sebagai bahan bangunan dapat digunakan kayu, batu alam, dan beton. Pada konstruksi pondasi kayu perlu diperhatikan bahwa kayu yang tidak selalu terendam air, untuk menghindari pembusukan.

Pondasi tiang pancang, pondasi tiang pancang kayu hanya dapat digunakan jika selalu berada didalam air, sehingga kayu tidak akan membusuk karena tidak ada oksigen. Jarak antara tiang pancang kayu sekurang-kurangnya 2,5 kali garis tengah dan seharusnya > 60 cm.



Penguatan ujung runcing dan kepala tiang serta beberapa macam sambungan memanjang untuk tiang kayu⁸⁵

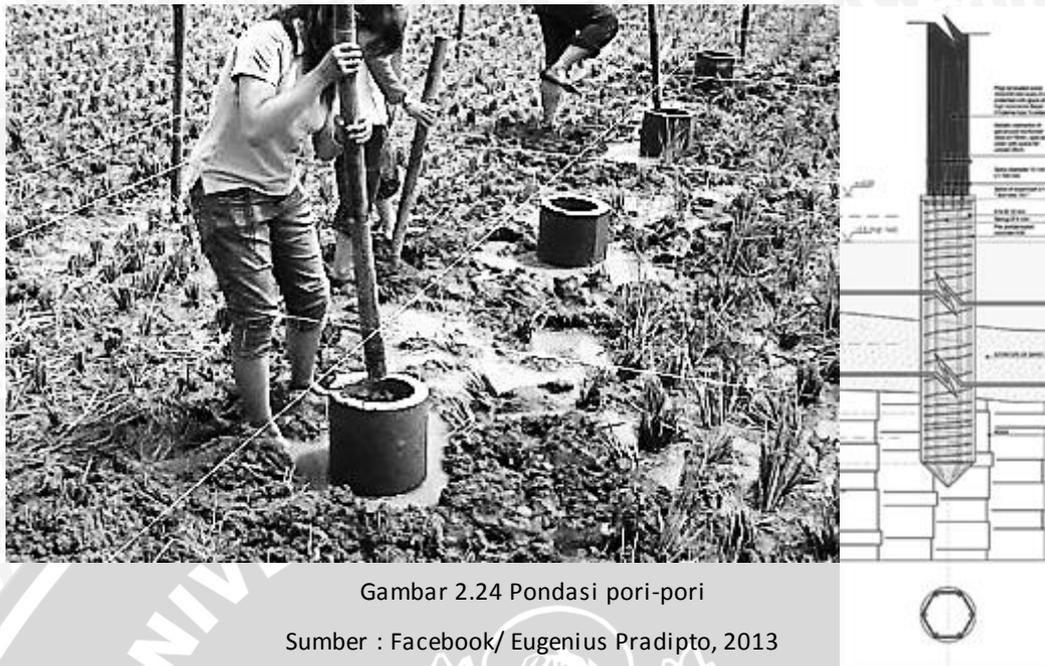
a) ujung hanya diruncingi saja; b) ujung diperkuat dengan pelat baja; c) kepala yang diperkuat dengan gelang baja; d) sambungan bibir x; e) sambungan dengan gelang baja; f) sambungan dengan pengikat besi strip; g) sambungan dengan pasak dan gelang

Gambar 2.23 jenis sambungan tiang pancang

Sumber : Frick, 2006

Jenis pondasi lain yang dapat digunakan adalah pondasi pori-pori seperti yang digunakan pada desain rumah bambu bagi korban banjir lahar dingin di Muntilan karya Eugenius Pradipto. Pondasi ini memungkinkan rembesan air tanah tidak sampai merambat ke material kayu atau bambu sebagai elemen struktural bangunannya (kolom). Di sisi lain air hujan juga tidak tertahan pada bagian bawah kolom dan langsung merambat ke tanah melalui pori-pori pondasi tersebut, hal ini dapat meminimalisir pembusukan material kayu atau bambu yang digunakan.

Sistem kerja pondasi ini mirip dengan umpak pada joglo atau umpak batu pada bangunan pesisir. Untuk masalah terpaan angin, dapat digunakan tambahan pondasi *footplat* dibawah pondasi pori-pori yang nantinya diikat dengan kawat baja pada kolom. Nantinya akan mirip jangkar untuk menahan bangunan bergeser akibat terpaan angin.



Gambar 2.24 Pondasi pori-pori

Sumber : Facebook/ Eugenius Pradipto, 2013

1.4.3. Alternatif Struktur

Selain sistem struktur tradisional yang sudah dijelaskan pada subbab sebelumnya, terdapat juga struktur modern yang dapat diaplikasikan pada lahan pesisir. Tentunya dengan material yang dapat di *recycle* dan perawatan yang sederhana.

Salah satunya adalah *floating HDPE cube*, atau lebih dikenal dengan *modular float cube*. Struktur modular ini terbuat dari kubus plastik HDPE (High Density Poly Ethylene). Adapun beberapa kelebihan model struktur ini adalah sebagai berikut :

1. Keamanan

Permukaan pontoon yang anti slip membuat modular float system bebas dari bahaya tergelincir. modular float system juga anti karat dan aman dibuat area jalan kaki karena pontoonnya yang stabil

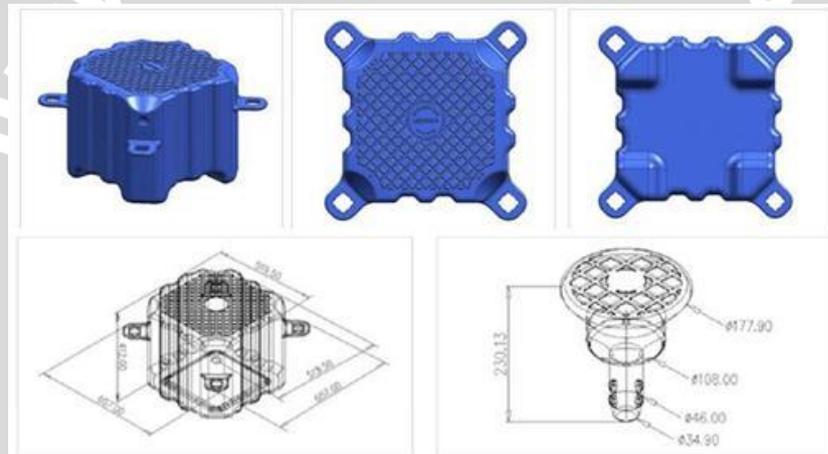
2. Fleksibilitas

Dapat digunakan dimana – mana dengan medan / lapangan yang bervariasi dan dapat diubah sewaktu – waktu sesuai dengan keinginan.

3. Ekonomis

Biaya pemeliharaan yang murah.

4. Konstruksi yang sederhana
Mudah dirakit dan dibongkar.
5. Daya tahan
Tahan dengan sinar UV, cuaca dingin, air laut, korosi, zat kimia dan oli.
6. Kompresi tinggi
Dari Uji Beban, Dermaga Apung ini mampu menahan beban sekitar 350 kg / m².
7. Kekuatan
Test uji tarik dengan hasil lebih dari 1950 kg / m²; test speed dengan hasil 50 mm / min



Gambar 2.25 Struktur apung HDPE

Sumber : PT. Dermaga Apung Indonesia, 2012



Gambar 2.26 Contoh aplikasi modular cube yang sudah difinishing dek kayu

Sumber : PT. Dermaga Apung Indonesia, 2012

1.5. Parameter Desain

Setelah meninjau kepustakaan terkait dengan perancangan Museum Pinisi di Bulukumba ini, dapat disimpulkan bahwa Perancangan Museum Pinisi Dengan Menerapkan Konsep Living Museum di Bulukumba adalah: Merancang museum pinisi dengan muatan yang terfokus pada upaya pelestarian proses pembuatan kapal pinisi dengan cara menyediakan sarana belajar aktif dan pasif yang langsung bersentuhan dengan tangan pertama, baik dari segi lokasi, suasana dan kegiatannya.

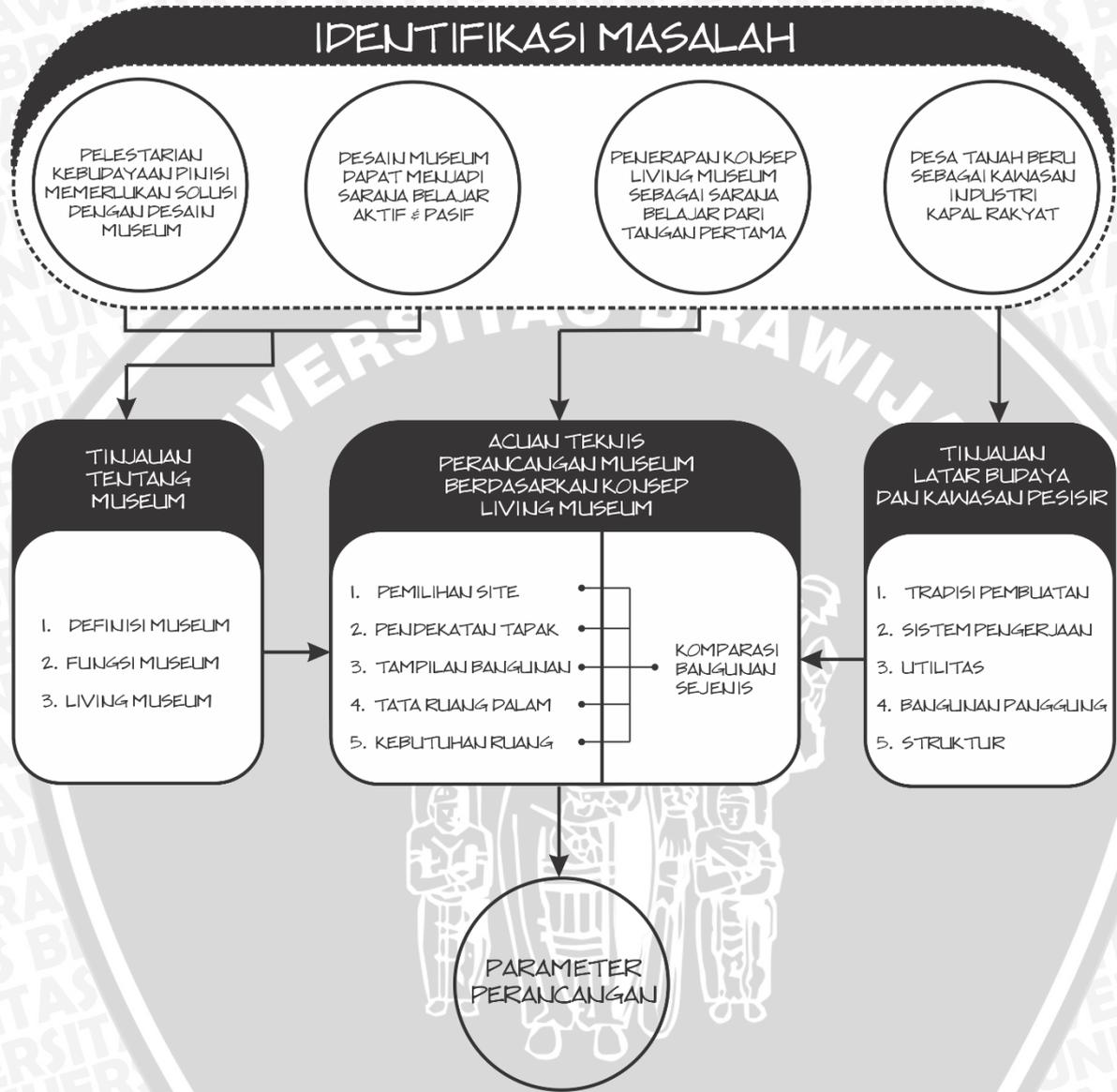
Untuk memperjelas acuan yang akan digunakan dalam desain museum nantinya, berikut ini adalah parameter desain yang disimpulkan dari tinjauan teori dan komparasi:

Tabel 2.3. Parameter Desain Museum

Konteks	Faktor desain	Implementasi konsep <i>Living Museum</i>	Komparasi (Winterton Woodenboat Museum)	Strategi Desain
Lokasi (kawasan)	Pemilihan site	<ul style="list-style-type: none"> - Menempati daerah resort - Menempati bangunan baru 	Menempati lokasi yang berdekatan dengan pemukiman pengrajin kapal dan pembuatan kapal (kawasan newfoundland)	Menempatkan lokasi museum di Desa Tanah Beru yang terintegrasi dengan lokasi pembuatan kapal pinisi
	Pendekatan tapak (layouting)	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan sumbu (axis) tapak sebagai dasar layout bangunan - Menggunakan analogi identitas kawasan sebagai bentuk tapak - Penyatuan bangunan dengan elemen alam sekitar site (pantai, laut) - Pola layout atau denah bangunan 	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan pola cluster mengikuti pola pemukiman dan workshop kapal dengan luasan bangunan yang tidak masif 	<ul style="list-style-type: none"> - Memetakan titik aktifitas pembuatan kapal pinisi sebagai dasar layout museum - Menentukan fungsi tapak yang disesuaikan dengan aktifitas pembuatan kapal pinisi - Menggunakan sumbu orientasi tapak sebagai alat untuk menyatukan layout dengan bentuk eksisting

			baru (museum) mengikuti keberadaan artefak secara natural	
Suasana (bangunan)	Ruang luar (eksterior)	- Memunculkan bangunan sebagai identitas kawasan (ikon) - Membaur dengan tipologi arsitektural kawasan	Tampilan bangunan mengikuti tipologi arsitektur setempat dengan ciri khas rumah kayu dan bengkel kapal sederhana	Memunculkan ciri khas arsitektur lokal dengan metode <i>borrowing</i> agar desain bangunan tidak terlalu mencolok dan lebih menyatu dengan kondisi lingkungannya
	Ruang dalam (interior)	- Memunculkan suasana yang menunjang tata alur artefak dan kegiatan dalam museum	Memunculkan suasana bengkel pembuatan kapal mulai dari tata letak, pemilihan material, dan display artefaknya.	Memunculkan fleksibilitas ruang dengan desain open plan untuk mewedahi eksebisi (permanen,temporer) dan workshop (materi,praktik) dapat
Kegiatan (ruang)	Kebutuhan ruang	- Menyesuaikan kebutuhan ruang dengan jenis kegiatan yang akan diwadahi baik dari segi kegiatan aktif (workshop) maupun pasif (eksebisi & artefak) - Kebutuhan ruang didasari pada standar ruang museum (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan)	- Ruang belajar pasif berupa ruang eksebisi dan artefak yang terdiri dari ruang eksebisi permanen dan ruang eksebisi temporer - Ruag belajar aktif berupa workshop yang terdiri dari ruang bengkel kapal (praktek) dan ruang gudang kapal (penyimpanan material dan alat)	- Mewedahi aktifitas belajar aktif dan pasif yang mengacu pada studi komparasi (kemiripan lokasi dan kesamaan masalah) - Mengakomodasi standar kebutuhan ruang museum (dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan) yang disesuaikan dengan kondisi eksisting

1.6. Kerangka Teori



Gambar 2.27 Kerangka Teori

Sumber : analisis, 2014