

BAB II

TINJAUAN MUSEUM KAPAL DAN PERAHU TRADISIONAL

Tinjauan Museum

1 Pengertian Museum

Museum berasal dari kata Yunani kuno, Musee, yaitu nama sembilan dewi yang melambangkan cabang kegiatan ilmiah atau kesenian. Sedangkan tempat bersemayamnya para Musee untuk mempelajari ilmu-ilmu pengetahuan dan kesenian disebut Museion.

a. Menurut I.C.O.M

Museum adalah suatu lembaga tetap yang berfungsi menyimpan, melindungi, dan memamerkan benda-benda dari suatu peradaban atau kebudayaan atau ilmu pengetahuan untuk keperluan pendidikan, penelitian dan rekreasi.

b. Menurut A.C. Parker

Museum adalah suatu lembaga yang secara aktif menerangkan dunia manusia dan alam¹

c. Menurut Sir John Forsdyke

Museum adalah suatu lembaga yang bertugas memelihara kenyataan, memamerkan kebenaran benda-benda, selama hal itu tergantung dari bukti yang berupa benda-benda.²

d. Menurut Gertrud Rudolf Hidle

Museum adalah tempat yang bertugas mengumpulkan barang-barang warisan kebudayaan bagi penyelidikan ilmu pengetahuan dan segala hubungannya harus dipamerkan kepada umum. Museum juga harus bersifat terbuka dan dapat menambah pengetahuan terutama bagi generasi muda.³

¹Parker, A.C, A Manual For History Museums, New York

²Forsdyke, Sir John, Journal Royal Society of Arts, "The Functional of a National Museum", Vol XCVII

³Hidle, Rudolf Gertrud, Hilfbuch der Museumsarbeit, Dresden 1953

2.1.2 Fungsi, Peran dan Kegiatan Museum

Fungsi museum adalah :⁴

1. Pengumpulan dan pengamanan warisan alam dan budaya.
2. Dokumentasi dan penelitian ilmiah.
3. Konservasi dan preservasi
4. Penyebaran dan penataan ilmu untuk umum.
5. Visualisasi warisan alam budaya bangsa.
6. Pengenalan budaya antar daerah dan bangsa.
7. Sarana rekreasi.

Peranan museum antara lain :

1. Meningkatkan kegiatan rehabilitasi museum.
2. Meningkatkan bimbingan bagi rencana pendirian museum-museum yang baru.
3. Meningkatkan kesadaran berpartisipasi dengan berbagai kegiatan dan fungsi museum.

Pada umumnya museum memiliki kegiatan sebagai berikut :

a. Pengumpulan koleksi

Yang terdiri dari operasi lapangan, pemotretan lapangan, jual beli koleksi dari sumber tertentu.

b. Penyiapan dan pengelolaan koleksi

Yang terdiri dari penampungan, penyimpanan, perawatan, penelitian, pameran dan penggandaan (reproduksi).

c. Preservasi

Yang terdiri dari :

- Reproduksi yaitu sebagai cadangan koleksi untuk menyelamatkan koleksi aslinya.
- Penyimpanan yaitu usaha menyelamatkan koleksi asli dari faktor yang merugikan
- Registrasi yaitu sebagai pemberian dan penyusunan keterangan yang menyangkut benda koleksi

- d. Observasi
 - Penyeleksian benda calon koleksi sebagai persyaratan koleksi museum.
 - Penelitian baik di luar museum maupun laboratorium.
 - Perawatan dan perbaikan untuk melestarikan benda koleksi
- e. Apresiasi
 - Pendidikan, museum sebagai fasilitas penunjang bagi masyarakat yang sifatnya non formal
 - Rekreatif, museum sebagai objek rekreasi dengan menyajikan acara yang sifatnya menghibur.
- f. Komunikasi

Ruang pameran merupakan sarana komunikasi antara pelajar, mahasiswa dan masyarakat dengan benda pameran.

2.1.3 Klasifikasi Museum

Klasifikasi museum disetujui dalam suatu simposium ICOM yang diadakan tahun 1962, museum dibagi menjadi tujuh tipe, yaitu (A. Sutaarga) :

1. Museum of Science and Technology
2. Museum History
3. Museum of Ethnography and Folklores
4. Archeological and Historical Museum
5. Education
6. Museum and Industry
7. Museum daerah
8. Museum Khusus

Oleh Direktorat Museum, semua museum dikelompokkan menjadi ⁵ :

1. Museum Umum

Yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia atau lingkungannya yang berkaitan dengan berbagai disiplin ilmu dan cabang seni.

Jika ditinjau berdasarkan kedudukannya, terbagi atas :

⁵ Sutaarga, Amir, *Persoalan Museum di Indonesia*, bagian permuseuman Indonesia.

- a. Museum nasional
- b. Museum regional /propinsi
- c. Museum lokal?daerah
- d. Situs

2.1.4 Permasalahan Permuseuman di Indonesia

Museum di Indonesia hingga saat ini masih menghadapi beberapa hambatan dan masalah yang hampir selalu dialami oleh semua museum pada umumnya seperti :

a. Koleksi

Disebabkan karena materi koleksi yang dipamerkan sangat terbatas dan bersifat tetap sehingga koleksi museum tersebut berkesan monoton.

b. Fisik bangunan

Umumnya penampilan museum di Indonesia sangat tidak menarik sebab bangunan tidak berkarakter seperti museum.

c. Pengelolaan

Pada umumnya pengelolaan dan manajemen museum di Indonesia masih belum profesional

d. Sarana penunjang

Sebagian besar museum-museum yang ada di Indonesia belum memiliki sarana penunjang yang sesuai dengan standar permuseuman.

e. Museum pembina

Belum adanya perbandingan antara museum yang dipandang mampu sebagai museum pembina.

f. Komunikasi

Antara museum dan masyarakat sering terjadi komunikasi satu arah dari museum ke masyarakat, sedangkan dari masyarakat ke museum masih sangat kecil.

g. Museum belum memasyarakat

Ini disebabkan karena para pengunjung belum dapat diakomodasikan oleh museum sehingga orang masih enggan untuk pergi ke museum.

2.1.5 Museum Sebagai Sarana Rekreasi dan Edukasi

Pengertian rekreasi antara lain :

- *Recreation* diartikan sebagai kegiatan “menciptakan kembali “ (recreate) atau tercipta kembali oleh sesuatu kesibukan yang menyenangkan, pelaku waktu (past time) atau kegembiraan (amusement).⁶
- *Recreation* artinya penyegaran (refreshment) kekuatan fisik dan jiwa setelah kerja yang dilakukan.⁷

Dalam pengertian yang luas yaitu segala jenis kesenangan yang diperoleh/dicapai dengan sengaja yang dilakukan tanpa keterikatan dan mempunyai tendensi tertentu dan mulai pengekspresian hingga performance gaya hidup tertentu.⁸

Setiap pengunjung museum selalu mengharapkan suasana :

1. Ketenangan dapat dicapai dengan penanganan terhadap aspek suara dan visual.
 - Aspek suara
Aktivitas istirahat bagi manusia yang cenderung memerlukan suasana tenang terhindar dari kebisingan . Penanganan terhadap suara ditekankan pada gangguan suara bising (noise), yaitu terhadap ruang yang memerlukan ketenangan.
 - Aspek visual
Pengunjung mendapatkan ketenangan dari sesuatu yang dilihatnya misalkan penyajian materi koleksi yang atraktif.
2. Kesegaran yang dapat diperoleh dalam kawasan rekreasi dengan penanganan
 - Aspek environmental
Melalui penciptaan kondisi yang segar dan dapat menunjang misi informasi yang akan disampaikan oleh museum.
 - Aspek visual dapat melalui dengan melihat secara bebas penyajian materi koleksi dan panorama lingkungan sekitar museum.
3. Kebebasan dan kedinamisan

⁶ Kamus Oxford

⁷ Kamus Websters

⁸ M. Chubb, One Third of Our Time, 1985

- Kebebasan yaitu membutuhkan suasana yang bebas diluar rutinitas yang biasa dihadapi.
- Kedinamisan yaitu dalam ruang gerak sehingga perlu penataan pola ruang dalam dan luar yang tidak monoton.

Pengertian museum sebagai sarana edukatif yaitu suatu kegiatan yang bersifat mendidik, membina, memberikan latihan dan pengajaran. Program pembinaan museum sebagai sarana pendidikan memberikan bimbingan edukasi dalam meningkatkan peran museum yang bersifat formal maupun non formal. Karena mengingat kondisi masyarakat yang mengunjungi museum berbeda-beda baik dalam tingkat pendidikan maupun tingkat persepsi maka saran pendukung kegiatan edukatif beraneka ragam pula yang informatif.

Fasilitas yang ada pada museum ditinjau dari segi kegiatannya adalah sebagai berikut :

- a. Pameran yaitu sebagai media komunikasi antar pengunjung dengan obyek melalui indoor maupun outdoor.
- b. Ceramah dan seminar yaitu sebagai media komunikasi dengan pihak pengunjung dan pihak museum.
- c. Pengungkapan tema dengan audio visual yaitu sarana museum yang merupakan metode mengajar dalam mengungkapkan edukatif secara informatif melalui tema audio visual.

2.1.6 Materi Koleksi

- a. Pengadaan materi koleksi

Pengadaan materi koleksi dapat dilakukan dengan cara :

- Hadiah dari pemerintah, swasta atau dermawan
- Pertukaran objek koleksi dengan museum lain
- Pembelian dari perorangan
- Peminjaman atau penyewaan dari museum lain, perusahaan atau perorangan dengan jangka waktu peminjaman antara 10-20 tahun

- b. Persyaratan materi koleksi

Persyaratan umum yang diajukan untuk koleksi suatu museum ;

- Mempunyai nilai budaya dan nilai ilmiah

- Harus dapat diidentifikasi
 - Harus dapat dianggap suatu fakta dan kehadiran dari suatu penyelidikan ilmiah
 - Dapat dianggap suatu monumen
- c. Perawatan materi koleksi
- Perawatan materi koleksi dilaksanakan oleh konservator yang mengetahui bidang kimia, fisika, biologi dan ilmu pengetahuan bahan, karena materi koleksi berasal dari bahan organik dan anorganik. Faktor-faktor yang mampu mempengaruhi atau merusak benda-benda koleksi adalah :
- Iklim yang terlalu lembab dapat mengakibatkan timbulnya jamur, karatan, pudarnya warna, buramnya kaca, lemahnya daya rekat dan lain-lain.
 - Radiasi cahaya dapat menimbulkan kerusakan pada benda koleksi terutama pada bahan-bahan yang peka terhadap cahaya.
 - Binatang perusak seperti serangga yang dapat merusak benda koleksi.

2.2 Tinjauan Kapal Dan Perahu Tradisional

2.2.1 Pengertian Kapal

Pengertian kapal ditinjau ketentuan umum buku II KUHP, yaitu pasal 309 ayat 1 adalah semua perahu dengan nama apapun dan dari manapun, yang berarti bahwa KUHP memberikan pengertian dalam arti yang luas yaitu semua alat yang berlayar.

Menurut Vollmard bahwa alat yang berlayar (vartug) adalah tiap benda yang berlayar (yang dapat berpindah atau dapat dipindahkan di atas air) atau benda yang diperuntukkan buat berlayar.

Kapal dibedakan menurut kategori antara kapal-kapal penting bagi pendaftaran kapal-kapal dalam register kapal, terdiri dari tiga kategori :

- a. sebagai kapal laut (dengan kode L)
- b. sebagai kapal pelayaran laut (dengan kode H)
- c. sebagai kapal pedalaman (dengan kode P)

Berdasarkan pembagian kapal menurut kategori, terdapat tiga materi pokok bahasan fungsi kapal yaitu :

- a. Kapal laut yang digunakan untuk pelayaran di laut
- b. Kapal pelayaran laut yaitu kapal yang digunakan untuk penangkapan ikan di laut
- c. Kapal laut pedalaman yaitu kapal yang digunakan untuk pelayaran sungai

2.2.2 Pengertian Perahu

Bila dilihat dari sejarah keberadaan perahu itu sendiri dapat diartikan bahwa perahu adalah sebuah alat transportasi laut/sungai yang dipakai oleh nenek moyang suku Bugis, Makassar, dan Mandar yang disebut dengan rakit.

Perahu pertama yang dikenal di daerah ini adalah perahu jukung dimana strukturnya masih sangat sederhana, terbuat dari kayu gelondongan yang besar dengan cara pengerukan. Bagian muka dan belakang dibuat tipis dan lancip agar dapat bergerak laju yang kemudian lebih dikenal dengan nama sampan.

2.2.3 Sejarah Perahu Dan Kapal Tradisional Sulawesi Selatan

Sejarah pelayaran di Sulawesi Selatan dengan perahu diperkirakan mulai pada sekitar abad ke 10. Hal ini dikuatkan oleh pendapat Emmanuel "...bahwa pelayaran di Sulawesi Selatan sudah ada sekitar abad-abad ke 9 dan 10 sesudah masehi yang kemudian mengalami kepesatan pada masa bangkitnya kerajaan Gowa sebagai negara maritim di Indonesia Timur di bawah Sultan Hasanuddin.

Perahu Pinisi merupakan salah satu perahu tertua di Sulawesi Selatan. Perahu Pinisi pada dasarnya adalah jenis perahu yang ber-adara (disusun dari bawah ke atas tanpamemakai pasok' kalli' atau pasok yang jejerannya seperti pagar) yang lalu dicapailah bentuk perahu Pinisi yang nisiko' yang kemudian dicapailah bentuk perahu Pinisi yang tertua yaitu jenis Perahu Pinisi Salompong (undakan yang terdapat pada haluan perahu). Karena daya tampung dari bentuk perahu Salompong kecil dan kecepatannya agak lambat dibentuklah perahu Pinisi yang baru yaitu "Pinisi Jonggolang" yang daya angkutnya besar dan kecepatan layar yang cepat. Jenis perahu Pinisi yang terakhir adalah jenis perahu Lambo' Pinisi yaitu perpaduan antara jenis perahu Lambo dengan jenis perahu Pinisi sebagai akibat perkembangan teknik modern di bidang pertukangan perahu di Sulawesi Selatan. Tahun 1972 Pinisi mengalami motorisasi, sebanyak enam perahu Pinisi bermotor dibangun

di beberapa kabupaten di Sulawesi Selatan yang merupakan cikal bakal pemakaian mesin pada perahu Pinisi.

2.2.4 Perahu Pinisi Sebagai Perahu Khas Bugis Makassar

2.2.4.1 Proses Pembuatan Perahu Pinisi

Upacara ritual selalu dilakukan dalam proses pembuatan perahu Pinisi, mulai dari usaha pencarian kayu, pembuatannya serta peluncurannya. Sebelum pohon ditebang dilakukan upacara khusus, kemudian perletakan lunas yang memiliki arti dari peletakannya. Pemasangan papan pengapit lunas juga disertai upacara ritual juga dan semua dilakukan secara berurutan. Proses terakhir kelahiran Pinisi adalah peluncurannya yang juga dilakukan dengan upacara selamatan.

Proses dan teknik pembuatan perahu di Sulawesi Selatan cukup sederhana tapi unik karena membutuhkan suatu ketrampilan dan kemampuan khusus, namun pada bagian-bagian dan sub bagian dalam proses pembuatan perahu ini lebih banyak menggunakan tenaga-tenaga yang mempunyai tingkat pendidikan formal relatif rendah, bahkan ada yang masih buta huruf. Namun dalam pembuatan perahu Pinisi ini, mereka percaya kalau ahli yang membuatnya harus berasal dari tiga daerah yaitu di Ara, Bira dan Lemo-lemo yang menurut legenda merupakan tempat empat tersebarnya bagan perahu sewaktu perahu pecah.

Secara garis besar proses pembuatan perahu Pinisi adalah :

- Proses pencarian kayu dengan upacara ritual
- Proses pembuatan bagan perahu dengan upacara ritual
- Proses peluncuran perahu dengan upacara ritual.

2.2.4.2 Karakteristik Perahu Pinisi

Karakteristik perahu Pinisi merupakan hal yang pertama membentuk persepsi an image tentang pelaut Bugis Makassar yang tangguh. Perahu pinisi memiliki dua tiang untuk layar yang berjumlah 7 buah, dan tali temali serta kawat-kawatnya yang menahan layar dan tiang pada perahu juga perletakan lunas yang memiliki ari dan simbol tetentu. Balok lunas bagian depan merupakan simbol lelaki yang dikiaskan sebagai suami yang siap melaut untuk mencari nafkah. Sedang balok lunas bagian belakang diartikan sebagai simbol wanita yang dikiaskan sebagai isteri pelaut yang dengan setia menunggu suami pulang membawa rezeki.

2.3 Museum Kapal dan Perahu Tradisional

2.3.1 Pengertian

Pengertian Museum Kapal dan Perahu Tradisional berdasarkan bahasa Inggris mencakup tiga pengertian :

- Museum yang mencakup kelautan.
- Museum yang menyimpan informasi mengenai ilmu pengetahuan tentang kapal dan perahu tradisional (ship traditional museum)
- Museum tentang kapal tradisional (history ship museum)

Museum Kapal dan Perahu Tradisional merupakan suatu lembaga non profit yang mengumpulkan, menyimpan, memelihara, memamerkan dan memperagakan serta menginformasikan perangkat kapal dan perahu tradisional kepada masyarakat.

2.3.2 Fungsi dan Tujuan

Museum Kapal dan Perahu Tradisional memiliki tujuan untuk mengenalkan hasil-hasil teknologi kapal dan perahu tradisional khususnya dalam negeri. Hal ini menyebabkan museum ini memiliki skala nasional namun tetap dapat digunakan untuk kegiatan yang bersifat Internasional seperti kegiatan pelayaran Internasional (arung samudera) atau pameran kapal-kapal tradisional di dunia.

Fungsi Museum Kapal dan Perahu Tradisional di Makassar antara lain :

- Memamerkan dan menginformasikan sejarah dunia kapal dan perahu tradisional secara umum.
- Menumbuhkan apresiasi dan wawasan baru bagi masyarakat tentang teknologi kapaldan perahu tradisional dan potensi kelautan nasional.
- Meningkatkan minat dan inovasi bagi perkembangan pelayaran Indonesia.

Museum Kapal dan Perahu Tradisional mencoba menjadi sarana untuk memperkenalkan hasil-hasil teknologi yang telah dicapai, dan kemajuan perkapalan di Indonesia saat ini. Mengingat fungsinya sebagai sarana pengumpul koleksi maka museum ini menekankan kepada teknik penyajian benda yang aman dan menarik terutama disebabkan oleh variasi benda koleksi.

2.4 Karakteristik Kegiatan Museum Kapal Dan Perahu Tradisional

2.4.1 Lingkup Kegiatan

2.4.1.1 Kelompok dan Jenis Aktivitas

Aktivitas yang berlangsung dalam museum kapal dan perahu tradisional dapat dibagi atas 2 jenis yaitu :

- a. Kelompok kegiatan pelayanan publik, meliputi :
 - Pameran tetap maupun temporer
 - Pertunjukan audio visual (cinerama) dan simulasi permainan
 - Kegiatan perpustakaan
 - Kegiatan ceramah dan diskusi
- b. Kelompok kegiatan pelayanan intern :
 - Manajemen dan pengelolaan
 - Administrasi
 - Koleksi
 - Konservasi
 - Kegiatan pengumpulan dan penelitian
 - Kegiatan pengamanan
 - Servis

2.4.1.2 Waktu Dan Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan yang terjadi pada Museum Kapal dan perahu tradisional ini adalah :

1. Kegiatan pameran

Berupa peragaan dan pameran yang terdiri atas 3 jenis pameran :

- Pameran Tetap

Pameran ini diselenggarakan dalam jangka waktu sekurang-kurangnya 3 tahun hingga 5 tahun sekali

- Pameran Temporer

Pameran ini diselenggarakan dalam jangka waktu yang agak singkat biasanya 1 minggu hingga 1 bulan.

b. Kegiatan Preservasi/Konservasi

Kegiatan ini terdiri atas :

- Mengumpulkan benda-benda koleksi
- Meneliti benda-benda koleksi dalam rangka konservasi
- Mendokumentasikan, memberi deskripsi yang sejelas-jelasnya dan memproduksi kembali benda-benda koleksi untuk kepentingan peragaan

c. Kegiatan Penelitian

- Kegiatan penelitian intern yang dilakukan oleh pengelola untuk kepentingan pengkajian sejarah
- Kegiatan penelitian ekstern dilakukan oleh pengunjung baik untuk pengkajian sejarah maupun sekedar penyaluran rasa ingin tahu.

d. Kegiatan pendidikan

- Non formal berupa
 1. Kegiatan penikmatan peragaan dari bidang sejarah kebaharian yang dilakukan secara berombongan atau individu dengan atau pemandu
 2. Pemutaran film atau slide
- Formal
Kegiatan ini menyangkut pembinaan pengelolaan melalui seminar-seminar

e. Kegiatan rekreasi

Kegiatan ini merupakan bagian dari kegiatan pendidikan yang bersifat nonformal yang berlangsung secara komunikatif dimana pengunjung diberi kesempatan untuk mencoba atau menggunakan alat peraga tertentu sehingga pengunjung bisa mengenal lebih dekat dengan teknologi perkembangan kapal dan perahu di Makassar

f. Kegiatan administratif

Dibutuhkan adanya sistem manajemen dalam rangka efisiensi dan efektifitas pelayanan berupa pengelolaan sistem administrasi dan prosedur yang menunjang kelancaran dan koordinasi program kegiatan museum.

g. Kegiatan penunjang

Sebagai penunjang pelaksanaan kegiatan, baik secara intern maupun ekstem yang bersifat servis/teknis yang diberikan pada pengelola/pengunjung.

2.4.2 Lingkup Pelaku

2.4.2.1 Pengunjung Museum

a. Jenis pengunjung Museum

- Wisatawan

Orang-orang yang datang secara berkelompok ataupun perorangan ke museum dengan tujuan untuk menikmati koleksi dari segi keindahan, nilai budaya dan aslusuhnya secara sepintas, sehingga mereka memerlukan kejelasan sirkulasi agar betul-betul dapat menikmati seluruh materi koleksi yang diperagakan dalam museum.

- Pelajar/Mahasiswa

Biasanya mereka datang secara berkelompok dalam rangka rekreasi atau widya wisata untuk mendapatkan informasi yang lengkap mengenai koleksi museum jadi mereka memerlukan pemandu untuk menerangkan objek koleksi secara terperinci dan menyeluruh.

- Peneliti/Ahli

Mereka datang ke museum untuk menyelidiki secara tuntas mengenai objek.

- Masyarakat peminat

Orang-orang ini hanya menyenangi salah satu atau beberapa jenis kapal dan perahu saja (misalnya Pinisi). Untuk menunjang hobi tersebut mereka datang ke museum untuk memuaskan tuntutannya, selain unt mendapatkan informasi sambil rekreasi.

b. Macam Karakter Pengunjung Museum

Kebiasaan pengunjung yang berbeda-beda dapat mempengaruhi keamanan dan kelancaran kegiatan dalam suatu museum kapal dan perahu tradisional meliputi :

1. Posisi pengunjung dalam mengamati terdiri dari beberapa cara, yaitu :

- Posisi berdiri dengan atau tanpa kecenderungan menyentuh benda koleksi.

- Posisis berdiri atau jongkok sambil membungkuk untuk mengamati detail
 - Posisi berdiri dengan alat bantu pijakan untuk mengamati benda yang letaknya agak tinggi
 - Posisi duduk sambil mengamati jarak tertentu
 - Bergerak mengitari benda koleksi yang menarik dan ukurannya lebar cukup besar
 - Menaiki atau mencoba benda koleksi.
2. Pola berjalan pengunjung dalam mengamati terdiri dari beberapa pola, yaitu :
- Cenderung bergerak mengitari sisi ruangan mulai dari sisi kanan ke kiri.
 - Cenderung mengamati secara sepintas benda-benda koleksi pada satu deret susunan
 - Waktu pengamatan cenderung berkurang dari satu deret ke deret susunan lainnya.
 - Cenderung melalui pintu keluar bila di tengah sisi ruang terdapat pintu menuju ruang lain.
- c. Pertimbangan Desain Terhadap Karakter Pengunjung Museum
- Karakter pengunjung menyebabkan timbulnya beberapa hal utama yang perlu dipertimbangkan dalam mendisain suatu museum, meliputi :
- Orientasi
Untuk dapat menyampaikan tujuan kegiatan secara lengkap kepada pengunjung maka orientasi ditunjukkan dengan unsur-unsur warna, tekstur, sirkulasi, tanda-tanda, skala dan proporsi.
 - Pemilihan rute
Ditentukan oleh panjangnya jarak tempuh untuk pengamatan, kebiasaan berjalan pengunjung, letak dan posisi pintu, ukuran ruang dan tanda-tanda. Pemilihan rute berkaitan langsung dengan faktor museum fatigue atau kelelahan pengunjung dalam museum. Untuk mengurangi kelelahan pengunjung karena berjalan perlu dihadirkan tempat-tempat istirahat untuk pemulihan dengan mencoba

menghadirkan area display bersifat interaktif seperti ruang audiovisual dan simulasi permainan untuk beberapa segmen pameran.

- Aliran Lintasan Pengunjung
Ditentukan oleh faktor lokasi display, tempat duduk, kedalaman dan pembagian koridor-koridor.
- Kenyamanan Ruang
Ditentukan oleh faktor perbedaan dan kontras, pencahayaan, warna, view, interior.

2.4.2.2 Pengelola Museum

Pengelola adalah para petugas museum yang diperlukan untuk mengelola dan membina kegiatan operasional museum secara organisatoris dan terkoordinir oleh badan tertentu dalam kegiatannya.

1. Struktur Organisasi

Sesuai dengan lingkungannya, tugas pelayanan Museum Kapal dan Perahu Tradisional, maka tugas dari masing-masing pengelola secara garis besarnya adalah sebagai berikut;

a. Direktur Museum

- Mengikuti perkembangan teknologi mengenai kapal-kapal dan perahu serta mempelajari masalah permuseuman dan manajemen.
- Menciptakan iklim yang serasi dan harmonis antar pengelola sehingga dapat mengembangkan bakat dan keahliannya dengan leluasa yang nantinya akan menunjang penyelenggaraan peranan museum.

b. Bidang Administrasi

- Koordinasi dalam arti mengatur dan membina kerjasama, mengintegrasikan dan mensinkronisasikan seluruh kegiatan administrasi di museum.
- Perencanaan dalam arti mempersiapkan rencana, mengolah dan menelaah dan mengkoordinasikan kebijaksanaan sesuai dengan tugas pokok museum.
- Pembinaan administrasi dalam arti membina urusan tata usaha, mengelola dan membina kepegawaian, keuangan dan peralatan museum

c. Bidang Teknik

- Perumusan kebijaksanaan teknis, pembinaan kegiatan dan dengan kebijaksanaan yang telah ditetapkan oleh direktur museum
 - Pelaksanaan pembinaan kegiatan sesuai dengan tugas pokok yang antara lain meliputi teknik pameran, konservasi, penyediaan koleksi dan perlengkapan penunjang kegiatan teknik berupa bengkel dan laboratorium.
- d. Bidang Pendidikan dan Ilmiah
- Merencanakan dan mengelola serta merumuskan kebijaksanaan pendidikan dan penelitian
 - Merumuskan kebijaksanaan teknis pelayanan pendidikan dan penelitian
 - Mengatur penyelenggaraan teknis pendidikan dan latihan serta penelitian termasuk pengadaan peralatan yang dibutuhkan.
- e. Kuratorial
- Ahli dalam bidangnya masing-masing disamping juga mengetahui bidang lain yang berhubungan dengan pengetahuan alat transpor laut
- f. Edukasi
- Mengadakan kegiatan sosial edukatif melalui diadakannya pameran tetap atau berkala yang akan menunjang pelayanan museum
 - Mengadakan ceramah, pemutaran slide/film
 - Membuat dan menerbitkan karya-karya tulis ilmiah tentang kebaharian dan ilmu pengetahuan yang ada hubungannya.
- g. Konservasi
- Melaksanakan pekerjaan konservasi/perawatan terhadap koleksi museum dan alat yang berhubungan dengan objek tersebut serta mempunyai arti penting untuk memelihara kelestariannya.
 - Melaksanakan penyelidikan terhadap berbagai penyebab terjadinya kerusakan benda-benda koleksi maupun mengadakan pencegahan-pencegahannya dalam laboratorium yang khusus untuk melayani pekerjaan museum itu sendiri dan tidak melayani pekerjaan dari luar.
- h. Reparasi
- Melakukan pencatatan dan mengenai koleksi yang akan masuk atau keluar dari museum kemudian mendokumentasikan sesuai dengan kronologisnya.

i. Unsur Pelaksana

- Melaksanakan program-program kegiatan dengan masing-masing bidang utamanya dalam menunjang pelayanan museum berupa pameran temporer, penataran/kursus sesuai kebutuhan.
- Menyiapkan segala kebutuhan yang diperlukan dalam menunjang kegiatan pelayanan
- Melaksanakan kegiatan-kegiatan pengamanan, kebersihan dan keteknikan sehubungan dengan kegiatan pelayanan museum

2. Jumlah Pengelola Museum

Dengan melihat struktur organisasi diatas, maka perincian dari unsur-unsur berdasarkan jabatan museum kapal dan perahu tradisional adalah :

- 1 orang kepala museum
- 3 orang kepala bidang
- 14 orang kepala bagian
- 42 orang kepala seksi
- 148 orang karyawan/staf museum

Jadi jumlah kebutuhan pegawai pengelola pada museum kapal dan perahu tradisional seluruhnya adalah 209 orang.

2.4.3 Materi Koleksi**2.4.3.1 Spesifikasi Benda Koleksi**

Penyimpanan dan peragaan merupakan kegiatan utama dalam Museum Kapal dan Perahu Tradisional. Teknik penyimpanan dan peragaan hasil-hasil teknologi perkapalan berupa benda-benda dan informasi menjadi unsur yang sangat diperhatikan, agar dapat diterima secara mudah, jelas dan efektif. Caranya adalah dengan teknik peragaan yang bersifat aktif maupun pasif.

Peragaan yang bersifat aktif adalah peragaan yang mengikutsertakan pengunjung mencoba bereksperimen untuk mendapatkan informasi, seperti simulasi komputer. Hal ini bertujuan agar pengunjung dapat termotivasi untuk berimajinasi dan berminat di bidang teknologi perkapalan. Peragaan yang bersifat pasif yaitu bentuk peragaan yang statis diam, namun tetap memberikan informasi yang jelas.

Benda-benda koleksi yang dipamerkan memiliki spesifikasi yang berbeda beda,yaitu :

1. Berdasarkan bentuknya :
 - a. 2 dimensional dimana hanya dapat dilihat dari satu sisi yaitu sisi depan saja.
 - b. 3 dimensional dimana cukup dilihat dari satu sisi saja yaitu sisi depan saja
 - c. 3 dimensional dimana dapat dilihat dari berbagai sudut pandang.
2. Berdasarkan ukuran atau dimensinya (baik panjang atau lebarnya)
 - a. ukuran kecil (kurang dari 0,5 meter)
 - b. ukuran kecil-sedang (0,5-1meter)
 - c. ukuran sedang (1-3 meter)
 - d. ukuran besar (lebih dari 3 meter)
3. Berdasarkan berat/volume
 - a. ringan (kurang dari 0,5 kg)
 - b. ringan-sedang (0,5-1 kg)
 - c. sedang (1-25 kg)
 - d. berat (lebih dari 50 kg)
4. Berdasarkan bahannya dan pengaruh cuaca yang dapat mempengaruhinya :
 - a. mudah rusak sehingga memerlukan perlindungan serta perlakuan khusus.
 - b. Tidakmudah rusak sehingga tidak memerlukan perlakuan khusus, diletakkan dalam ruang tertutup
 - c. Tidak mudah rusak sehingga dapat diletakkan diluar ruangan.
5. Berdasarkan tampilannya (rumit atau sederhana bentuknya)
 - a. perlu perlindungan/ pengamanan/ tempat khusus.
 - b. tidak memerlukan tempat khusus.
6. Berdasarkan sifat perlakuan benda koleksi terhadap pengamat :
 - a. tidak boleh disentuh, perlu ada pembatas atau penutup.
 - b. boleh disentuh atau dipegang

- c. boleh digunakan atau bereksperimen
7. Berdasarkan sifat permukaan benda koleksi terhadap cahaya :
- a. aman hanya terhadap cahaya buatan yang langsung menuju benda
 - b. aman dalam batas tertentu terhadap cahaya buatan dan cahaya alami yang langsung.

2.4.3.2 Jenis Benda Koleksi

Benda koleksi yang digunakan dalam museum sebagai objek pameran terdiri dari beberapa jenis, yaitu :

- a. Lukisan
- b. Foto-foto
- c. Patung
- d. Dokumen-dokumen
- e. Heraldika/bendera
- f. Alat navigasi
- g. Peralatan perang
- h. Alat pembuatan kapal/perahu
- i. Perlengkapan nahkoda
- j. Diorama
- k. Miniatur kapal dan perahu
- l. Replika kapal/perahu



2.4.3.3 Klasifikasi Perahu Sebagai Materi Koleksi

Klasifikasi perahu tradisional Sulawesi Selatan dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain bentuk perahu, fungsi dan dimensi perahu yaitu :

- a. Lepa-lepa (perahu dari gelondongan)
 - Lepa-lepa Pa'lopi

Digunakan oleh penumpang dan awak perahu untuk mendarat dan sebaliknya. Ukuran lebar 0,6 – 0,8 m dengan panjang 4 – 8 m serta tinggi badan 0,5 – 0,6 m.

- Lepa-lepa Sambatangan
Digunakan oleh nelayan untuk menangkap ikan di pesisir pantai. Dimensi lebar 0,5-0,6 m dengan panjang 4 – 7 m serta tinggi badan 0,4 – 0,6 m
- Lepa-lepa Kalewasang
Bentuknya memanjang dan keduanya agak runcing dan sebagai alat transportasi. Dimensi lebar 0,5 – 0,7 m dengan panjang 5 – 8 m serta tinggi badan 0,5 – 0,6 m

b. Perahu bercadik (bersayap)

Ada lima jenis perahu bersayap yang pernah dibuat orang dan masih digunakan sampai sekarang, antara lain :

- Kale-kalewasang
Bentuknya agak panjang dan kedua ujungnya runcing bersayap dua dan menggunakan layar. Perahu ini berfungsi untuk menangkap ikan terbang. Dimensi lebarnya 0,5 – 0,7 m dengan panjang 5 – 8 m dengan tinggi badan 0,5 – 0,6 m dan layar 3 – 4 m.
- Ulang Mesa (besayap)
Digunakan untuk menangkap ikan tuna di Rompong yang terbuat dari satu batang kayu gelondongan. Dimensi lebar 0,5 – 0,7 m dengan panjang 4 – 8 m dan tinggi badan 0,5 – 0,6 m dan layar 3 – 4 m.
- Pakur (bersayap dua)
Digunakan oleh nelayan untuk menangkap ikan dilaut berkarang. Ukuran lebar 0,5 – 0,7 m dengan panjang 6 – 10 m dan tinggi badan 0,5 – 0,8 m serta layar 3 – 5 m.
- Roda Tiga (bersayap dua)
Dipakai untuk menangkap ikan tuna dan ikan terbang di laut lepas yang biasanya disebut pangoli. Ukuran lebar 0,5 – 0,7m dengan panjang 5 – 8 m , tinggi badan 0,5 – 0,7 m serta layar 3 – 5m.
- Sande (bersayap dua)
Dipakai untuk menangkap ikan terbang dan sewaktu-waktu dimuati barang dagangan untuk dibawa ke daerah lain. Dimensi lebar 6 – 10 m dengan panjang 6 – 10 m serta tinggi badan 0,5 – 1 m serta layar 3 – 5 m.

c. Lopi dagang (Kapal Layar)

- Skonyar (bertiang dua)
Digunakan untuk mengangkut barang dagangan antar pulau di sekitar abad ke 16 sampai dengan abad ke 17. Dimensi lebar 1 – 5,4 m dengan panjang 7 – 15 m serta tinggi badan 1 – 2 m dan layar 5 – 8 m.
- Padewakang
Dipakai untuk mengangkut barang sekitar abad ke 17. Ukurannya 1,5 – 4,5 m dengan panjang 7 – 15 m serta tinggi badan 1,5 – 2,5 m dan layar 5 – 8 m.
- Lete
Dipakai untuk mengangkut barang sekitar abad ke 17 – 18. Ukuran lebar 2 – 4,5 m dengan panjang 8 – 16 m serta tinggi badan 1,5 – 2,5 m dan layar 5 – 8,5 m.
- Ba"go
Dipakai untuk mengangkut barang dagangan. Ukran lebar 2 – 4,5 m dngan panjang 8 – 16 m serta tinggi badan 1,5 – 2,5 m dan layar 5 – 8,5 m.
- Pa'lari
Dipakai untuk mengangkut barang sekitar abad ke 16. Dimensi lebar 2,5 – 5 m dengan panjang 8 – 16 m dan tinggi badan 1,5 – 3 m serta layar 5 – 8,5 m.
- Lambok
Dipakai untuk mengangkut barang antar pulau. Ukuran lebar 2 5,5 m dan panjang 9 – 17 m serta tinggi badan 2 – 3,5m dan layar 5 – 9 m.
- Pinisi
Dipakai untuk mengangkut barang dagangan dan penumpang sejak abad ke 16 sampai sekarang. Ukuran lebar 3 – 5,5 m dan panjang 9 – 17 m serta tinggi badan 2 – 3,5 m dan layar 5 – 9 m.

Jenis-jenis perahu dan kapal di Sulawesi Selatan masih banyak namun hanya beberapa jenis saja yang masih dikenal sampai sekarang dan masih digunakan. Kapal-kapal besar lainnya selain Pinisi antara lain Patorani dan Hati Marege.

2.4.4 Lingkup Ruang di Dalam Museum

2.4.4.1 Besaran Ruang

1. Dasar Pertimbangan
 - a. Segi pelayanan terhadap umum
 - b. Kebutuhan penyimpanan dan perawatan materi koleksi serta keperluan museum pada umumnya
 - c. Khusus ruang pameran diperhitungkan terhadap area materi yang dipamerkan dan faktor kenikmatan pengamatan
 - d. Ruang-ruang lainnya bertitik tolak pada pemakai dan perawatan, disamping standar ruang sesuai sifat kegiatan yang ada dalam ruangan tersebut

2. Spesifikasi Besar Ruang Pameran

Secara konkrit besaran ruang pameran akan ditentukan oleh faktor :

- a. Jumlah dan materi koleksi yang dipamerkan yaitu dengan lingkup koleksi secara nasional
- b. Sistem penyajian materi koleksi yang dibedakan kepada penataan dengan memberi perhatian utama pada faktor pengamatan yang efektif
- c. Faktor perlindungan terhadap koleksi dimaksudkan faktor keamanan terhadap kerusakan oleh pengunjung yang tidak bertanggung jawab
- d. Perkiraan jumlah pengunjung maksimal pada saat tertentu
- e. Unsur pelengkap berupa hasil penelitian, brosur, benda reproduksi yang juga merupakan materi koleksi pameran

2.4.4.2 Kebutuhan Ruang

Pengelompokan ruang untuk kebutuhan ruang sebagai berikut :

- a. Kelompok ruang kegiatan utama
 - Pameran tetap
 - Pameran temporer
- b. Kelompok ruang kegiatan penunjang dan pendidikan
 - Simulasi/ permainan/ rekreasi/ hiburan
 - Auditorium

- Audio visual
 - Perpustakaan
 - Menara pandang
 - Restoran
- c. Kelompok ruang pengelola dan administrasi
- Kantor pengelola
 - Ruang administrasi
- d. Kelompok ruang khusus
- Ruang konservasi dan preservasi
- e. Kelompok ruang pelayanan
- Gudang
 - Bengkel
 - Mekanikal dan elektrikan
 - Toko souvenir
 - Toilet

2.4.5 Sirkulasi

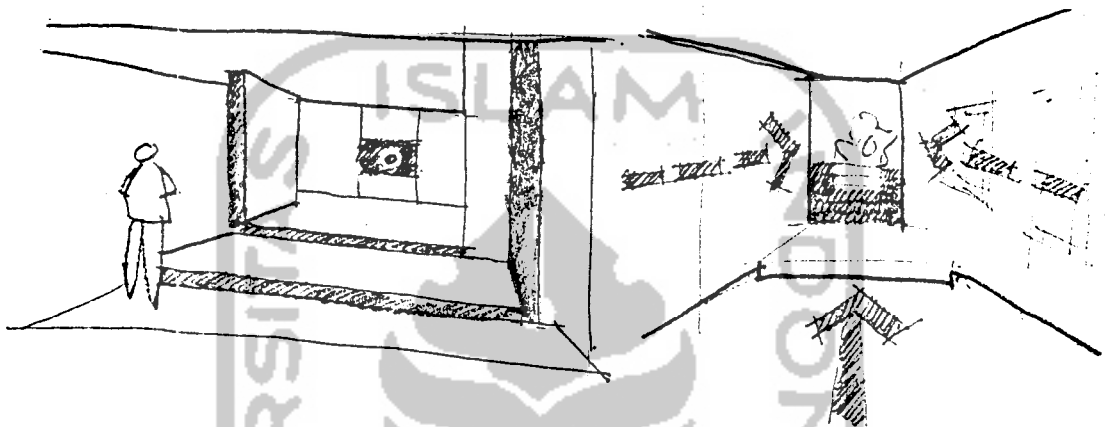
2.4.5.1 Aspek Pergerakan Pembentuk Sirkulasi

- a. Dasar pergerakan
- Adanya hirarki (primer, sekunder dan perantara) dan variasi konfigurasi jalur pergerakan (lebar jalur, dan susunan elemen pembentuk jalur). Umumnya pergerakan akan mencari jalan tercepat/pintas.
 - Dapat menciptakan suasana yang mendukung kegiatan (kaitannya dengan penyinaran, tekstur, material dan pola-pola serta untuk merangsang pergerakan dan menghindari lelah dan jenuh). Pada prinsipnya orang akan memperhatikan kejadian-kejadian atau obyek-obyek dalam perjalanan, asalkan tidak mengganggu perjalanannya sendiri.
 - Adanya hubungan fisik maupun visual yang baik antara ruang luar dan dalam.
 - Dapat menciptakan suatu titik perhatian (point of interest) sebagai faktor pengarah/orientasi.

b. Prinsip Pergerakan

1. Kemudahan pemahaman jalur sirkulasi

- Kejelasan pembatas tepi jalur (enclosure elemen pembentuk)
- Kejelasan arah dan tujuan pergerakan
- Kejelasan visual (kondisi jalur terang, rata dan memiliki tanda-tanda pengarah, baik berwujud papan bnama atau simbol)
- Kejelasan runtutan pemahaman (kronologis) baik secara klimaks atau anti klimaks.



Gambar 2.1 Kemudahan jalur sirkulasi

2. Kecenderungan pergerakan

- Faktor pendorong

Pengunjung cenderung untuk bergerak secara alami menuju benda-benda yang diminati dan yang membangkitkan rasa ingin tahu, menuju suatu perubahan, suatu titik jalan masuk dalam urutan-urutan yang logis, tempat terbuka atau luas, suatu perubahan yang mempunyai kontras tinggi, menuju kedinamisan setelah bosan pada keteraturan bentuk yang monoton atau untuk merasakan pergantian suasana.

- Faktor penghambat

Pengunjung cenderung berhenti akibat adanya rintangan-rintangan, kekosongan, kemonotonan atau memutuskan dua pilihan pergerakan yang sama /setara dan akibat kelelahan.

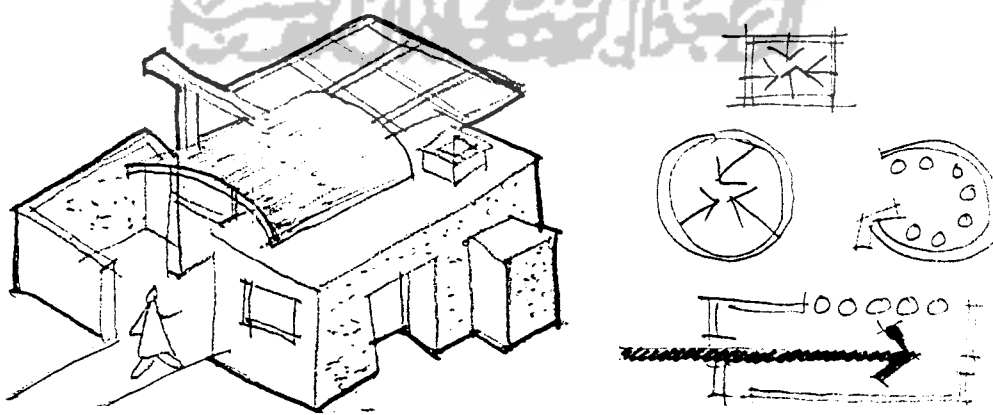
- Pengarah pergerakan
Pengunjung cenderung mengikuti arah yang terbentuk oleh gubahan-gubahan bentuk struktural atau alam, suatu bentuk pahatan dinding, lantai atau atap, tanda-tanda, lambang-lambang dan warna serta kecenderungan untuk meniru atau mengikuti arah gerak orang lain
- Rangsangan istirahat
Pengunjung cenderung istirahat untuk memperoleh kesempatan menangkap view, obyek atau detail yang lebih jelas, mencapai posisi yang optimum, kesempatan untuk privacy, menjumpai fungsi-fungsi yang berhubungan dengan melepas lelah, kesempatan untuk berkonsentrasi dan adanya kecenderungan untuk mengamati suasana sekitarnya.

2.4.5.2 Elemen Arsitektur Pembentuk Karakter Ruang Sirkulasi

a. Bentuk, wujud dan konfigurasi

Bentuk dalam arsitektur mempunyai kesan visual yang menunjukkan gerak (lingkaran yang mempunyai pusat, berarah ke dalam dan bersifat stabil, menempatkan bentuk di sekitar lingkaran menurut arah kelilingnya menimbulkan perasaan gerak dan kuat: bujursdangkar bersifat murni, rasional, statis, netral dan tak berarah)

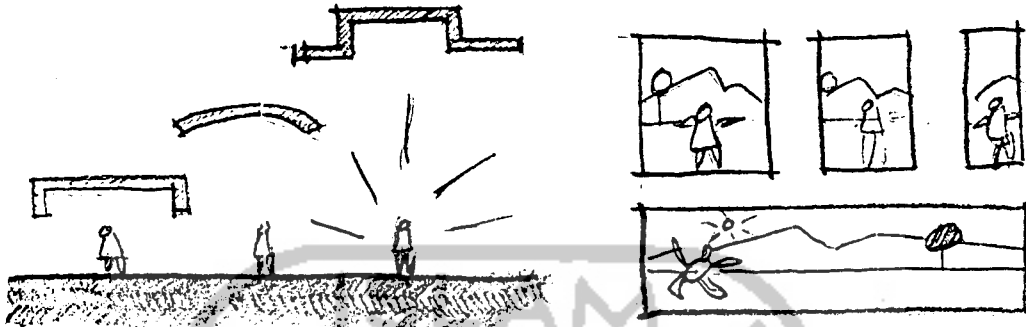
Wujud merupakan konfigurasi tertentu dari permukaan dan sisi suatu bentuk. Konfigurasi adalah keterkaitan antara seluruh komponen pembentuk dan pengisi ruang. Tata konfigurasi dalam ruang sirkulasi merupakan adaptasi tipe dan jenis ruang sirkulasi (linier, sirkular, acak)



Gambar 2.2 Bentuk, wujud dan konfigurasi

b. Skala dan proporsi

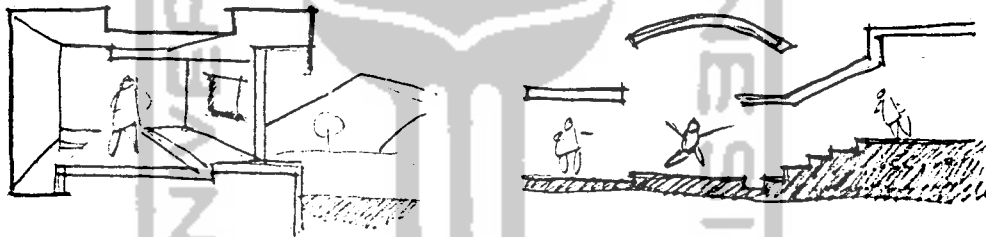
Skala dapat digunakan sebagai penarik perhatian (*attention* dan *emphasize*) terhadap sebuah obyek: skala ruang tidak dapat berdiri sendiri melainkan simultan terhadap perbandingan dengan skala-skala elemen-elemen pengisinya.



Gambar 2.3 Skala dan proporsi

c. Kontras dan perlawanan

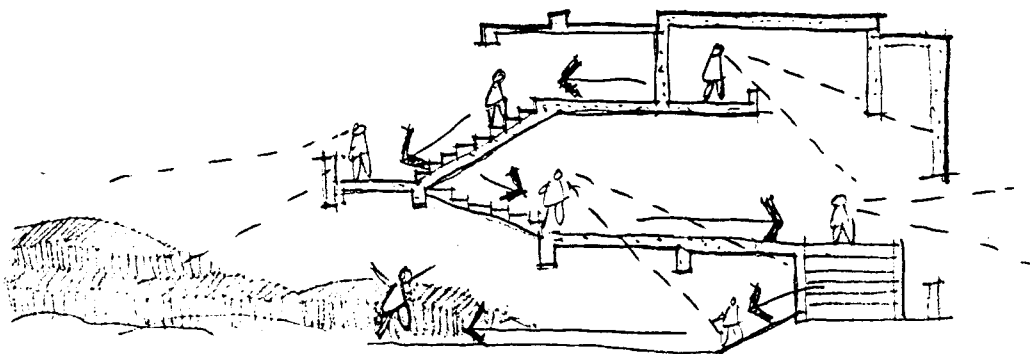
Kontras dan perlawanan pada tata ruang sirkulasi merupakan upaya mendapatkan karakter dan kualitas: yaitu keterkejutan untuk tetap bergerak, orientasi pada jalur gerak dan persuasi untuk terus menjangkau jalur gerak di depannya



Gambar 2.4 Kekontrasan tata ruang

d. Vista dan view

Pengolahan bentuk sirkulasi sehingga pengunjung bisa memandang jalur pergerakannya agar dapat terus bergerak atau harus berhenti, faktor yang membantu kejelasan way finding, dan orientasi terhadap ruang dan jalur pergerakan.



Model sirkulasi mengacu kepada kelima pola sirkulasi di atas, namun pembagiannya dipengaruhi oleh unsur-unsur :

- Periodisasi benda-benda koleksi
- Kategorisasi benda-benda koleksi
- Target pengunjung
 - a. usia 6 – 15 tahun : cenderung mengamati keseluruhan
 - b. usia 15 – 21 tahun : cenderung memilih
 - c. usia 21 tahun keatas : memilih atau meneliti

Model sirkulasi yang terjadi dibagi atas 4 macam yaitu :

1. Model sirkulasi berurutan (kegiatan tambahan diletakkan pada urutan paling akhir)
2. Tidak berurutan (ada ruang pengantar dan kegiatan tambahan yang diletakkan disebelahnya)
3. Fleksibel (bebas memilih dan perlu tanda-tanda yang jelas dan letak kegiatan tambahan bebas)
4. Gabungan (mencakup dua model yang ada yaitu berurutan dan tidak berurutan).

2.4.6 Sistematika Pameran

2.4.6.1 Sifat Kegiatan Pameran

a. Pameran tetap

Pameran yang diselenggarakan secara terus menerus dengan materi kapal dan perahu tradisional (sejarah dan perkembangan kapal dan perahu tradisional di Sulawesi Selatan) dalam kurun waktu yang cukup lama. Sistematika pameran didasarkan atas pengelompokkan materi koleksi yang menggambarkan perkembangan kapal dan perahu tradisional.

b. Pameran temporer

Pameran yang diselenggarakan secara rutin atau menerus setiap hari dengan materi sejarah dan perkembangan kapal dan perahu tradisional yang diganti setiap jangka waktu dan tema tertentu.

2.4.6.2 Teknik pameran

Teknik-teknik pameran yang dipelopori oleh museum-museum antara lain :

1. Teknik partisipasi (participatory Techniques)

Konsepnya pengunjung diajak untuk terlibat dengan benda-benda pameran baik secara fisik maupun secara intelektual atau kedua-duanya. Termasuk teknik ini :

- a. Activation, pengunjung aktif. Misalnya menekan tombol, menarik handel dan sebagainya
 - b. Question and Answer Games, pengunjung museum dapat bermain yang merangsang intelektual dan keingintahuan.
 - c. Physical Involvement, pengunjung diajak aktif secara fisik. Misal melihat benda-benda kecil menggunakan mikroskop.
 - d. Live Demonstration, demonstrasi langsung
 - e. Intellectual Stimulation, pengunjung diajak untuk aktif secara intelektual.
2. Teknik yang berdasarkan pada obyek (object Base Techniques)
- Teknik-teknik dasar untuk memamerkan dapat digolongkan menjadi 3 jenis :
- a. Open storage (meletakkan seluruh koleksimuseum pada tempat pameran)
 - b. Selective display (menampilkan hanya sebagian koleksi museum)
 - c. Thematic grouping (menampilkan benda-benda koleksi dalam suatu topik tertentu)

Sedangkan bentuk-bentuk penanganannya dalam memamerkan adalah sebagai berikut

- a. Unsecured object, cara ini dipakai untuk benda-benda yang cukup aman karena benda pamernya biasanya besar dan diam.
 - b. Fastened object, pada cara ini benda diikat agar tidak dapat diambil atau berpindah tempat.
 - c. Enclosed object, benda-benda yang dipamerkan dilindungi dengan pagar atau kaca.
 - d. Hanging object, benda-benda dipamerkan dengan cara digantung.
 - e. Animated object, benda-benda pameran digerakkan sehingga menimbulkan atraksi yang menarik bagi pengunjung.
 - f. Diorama, cara ini dapat menggunakan miniatur maupun seukuran benda aslinya.
 - g. Recreated stress and villages, cara ini digunakan dengan cara membuat artifak-artifak seperti aslinya untuk menggambarkan suatu sejarah.
3. Teknik Panel (Panel techniques)
- Panel berfungsi dalam membantu mempresentasikan benda-benda yang dikoleksi.

4. Teknik Model (Model techniques)

Ada tiga jenis teknik model :

- a. Replicas, suatu tiruan benda aslinya dengan skala 1:1
- b. Miniatures, suatu jenis model yang ukurannya lebih kecil dibanding aslinya
- c. Enlargement, model lebih besar dibandingkan aslinya.

5. Teknik Simulasi (Simulation Techniques)

Dengan teknik ini diharapkan dapat mengajak pengunjung untuk berpetualang atau menggambarkan kondisi aslinya dalam pameran.

6. Teknik audiovisual (Audiovisual Techniques)

Yang termasuk dalam teknik ini antara lain : slide, film dan planetorium, videotape, videodisc, talking heads (menggunakan boneka untuk memberi kesan hidup), projected dioramas, chinese mirrors (menggunakan trik-trik cermin untuk menunjukkan image tiga dimensi), presentasi multimedia (menggunakan beberapa jenis teknik audiovisual secara bersama-sama).

2.5 Tinjauan Tata Ruang Dalam

2.5.1 Pengertian Ruang

Sebuah bidang dikembangkan yang kemudian berubah menjadi ruang. Bentuk adalah ciri utama yang menunjukkan suatu ruang. Sebagian unsur tiga dimensi di dalam perbeendaharaan perencanaan arsitektur, suatu ruang dapat berbentuk padat dimana ruang dipindahkan oleh massa atau ruang kosong dimana ruang berada di dalam atau dibatasi oleh bidang-bidang.⁹

2.5.2 Kualitas Ruang

2.5.2.1 Unsur Pembentuk Ruang

Di dalam arsitektur melalui volume ruang akan bergerak untuk melihat bentuk-bentuk dan benda-benda dan mendengar suara-suara. Untuk itu bentuk visual, kualitas cahaya,

⁹ Ching, Francis D. K, Arsitektur, bentuk, Ruang dan Susunannya

dimensi-dimensi dan skala bergantung seluruhnya pada batas-batas yang telah ditentukan oleh unsur-unsur bentuk.

a. Lantai

Merupakan permukaan bidang dasar yang sering digunakan di dalam arsitektur untuk menentukan daerah ruang yang berada di dalam ruang yang lebih besar atau menegaskan daerah fungsi di dalam suatu ruang. Permainan lantai yang ditinggikan dan direndahkan dalam suatu ruang mendukung kejelasan fungsi dari ruangan itu sendiri.

- Didalam ruang-ruang interior suatu bangunan, suatu bidang lantai yang ditinggikan yang dapat membentuk suatu ruang yang berfungsi sebagai tempat yang lain dari aktivitas yang ada disekitarnya. Dapat merupakan suatu panggung untuk memandangi ruang yang ada disekelilingnya. Dapat juga digunakan untuk menegaskan suatu ruang yang suci atau ruang tersendiri disuatu ruang yang ada.
- Bidang dasar (lantai) yang diturunkan akan menciptakan transisi secara sedikit demi sedikit dari suatu tingkat ke tingkat lain akan membantu meningkatkan kontinuitas ruang antara kawasan yang diturunkan dengan ruang disekitarnya.

b. Dinding

Tidak ada ruang yang dapat terbentuk tanpa pembatasan sudut-sudutnya maupun sisi-sisinya. Dinding berfungsi dalam membatasi ruang-ruang yang memerlukan kesatuan visual maupun ruang dengan lingkungan sekitarnya. Tinggi rendahnya dinding merupakan faktor kritis yang mempengaruhi kemampuan bidang yang secara visual menentukan ruang.

c. Langit-langit

Langit-langit dapat juga dimanipulasikan untuk membentuk dan menegaskan daerah-daerah ruang di dalam suatu ruangan. Langit-langit dapat diturunkan ataupun dinaikkan untuk mengubah skala suatu ruang dan membentuk jalur suatu gerak yang melaluinya.

2.5.2.2 Pengaruh Pemakaian Warna, Tekstur dan Karakter Bahan

a. Warna

Warna dapat menentukan karakter suatu ruang tetapi warna tidak dapat berdiri sendiri.

Penampilan suatu warna ditentukan oleh hadirnya warna-warna lain disekitarnya.

Karakter	Penampilan
Lembut, diam	Terang, pucat, putih
Murung, tertekan	Meredup, kelabu, gelap
Ceria, riang	Terang
Meriah	Terang benderang
Lamban	Redup, abu-abu, gelap

Tabel 2.1 Pengaruh karakter warna

Hubungan antara keadaan mood/suasana hati dengan warna, menghasilkan hal-hal berikut :

- Merah, kuning dan orange dihubungkan dengan kegembiraan (excitement), dorongan semangat (stimulation) dan penyerangan (aggression)
- Biru dan hijau dihubungkan dengan ketenangan (calm), rasa aman (security), dan kedamaian (peace)
- Hitam, coklat dan abu-abu dihubungkan dengan murung hati (melancholy), kesedihan (sadness), dan depresi (dpression).

Selain gabungan warna-warna, warna tunggal juga memiliki makna tersendiri, antara lain :

- Kuning dihubungkan dengan gembira, keriang, menyenangkan (cheer, gaiety, fun).
- Ungu dihubungkan dengan kemuliaan (dignity), penghargaan (royalty), dan kesedihan (sadness).
- Warna-warna hangat (merah, kuning, orange) dan pencampurannya, akan menimbulkan kegembiraan dan dorongan semangat.

- Warna-warna dingin (biru, hijau) dan pencampurannya akan menimbulkan rasa damai, dingin serta perasaan tenang dan tenteram.

Warna yang dipergunakan akan mempengaruhi jiwa pemakainya. Pengaruh warna terhadap manusia secara tidak langsung melalui pengaruh psikologis mereka sendiri, untuk memperluas atau mempersempit ruangan atau menekan dan membebaskan jalan putar pengaruh ruang. Pengaruh tersebut terjadi secara langsung melalui kekuatan impuls yang berasal dari warna-warna khusus. Warna adalah jiwa dari desain yang diakari oleh emosi manusia. Warna selalu digunakan dalam pembedaan, pengidentifikasian dan perancangan. Secara simbol untuk mencerminkan cinta, bahaya, damai, kebenaran, kemurnian, kemarahan dan kematian.¹⁰

b. Tekstur

Tekstur mapu mempengaruhi dalam pengurangan dan penguatan kesan dasar yang ditimbulkan oleh bentuk. Tekstur kasar yang diberikan pada bentuk sebetulnya tegas akan memberi kesan amorf (tidak berbentuk), karena selain membangkitkan indera peraba, tekstur juga menipu mata pada batas yang telah ditetpkan secara tegas dan tepat. Sedangkan tekstur halus akan memberi karakter kuat dan tegas. Kualitas ekspresi ruang tercermin dalam karakteristik. Karena berhubungan dengan indera peraba, tekstur mempunyai asosiasi dari sumber rekaman pengalaman. Kehalusan permukaan menyenangkan dan meyakinkan. Kekasaran permukaan mengandung sedikit peringatan yang mungkin akan cukup kuat untuk memberi kesan ancaman atau kekuatan agresif. Tekstur permukaan yang halus menandakan ketenangan dan kelembutan, semakin keras tekstur menandakan kekasaran atau ancaman¹¹

c. Bahan

Pengaruh karakter bahan sangat berpengaruh pada efek psikologis manusia serta penampilan ruang. Setiap ekspresi dari material secara langsung akan berhubungan dengan persepsi seseorang dan menghasilkan asosiasi yang berbeda

¹⁰ Flenry, Robert and atoncook, Type and Color, A Handbook of creative Combinations, Recport Publishers

Material	Kesan Penampilan
Kayu	Hangat, lunak, alamiah, menyegarkan
Batubata	Praktis, fleksibel
Semen	Dekoratif
Batu alam	Berat, kasar, alamiah, sederhana, formal
Batu kapur	Sederhana, kuat
Beton	Formil, keras, kaku, kokoh
Baja	Keras, kokoh, kasar
Kaca	Dingin, dinamis

Tabel 2.2 Penampilan pengaruh material

2.5.2.3 Skala Ruang

Dimensi vertikal sebuah ruang mempengaruhi dan menentukan kualitas perlindungan dan keintiman suatu ruang. Faktor-faktor yang mempengaruhi skala adalah :

- Bentuk warna dan pola permukaan bidang-bidang yang membentuknya.
- Bentuk dan perletakkan lubang-lubang pembukaannya
- Sifat dan skala unsur-unsur yang diletakkan di dalamnya.

2.5.2.4 Cahaya

Cahaya sangat berperan dalam menghidupkan warna-warna dan menegaskan tekstur-tekstur dalam suatu ruangan . Dengan adanya perubahan pola-pola cahaya dan bayangan dan bayangan yang terjadi, cahaya dapat menghidupkan ruang dan menegaskan bentuk-bentuk yang ada di dalamnya. Cahaya dapat menciptakan suasana semarak di dalam ruangan atau membuat suasana yang baru.

¹¹ H.K. Isha, pedoman merancang bangunan.

2.6 Teori Simbol Dan Makna Dalam Penampilan Visual Bangunan

2.6.1 Penampilan Visual Bangunan

Penampilan visual bangunan berhubungan dengan cara bangunan dilihat yang mencakup pembahasan komunikasi dan bentuk arsitektur dengan beberapa studi kasus untuk yang berkaitan pada aspek penampilan bangunan.

2.6.1.1 Komunikasi dan Bentuk Dalam Arsitektur

Didalam arsitektural obyek pada dasarnya tidak dapat berkomunikasi tapi berfungsi. Menurut Pamono Atmadi adalah pembauran antara komunikasi dan fungsi segera dirasakan, karena untuk dapat menginterpretasikan arsitektur diperlukan komunikasi, sehingga fungsi bangunan ada hubungannya dengan komunikasi. Seperti halnya dengan bahasa, kata dan frasenya menentukan efektivitas komunikasi verbal, maka bentuk sebagai alat komunikasi juga menentukan keberhasilan komunikasi visual yang terjadi. Bentuk adalah suatu media atau alat komunikasi untuk menyampaikan arti yang dikandung oleh bentuk itu sendiri atau untuk menyampaikan pesan tertentu dari si arsitek kepada masyarakat awam sebagai penerima. Bentuk menjadi media komunikasi karena merupakan bagian yang langsung terlihat oleh mata, kemudian dianalisa oleh otak kita untuk dapat dimengerti. Benda dan ukurannya saling bekerja sama untuk menghasilkan nilai emosi tertentu. Bentuk dalam arsitektur adalah suatu unsur yang tertuju langsung pada mata dan bendanya merupakan suatu unsur yang tertuju pada jiwa dan akal budi manusia.

Menurut Louis I. Kahn berkomunikasi disebut berekspresi yang merupakan motivasi yang sesungguhnya untuk hidup. Setiap komunikasi selalu menggunakan bahasa sebagai alat demikian juga dalam arsitektur dikenal bahasa arsitektur mengenal pula adanya tata bahasa (grammar) sebagai suatu kaidah, dan perbendaharaan atau kosakata (vocabulary) yakni himpunan lambang/symbol dan tanda/sandi (sign/coda) dalam wujud atau sosok ruang (space) dan bentuk (form) yang telah dikenal, diterima, disepakati.¹²

Menurut Charles Jenks, komunikasi dalam arsitektur memiliki cara-cara dan bentuk yang dikategorikan :

a. Metaphor

Kiasan atau ungkapan bentuk dengan diwujudkan pada bangunan, diharapkan arti tanggapan dari orang yang menikmati/memakai karya.

b. Kata

Unsur-unsur bangunan

c. Sintaksis

Penyatuan unsur bangunan dalam komposisi.

d. Semantik

Mengembangkan makna yang ada, hubungan dari unsur-unsur bangunan

Kategori tersebut akan menghasilkan nada percakapan (Node of communication) didalam ranah (realm) arsitektur.

2.6.2 Simbol Dan Komunikasi Arsitektur

Simbol berasal dari kata Yunani, *Symbolos* yang berarti tanda/ciri yang memberitahukan sesuatu kepada seseorang.¹² Simbol diperlukan manusia untuk memberikan identitas bagi dari maupun benda-benda yang ditampilkan secara tidak gamblang (hendraningsih, 1985).

Simbol adalah sebagai bagian dari komunikasi dalam artitluas, menurut Ross dan Haag bahwa simbol termasuk dalam komunikasi sebagai suatu yang sangat luas, disamping itu masih ada komunikasi non-linguistik antara lain : isyarat, ritual, aksi, seni dan religi. Komunikasi merupakan suatu kebutuhan bersifat sosial selalu melibatkan tiga hal :

- a. Seseorang yang berkomunikasi
- b. Tanda yang dikomunikasikan
- c. Seseorang yang menginterpretasikan tanda. Dalam menginterpretasikan tanda, seseorang harus mengetahui sistem konvensi didalam tanda yang bermakna.

Sebuah bangunan menyajikan diri secara simbolis jika bangunan itu menunjukkan sesuatu yang lebih tinggi dari keadaan bentuk fisiknya. Bangunan tadi cenderung untuk mewujudkan sebuah prinsip pengakuan umum (Universal Validity), maka dapat dikategorikan dalam :

¹² Salya Yuswandi, Bahasa Arsitektur, Makalah Seminar Sehari Post Modern Architecture, Jakarta 21 Juli 1990

¹³ WJS Purwodarminto, Kamus Besar Bahasa Indonesia, PT. Gramedia



- a. Simbol yang agak tersamar yang menyatakan peran dari suatu bentuk.
- b. Simbol metafor, bentuk berperan dalam tujuan tertentu, metafor suatu perbandingan, dapat menimbulkan asosiasi yang tepat bila simbol yang digunakan tepat.

Cara menggunakan metafor :

- Bentuk ditampilkan secara keseluruhan
 - Bentuk tidak secara langsung ditampilkan
 - Bentuk tidak ditampilkan secara langsung dalam bangunan dan simbol yang dikandung harus dicerna lebih dalam lagi, misal gereja Notre Dame, Le Corbusier.
- c. Simbol sebagai unsur pengenal, secara fungsional dan lambang. Dikenal masyarakat sebagai ciri fungsi suatu bangunan. Misalnya mesjid.

2.6.3 Simbol Dan Penerapannya Dalam Bangunan

Simbol sebagai bahasa yang mengisyaratkan sesuatu yang menuntut pemahaman pengamat terhadap fungsi tertentu. Menurut Pierce (1897 – 1903) simbol dan penerapannya dalam bangunan dapat dikategorikan¹⁴ :

a. Index/Indexial Sign

Simbol yang menuntut pengetahuan seseorang karena adanya hubungan langsung antara penanda (signifier) dengan petanda (signified) terutama dalam bentuk dan ekspresi. Index merupakan tingkatan paling sederhana dari simbolisasi, yaitu tanda yang secara harafiah menunjukkan bentuk bangunan sebagai tuntutan kegiatannya tanpa menunjukkan adanya maksud untuk berkomunikasi dari perancangannya. Orang mengenal bentuk sebagai index melalui proses penggunaan yang berulang pada fungsi tetap, sehingga waktu pembentukannya lama dan memerlukan pengamatan yang menerus.

b. Icon/Iconic Sign

Simbolisasi yang memberikan pengertian berdasarkan sifat-sifat khusus yang terkandung, icon ini sering didefinisikan sebagai simbol metafor atau kiasan, keserupaan atau kemiripan tersebut dapat dirasakan karena menimbulkan bayangan abstrak.

c. Simbol/Symbolic Sign

Simbolisasi yang menunjukkan pada suatu obyek yang memberikan pengertian berdasar suatu aturan tertentu yang biasanya berupa hubungan dari gagasan-gagasan umum yang

¹⁴ Broadbent, G, Bunt, R, Jencks, C, 1980, Signs, Symbols, and Architecture, John Willey and Sons

menyebabkan suatu simbol dapat diinterpretasikan dan mempunyai hubungan dengan obyek yang bersangkutan

Menurut Geoffrey Broadbent, 1973, dalam kaitannya dengan penciptaan bentuk-bentuk tiga dimensional terdapat empat tipe desain, yaitu :

a. Pragmatic design

Proses desain ini berasal dari jaman prasejarah, bahan-bahan yang tersedia mulai dari tanah, batu, ranting, bambu, kulit binatang, bahkan salju digabungkan bersama yang lain dimulai dengan coba-coba sampai akhirnya terbentuk bangunan

b. Iconic/Typologic Design

Desainer memulainya dengan 'mental image' dari bentuk bangunan yang dikenal, sebagai penyelesaian masalah yang paling memungkinkan dari permasalahan penggunaan material yang tersedia pada suatu tempat, dengan iklim tertentu, untuk membungkus gaya/style yang telah diakui. Mekanisme ini biasanya dilakukan pada arsitektur primitif dan vernakular.

c. Analogic Design

Proses desain ini berdasarkan pada analogi visual yang ditafsirkan dari bangunan yang telah ada, dengan bentuk dari alam, dari lukisan, analogi struktur dengan perasaan tertarik dan tertekan pada tubuh perancang, analogi filosofis dengan kondisi fisik, biologi secara umum dan sebagainya, yang dikaitkan secara sejarah dengan penggunaan pertama kali dari gambar atau model-model sebagai analogi ketika bangunan tersebut sedang dirancang.

d. Canonic/geometric Design

Bentuk diperoleh dengan sistem geometri dua atau tiga dimensional. Berasal dari Mesir kuno, yang kemudian diberi penambahan filosofis oleh orang Yunani (Plato, Aristoteles), dan digunakan pada perancangan katedral Gothic, plaza-plaza Renaissance dan lain-lain

3.7 Studi Kasus

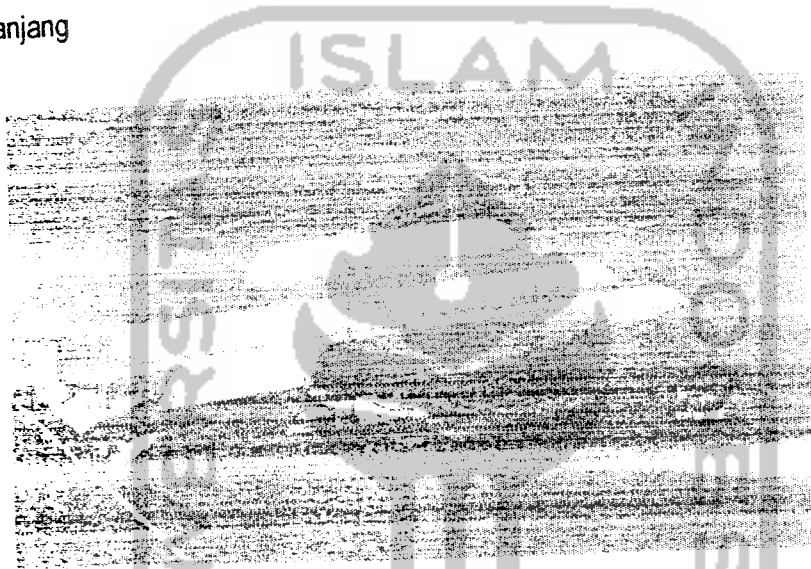
3.7.1 Australia National Maritime Museum

Museum ini berlokasi di Darling Harbour, Sidney, New South Wales. Konsep ini dirancang sebagai fasilitas untuk menyelenggarakan pameran terbuka dan tertutup. Keuntungan lokasi ini

adalah letaknya yang tepat berhadapan dengan daerah pelabuhan kota, menghubungkan aktifitas kelautan masa lalu dan masa kini.

Konsep bangunan menggambarkan keberadaan sajarah kebaharian Australia, meliputi :

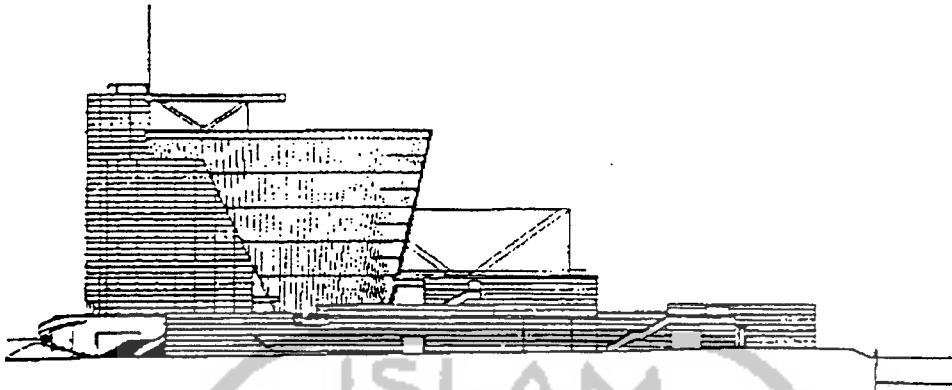
- Tema discovery tampil dengan kolom beralur klasik bertepikan kuningan keemasan
- Tema perahu muncul dalam gaya art deco, mengingatkan orang akan era pesiar Ocean lines.
- Tema navy pengunjung dihadang oleh suasana yang seba formal dan warisan tradisi yang panjang



Gambar 2.6 Australia National Maritime Museum

3.7.2 Sentury Museum, Osaka Jepang (Tadao Ando)

Berlokasi di Osaka Jepang, program desain terdiri dari bangunan museum, teater dan restoran yang langsung menghadap ke laut. Konsep desain memasukkan unsur air dalam bangunan tersebut dengan sebuah panggung terapung untuk acara konser pertunjukkan besar. Pada dasarnya bentuk ini bertujuan untuk menandingi unsur laut dengan memasukkan bentuk sederhana dan simetris, karena dekat dengan laut maka perancang membuat panggung penahan air pasang yang bertingkat-tingkat dengan mendirikan lima pilar di tepi air sebagai isyarat batas air sekaligus mengingatkan kepada pengunjung akan terjadi pasang di laut.



Gambar 2.7 Sentyury Museum , Osaka Jepang

3.7.2 Volcanic Museum di Reunion Island

Bangunan museum dengan luas 1600 m² ini terletak pada ketinggian 1600 m di atas permukaan laut tepatnya di pulau reunion, West Indian Ocean, W Mascarenens Saint-Denis, Perancis.

Bangunan museum yang diperuntukkan bagi masyarakat umum ini memiliki berbagai sarana yang menarik berkaitan dengan informasi kegunungapian seperti presentasi dengan media interaktif (berbagai model, video, film dan lainnya), pustaka film, koleksi foto-foto, perpustakaan, koleksi benda-benda bersejarah serta dokumen-dokumen penting dalam dunia vulkanologi. Seluruh penampilan dan penyajian informasi dirancang untuk dapat dinikmati bagi semua kalangan usia yang memungkinkan bisa mempelajari aktivitas vulkanik.

Dalam museum ini pengunjung akan diajak untuk berpetualang dalam suatu perjalanan ilmunipemgetahuan dan seolah memasuki gunung api untuk menyaksikan berbagai petunjukan yang bertemakan gunung api.

Untuk menghilangkan kesan monoton kontras ruangan apun dibuat sehingga memberikan suasana lain dan menyenangkan. Selama dalam perjalanan tersebut pengunjung juga dapat beristirahat sambil menikmati makanan yang disediakan pada ruang kafetaria.

2.7 Kondisi Dan Potensi Makassar

2.7.1 Gambaran Umum Makassar

1. Letak Geografis

- a. Letak wilayah kota Makassar, terletak pada pantai bagian barat dari pulau Sulawesi yaitu pada 119 24 17,38° bujur timur khatulistiwa dan 5 8 6,19 lintang selatan
- b. Luas wilayah kota Makassar adalah 175,77 ha dan mempunyai batas wilayah sebagai berikut :
 - Sebelah Utara berbatasan dengan Kabupaten Maros
 - Sebelah Selatan berbatasan dengan Kabupaten gowa
 - Sebelah Timur berbatasan dengan kabupaten maros
 - Sebelah Barat berbatasan dengan Laut Sulawesi

2. Kondisi Tanah

Kondisi topografi tanah di kota Makassar umumnya memiliki permukaan tanah datar, utamanya pada daerah lokasi yang berhadapan denganm pantai. Sedangkan tingginya dari permukaan laut rata-rata 2 – 3 meter.

3. Perairan

- a. Hidrologi, di kota Makassar terdapat sungai Tallo dan sungai Jeneberang yang merupakan potensial sebagai sumber air.Untuk sirkulasi air di kota Makassar dibangun parit besar oleh PDAM yang sementara ini dipakai yang berasal dari Sungai Tallo, sedangkan untuk menambah kapasitas pengadaan air bersih untuk Kota Maikassar dibangun bendungan Bili-bili yang memanfaatkan aliran air Sungai Jeneberang.
- b. Oceanografi, secara umum kota Makassar bila dilihat dari sudut oceanografi memiliki cukup luas wilayah perairan (lautan) dimana perairan laut tersebut mempunyai potensi yang besar uantuk pengembangan wisata bahari karena disamping memiliki bermacam-macam hasil laut juga mempunyai panorama pantai dan laut yang menarik. Perairan tersebut didukung juga dengan

keberadaan pulau-pulaunya yang tersebar dalam wilayah perairan Sulawesi Selatan. Perairan tersebut seperti selat Makassar, Laut banda dan lain-lain

4. Penduduk

Jumlah penduduk terus mengalami perkembangan dari tahun ke tahun, karena pertumbuhan masyarakat Makassar sendiri dan banyaknya para pendatang dari kabupaten/propinsi lain. Ini disebabkan karena kota Makassar merupakan kota penghubung antara propinsi-propinsi yang terletak pada daerah Indonesia bagian timur. Selain itu juga Makassar merupakan kota perdagangan, yang ramai didatangi oleh pengunjung dari daerah lain

2.7.2 Rencana Umum Tata Ruang Kota Makassar

Kota Makassar yang sudah memiliki Rencana umum Tata Kota dan sudah dimasukkan dalam Perda No. 02/1987, mendapat pengesahan dari Menteri dalam negeri no. 650-1278, tgl 17 September 1978 yang terbagi atas 13 Bagian Wilayah Kota (BWK) dan Perda kota Makassar tahun 1991. Gambaran umum Rencana Tata Ruang kota Makassar adalah daerah pantai yang memanjang pada bagian barat dan utara kota berpotensi untuk pengembangan perikanan. Sedangkan pada dataran rendah mulai dari tepi pantai sebelah barat dan melebar ke arah Timur sejauh 20 km dan memanjang dari selatan ke utara merupakan daerah-daerah pengembangan pemukiman, pertokoan, pendidikan dan bahkan pengembangan kawasan industri.

2.7.3 Potensi Geografis Museum Kapal Dan Perahu Tradisional di Makassar

- a. Tinjauan geografis Indonesia yang terdiri dari gugusan pulau dan laut, menjadikan Indonesia khususnya warga yang dulunya terkenal sebutan pelaut yang ulung dan kota Makassar menjadi salah satu pusat kegiatan laut pada zaman Hindu, Islam kompeni dan Pra kemerdekaan Indonesia hingga sekarang.
- b. Adanya pembuktian keberanian dan keahlian pelaut Bugis Makassar dalam mengarungi lautan hingga ke pelosok dunia pada zaman dahulu telah dilalui oleh bangsa-bangsa lainnya, maka sepantasnya keadaan geografis kota Makassar sangat mendukung keberadaan Museum Kapal dan Perahu Tradisional, yang berada pada daerah pesisir yang erat kaitannya dengan laut.