

## BAB III

### METODE PERANCANGAN

#### 3.1. Fenomena dan Ide

Proses penyusunan gagasan desain Museum Pinisi di Bulukumba ini melalui tahapan-tahapan yang cukup panjang. Diawali dengan pembacaan fenomena dan isu-isu yang terjadi di lapangan maupun permasalahan seputar objek museum. Budaya pembuatan kapal Pinisi memiliki peranan penting dalam sejarah berdirinya kemaritiman Indonesia, namun seiring masuknya Globalisasi menjadikan budaya ini semakin ditinggalkan. Museum sebagai lembaga yang berperan dalam aspek pendidikan dan kebudayaan wajib mengambil tindakan dalam kondisi ini, terutama dalam konteks pelestarian budaya. Namun pertanyaannya “bagaimana cara yang tepat dalam proses perawatan, pelestarian, dan penyampaian isi museum tersebut, agar mudah dipahami oleh masyarakat?”.

Mempelajari budaya tidaklah cukup hanya dengan melihat dan mendengar, namu juga harus merasakan dan melakukan secara langsung. Hal inilah yang akan diangkat kedalam perancangan Museum Pinisi ini, penyelarasan konsep *living museum* melalui pengalaman belajar aktif dan pasif dengan tugas museum sebagai lembaga edukasi yang rekreatif diharapkan mampu menjadi cara yang tepat untuk menyampaikan makna dan tujuannya kepada masyarakat.

Implementasi konsep *living museum* pada perancangan Museum Pinisi ini terfokus pada penyampaian pengalaman belajar dari sumbernya secara langsung, dengan menghadirkan pola kegiatan keseharian masyarakat Tanah Beru dalam proses pembuatan kapal Pinisi. Untuk itu ruang-ruang arsitektural yang dihadirkan harus disesuaikan, tanpa harus merubah pola aktifitas dan kegiatan pada lingkungannya.

#### 3.2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data bertujuan untuk mengetahui secara langsung maupun tidak langsung segala permasalahan yang terjadi di lapangan serta untuk

mengidentifikasi kebutuhan apa saja yang harus diwadahi dalam desain sebagai solusi pemecahan masalah, disamping itu pemetaan dan proses inventarisasi potensi tapak atau lingkungan di sekitar objek perancangan dapat dilakukan juga sebagai modal pengkayaan khasanah desain nantinya. Adapun metode pengumpulan data dilakukan dengan cara-cara sebagai berikut.

### 3.2.1. Data Primer

Merupakan data-data riil, kondisi yang sebenarnya, atau fakta-fakta yang terdapat di lapangan sesuai pengamatan. Data-data ini didapatkan melalui:

#### a. Survey Lapangan (Observasi)

Dilakukan dengan mengamati kondisi lapangan yang ada dan potensi-potensi timbulnya permasalahan, sekaligus memetakan kemungkinan-kemungkinan yang dapat dijadikan pendukung dalam menyelesaikan permasalahan desain. Survey lapangan tahap pertama dilakukan dengan mengunjungi Desa Tanah Beru - Bulukumba – Sulawesi Selatan untuk meninjau kondisi eksisting tapak, batas-batas tapak, kondisi sirkulasi tapak (internal-eksternal), vegetasi-vegetasi eksisting, arah angin, matahari, dan potensi-potensi material lokal yang tersedia pada area sekitar site. Survey lapangan tahap kedua dilakukan dengan mengunjungi kawasan-kawasan atau tempat-tempat disekitar site yang nantinya dapat mendukung atau berpengaruh terhadap solusi desain, seperti kawasan desa petani tambak bandeng di Desa Tanah Beru, dan Pantai Wisata Tanjung Bira.

#### b. Wawancara (Interview)

Dilakukan dengan tujuan mendapatkan data yang lebih mendetail dan terperinci dari individu-individu yang kesehariannya berada atau beraktivitas di area sekitar site, baik yang memiliki keterkaitan langsung maupun tidak langsung dengan objek perancangan. Adapun yang diwawancara adalah beberapa pengrajin pinisi di sekitar site, perangkat desa Tanah Beru.

#### c. Dokumentasi

Bertujuan untuk merekam hasil survey lapangan yang nantinya akan digunakan dalam proses perancangan. Data ini meliputi data-data visual

berupa foto-foto suasana, dan data-data audio visual berupa video eksisting sekitar site.

### 3.2.2. Data Sekunder

Merupakan data-data penunjang yang berfungsi untuk mendukung dan melengkapi data primer yang sudah dikumpulkan. Data sekunder ini berupa kepustakaan yang berhubungan secara langsung maupun tidak langsung dengan objek perancangan, teori dan non-teori, yang nantinya digunakan sebagai acuan kajian untuk menyelesaikan permasalahan. Kepustakaan ini didapatkan dari buku-buku, jurnal ilmiah, proseding, maupun dari internet. Adapun data sekunder yang diperoleh meliputi:

#### a. Tinjauan seputar Museum

Berisi literatur mengenai definisi Museum, definisi konsep *Living Museum* sebagai fokus desain, serta aspek-aspek teknis yang dibutuhkan untuk mengimplementasikannya dalam desain Museum seperti : faktor pemilihan site, pendekatan tapak, aspek tampilan bangunan, tata masa, dan ruang-ruang yang harus diwadahi.

#### b. Tinjauan latar budaya

Berisi literatur seputar Bulukumba-Sulawesi Selatan khususnya budaya pembuatan perahu Pini. Hal ini diperlukan sebagai penelusuran identitas latar budaya dan tautan lokalitas yang diangkat dalam Museum.

#### c. Tinjauan komparasi

Berisi studi komparasi bangunan sejenis yang digunakan sebagai acuan desain yang lebih spesifik dari teori-teori yang dipilih. Adapun studi komparasi yang diambil adalah Museum Winterton Woodenboat Canada yang memiliki kemiripan dari segi site dan permasalahan seputar pelestarian pembuatan kapal kayu tradisional.

### 3.3. Parameter Desain

Parameter desain didasarkan pada penelusuran kepustakaan untuk di seleksi dan dipilih. Pemilihannya ditinjau dari deskripsi teori yang digunakan kemudian diperjelas dengan komparasi bangunan sejenis agar didapatkan acuan desain yang lebih teknis dalam mengimplementasikan konsep *living museum*.

Berikut adalah parameter desain yang diangkat sesuai dengan hasil tinjauan pustaka pada bab 2 sub bab 2.5 :

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"> <li>- Menempati daerah resort</li> <li>- Menempati bangunan baru</li> </ul>	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"> <li>- Menggunakan sumbu (axis) tapak sebagai dasar layout bangunan</li> <li>- Menggunakan analogi identitas kawasan sebagai bentuk tapak</li> <li>- Penyatuan bangunan dengan elemen alam sekitar site (pantai, laut)</li> <li>- Pola layout atau denah bangunan baru (museum) mengikuti keberadaan artefak secara natural</li> </ul>	Menggunakan pola cluster mengikuti pola pemukiman dan workshop kapal dengan luasan bangunan yang tidak masif	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memetakan titik aktifitas pembuatan kapal pinisi sebagai dasar layout museum</li> <li>- Menentukan fungsi tapak yang disesuaikan dengan aktifitas pembuatan kapal pinisi</li> <li>- Menggunakan sumbu orientasi tapak sebagai alat untuk menyatukan layout dengan bentuk eksisting</li> </ul>

Suasana (bangunan)	Ruang luar (eksterior)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memunculkan bangunan sebagai identitas kawasan (ikon)</li> <li>- Membaur dengan tipologi arsitektural kawasan</li> </ul>	<p>Tampilan bangunan mengikuti tipologi arsitektur setempat dengan ciri khas rumah kayu dan bengkel kapal sederhana</p>	<p>Memunculkan ciri khas arsitektur lokal dengan metode <i>borrowing</i> agar desain bangunan tidak terlalu mencolok dan lebih menyatu dengan kondisi lingkungannya</p>
	Ruang dalam (interior)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memunculkan suasana yang menunjang tata alur artefak dan kegiatan dalam museum</li> </ul>	<p>Memunculkan suasana bengkel pembuatan kapal mulai dari tata letak, pemilihan material, dan display artefaknya.</p>	<p>Memunculkan fleksibilitas ruang dengan desain open plan untuk mewedahi eksebis (permanen,temporer) dan workshop (materi,praktik) dapat</p>
Kegiatan (ruang)	Kebutuhan ruang	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyesuaikan kebutuhan ruang dengan jenis kegiatan yang akan diwadahi baik dari segi kegiatan aktif (workshop) maupun pasif (eksebis &amp; artefak)</li> <li>- Kebutuhan ruang didasari pada standar ruang museum (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ruang belajar pasif berupa ruang eksebis dan artefak yang terdiri dari ruang eksebis permanen dan ruang eksebis temporer</li> <li>- Ruag belajar aktif berupa workshop yang terdiri dari ruang bengkel kapal (praktek) dan ruang gudang kapal (penyimpanan material dan alat)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mewedahi aktifitas belajar aktif dan pasif yang mengacu pada studi komparasi (kemiripan lokasi dan kesamaan masalah)</li> <li>- Mengakomodasi standar kebutuhan ruang museum (dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan) yang disesuaikan dengan kondisi eksisting</li> </ul>

Tabel 3.1 Parameter desain

Sumber : analisis, 2014

### 3.4. Analisis dan Sintesis

Tahap analisa-sintesa data dilakukan untuk memproses data yang telah diperoleh hingga dapat dimunculkan sebagai produk penyelesaian masalah.

#### 3.4.1. Analisis Kawasan (Wilayah Perencanaan)

Analisa kawasan merupakan analisa wilayah perancangan dengan skala sudut pandang yang lebih luas. Mulai dari analisa skala nasional, propinsi, dan kota. Kemudian diperdalam dengan analisa aspek hukum atau peraturan daerah, analisa pencapaian dan sirkulasi makro, serta analisa konteks urban

#### 3.4.2. Analisis Tapak

Analisa tapak merupakan analisa kawasan perancangan dengan skala sudut pandang yang lebih spesifik, Meliputi:

- a) Analisa iklim untuk mengetahui faktor-faktor atau elemen alam yang nantinya akan menentukan hasil perancangan seperti matahari, arah angin, dan curah hujan. Dari analisa ini akan muncul potensi-potensi tapak yang dapat dimaksimalkan dalam proses perancangan.
- b) Analisa topografi untuk mengetahui level kontur, jenis dan daya dukung tanah untuk mendapatkan jenis struktur yang tepat.
- c) Analisa potensi tapak untuk mengetahui aspek apa saja yang dapat dikembangkan atau diwadahi dalam perancangan. Seperti aspek view untuk meningkatkan daya jual bangunan dan potensi ekonomi masyarakat setempat yang merupakan faktor penting dalam konsep *Living Museum*.

#### 3.4.3. Analisis Programatik

Analisa Programatik terbagi atas tahapan-tahapan yang disusun dari teori-teori konsep *Living Museum*. Penyusunan tahapan ini dimaksudkan untuk memunculkan bagaimana menerapkan dan menghasilkan produk perancangan yang sesuai dengan parameter konsep *Living Museum* itu sendiri. Adapun tahapannya sebagai berikut :

- a) Tahap satu, dalam tahapan ini akan dianalisa nodes atau titik-titik aktifitas masyarakat terkait workshop pinisi yang merupakan sajian utama dalam Museum Maritim Bulukumba ini. Dari nodes ini akan dijadikan acuan utama letak perancangan bangunan.

- b) Tahap dua, dalam tahapan ini akan dianalisa bentuk-bentuk aktifitas yang akan diwadahi oleh Museum nantinya, bentuk aktifitas ini akan dikombinasikan dengan standar kebutuhan ruang (Pertemuan Nasional Museum se-Indonesia 2010). Dari bentuk aktifitas dan kebutuhan ruang ini akan ditentukan bentuk dan tampilan ruang yang sesuai dengan parameter konsep *Living Museum*.
- c) Tahap tiga, dalam tahapan ini akan dianalisa elemen alam (sumbu orientasi dan axis kedudukan tapak) yang menentukan orientasi bangunan dan elemen kebudayaan (aktifitas budaya atau produk budaya) sebagai objek filosofis yang akan ditransformasikan sebagai bentuk dasar, tata massa, dan tampilan bangunan.
- d) Tahap empat, dalam tahapan ini akan dianalisa objek budaya atau aktifitas budaya yang dapat dijadikan dasar ornamentasi Museum Maritim Bulukumba sebagai upaya penyelarasan dengan lingkungan sekitarnya.

#### 3.4.4. Sintesis

Sintesis adalah hasil dari analisis yang akan menjadi dasar konsep desain dan menjadi acuan dalam proses perancangan. Sintesis data ini kemudian dikolaborasikan dengan parameter desain yang sudah ditetapkan sebelumnya untuk memperoleh dasar konsep perancangan yang sesuai, meliputi:

- a. Konsep dasar, yakni konsep yang mendasari seluruh rancangan
- b. Konsep tapak, yakni konsep pengolahan tapak serta elemen-elemen rancangan
- c. Konsep ruang, yakni berupa program kebutuhan dan organisasi ruang yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan para pelaku aktivitas
- d. Konsep bentuk dan tampilan, meliputi pemilihan bentuk dasar bangunan serta eksplorasi tampilan bangunan sesuai dengan konsep yang ditetapkan
- e. Konsep sistem utilitas, meliputi sistem yang terdapat pada bangunan dan tapak

### 3.5. Pengembangan Desain

Setelah mendapatkan sintesa data dari strategi desain yang telah diuraikan , tahap proses perancangan selanjutnya adalah pengembangan :

a. Ide atau konsep

Konsep yang menjadi tema utama dalam proses desain, tentunya dalam mengimplementasikan konsep *living museum* dalam pengelolaan site yang sesuai dengan fungsi dan aktifitas pembuatan kapal pinsisi.

b. Skematik desain

Ide atau konsep kemudian dikembangkan lagi ke skematik desain. Desain telah mengarah pada program dan fungsi-fungsi yang jelas ke dalam kawasan perancangan, bangunan, maupun ruangan.

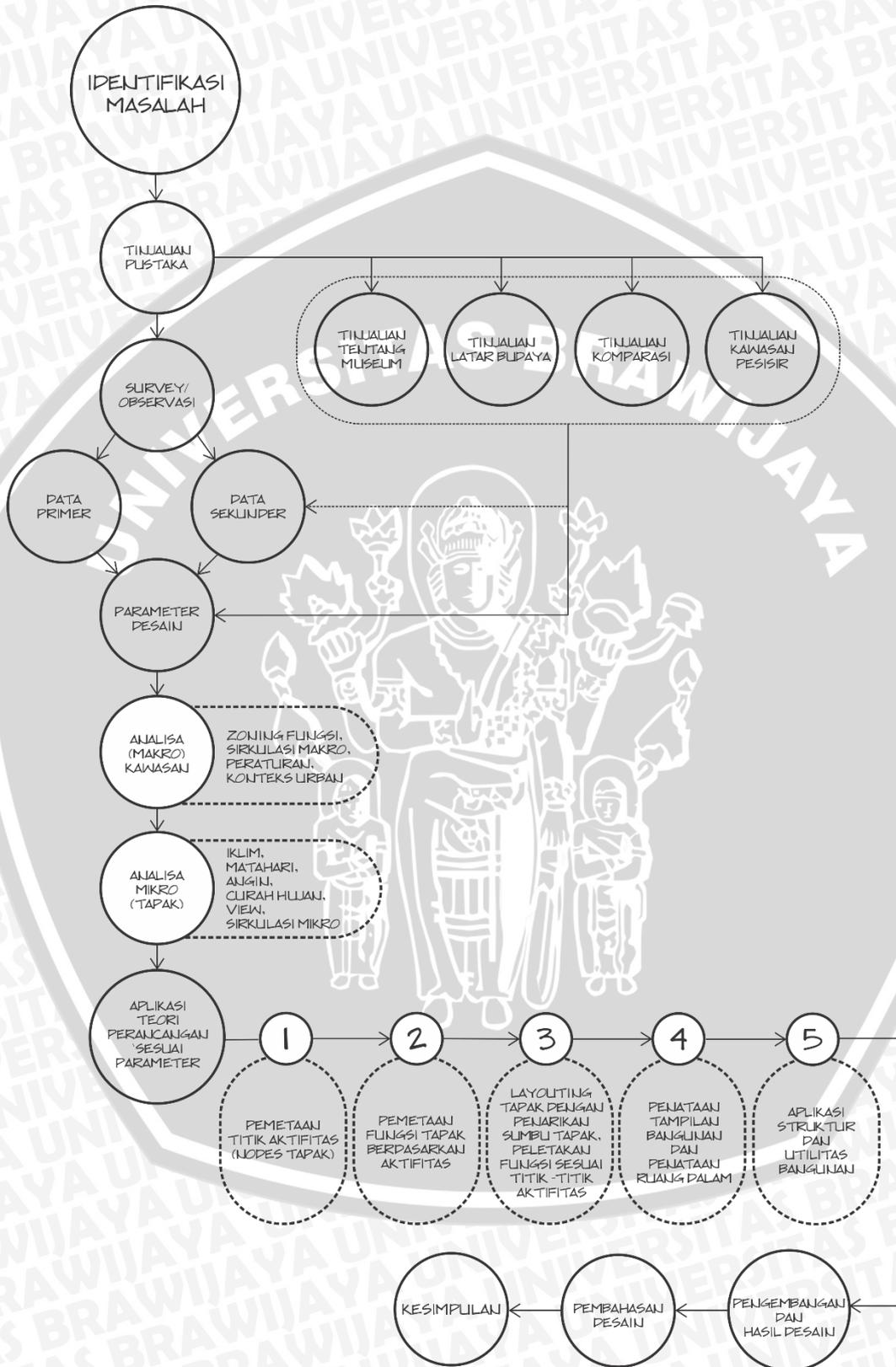
c. Transformasi Desain

Skematik desain akan dilanjutkan ke arah yang lebih teknis yakni gambar kerja arsitektural. Dalam proses transformasi desain ini, hasil desain deikerjakan sesuai kaidah gambar arsitektural hingga proses finishing.

### 3.6. Pembahasan Desain

Setelah semua desain terselesaikan, selanjutnya akan dilakukan pembahasan atau pertanggung-jawaban desain mengenai hasil desain apakah telah memenuhi parameter yang ditentukan, sesuai dengan tema dan konsep yang diangkat, dan yang terpenting apakah telah menjawab rumusan masalah yang diuraikan sebelumnya.

### 3.7. Kerangka Metode Perancangan



Gambar 3.1 Kerangka metode perancangan

Sumber : analisis, 2014