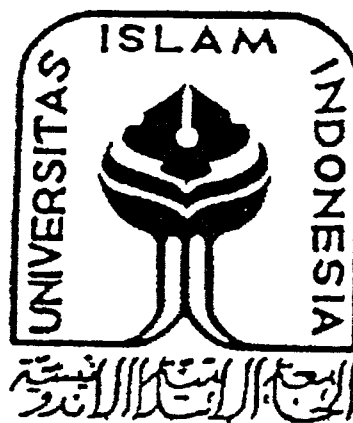


TUGAS AKHIR

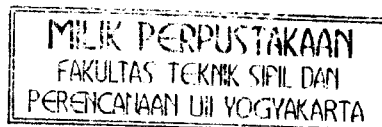
**MUSEUM KAPAL DAN PERAHU
TRADISIONAL
DI
MAKASSAR**



Oleh :

NIKEN PROBONDANI ASTUTI

97 512 116



**JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA**

2002

LEMBAR PENGESAHAN

**MUSEUM KAPAL DAN PERAHU TRADISIONAL
DI
MAKASSAR**

Oleh

NIKEN PROBONDANI ASTUTI
97 512 116

Yogyakarta , Januari 2002

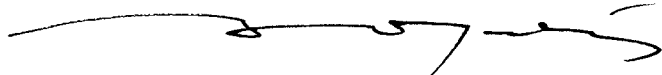
Menyetujui,

Pembimbing Utama



Ir. H. Munichy B. Edress, M. Arch

Pembimbing Pendamping



Ir. Handoyoctomo, MSA

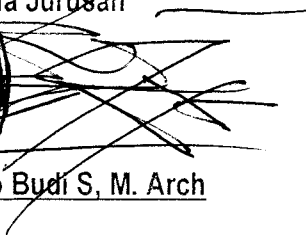
Mengetahui,

Jurusan Arsitektur

Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Universitas Islam Indonesia

Ketua Jurusan



Ir. Rejiyanto Budi S, M. Arch

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Wr. Wb

Puji dan syukur kita panjatkan Kehadirat Allah SWT atas berkat segala taufiq dan hidayah-Nya serta shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW, keluarga, sahabat, ulama dan para pengikutnya hingga akhir zaman

Berkat rahmat Allah pula sehingga pada saat ini penulis dapat menyelesaikan Laporan Penulisan Tugas Akhir. Pada kesempatan ini penulis mengajukan judul **“Museum Kapal dan Perahu Tradisional di Makassar”**.

Selama pelaksanaan hingga tersusunnya Laporan Penulisan Tugas Akhir ini, penulis telah banyak mendapatkan bantuan, bimbingan serta pengarahan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan yang baik ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Bapak Ir. Revianto Budi S., M. Arch, selaku Ketua Jurusan Arsitektur
2. Bapak Ir. H. Munichy B. Edress, M. Arch, selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan pengarahan, petunjuk serta nasehat yang sangat membantu dalam penyusunan laporan ini.
3. Bapak Ir. Handoyotomo, MSA, selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan pengarahan, petunjuk serta nasehat yang sangat membantu dalam penyusunan laporan ini.
4. Bapak dan Ibu tercinta, yang telah memberikan dukungan moril dan materil sehingga penulis bisa menyelesaikan laporan ini dengan baik.
5. De' Budi dan De' Adi, terimakasih telah menjadi adik-adikku yang manis.
6. Terimakasih One-ku yang selalu mendukung dan memotivasiku dari jauh.
7. Sahabat-sahabatku yang banyak membantu Dista makasih kamu mau menjadi sahabat dalam suka dan duka, Rien yang sudah terlalu banyak membantu dan selalu berjuang sama-sama, Dama yang banyak membantu, Ho-ho yang selama ini telah menjadi my lovely brother dan memberikan banyak saran, Aconk yang telah banyak membantu dan menjadi teman terbaikku, Chie-cie yang selalu kasih saran dan menjadi temanku yang gila, Nunk atas jasanya menyehatkan kembali komputerku dan pinjamannya, Ciblek yang bisa membuatku gak garing, Andot atas kritik dan sindirannya dan Vieto thank's for being my kaka'
8. Semua penghuni kost Kayen Biru dan Kayen 135 B.

9. Mas Nang yang selalu menemani saat lembur dan memberi banyak support serta mengajarkan banyak hal tentang hidup.
10. Seseorang yang telah membuka pikiranku atas ide-idenya, terima kasih atas semuanya tetaplah menjadi "bintang" yang bersinar.
11. My second family, I really love you all.
12. Keluargaku di Gondang, Klaten, Nganten dan Umbulharjo terima kasih atas perhatian yang begitu besar.
13. Teman-teman gilaku Elin, Yaya, Acco, Ai, Tri, Yoe-yu, Nunu' dan Nana, thank's for everything.
14. Teman-teman arsitek 97.
15. Pihak-pihak lain yang mungkin tidak dapat disebut satu persatu,

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Laporan tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan dan semoga laporan ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 5 Januari 2002

Niken Probondani Astuti

DAFTAR ISI

Halaman Judul	
Lembar Pengesahan	
Lembar Persembahan	
Kata Pengantar	
Daftar Isi	
Daftar gambar	
Daftar Tabel	
Abstraksi	

BAB I PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang	1
1.1.1	Sejarah Kebaharian Suku Bugis Makassar	1
1.1.2	Sejarah Perahu Pinisi	3
1.2	Permasalahan	6
1.2.1	Permasalahan Umum	6
1.2.2	Permasalahan Khusus	6
1.3	Tujuan Dan Sasaran	7
1.3.1	Tujuan	7
1.3.2	Sasaran	7
1.4	Lingkup Pembahasan	8
1.5	Metode Pembahasan	8
1.6	Sistematika Pembahasan	8
1.7	Tulisan Sejenis	9
1.8	Poia Pikir	10

BAB II TINJAUAN MUSEUM KAPAL DAN PERAHU TRADISIONAL

2.1	Tinjauan Museum	11
2.1.1	Pengertian Museum	11
2.1.2	Fungsi, Peranan, Dan Kegiatan Museum	12
2.1.3	Klasifikasi Museum	13
2.1.4	Permasalahan Permuseuman di Indonesia	14
2.1.5	Museum Sebagai Sarana Rekreasi dan Edukasi	14
2.1.6	Materi Koleksi	16

2.2	Tinjauan Kapal Dan Perahu Tradisional	17
2.2.1	Pengertian Kapal	17
2.2.2	Pengertian Perahu	18
2.2.3	Sejarah Perahu dan Kapal Tradisional Sulawesi Selatan	18
2.2.4	Perahu Pinisi Sebagai Perahu Khas Bugis Makassar	19
2.2.4.1	Proses Pembuatan Perahu Pinisi	19
2.2.4.2	Karakteristik Perahu Pinisi	19
2.3	Museum Kapal Dan Perahu Tradisional	20
2.3.1	Pengertian	20
2.3.2	Fungsi dan Tujuan	20
2.4	Karakteristik Kegiatan Museum Kapal dan Perahu Tradisional	21
2.4.1	Lingkup Kegiatan	21
2.4.1.1	Kelompok dan Jenis Aktivitas	21
2.4.1.2	Waktu dan Pelaksanaan Kegiatan	21
2.4.2	Lingkup Pelaku	23
2.4.2.1	Pengunjung Museum	23
2.4.2.2	Pengelola Museum	25
2.4.3	Materi Koleksi	27
2.4.3.1	Spesifikasi Benda Koleksi	27
2.4.3.2	Jenis Benda Koleksi	29
2.4.3.3	Kalsifikasi Perahu Sebagai Materi Koleksi	29
2.4.4	Lingkup Ruang Dalam Museum	32
2.4.4.1	Besaran Ruang	32
2.4.4.2	Kebutuhan Ruang	32
2.4.5	Sirkulasi	33
2.4.5.1	Aspek Pergerakan pembentuk Sirkulasi	33
2.4.5.2	Elemen Arsitektur Pembentuk Karakter Ruang Sirkulasi	35
2.4.6	Sistematika Pameran	37
2.4.6.1	sifat Kegiatan Pameran	37
2.4.6.2	Tenik Pameran	37
2.5	Tinjauan Tata Ruang Dalam	39
2.5.1	Pengertian Ruang Dalam	39
2.5.2	Kualitas Ruang	39
2.5.2.1	unsur Pembentuk Ruang	39
2.5.2.2	Pengaruh Pemakaian warna, Tekstur dan Karakter Bahan	41
2.5.2.3	Skala Ruang	43
2.5.2.4	Cahaya	43

2.6	Teori Simbol dan Makna Dalam Penampilan Visual Bangunan	44
2.6.1	Penampilan Visual Bangunan Arsitektur	44
2.6.2	Simbol dan Komunikasi Arsitektur	45
2.6.3	Simbol dan Penerapannya Dalam Bangunan	46
2.7	Studi Kasus	47
2.7.1	Australia National Maritime Museum	47
2.7.2	Sentury Museum, Osaka Jepang (Tadao Ando)	48
2.7.3	Volcanic Nuseum di Reunion Island	48
2.8	Kondisi dan Potensi Makassar	49
2.8.1	Gambaran Umum Makasar	49
2.8.2	Rencana Umum Tata Ruang Kota	50
2.8.3	Potensi Geografis Museum Kapal dan Perahu Tradisional	51
BAB III	ANALISA	52
3.1	Analisa Konsep Dasar Penampilan Bangunan	52
3.1.1	Karakteristik Bentuk Kapal Pinisi	52
3.1.2	Analogi bentuk Bangunan Melalui Bentuk Kapal Pinisi	53
3.1.2.1	Badan Kapal	53
3.1.2.2	Layar	56
3.1.2.3	Tiang Layar dan Tali Temalnya	56
3.2	Analisa Konsep Dasar Ruang yang Rekreatif dan Informatif	58
3.2.1	Tahapan Proses Pembuatan Kapal Pinisi	60
3.2.2	Organisasi Ruang	61
3.2.2.1	Dasar Pemikiran	61
3.2.2.2	Analisis	61
3.2.3	Hubungan Ruang	63
3.2.3.1	Dasar pemikiran	63
3.2.3.2	Pengelompokan Kegiatan	64
3.2.3.3	Analisis Pola Hubungan Ruang	64
3.2.4	Tata Ruang Pamer	68
3.2.4.1	Dasar Pemikiran	68
3.2.4.2	Hubungan Ruang Pamer dan Perilaku Pengunjung	68
3.2.4.3	Hubungan Tata Ruang dengan Suasana Rekreatif Informatif	68
3.2.4.4	Analisis	69
3.2.5	Penataan Obyek Pamer Pada Ruan Pamer	70
3.2.5.1	Dasar Pemikiran	70
3.2.5.2	Analisis	71
3.2.6	Teknik Penyajian Obyek Pamer	72
3.2.6.1	Dasar Pemikiran	72

	3.2.6.2 Analisis	72
	3.2.7 Sirkulasi	74
	3.2.7.1 Dasar Pemikiran	74
	3.2.7.2 Analisis Sirkulasi	75
BAB IV	KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN	80
4.1	Konsep Filosofi dan Metode Perancangan	80
4.1.1	Konsep Filosofi	80
4.1.2	Metode Perancangan	80
4.2	Konsep Tapak	81
4.2.1	dasar Pemikiran	81
4.2.2	Kondisi Tapak Terpilih	81
4.2.3	Konsep Penataan Tapak	82
	4.2.3.1 Sirkulasi Di Sekitar Tapak	82
	4.2.3.2 Tata Ruang Luar1	83
4.3	Konsep Program Bangunan	88
4.3.1	Program Ruang	88
4.3.2	Besaran Ruang	91
4.4	Konsep Tata Ruang Dalam	96
4.4.1	Hubungan dan Organisasi Ruang	96
4.4.2	Sirkulasi	98
4.4.3	Ruang Pamer	98
4.5	Penampilan Fisik Bangunan	100
4.6	Konsep Struktur dan Konstruksi Bangunan	103
4.6.1	Dasar Pertimbangan	103
4.6.2	Penanggulangan Ombak dan Tidal	103
4.6.3	Struktur Bangunan di Darat	104
4.6.4	Struktur Bangunan di Laut	104
4.7	Konsep Utilitas	105
4.7.1	Pencahayaan	105
4.7.2	Penghawaan	105
4.8	Keamanan	106
4.9	Sanitasi dan Drainasi	107
4.10	Sumber Listrik dan Komunikasi	108

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kemudahan jalur sirkulasi	34
Gambar 2.2	Bentuk, wujud dan konfigurasi	35
Gambar 2.3	Skala dan proporsi	36
Gambar 2.4	Kekontrasan tata ruang	36
Gambar 2.5	Vista dan view	36
Gambar 2.6	Australia National Maritime Museum	48
Gambar 2.7	Sentury Museum, Osaka Jepang	49
Gambar 3.1	Bagian-bagian kapal Pinisi	52
Gambar 3.2	Badan kapal Pinisi	53
Gambar 3.3	Transformasi gaya apung ke dalam bangunan	54
Gambar 3.4	Transformasi keseimbangan ke dalam bangunan	55
Gambar 3.5	Transformasi 3 bagian ke dalam gubahan massa	56
Gambar 3.6	Transformasi bentuk layar ke dalam bentuk atap	56
Gambar 3.7	Transformasi tiang layar ke dalam bangunan	57
Gambar 3.8	Transformasi tali-tali layar ke dalam bentuk bangunan	58
Gambar 3.9	Zoning area	59
Gambar 3.10	Transformasi proses tahapan pembuatan kapal Pinisi	60
Gambar 3.11	Organisasi ruang untuk area aktivitas pengunjung	63
Gambar 3.12	Hubungan ruang aktivitas pengunjung	67
Gambar 3.13	Suasana ruang hall	69
Gambar 3.14	Selasar ruang pameran	70
Gambar 3.15	Pameran outdoor	70
Gambar 3.16	Skema penataan obyek	71
Gambar 3.17	Pola linier dan spiral	71
Gambar 3.18	Beda ketinggian sesuai periodisasi	72
Gambar 3.19	Hanging object	72
Gambar 3.20	Enclosed object	73
Gambar 3.21	Animated object	73
Gambar 3.22	Diorama	73
Gambar 3.23	Pengamatan sekilas pengunjung	76

Gambar 3.24	Titik orientasi pengunjung	76
Gambar 3.25	Ketegasan arah	77
Gambar 3.26	Ruang interval	77
Gambar 3.27	Kontras ruangan	77
Gambar 4.1	Kondisi tapak site	82
Gambar 4.2	Sirkulasi di sekitar tapak	83
Gambar 4.3	Penzoningan site	83
Gambar 4.4	Gubahan massa	84
Gambar 4.5	Orientasi bangunan	84
Gambar 4.6	Pencapaian menuju site	85
Gambar 4.7	Sirkulasi di luar bangunan	86
Gambar 4.8	Landscape	87
Gambar 4.9	Hubungan ruang aktivitas pengunjung	96
Gambar 4.10	Hubungan ruang aktivitas pengelola	97
Gambar 4.11	Skema hubungan ruang secara keseluruhan	98
Gambar 4.12	Sirkulasi ruang pameran	99
Gambar 4.13	Dinding breakwater	105
Gambar 4.14	Sistem distribusi AC sentral	107
Gambar 4.15	Sistem sanitasi	108
Gambar 4.16	Sistem drainasi	109
Gambar 4.17	Sistem distribusi telekomunikasi	109

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Pengaruh karakter warna	41
Tabel 2.2	Penampilan pengaruh material	43
Tabel 4.1	Program ruang	90

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Peta kota Makassar
- Lampiran 2 Peta lokasi Tanjung Bunga
- Lampiran 3 Standar penataan objek pameran

Museum Kapal dan Perahu Tradisional di Makassar

Museum of Traditional Ship and Praho in Makassar

Abstraksi

Sulawesi Selatan merupakan salah satu daerah di Indonesia yang pernah menjadi pusat perniagaan dan kegiatan laut pada zaman dahulu, yang melahirkan pelaut-pelaut yang tangguh. Bagi masyarakat Sulawesi Selatan, kapal dan perahu tidak hanya dipandang sebagai alat angkut semata tetapi juga sebagai produk budaya, hasil cipta, rasa, karya dan karsa yang dipandang memiliki makna dan simbolik yang sangat berpengaruh pada kebudayaan bahari masyarakat Sulawesi Selatan. Salah satu perahu yang sangat terkenal dan merupakan kebanggaan masyarakat Sulawesi Selatan adalah perahu Pinisi.

Sebagai usaha pewarisan yang dianggap terbaik adalah melalui suatu wadah yang dapat mengungkapkan secara objektif nilai budaya dan pendidikan yang terkandung dalam hasil peninggalan dalam bidang maritim adalah museum. Namun permasalahan museum-museum yang ada sekarang ini adalah atensi masyarakat sangat minim, karena tidak memancing minat dan inspirasi masyarakat akibat dari kemonotonan penyajian obyek dan ruang pameran. Oleh karena itu dibutuhkan penciptaan tata ruang dalam yang mampu menunjang proses penyampaian informasi yang rekreatif dan informatif yang pada akhirnya penampilan fisik merupakan faktor penunjang utama agar bisa menarik pengunjung yang menghadirkan bentuk bangunan dengan pendekatan konsep pada bentuk dan simbol-simbol perahu Pinisi.

Dalam menciptakan tata ruang yang rekreatif dan informatif, digunakan konsep dari tahapan proses pembuatan kapal Pinisi yaitu proses pencarian kayu pembuatan kapal dan peluncuran yang ditransformasikan kedalam tata ruang pameran menjadi proses pencarian, pengenalan, pemahaman yang pada akhirnya dapat menghasilkan kepuasan batin bagi pengunjung itu sendiri. Konsep ini diwujudkan melalui organisasi ruang, hubungan ruang, sirkulasi dan tata ruang pameran.

Untuk penampilan bangunan konsep yang digunakan penganalogian dari unsur-unsur dan simbol-simbol yang menjadi karakteristik dari Kapal Pinisi. Yang dituangkan ke dalam bentuk dan elemen-elemen bangunan.

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kebaharian merupakan salah satu unsur budaya yang telah berakar dalam jiwa bangsa Indonesia yang terdiri dari 17.085 pulau besar dan kecil dengan panjang garis pantai \pm 81.000 km terpanjang kedua setelah Canada, yang mempunyai luas perairan kepulauan mencapai 5,8 juta m².¹ Istilah kelautan yang sekarang lebih dikenal dengan istilah maritim merupakan sesuatu yang telah mendarah daging dalam jiwa bangsa Indonesia dan sampai sekarang tetap mewarnai budaya masyarakat.

Kebaharian di Indonesia perlu mendapat perhatian mengingat potensi alam yang dapat menunjang perekonomian bangsa. Hal-hal yang dapat menunjang perekonomian bangsa melalui pengetahuan akan kebaharian, acuannya sebagai berikut :

1. Kekayaan laut Indonesia yang cukup banyak
2. Semangat bahari yang sudah ada pada bangsa kita sejak berabad-abad yang lalu.
3. Upaya untuk menggali sumber kekayaan lain selain pertanian guna meningkatkan perekonomian bangsa.
4. Mewariskan semangat bahari kepada generasi muda dan memanfaatkannya guna kepentingan bangsa di masa mendatang.

Sulawesi Selatan merupakan salah satu wilayah di Indonesia yang memiliki cukup luas wilayah perairan (lautan) sangat terkenal dengan kisah-kisah pelaut Bugis-Makassar yang gagah berani yang tidak hanya menghiasi literatur bahari Indonesia, tetapi dapat dilihat secara nyata di perairan Nusantara. Kapal dan perahu tradisional merupakan sarana transportasi yang sangat menunjang pada masa itu untuk menghubungkan pulau yang satu dengan yang lainnya yang hingga saat inipun sarana transportasi tersebut masih tetap dipakai meskipun kemajuan teknologi saat ini semakin pesat.

Kapal dan perahu bagi masyarakat Sulawesi Selatan tidak hanya dipandang sebagai alat angkut semata, tetapi juga sebagai produk budaya, hasil cipta, rasa, karya dan karsa yang

¹ H. Reisal Tamin, *Pengembangan Terpadu Kawasan Pesisir Dan Laut*

dipandang memiliki makna dan simbolik dan sangat berpengaruh pada kebudayaan bahari masyarakat Sulawesi Selatan.

Semakin banyaknya kapal-kapal modern yang beroperasi saat ini lambat laun menggeser penggunaan kapal dan perahu tradisional sebagai alat transportasi tetapi juga keberadaan nilai kehidupan manusia Indonesia yang melekat pada simbol budaya itupun ikut bergeser.

1.1.1 Sejarah Kebaharian Suku Bugis-Makassar

Pelaut-pelaut suku Bugis-Makassar sejak berabad-abad sudah terkenal dengan keunggulannya yang meramaikan jalur-jalur perdagangan dan pelayaran, tidak hanya didapat di bandar-bandar nusantara, tetapi juga di kawasan Malaysia, Kamboja, Brunai, Filipina Selatan dan Australia Bagian Utara. Pelaut-pelaut Bugis menjadi pewaris setia dan semangat kelautan yang ada. Mereka juga tidak hanya berdagang atau berlayar tetapi juga untuk maksud-maksud lain, termasuk untuk menanamkan pengaruh, baik lewat budaya maupun politik.²

Di abad-abad berikutnya jalur perdagangan laut kapal layar dari nusantara sudah sampai anak benua India, Teluk Persia, Semenanjung Arabia, bahkan sampai di Madagaskar Afrika. Menurut Peter G. Spilet, AM seorang sejarawan Australia Utara mengatakan bahwa orang asing yang mendarat pertama di Benua Australia Utara adalah orang Makassar.

- a. Tahun 1963, pada saat berlangsungnya konfrontasi pembebasan Irian Barat, Panglima Mandal pembebasan Irian Barat melalui seorang perwira penghubung Letnan Said, memesan 200 buah perahu ukuran kecil sejenis sekoci pada orang Ara dan Lemo-Lemo di Kabupaten Bulukumba guna dipakai oleh para sukarelawan Indonesia mendarat di Irian Barat.
- b. Pinisi Nusantara yang telah menyelesaikan pelayaran lawatan ke Van Couver, Canada dalam rangka mewakili Indonesia dalam expo 1996.
- c. Tanggal 17 September 1997 "Hati Marege" sebuah kapal sejenis Padewakan telah berhasil mengadakan pelayaran nostalgia orang Makassar ke Pantai Utara Australia.³

Dari catatan-catatan sejarah itu dapat dibuktikan bahwa pelaut-pelaut Bugis terbilang sangat disegani dan cukup berpengaruh, bukan saja di samudera luas, melainkan juga di berbagai daerah, sekaligus berbagai sektor kehidupan

² Indonesia Media Edisi – January 2000. htm

1.1.2 Sejarah Pinisi

Sejarah pinisi tidak terlepas kaitannya dengan sejarah perkembangan budaya Sulawesi Selatan khususnya dan tidak keluar dari lingkup sejarah perjalanan kebaharian bangsa Indonesia pada umumnya.

Perahu pinisi merupakan jelmaan dari perahu Pa'dewakang yang dimodifikasikan menjadi Pinisi yang dalam bahasa Konjo (Bulukumba) artinya cepat atau laju. Perkembangannya bertahap sejalan dengan tuntutan kebutuhan dan teknologi dan pada abad ke 20 lahirlah Pinisi dengan ciri khas tertentu.

Di tahun 1950, seiring meningkatnya kebutuhan alat transportasi laut, Pinisi yang semula digunakan sebagai alat angkut barang dagangan milik pribadi beralih menjadi pemberi jasa angkutan laut.

Pertengahan tahun 1970 Pinisi mulai berkurang karena telah lama menua dan tidak berfungsi lagi. Namun 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 mesin pada perahu Pinisi. Zaman menuntut Pinisi bermetamorposa menjadi "Jonggolang" dengan haluan tertutup. Sampai Pinisi ini harus menyesuaikan dengan teknologi modern, sehingga sulit mengidentifikasi pinisi yang asli bertiang 2 dengan layar berjumlah sekitar tujuh buah dan jumlah papan dasar berjumlah 126 lembar.⁴

Proses dan teknik pembuatan perahu Pinisi sangat sederhana tetapi unik karena membutuhkan ketrampilan khusus dengan tenaga-tenaga kerja yang mempunyai tingkat pendidikan formal relatif rendah. Upacara ritual masih mewarnai proses pembuatan perahu ini mulai dari hari baik mencari kayu, penebangan pohon, perletakan lunas, pemasangan papan pengapit lunas dan peluncurannya

Gabungan dari konsep dasar pinisi di atas ternyata sangat khas yang bukan mencari nyawa dalam pengekspresian objek alam, tetapi juga mencari makna yang kemudian lahirlah perlambangan atau simbol-simbol.

Perkembangan teknologi kapal yang semakin maju lambat laun menggeser kedudukan dan peranan perahu Pinisi sebagai sarana transportasi angkutan barang antar pulau. Hal ini yang akhirnya menjadi pemicu pengalihan penggunaan perahu Pinisi untuk digunakan di wilayah

⁴ Indonesia Media Edisi – January 2000. htm

perairan Sulawesi Selatan yang kemudian lambat laun berfungsi menjadi obyek wisata untuk menunjang pariwisata Sulawesi Selatan yang dipusatkan di pantai pasir putih Tanjung Bira yang merupakan tempat pembuatan perahu Pinisi.

Usaha-usaha telah banyak dilakukan baik oleh pemerintah RI dan pihak Pemda Makassar untuk mengangkat citra perahu Pinisi sebagai suatu perahu tradisional kebanggaan, yang bukan hanya kebanggaan masyarakat Sulawesi Selatan tetapi juga kebanggaan bangsa Indonesia. Usaha-usaha tersebut antara lain :

- a. Pinisi Nusantara yang telah menyelesaikan pelayaran lawatan ke Van Couver
- b. Melalui lomba perahu tradisional di Tall Ship pada tahun 1996
- c. Digunakannya perahu Pinisi sebagai sarana wisata laut di Sulawesi Selatan
- d. Kantor Departemen P dan K Kab. Bulukumba yang telah mengusulkan suatu karya tulis dari saudara M. Arief, BA yang berjudul "Pinisi Perahu Tradisional Sulawesi Selatan" untuk ditetapkan sebagai materi pelajaran untuk sekolah dasar dan Sekolah Menengah Lanjutan pertama berdasarkan kurikulum muatan lokal di Sulawesi Selatan.

Dengan adanya usaha diatas telah mampu mengaitkan perahu Pinisi dengan kota Makassar sebagai suatu hubungan erat yang dapat menjadi image awal tentang kota makassar bagi masyarakat luar sebagai kota asal perahu Pinisi.

Kehidupan masyarakat yang berada di kawasan pesisir pantai dan jiwa pelaut yang sudah ada sejak nenek moyang hingga sekarang merupakan salah satu potensi yang sangat besar yang dimiliki oleh Sulawesi Selatan. Sejarah dan kebudayaan ini merupakan warisan budaya bangsa yang dapat mengungkapkan berbagai macam peristiwa baik berupa koleksi kebaharian Sulawesi Selatan khususnya dan Indonesia umumnya. Faktor ini merupakan pendorong adanya usaha kegiatan melestarikan budaya maritim dan teknologi perkapalan sehingga dapat terus disaksikan oleh generasi ke generasi.

Pewarisan yang dianggap terbaik adalah melalui suatu wadah yang dapat mengungkapkan secara objektif nilai budaya dan pendidikan yang terkandung dalam hasil peninggalan dalam bidang maritim khususnya alat transportasi perahu dan kapal ini belum ada. Srana yang dapat menampung kegiatan ini adalah museum sebagaimana digariskan dalam keputusan Presiden No.11 tahun 1974 : "Museum harus merupakan tempat studi, penelitian, rekreasi, juga usaha

¹ Indonesia Media Edisi – December 1999. htm

konservasi dan inventarisasi terhadap koleksi peninggalan sejarah untuk melestarikan nilai budaya dan peninggalan sejarah hasil karya kebaharian dalam meningkatkan kesadaran berbudaya nasional.

Dari tinjauan beberapa pertimbangan diatas, maka daerah Sulawesi Selatan dalam hal ini Makassar berpotensi besar bagi keberadaan suatu museum kapal dan perahu tradisional. Mengingat Makassar adalah salah satu pusat pengembangan wilayah regional sudah dirasa cukup. Regional dalam arti :

- a. Lingkup daerah konservasi hasil budaya bahari
- b. Lingkup pelayanan sebagai museum, dengan tidak menutup kemungkinan untuk mengembangkan koleksi di bidang kebaharian

Museum itu sendiri mempunyai salah satu pengertian yaitu sebagai media mengumpulkan barang-barang warisan kebudayaan bagi penyediaan ilmu pengetahuan dan segala hubungannya harus dipamerkan kepada umum. Museum juga harus bersifat terbuka dan dapat menambah pengetahuan terutama bagi generasi muda.⁵

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. Museum ini diharapkan mampu mengenalkan hasil-hasil teknologi kapal dan perahu tradisional khususnya dalam negeri yang berskala nasional namun tetap dapat digunakan untuk kegiatan yang bersifat Internasional (arung samudera).

Kenyataan yang ada museum-museum belum dapat memenuhi fungsinya sebagaimana misi yang diembannya. Permasalahan yang dihadapi oleh dunia permuseuman di Indonesia antara lain atensi masyarakat sangat minim. Kendala ini terjadi karena masyarakat kurang menyadari manfaat dari museum atau apapun karena museum itu sendiri tidak memancing minat dan aspirasi masyarakat sehingga masyarakat bosan atau segan untuk mengunjunginya.

Pengunjung merupakan aset bagi museum, sehingga hal ini harus diimbangi dengan fasilitas yang disediakan oleh museum. Perilaku pengunjung yang beraneka ragam cenderung menuntut kreativitas penyajian materi koleksi pameran yang informatif dan komunikatif sehingga memenuhi tuntutan dalam cara penghayatan terhadap objek yang dipamerkan. Karena faktor utama

⁵ Hendrarto Hadiasmara, BA, *Pedoman Pemeliharaan dan Pemugaran Bangunan Museum*, Depdikbud 991/1992

penyebab kejenuhan pengunjung diakibatkan oleh kejenuhan terhadap obyek dan ruang pameran (kemonotonan penataan obyek koleksi mengenai gayanya, periode dan pengelompokan subjek serta penataan tata ruang).

Dalam penataan tata ruang yang informatif dan rekreatif, faktor-faktor seperti warna, tekstur dan pencahayaan serta teknik audio merupakan faktor penunjang keberhasilan penyampaian informasi secara rekreatif. Dengan adanya faktor-faktor ini pengunjung dapat mengenal dan mengetahui lebih dekat informasi yang berusaha disampaikan karena pengunjung secara tidak langsung dapat merasakan suasana dunia bahari dan dapat berinteraktif dengan materi penyajian yang ada. Warna dan tekstur pada interior diharapkan mampu membentuk hubungan yang serasi antara benda dan ruang pameran yang dapat membawa emosi pengunjung untuk sampai pada imajinasi mereka pada suasana yang ada. Teknik pencahayaan dan audio juga berperan penting untuk penggambaran suasana interior yang diharapkan.

Sesuai dengan fungsi museum yang berisikan tentang sejarah kapal dan perahu tradisional, maka museum mampu menampilkan suasana dari misi informasi yang diemban oleh museum. Hal ini merupakan salah satu usaha untuk menghindari kemonotonan di dalam museum yang merupakan permasalahan utama yang dihadapi oleh museum-museum yang ada sekarang ini khususnya di Indonesia.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Permasalahan Umum

Bagaimana ungkapan fisik fasilitas penyimpanan hasil-hasil sejarah dan teknologi kapal dan perahu tradisional Sulawesi Selatan yang berskala nasional sebagai salah satu fasilitas rekreasi bahari.

1.2.2 Permasalahan Khusus

- Bagaimana menghadirkan bentuk bangunan Museum Kapal dan Perahu Tradisional sebagai wadah preservasi dan rekreasi dengan pendekatan konsep pada bentuk dan simbol-simbol perahu pinisi
- Bagaimana menciptakan tata ruang dalam yang mampu menunjang proses penyampaian informasi yang rekreatif dan informatif.

1.3 Tujuan Dan Sasaran

1.3.1 Tujuan

Tujuan perencanaan yaitu terwujudnya wadah museum kapal dan perahu tradisional di kota Makassar yang dapat menumbuhkan minat dan persepsi bagi masyarakat tentang kapal dan perahu tradisional melalui program informatif dan komunikatif yang bersifat rekreatif dan edukatif.

1.3.2 Sasaran

Merumuskan konsep perencanaan dan perancangan Museum kapal dan Perahu Tradisional yang informatif dan komunikatif dengan menganalisis hal-hal, antara lain:

- a. Mengetahui konsep dasar museum
- b. Mengetahui dan menganalisis potensi kebaharian di Sulawesi Selatan
- c. Mengetahui jenis-jenis kapal dan perahu tradisional
- d. Menganalisis konsep dasar pinisi

1.4 Lingkup Pembahasan

- a. Bagaimana konsep perencanaan dan perancangan Museum Kapal dan Perahu Tradisional yang berdasar pada konsep bentuk simbol-simbol yang ada pada perahu pinisi
- b. Bagaimana mendayagunakan Museum Kapal dan Perahu Tradisional sebagai salah satu pendukung potensi bahari yang ada di Sulawesi Selatan
- c. Materi koleksi dibatasi pada perahu dan kapal tradisional serta alat-alat pelayaran tradisional yang ada di Sulawesi Selatan, koleksi perahu dan kapal tradisional yang ada di beberapa daerah di Indonesia dan luar negeri serta perkembangannya merupakan koleksi penunjang materi museum.

Batasan masalah yang diambil anatara lain :

- Tata ruang luar
- Tata sirkulasi
- Tata ruang dalam museum
- Tata penampakan fisik bangunan

1.5 Metode Pembahasan

Metode pembahasan yang digunakan :

a. Pengumpulan data

1. Studi lapangan atau observasi secara langsung

Mengadakan pengamatan langsung terhadap kawasan lokasi Tnjung Bunga untuk mencari data-data atau bahan-bahan tentang kondisi alam serta fasilitas-fasilitas yang ada.

2. Studi Literatur

Mencari data tentang sejarah dan bentuk perahu pinisi serta sejarah dari berbagai jenis peahu dan kapal di Sulawesi Selatan, Indonesia dan luar negeri melalui buku dan fasilitas internet. Disamping itu juga mencari data tentang pedoman bangunan museum dan penataan tata ruang museum.

b. Analisis

Merupakan tahap penguraian dan pengkajian data serta informasi mengenai benda-benda koleksi, bentuk bangunan, pembentukan ruang, teknik peragaan dan pencahayaan.

c. Sintesa

Merupakan tahap akhir pendekatan menuju konsep dasar perencanaan dan perancangan yang mencakup :

- Pendekatan pada perancangan
- Pendekatan pada konsep bangunan
- Pendekatan pada site dan lokasi

1.6 Sistematika Pembahasan

Bab I Pendahuluan

Yang berisi tentang latar belakang permasalahan, permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan metode serta sistematika pembahasan dan keaslian penulisan.

Bab II Tinjauan Umum Museum Kapal dan Perahu Tradisional di Makassar

Berisikan tentang pengertian dari museum kapal dan perahu tradisional secara umum dan khusus, fungsi, organisasi serta aktivitas museum, studi

kasus museum dan fasilitas yang sesuai dengan misi museum kapal dan perahu tradisional serta tinjauan lokasi

Bab III Analisis

Membahas tentang analisis kegiatan pameran dan analisis arsitektur pada lokasi site pendekatan terhadap konsep perencanaan dan perancangan.

Bab IV Konsep Dasar Perencanaan dan Perancangan

Berisi tentang kesimpulan dan hasil analisis pendekatan konsep

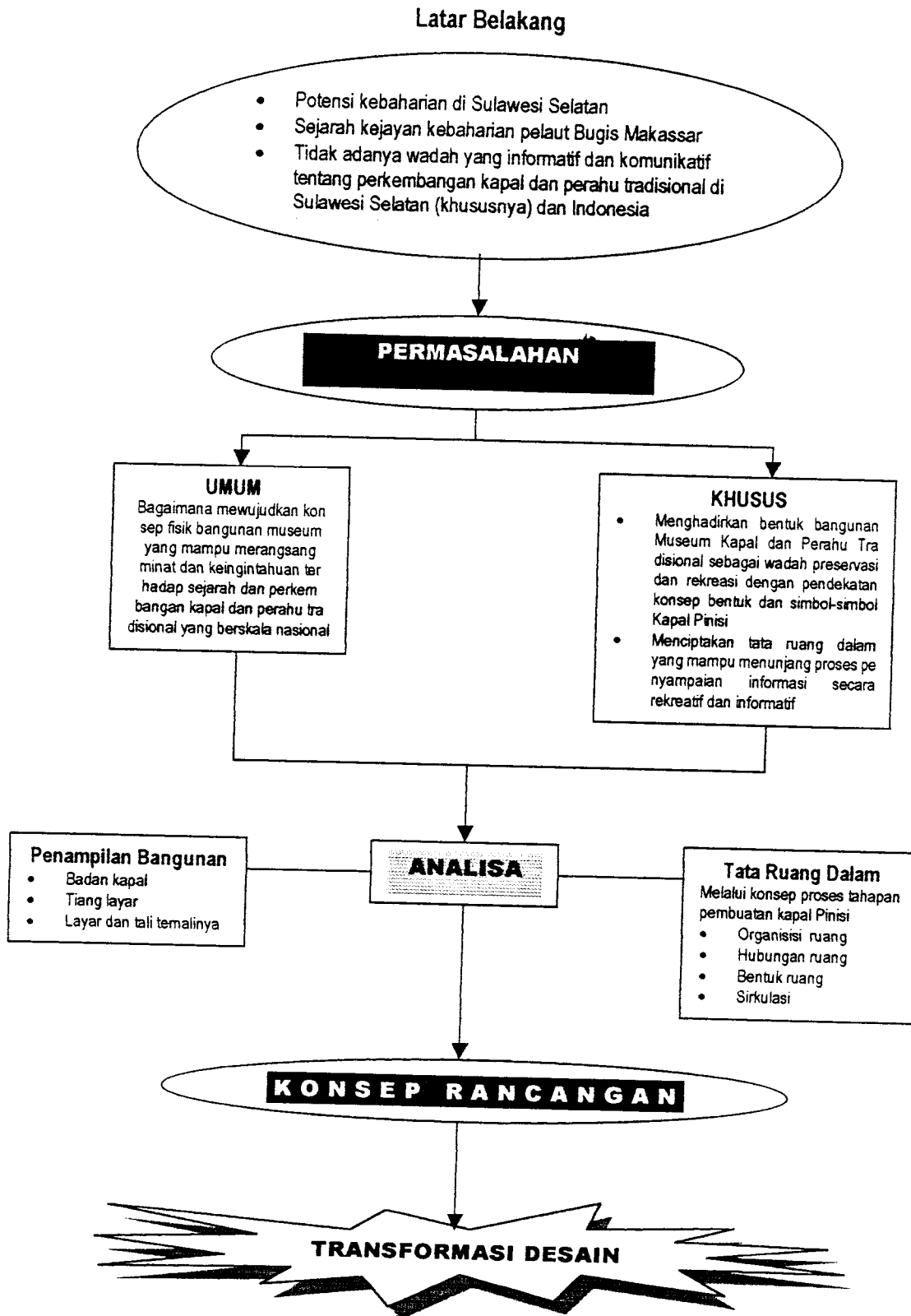
Kesimpulan

Daftar Pustaka

1.7 TULISAN SEJENIS

- a. Andi Bayuni Marzuki, Museum Kapal Dan Perahu Tradisional Di Makassar, D5 11 97 768, UNHAS
Penekanan : Penampilan bangunan didasri perwujudan filosofi kedalam konseptualisasi secara spesifik
- b. Arsita Hapsari Putri, Fasilitas Rekreasi Di Kawasan Wisata Pantai Baron, 96/103317/TK/19697, UGM
Penekanan : Citra visual public space yang rekreatif dan adaptif terhadap kawasan tepi air
- c. Lucas Djodi, Museum Sejarah Kebudayaan Kasunanan Kudus, 11990, UGM
Penekanan : Pada penampilan bangunan yang beridentitas arsitektur tradisional, tanpa mengurangi selera yang tidak membosankan masyarakat
- d. Hikmah Jaya Pramana, Museum Bahari Pada Taman wisata Di Kawasan Benteng Kuto Besak Palembang, 93 340 022, UII
- e. Penekanan :Konsep perencanaan fisik bangunan museum bahari sebagai bagian dari taman wisata budaya terhadap kawasan Benteng Kuto Besak

1.8 POLA PIKIR



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 memarkan 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

International Committes Organisation Museum (ICOM)

- 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-tempat tersebut 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 tertentu. 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 kapal dan 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 sepiintas 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 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 tingggi badan 0,5 – 0,6 m dan layar 3 – 4 m.
- Ulang Mesa (besayap)
Digunakan untuk menangkap ikan 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 menagkap ikan tebang dan sewaktu-waktu dimuati barang dagangan untuk dibawa ke daerah lain. Dimensi lebar 6 – 10 m dengan panjang 6 – 10 m sera 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

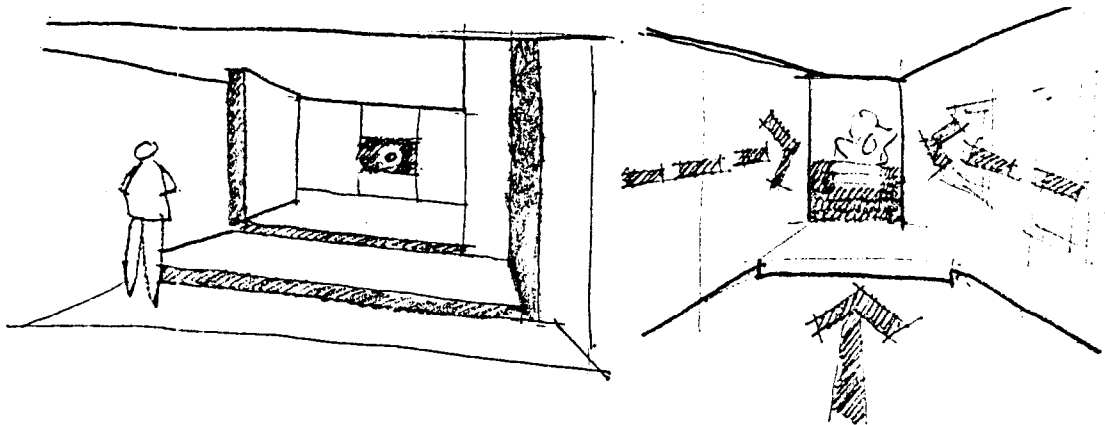
2.4.5.1 Aspek Pergerakan Pembentuk Sirkulasi

- 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 nama 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.

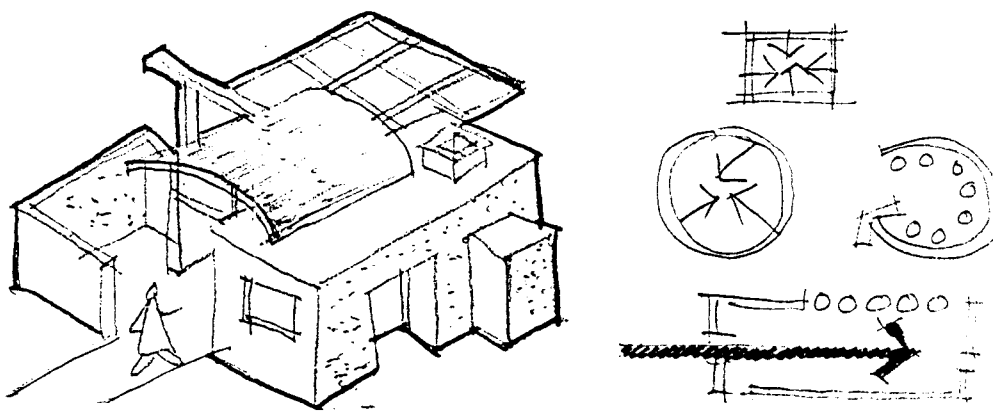
- Pengarah pergerakan
Pengunjung cenderung mengikuti arah yang terbentuk oleh gubahan-gubahan bentuk struktural atau alam, suatu bentuk pahatan dinding, lantai atau atap, tanda-tanda, lambang-lambang dan warna serta kecenderungan untuk meniru atau mengikuti arah gerak orang lain
- Rangsangan istirahat
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)

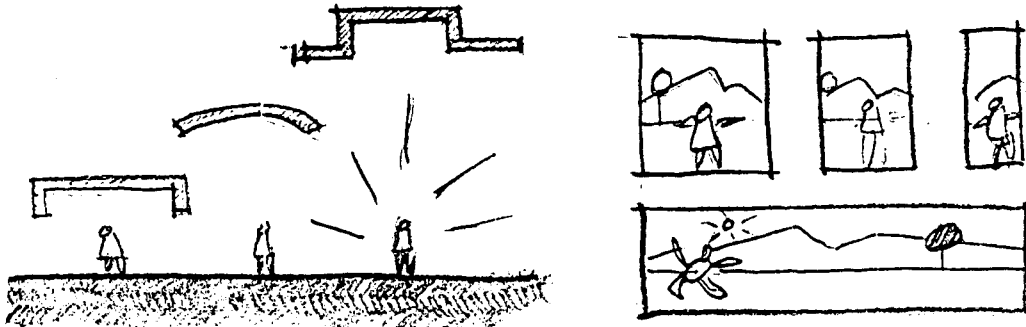
Wujud merupakan konfigurasi tertentu dari permukaan dan sisi suatu bentuk. Konfigurasi adalah keterkaitan antara seluruh komponen pembentuk dan pengisi ruang. Tata konfigurasi dalam ruang sirkulasi merupakan adaptasi tipe dan jenis ruang sirkulasi (linier, sirkular, acak)



Gambar 2.2 Bentuk, wujud dan konfigurasi

b. Skala dan proporsi

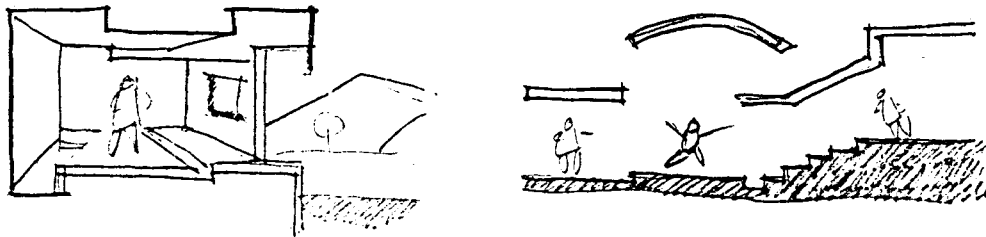
Skala dapat digunakan sebagai penarik perhatian (*attention* dan *emphasize*) terhadap sebuah obyek: skala ruang tidak dapat berdiri sendiri melainkan simultan terhadap perbandingan dengan skala-skala elemen-elemen pengisinya.



Gambar 2.3 Skala dan proporsi

c. Kontras dan perlawanan

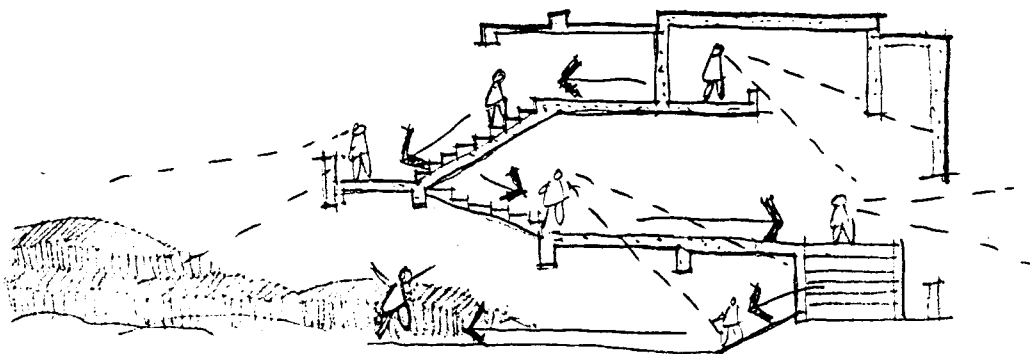
Kontras dan perlawanan pada tata ruang sirkulasi merupakan upaya mendapatkan karakter dan kualitas: yaitu keterkejutan untuk tetap bergerak, orientasi pada jalur gerak dan persuasi untuk terus menjangkau jalur gerak di depannya



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 pamer 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 rung 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 mampu 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 ditetapkan 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.¹³ 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 menuntun 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 didasarkan 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

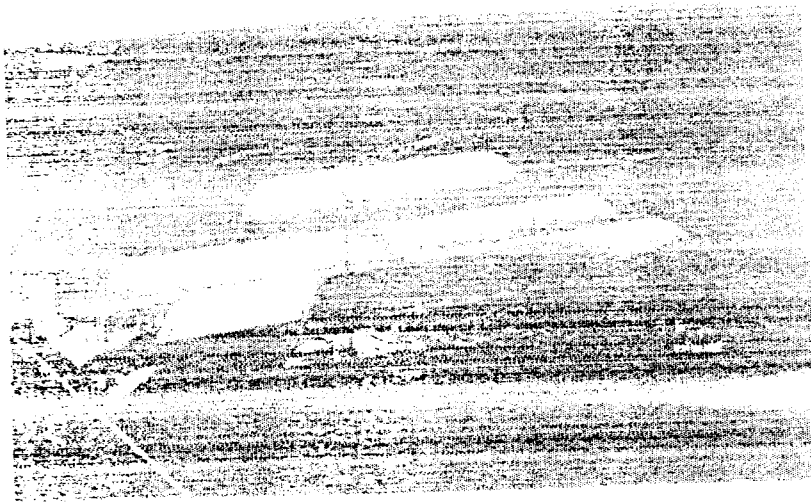
3.7.1 Australia National Maritime Museum

Museum ini berlokasi di Darling Harbour, Sydney, 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 :

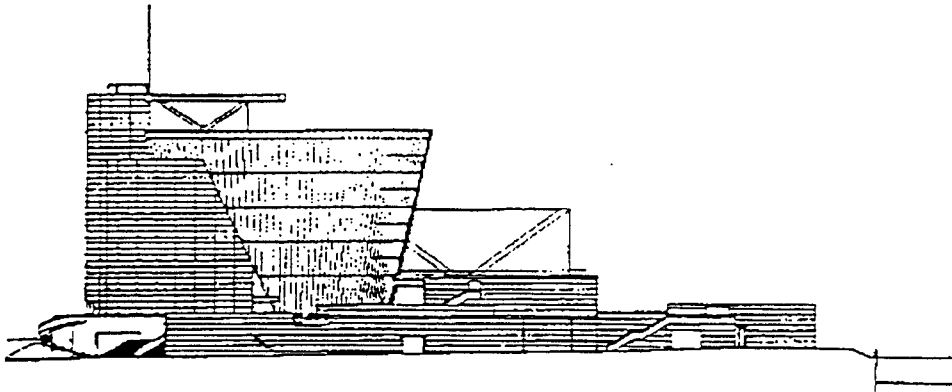
- Tema discovery tampil dengan kolom beralur klasik bertepikan kuningan keemasan
- Tema perahu muncul dalam gaya art deco, mengingatkan orang akan era pesiar Ocean lines.
- Tema navy pengunjung dihadang oleh suasana yang seba formal dan warisan tradisi yang panjang



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 Century 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.

BAB III

ANALISA

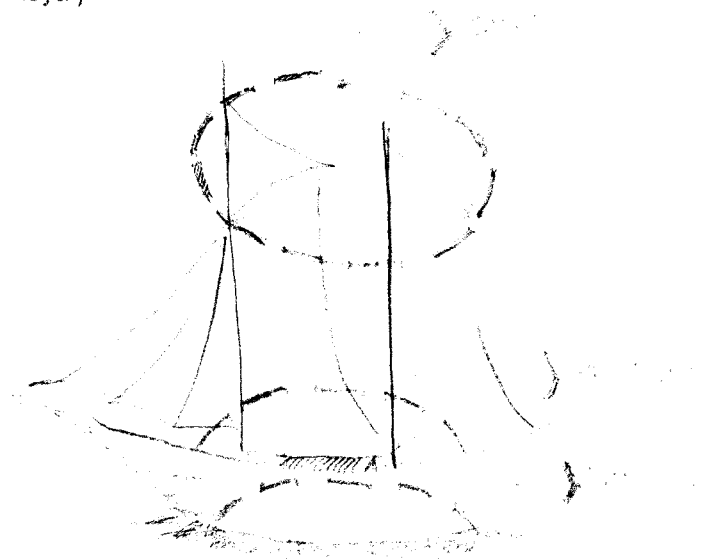
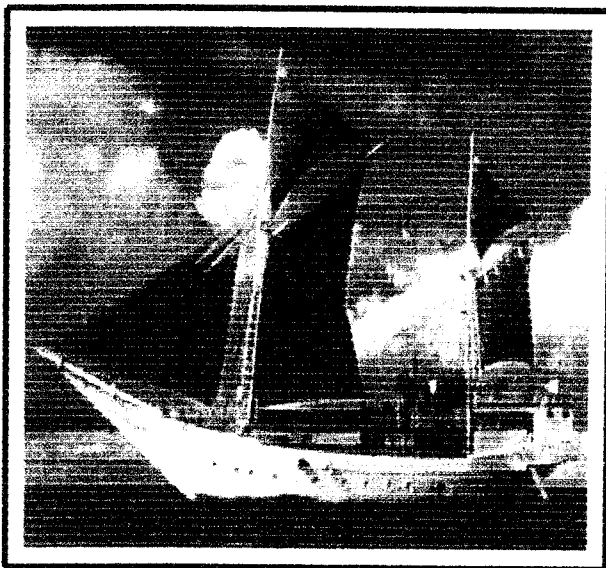
Analisa adalah pemikiran awal dan teoritis yang mendasari tindakan dan langkah-langkah pencarian dan pemilihan konsep dasar perencanaan dan perancangan. Analisa dibuat dengan penekanan pada pemecahan permasalahan secara arsitektural, namun demikian tidak akan mengabaikan aspek-aspek umum persyaratan bangunan.

3.1 Analisa Konsep Dasar Penampilan Bangunan

3.1.1 Karakteristik Bentuk Kapal Pinisi

Pada kapal Pinisi terdapat 3 bagian utama yaitu :

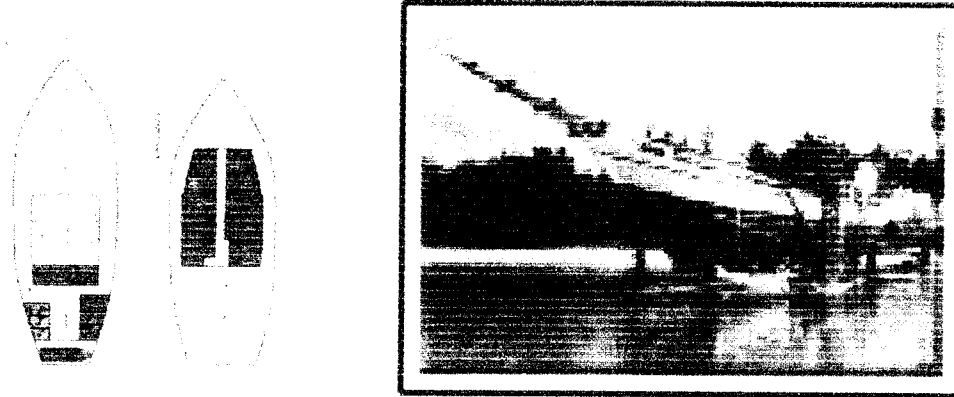
- Lambung yang terletak pada bagian dasar kapal yang berfungsi sebagai tempat mesin dan gudang
- Geladak yang terletak pada bagian tengah kapal (badan kapal yang utama) yang berfungsi sebagai tempat berlangsungnya aktivitas kegiatan pada kapal.
- Sauh yang terletak pada bagian atas kapal (bagian layar)



Gambar 3.1 Bagian-bagian kapal Pinisi

Bagian-bagian penting dari kapal yang menjadi karakteristik dari bentuk kapal Pinisi, sebagai berikut :

1. Badan kapal bagian depan (lunas) meruncing ke depan yang disimbolkan sebagai lelaki yang siap melaut.



Gambar 3.2 Badan kapal Pinisi

2. Layar yang berjumlah 7 buah dengan ciri khas bentuk tersendiri serta tiang utama yang berjumlah dua buah.

3.1.2 Analogi Bentuk Bangunan Melalui Bentuk Kapal Pinisi

Bentuk Pinisi dalam penerapannya terhadap bangunan menggunakan *klasim* metaphor dengan cara bentuk dihadirkan secara keseluruhan melalui kategori icon atau iconic sign. Penampilan bangunan museum mengambil sifat dan bentuk dari kapal Pinisi sebagai susunan dari bangunan museum.

3.1.2.1 Badan Kapal

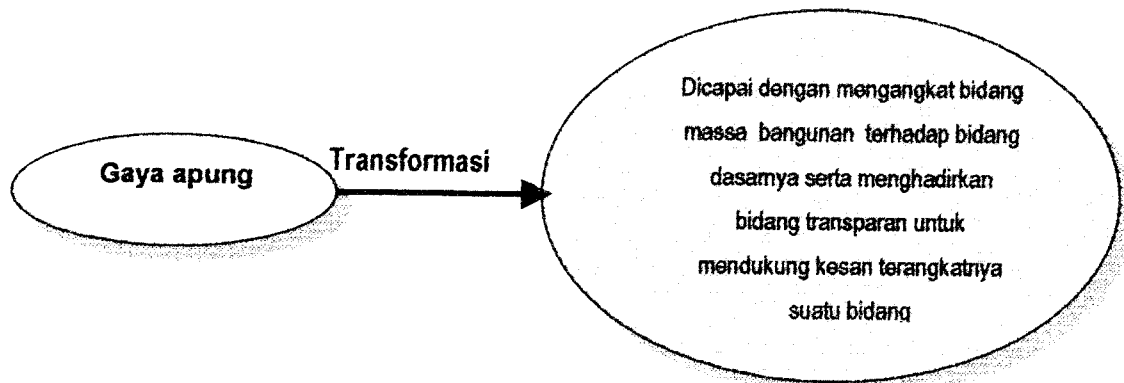
Merupakan bagian pokok pada kapal Pinisi

- Kapal Pinisi terbuat dari kayu jati dan kayu ulin yang menjadikan struktur kapal menjadi kuat dengan papan dasar berjumlah 126 lembar. Kuat dalam arti memiliki **keseimbangan** dan **gaya apung** yang bagus karena hal ini merupakan prinsip dasar dari kekuatan suatu kapal.
- Lunas yang berbentuk meruncing kedepan yang terdapat pada kapal Pinisi memiliki arti *klasim* tersendiri dan ujung lunas yang sudah terpotong dipercaya **tidak boleh menyentuh tanah**.

- Pembuatan kapal Pinisi dipercaya dengan mendatangkan ahli dari **3 wilayah untuk bersatu** akan memperoleh hasil yang prima

Filosofi dasar dari bangunan adalah sebuah kapal Pinisi yang sedang berlayar ditengah lautan. Hal utama yang yang diperlukan pada kapal Pinisi di dalam berlayar, yaitu :

- Badan kapal mempunyai gaya apung di atas laut

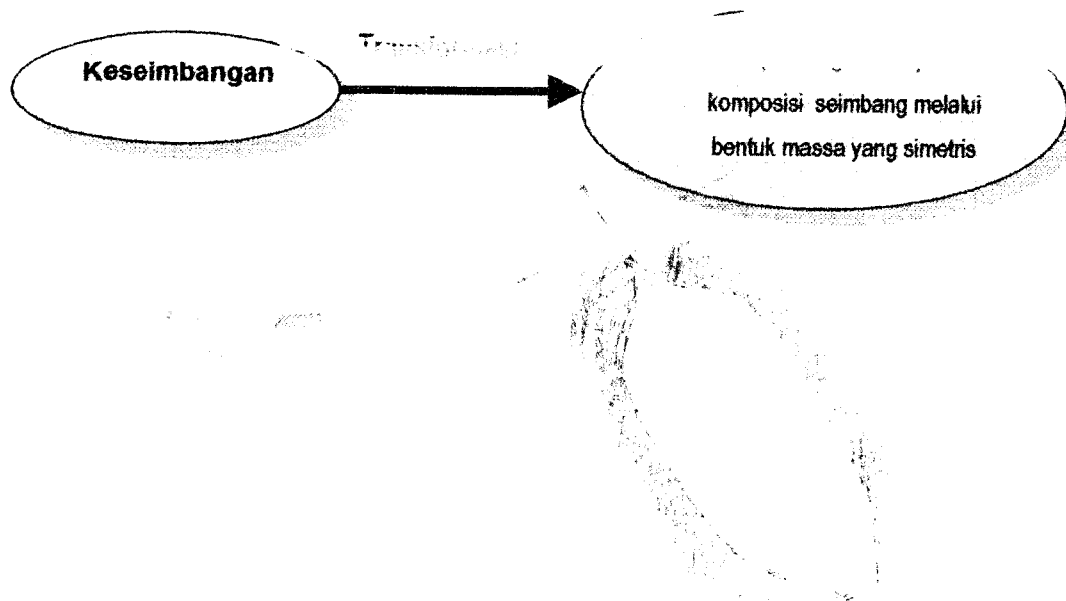


Bidang transparan dihadirkan melalui pemanfaatan material kaca , kaca sebagai bagian dari lapisan pembungkus bangunan yang disamping untuk menghadirkan kesan transparan juga mendukung konsep kapal yang sedang berlayar dengan memanfaatkan view laut.



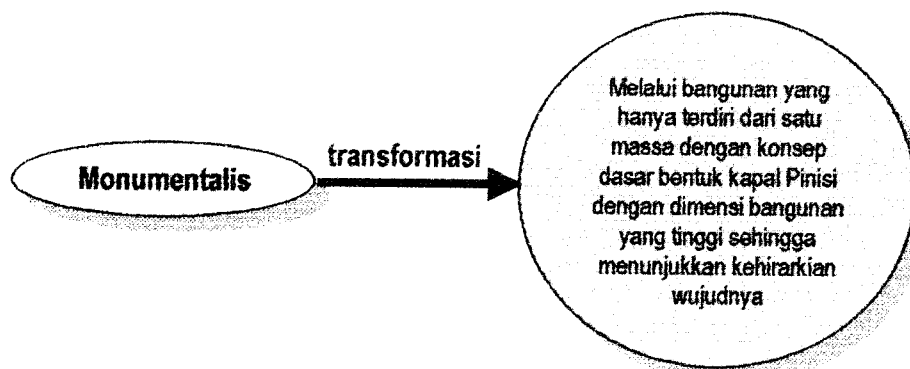
Gambar 3.3 Transformasi gaya apung ke dalam bangunan

- Keseimbangan badan kapal merupakan hal yang amat penting



Gambar 3.4 Transformasi keseimbangan ke dalam bangunan

- Badan kapal Pinisi menjadi bentuk yang monumental, mampu menghadirkan ke-hirarkian wujudnya



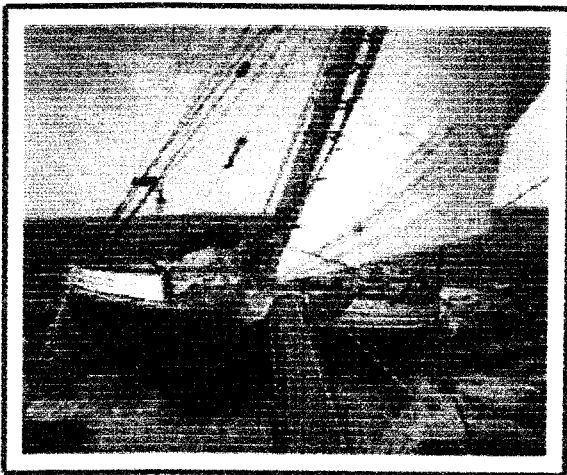
- Mendeskripsikan bentuk transformasi dari tiga wilayah yang bersatu ke dalam bentuk gubahan massa.

Gambar 3.5 Transformasi 3 bagian ke dalam gubahan massa

3.1.2.2 Layar

Bentuk layar merupakan salah satu "ias" khas dari kapal Pinisi, dengan posisinya yang terletak paling tinggi dari kapal Pinisi. Sifat dari bentuk layar yang berbentuk segitiga dan terbuat dari bahan kain serta berjumlah tujuh buah yaitu dinamis yang berfungsi menghadang arah angin dari segala arah dan memanfaatkan daya dorong angin untuk laju kapal.

Dalam bangunan, layar ditransformasikan ke dalam bentuk atap dengan struktur membran. Sama halnya dengan sifat dan fungsi layar, atap merupakan "ias" terpenting dari sebuah bangunan. Sifat layar yang dinamis ditransformasikan ke dalam bangunan dengan menghadirkan permainan bidang lengkung. Sifat dinamis bangunan juga dihadirkan pada tampilan bangunan.

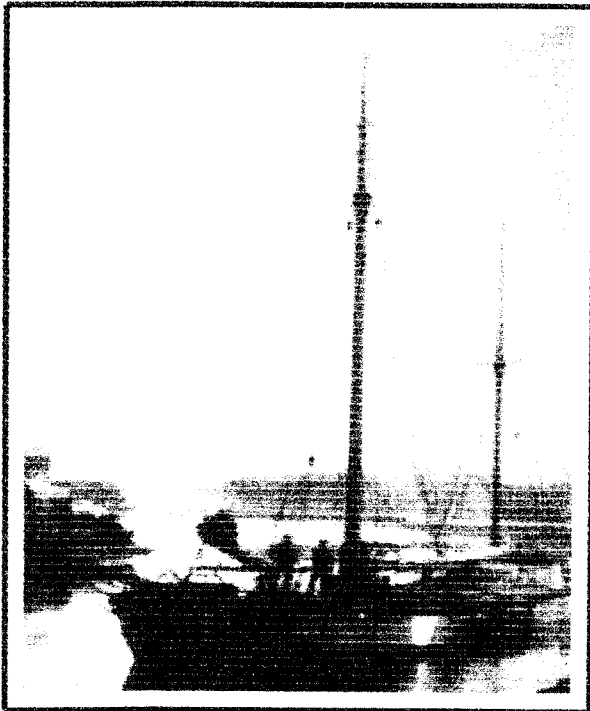


Gambar 3.6 Transformasi bentuk layar ke dalam bentuk atap

3.1.2.3 Tiang layar dan tali temalinya

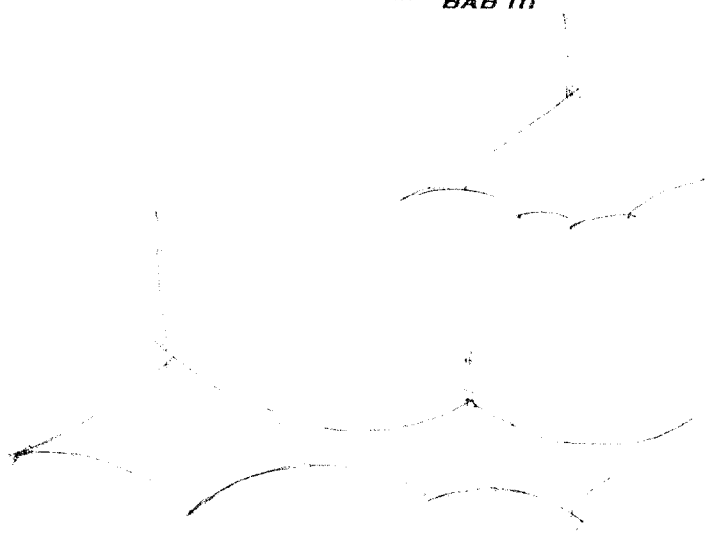
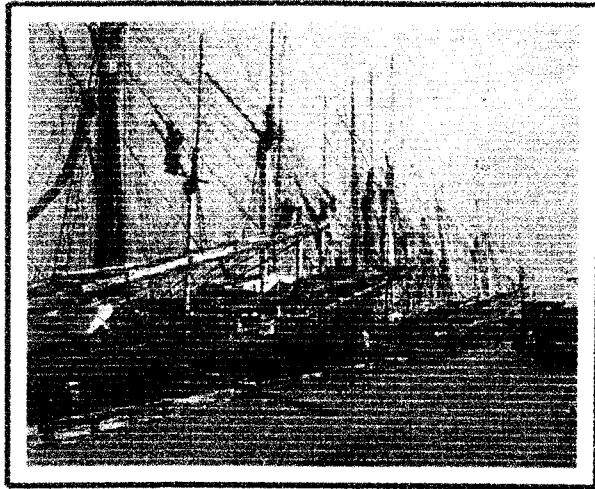
Tiang layar merupakan alat penyangga dari layar yang merupakan penentu kekuatan terhadap layar dalam menerima tekanan angin. Pada kapal Pinisi tiang utama untuk menyangga layar berjumlah dua buah.

Dalam bangunan dua buah tiang layar ini ditransformasikan sebagai penyangga struktur membran di bagian atas.



Gambar 3.7 Transformasi tiang layar ke dalam bangunan

Tali –temali serta kawat dalam kapal Pinisi berfungsi sebagai pembentang dan penggulung layar kapal. Pada bangunan tali temali serta kawat ini dianalogikan sebagai struktur kabel yang saling menunjang terhadap struktur atap yang menggunakan struktur membran. Kabel yang bertegangan tarik yang tinggi mampu menahan beban , baik dari dalam maupun dari luar. Beban dari dalam adalah gaya tarikan yang diterima kabel itu sendiri, sedang beban dari luar dapat berupa beban penutup kabel ataupun beban-beban gaya dari angin. Repetisi tali tali pengikat layar pada kapal dihadirkan ke dalam elemen bangunan sebagai repetisi bidang-bidang vertikal .



Gambar 3.8 Transformasi tali-tali layar ke dalam bentuk bangunan

Selain bagian-bagian yang telah disebutkan diatas, bagian kemudi juga memegang peranan penting dalam menentukan arah berlayarnya kapal. Dalam bangunan hal ini dianalogikan sebagai suatu bentuk sirkulasi yang mengarahkan pengunjung sesuai dengan konsep dasar dari proses pembuatan kapal Pinisi.

Ungkapan fisik bangunan yang ditampilkan melalui simbolisasi bentuk kapal Pinisi diharapkan dapat menampilkan karakter secara komunikatif, rekreatif, dan adaptif dengan alam. Pengungkapan karakter bentuk dasar :

- Karakter komunikatif yaitu bentuk bangunan yang ditampilkan mampu berkomunikasi secara visual terhadap masyarakat untuk memperkenalkan budaya Sasmat Sulawesi Selatan melalui kapal Pinisi.
- Karakter rekreatif yaitu melalui bentuknya yang khas mampu mengubah image sebuah museum yang formil dan statis menjadi museum sebagai sarana informasi yang rekreatif.
- Karakter adaptif yaitu meskipun bentuk dari penampilan bangunan yang mencolok namun tetap mempertimbangkan terhadap konteks lingkungan sekitar yang terletak di dekat pantai.

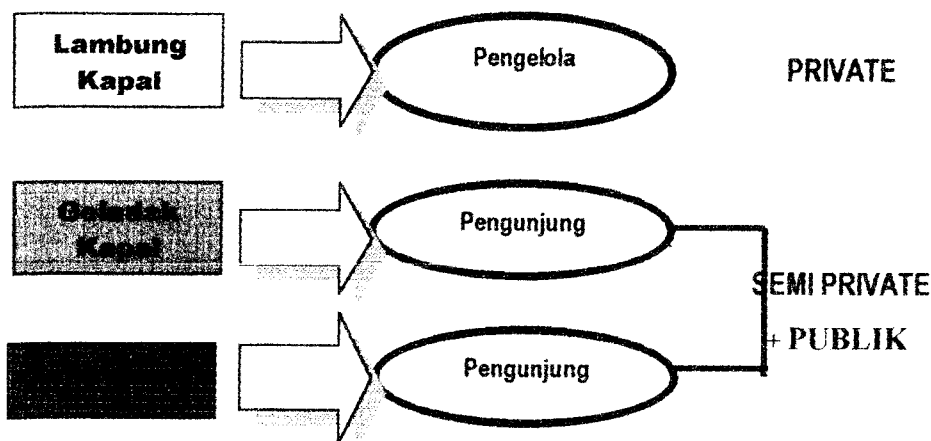
3.2 Analisa Konsep Dasar Ruang yang Rekreatif dan Informatif

Tata ruang yang diinginkan dalam museum kapal dan perahu tradisional ini adalah tata ruang yang mampu mengakomodasi semua kegiatan yang ada di dalam museum khususnya pada ruang-ruang dimana aktivitas kegiatan pengunjung berlangsung. Penataan ruang dalam museum

khususnya ruang pameran diharapkan mampu menciptakan suasana yang rekreatif dan *edukative* sehingga dapat mempengaruhi emosi dan imajinasi serta rasa keingintahuan pengunjung terhadap informasi yang dipamerkan. Misi dari museum kapal dan perahu tradisional yaitu agar pengunjung lebih *edukative* mengenal sejarah dan perkembangan dari kapal dan perahu tradisional di Sulawesi Selatan melalui sarana yang rekreatif.

Konsep dasar perancangan di dalam museum mengacu pada 3 bagian utama dari anatomi kapal Pinisi. Area-area utama yang memiliki peran penting di dalam museum dibagi menjadi 3 zona sehingga pergerakan aktivitas yang berlangsung mencapai misinya masing-masing. Penzoningan area berdasarkan bagian utama anatomi kapal Pinisi, sebagai berikut :

- Bagian lambung (palka)** pada kapal merupakan bagian terbawah dari kapal yang tidak terjangkau oleh publik kecuali untuk keperluan khusus. Pada bangunan daerah ini merupakan area pengelola yang terletak pada lantai dasar yang merupakan area private yang dikhususkan hanya untuk pengelola.
- Bagian geladak** pada kapal merupakan area aktivitas dalam kapal. Pada bangunan, menjadi area publik dan semi private yang merupakan area aktivitas pengunjung di dalam museum.
- Bagian sauh** pada kapal merupakan bagian tertinggi dari sebuah kapal yaitu tempat layar. Pada bangunan, area ini merupakan area dimana pengunjung lebih *edukative* mengenal teknologi kapal dengan berpartisipasi didalamnya. Area ini dianalogikan pada bagian sauh, karena puncak dari proses mengenal dan melihat adalah keingintahuan untuk lebih *edukative* mengenal melalui proses belajar.



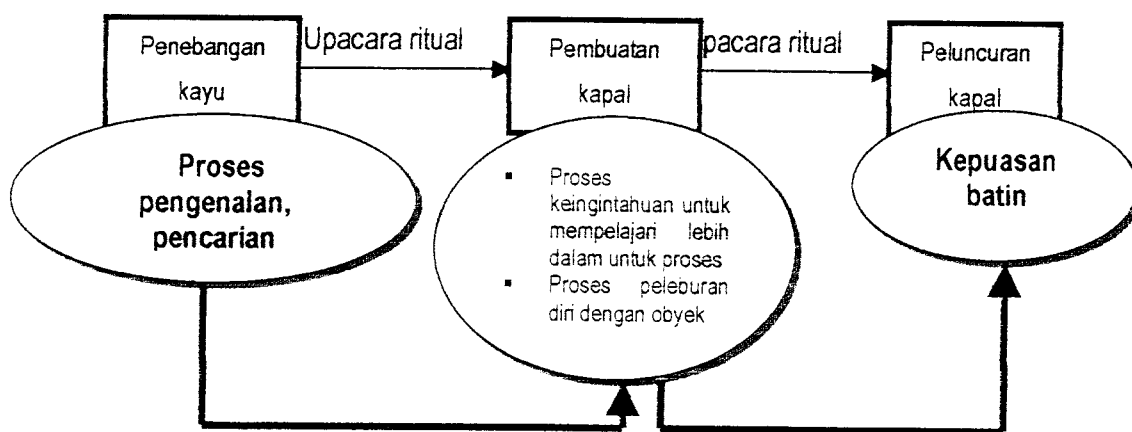
Gambar 3.9 Zoning area

Didalam pembahasan analisa konsep dasar ruang selanjutnya hanya dibatasi pada area dimana aktivitas pengunjung di dalam museum kapal dan perahu tradisional berlangsung yaitu pada *zona semi private* dan *publik*.

Dalam proses pemahaman pengunjung terhadap informasi yang disajikan oleh museum, memerlukan suatu tahapan dan faktor penunjang yang mampu mempengaruhi imajinasi dan emosi sebagai proses pembelajaran. Terbentuknya sebuah kapal Pinisi memerlukan suatu proses yang panjang agar kapal yang dihasilkan menjadi sebuah kapal yang tangguh. Ada beberapa tahapan penting yang menjadi dasar dari pembentukan kapal Pinisi. Sama halnya dengan kapal Pinisi, pemahaman pengunjung dari informasi yang disajikan merupakan misi utama dari museum yang membutuhkan proses di dalam setiap pemahamannya. Agar pengunjung di dalam pergerakannya lebih terarah untuk mencapai misi dari museum, maka konsep dasar ruang diambil berdasarkan transformasi dari tahapan pembuatan kapal Pinisi.

3.2.1 Tahapan Proses Pembuatan Kapal Pinisi

Ada 3 tahapan penting dalam proses pembuatan kapal Pinisi, sebagai berikut :



Setiap tahapan dalam proses pembuatan kapal Pinisi dilakukan upacara ritual dalam hal ini merupakan upacara tradisional yang secara turun temurun mewarisi tradisi kelautan nenek moyang. Mereka percaya upacara ini merupakan upacara simbolis untuk meminta kepada Tuhan agar mulai dari proses pencarian kayu, peluncuran hingga penggunaannya berjalan lancar

Tahapan dalam proses pembuatan kapal Pinisi ditransformasikan ke dalam bahasa arsitektur, sebagai berikut :

Tahapan dalam proses pembuatan kapal Pinisi ditransformasikan ke dalam bahasa arsitektur, sebagai berikut :

- Tahap penebangan kayu ditransformasikan sebagai proses pengenalan dan pencarian.
- Tahap pembuatan kapal ditransformasikan sebagai proses keingintahuan untuk mempelajari lebih dalam dan proses peleburan diri dengan obyek
- Tahap peluncuran kapal sebagai suatu kepuasan batin.

Tahapan-tahapan ini diwujudkan kedalam konsep ruang dalam bangunan museum khususnya pada zona aktivitas pengunjung (semi private dan publik) ke dalam bentuk :

- Organisasi ruang
- Hubungan ruang
- Bentuk ruang
- Sirkulasi.

Transformasi dari tahapan proses pembuatan kapal Pinisi ini diambil sebagai konsep dasar tata ruang dalam area ruang pameran museum kapal dan perahu tradisional untuk mendukung diwujudkannya suasana yang rekreatif dan informatif sehingga tidak lagi menyebabkan kemonotonan dan kebosanan bagi pengunjung.

3.2.2 Organisasi Ruang

3.2.2.1 Dasar Pemikiran

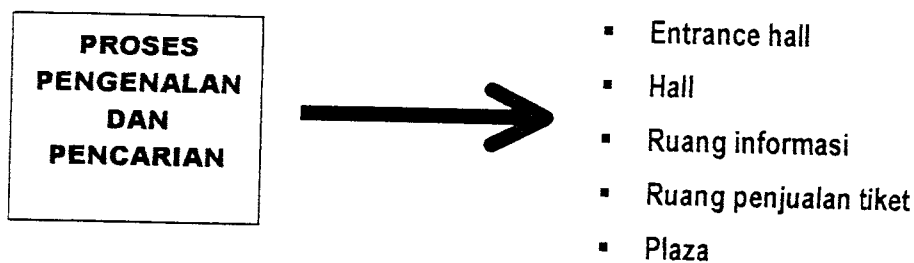
Pengorganisasian ruang dilakukan untuk memperoleh penataan ruang yang optimal, berdasarkan faktor-faktor :

- a. Berdasarkan konsep dari transformasi tahapan proses pembuatan kapal Pinisi
- b. Kegiatan di ruang ditinjau dari proses pola dan cara (jenis kegiatan)
- c. Hirarki atau tingkatan fungsi ruang
- d. Alur kegiatan pengunjung dalam proses penelusuran pengamatan
- e. Tingkatan kedekatan ruang

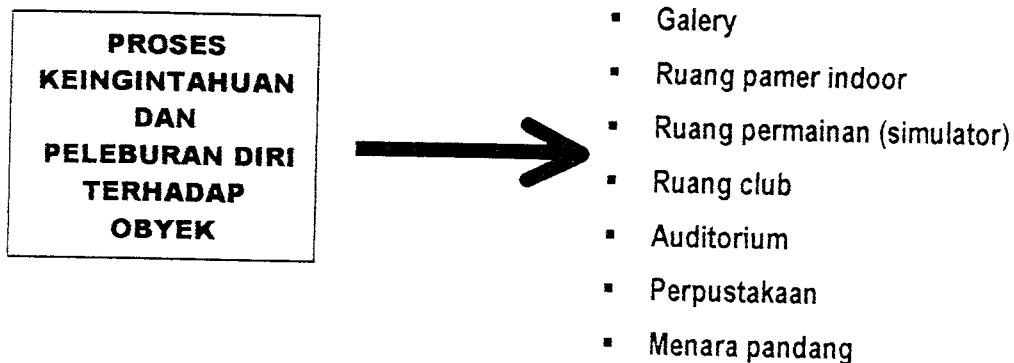
3.2.2.2 Analisis

Pengunjung museum walaupun dibiarkan bebas bergerak tetapi mereka tetap terarah yang merupakan penganalogian dari filosofis kemudi yang mampu menuntun kapal berlayar dalam mengarungi samudera agar tidak tersesat dan bisa mencapai tujuan. Kejelasan akan membimbing pengunjung untuk tidak melewatkan penyajian informasi yang disajikan oleh museum sesuai dengan konsep dasar ruang. Setiap tahapan dijabarkan ke dalam organisasi ruang, sebagai berikut :

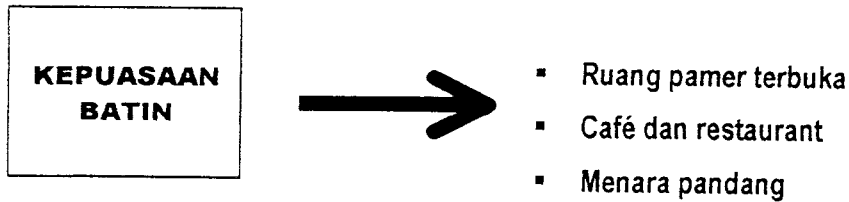
1. **Proses pengenalan dan pencarian** ditransformasikan menjadi area publik (entrance hall yang terdiri dari ruang umum, ruang informasi dan ruang penjualan tiket serta plaza). Pada area ini sebelum pengunjung masuk ke area ruang pameran, pengunjung dikenalkan secara global mengenai informasi yang akan disampaikan agar nantinya pengunjung tidak bingung dan lebih terarah.



2. **Proses keingintahuan untuk mempelajari lebih dalam dan proses peleburan diri dengan obyek** ditransformasikan menjadi area semi publik (ruang pameran dan ruang servis). Pada area ini pengunjung diajak untuk mengenal dan memahami lebih dekat obyek yang dipamerkan melalui ruang pameran, bengkel, ruang permainan, ruang klub, auditorium, perpustakaan dan ruang audio visual serta menara pandang).

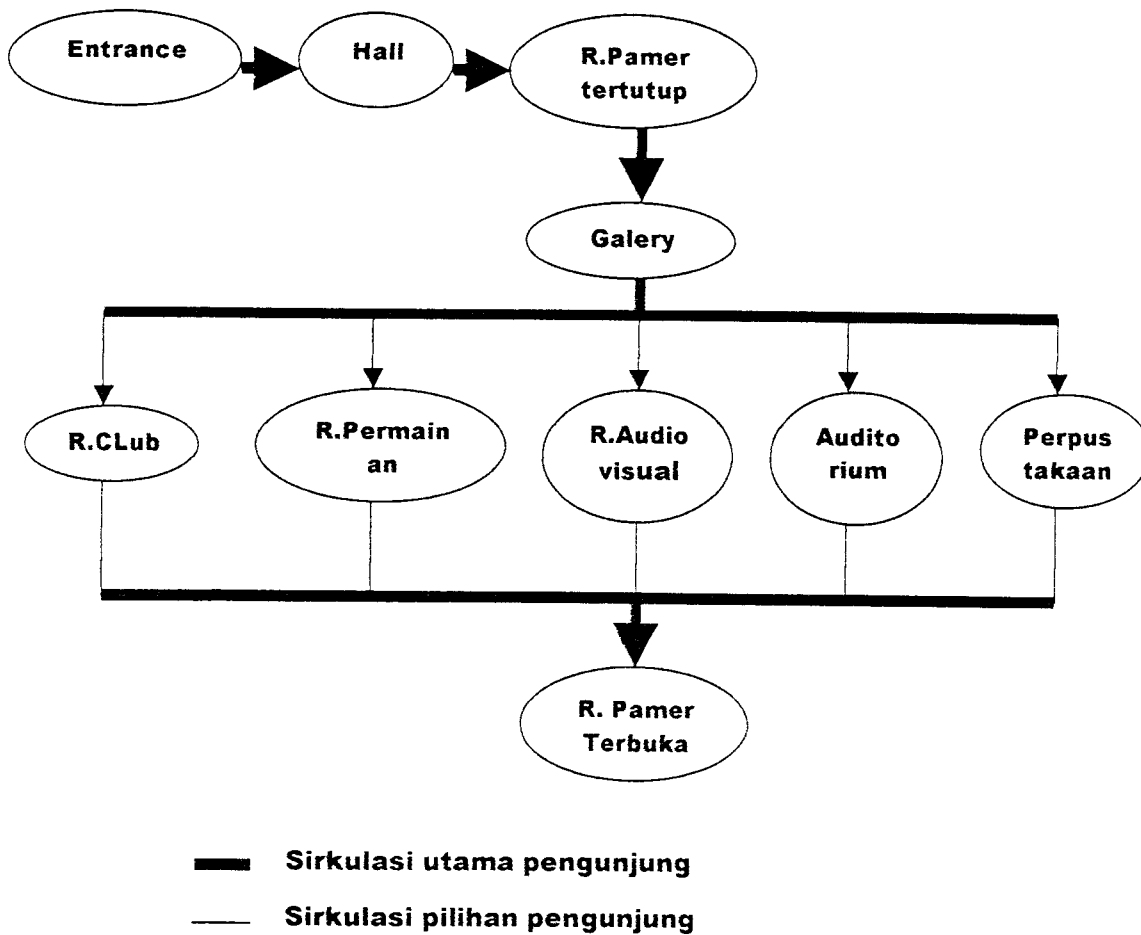


3. *Tahap kepuasan batin* merupakan tahap akhir dari perjalanan pengunjung di dalam museum yang merupakan pergerakan hirarkis yang berakhir pada ruang pameran terbuka. Pengunjung dibawa ke alam terbuka dengan view ke laut dan penyajian obyek dengan ukuran sesungguhnya.



Gambar 3.11 Organisasi Ruang untuk Area Aktivitas pengunjung

Sumber : Pemikiran sendiri



Untuk itu dipilih organisasi yang memungkinkan pergerakan yang bebas, mengalir tetapi tetap sederhana dan jelas menuju pada satu tujuan yang berakhir dalam suatu ruang. Dengan pertimbangan tersebut organisasi ruang yang dipilih pada ruang pameran museum adalah *organisasi linier.dengan menggabungkan organisasi radial*.

3.2.3 Hubungan Ruang

3.2.3.1 Dasar Pemikiran

Hubungan antara kelompok ruang yang tercipta dapat diperoleh melalui pola hubungan ruang, yaitu keterkaitan antara ruang yang satu dengan ruang yang lain. Ditentukan oleh fungsi bangunan yaitu rekreatif dan informatif diwujudkan melalui ruang-ruang yang berurutan, kekontrasan ruang dan ruang-ruang yang saling berkaitan. Untuk memperjelas area-area pada setiap tahapan dalam proses pembelajaran pengunjung, keterkaitan antara hubungan ruang-ruang yang ada di dalamnya sebagai area aktivitas inti pengunjung dan kegiatan pendukung dan penunjang.

3.2.3.2 Pengelompokan Kegiatan

Pengelompokan kegiatan terdiri dari :

a. *Bentuk kegiatan*

- Kegiatan pokok, berupa kegiatan pameran
- Kegiatan pendukung, berupa kegiatan edukasi dan preservasi
- Kegiatan penunjang berupa kegiatan administrasi, pelayanan umum dan service.

b. *Sifat kegiatan*

- Kegiatan publik/umum : peragaan atau pameran, pelayanan umum dan service
- Kegiatan semi private : kegiatan edukasi.
- Kegiatan private : preservasi/konservasi, administrasi.

3.2.3.3 Analisis Pola Hubungan Ruang

Aktivitas kegiatan pengunjung yang terjadi pada setiap tahapan dalam proses pembelajaran terhadap informasi yang dipamerkan , sebagai berikut :

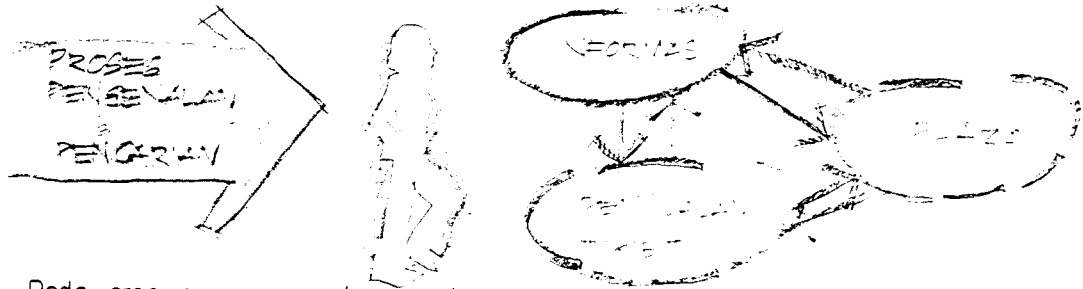
- Tahap pengenalan dan pencarian (publik)
 - a. **Entrance hall** : pengunjung masuk ke dalam museum yang merupakan awal dari proses dimana pengunjung mulai bisa merasakan suasana sesungguhnya
 - b. **Hall** : pengunjung diberikan alternatif dalam proses pencariannya yaitu mencari informasi tentang museum, membeli tiket untuk langsung memasuki tahap berikutnya atau hanya sekedar menikmati suasana.
 - c. **R. Informasi** : merupakan bagian dari hall dimana pengunjung dapat memperoleh informasi sebanyak mungkin tentang apa isi dari museum, misi museum dan proses pengunjung di dalam agar pengunjung lebih paham.
 - d. **R. Tiket** : merupakan bagian dari hall tempat pengunjung membeli tiket
 - e. **Plaza** : merupakan ruang transisi sebelum menuju proses selanjutnya dimana pengunjung melihat dan memahami terhadap apa yang disajikan di plaza.

- Tahap pemahaman dan pelepasan diri (semi private)
 - a. **R. Pamer Tertutup** : pengunjung melihat dan menikmati obyek lalu memahami obyek melalui penyajian yang informatif.
 - b. **Galery**: pengunjung melihat proses pembuatan miniatur kapal secara langsung atau pengunjung dibimbing untuk membuat miniatur kapal kecil dan pengunjung dapat langsung membeli hasil dari karya tersebut.
 - c. **R. Permainan** : pengunjung dapat bermain dengan fasilitas yang telah disediakan baik secara fisik maupun permainan yang bisa merangsang intelektual dan keingintahuan mereka.
 - d. **R. Club** : pengunjung dapat menjadi anggota club museum
 - e. **Auditorium** : pengunjung dapat menikmati sajian yang dikemas oleh pihak museum melalui event-event tertentu.
 - f. **Perpustakaan** : pengunjung melakukan pemahaman terhadap informasi melalui membaca .
 - g. **R. Audio visual** : pengunjung dapat lebih memahami informasi melalui perjalanan cerita yang ditampilkan melalui pemutaran film atau slide.

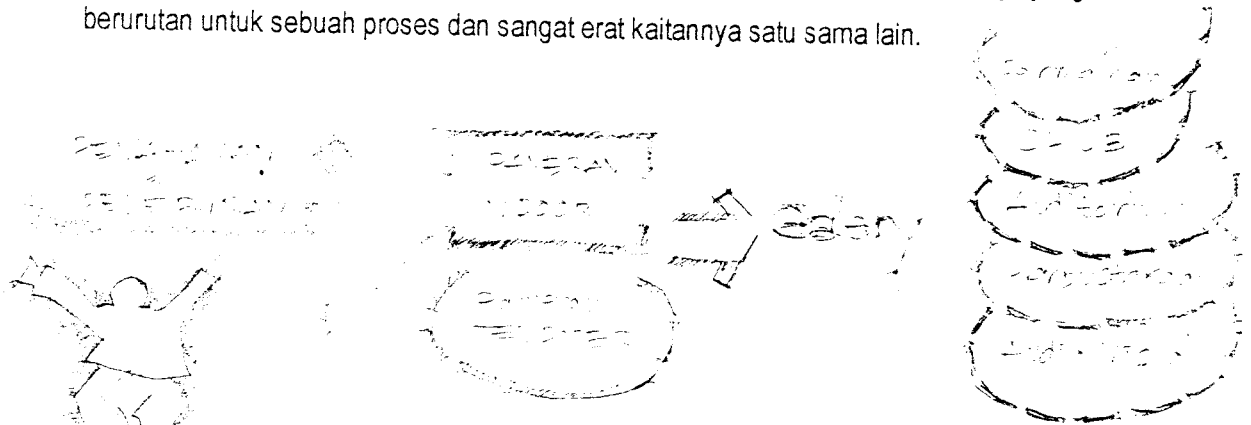
- Tahap kepuasan batin
 - a. **R. Pamer Terbuka** : pengunjung melihat dan memahami obyek yang dipamerkan di ruang terbuka (open space) dengan memanfaatkan view laut.
 - b. **Café dan Restoran** : melakukan aktivitas makan dan minum dengan memanfaatkan view ke laut.
 - c. **Menara Pandang** : pengunjung dapat menikmati view disekitar site lebih leluasa

Hubungan ruang yang terjadi didasarkan atas aktivitas pengunjung sangat erat dan saling berkaitan satu sama lain. Setiap memasuki suatu tahapan pengunjung akan melalui ruang transisi yang bisa digunakan pengunjung untuk istirahat.

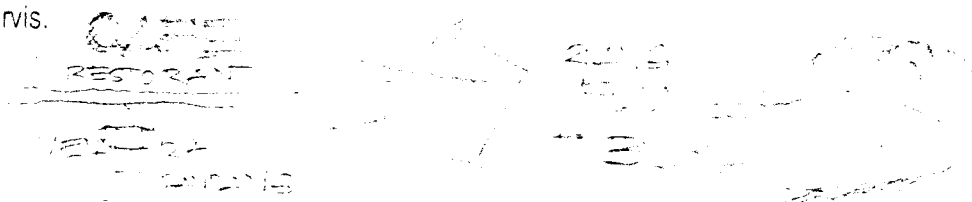
- Pada area proses pengenalan dan pencarian ruang hail meliputi beberapa ruang yang dapat menuntun pengunjung ke proses berikutnya yang antara lain ruang informasi, ruang penjualan tiket dan plaza yang saling berkaitan satu sama lain.

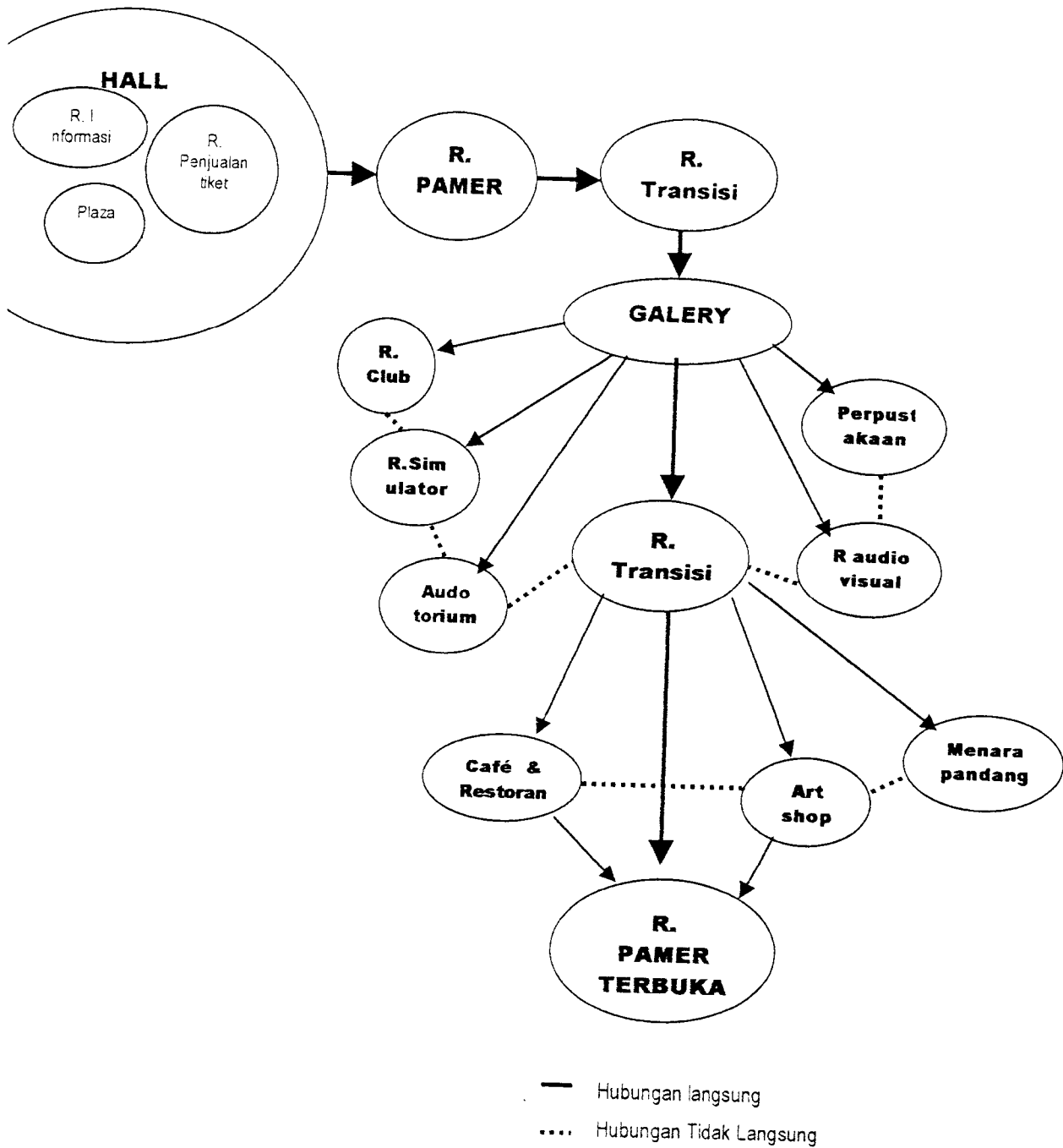


- Pada area proses pemahaman dan pelepasan menuntun rentetan ruang yang berurutan untuk sebuah proses dan sangat erat kaitannya satu sama lain.



- Pada area tahap kepuasan merupakan proses akhir dari perjalanan proses pemahaman pengunjung melalui ruang pamer terbuka yang didukung dengan fasilitas servis.





Gambar 3.12 Hubungan Ruang Aktivitas Pengunjung

3.2.4 Tata Ruang Pamer

3.2.4.1 Dasar Pemikiran

Syarat-syarat ruang pamer sebagai berikut :

- Menggunakan pencahayaan buatan untuk mendukung penampilan obyek pameran.
- Menyediakan ruang dalam pengamatan obyek pameran.
- Memperhatikan sudut pandang pengamat dalam mengamati obyek pameran.
- Menyediakan ruang peralihan untuk mengatasi kelelahan pengunjung.
- Menyediakan penghawaan buatan.
- Penataan ruang pameran berdasarkan konsep dari transformasi tahapan proses pembuatan kapal Pinisi.

3.2.4.2 Hubungan Ruang Pamer dan Perilaku Pengunjung

Berdasarkan pengamatan pada analisa organisasi dan hubungan ruang maka dapat disimpulkan

- a. Membutuhkan pola ruang dinamis diterjemahkan lewat pola sirkulasi linier
- b. Membutuhkan ruang yang mempunyai ritme perubahan, gerakan dan pergeseran
- c. Menghadirkan kesenangan untuk bergerak dan berpindah bagi pengunjung sehingga tercipta aliran pergerakan yang dinamis namun terarah.

3.2.4.3 Hubungan Tata Ruang dengan Suasana Rekreatif Informatif

Untuk mewujudkan suasana yang rekreatif dan informatif pada tata ruang dalam Museum Kapal dan Perahu Tradisional perlu :

- a. Tata ruang mampu mengakomodasi semua kegiatan yang mendukung misi dari museum.
- b. Suasana ruang dalam mampu mengatasi kejenuhan pengunjung terhadap tata ruang pameran yang monoton. Melalui konsep proses pembuatan kapal Pinisi sebagai konsep tata ruang, pengunjung akan diajak dalam suatu perjalanan proses pembuatan kapal Pinisi dan seolah berada dalam pelayaran dan berinteraksi di dalamnya.
- c. Kualitas ruang seperti penggunaan elemen interior, pencahayaan, bahan, tekstur dan warna sangat mendukung penciptaan tata ruang dengan suasana yang rekreatif dan informatif.

3.2.4.4 Analisis

Yang paling berpengaruh untuk menentukan bentuk ruang dalam ruang pameran dan ruang pendukungnya adalah pola bergerak. Pergerakan utama yang terjadi selama acara pergerakan adalah pergerakan pengunjung, pergerakan pelaku peragaan dan pergerakan servis.

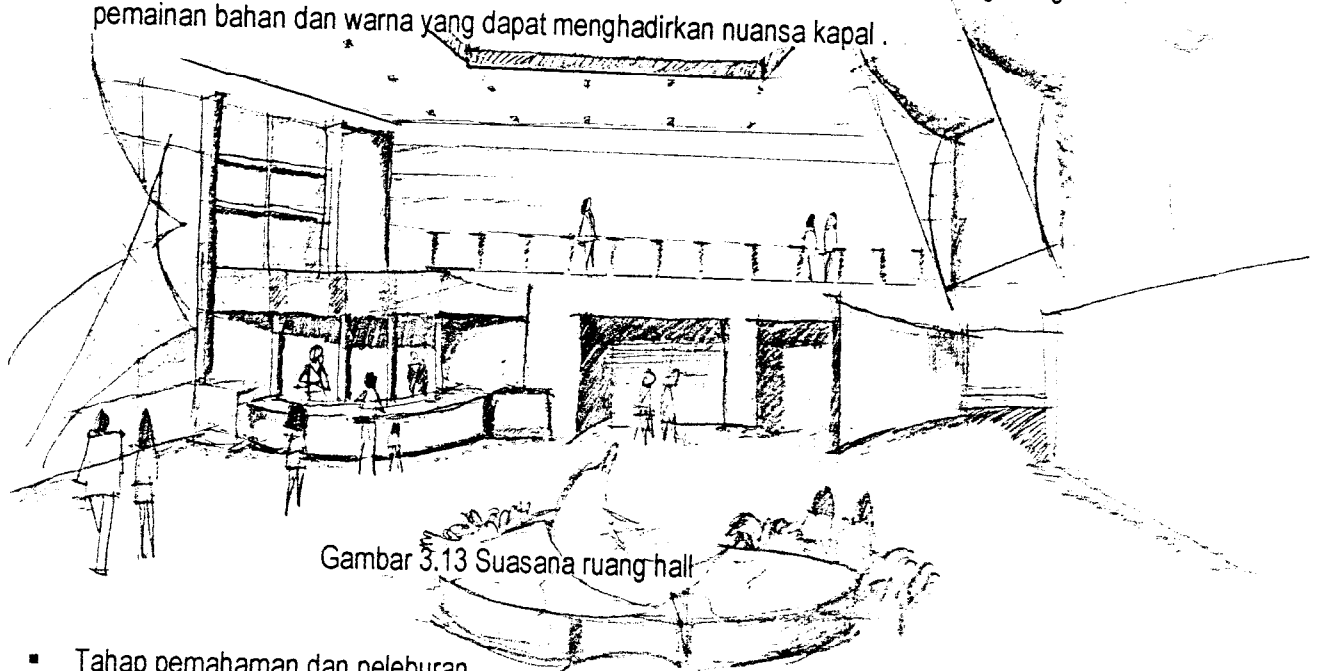
Ketiga jenis pergerakan utama tersebut merupakan pergerakan yang hirarkis dan berakhir pada ruang pameran terbuka.

Penampilan tata ruang bangunan direncanakan bersifat rekreatif dan informatif, hal ini memperkuat keberadaannya. Hal ini dipengaruhi oleh kualitas ruang yang didukung oleh bentuk dasar ruang dalam bangunan. Atas dasar pertimbangan untuk menciptakan ruang pameran yang berkesan dinamis, kreatif, aktif, maka diterapkan bentuk dasar segi empat dalam pengolahan massa bangunan yang kemungkinan akan dikembangkan atau adanya penggabungan bentuk segi empat dengan bentuk-bentuk dasar geometris lainnya.

Untuk mendukung konsep dasar ruang maka penampilan tata ruang pada setiap tahapan sangat menunjang misi yang berusaha disampaikan oleh museum, sebagai berikut :

- Tahap pengenalan dan pencarian

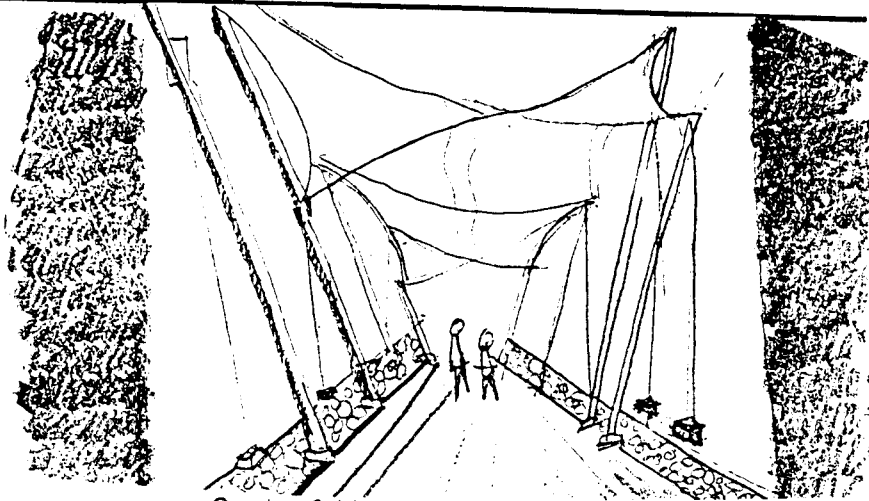
Pada area ini pengunjung diajak memulai suatu pelayaran yang didukung dengan permainan bahan dan warna yang dapat menghadirkan nuansa kapal.



Gambar 3.13 Suasana ruang hall

- Tahap pemahaman dan peleburan

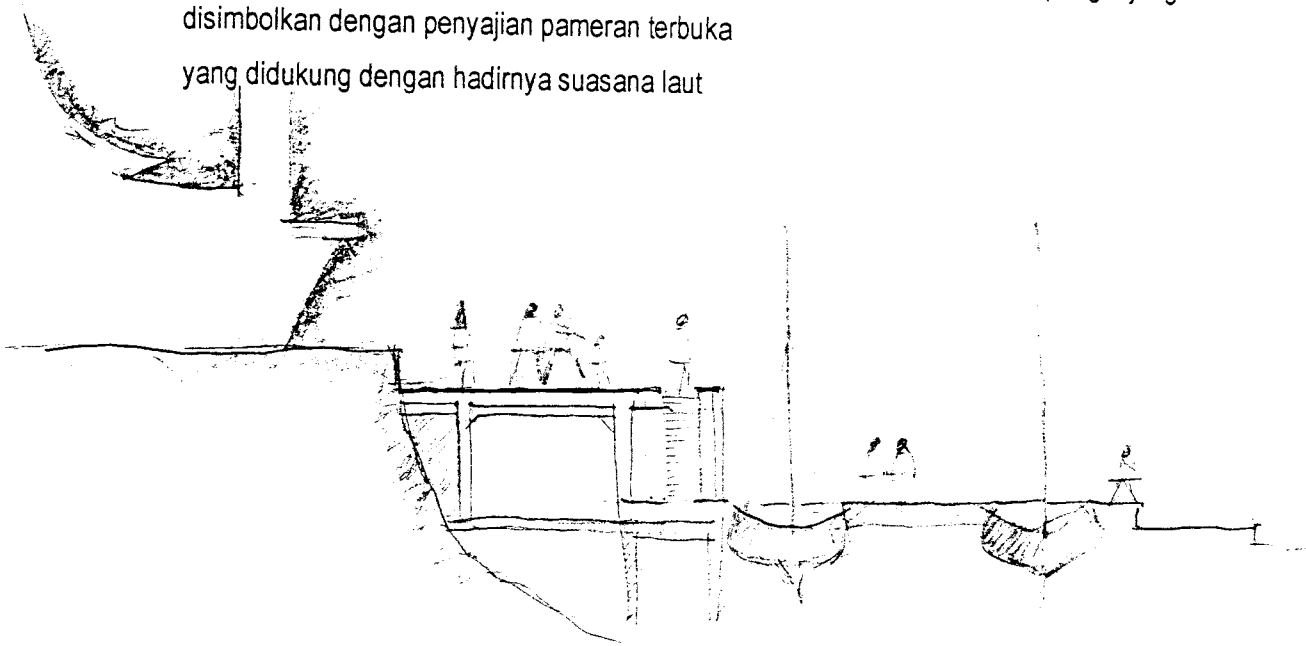
Pada area ini pengunjung berada di dalam pelayaran dengan menggunakan setting proses pembuatan kapal dengan mengekspos interior dan eksterior dari kapal. Kesan dalam pelayaran ditransformasikan ke dalam permainan bidang lantai yang dinaikkan dan diturunkan.



Gambar 3.14 Selasar ruang pameran

- Kepuasan batin

Pada area ini merupakan akhir dari pelayaran dimana kepuasan batin pengunjung disimbolkan dengan penyajian pameran terbuka yang didukung dengan hadirnya suasana laut



Gambar 3.15 Pameran outdoor

3.2.5 Penataan Obyek Pamer Pada Ruang Pamer

3.2.5.1 Dasar Pemikiran

Syarat-syarat penataan obyek pameran pada ruang pameran :

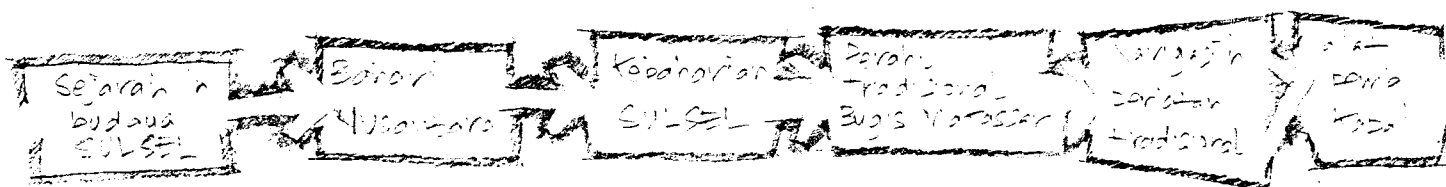
- Menumbuhkan rasa petualangan

- Mampu mempengaruhi emosi dan imajinasi pengunjung
- Memberikan suatu tema tertentu sesuai dengan urutan-urutan penyajian kapal dan perahu tradisional dengan tujuan menambah informasi dan pengetahuan pengunjung
- Penataan menuju suatu yang klimaks pada akhirnya

3.2.5.2 Analisis

Penataan obyek pameran pada ruang pameran melalui beberapa cara yaitu :

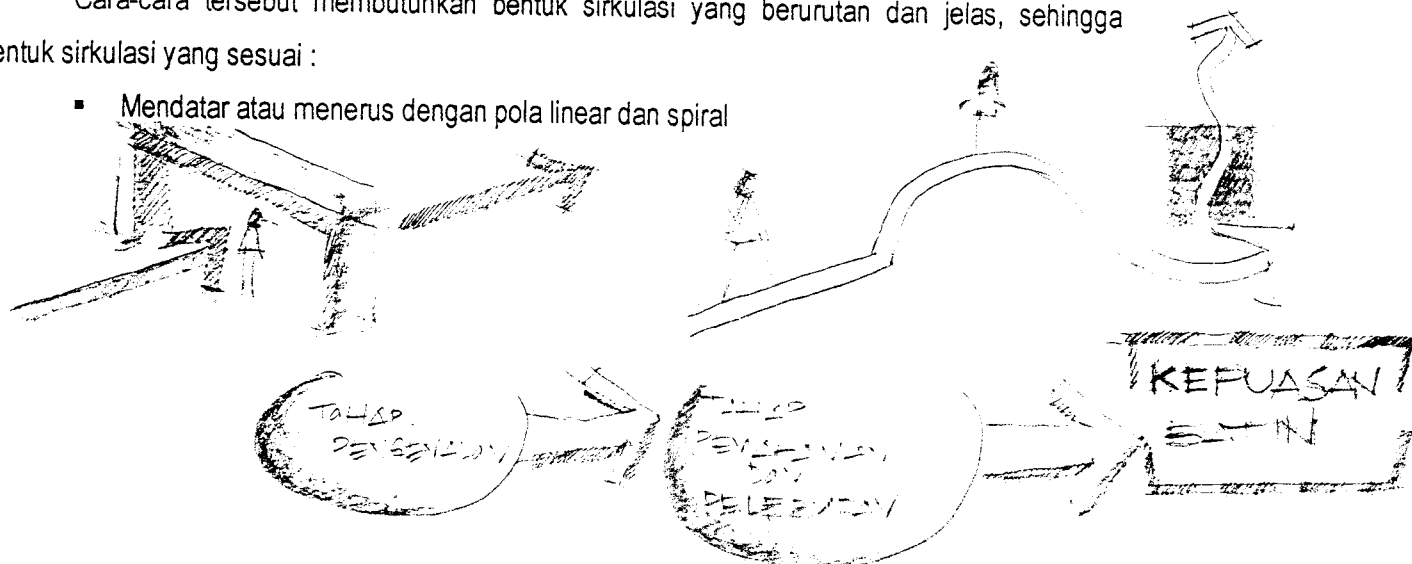
- Sesuai dengan ukuran materi koleksi mulai dari yang berukuran kecil yaitu dokumen, dan foto sampai dengan yang berukuran besar antara lain replika kapal, mesin kapal, patung dan lain-lain
- Sesuai dengan periodisasi dan kategorisasi, yaitu dari perahu berbentuk gelendongan, bersayap sampai dengan kapal yang memiliki layar
- Pengelompokan jenis kapal dan perahu tradisional yang berasal dari luar wilayah Sulawesi Selatan dan luar negeri.



Gambar 3.16 Skema penataan obyek

Cara-cara tersebut membutuhkan bentuk sirkulasi yang berurutan dan jelas, sehingga bentuk sirkulasi yang sesuai :

- Mendatar atau menerus dengan pola linear dan spiral



Gambar 3.17 Pola linear dan spiral

- Beda ketinggian untuk membedakan peralihan periodisasi atau kategori benda koleksi



Gambar 3.18 Beda ketinggian sesuai periodisasi

3.2.6 Teknik Penyajian Obyek Pamer

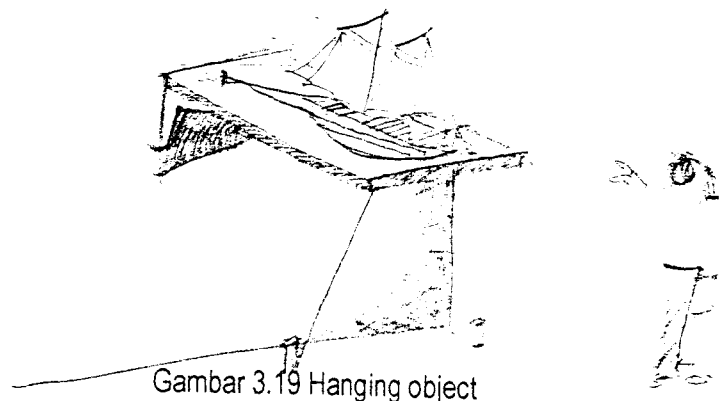
3.2.6.1 Dasar Pemikiran

Penyajian obyek pameran sangat penting dalam suatu pameran, tujuannya :

- Memberikan pengalaman yang berbeda kepada pengunjung dalam mengamati suatu obyek pameran
- Menghindari kemonotonan pada ruang pameran
- Membuat penyajian seolah-olah penonton berada pada suasana yang sesungguhnya

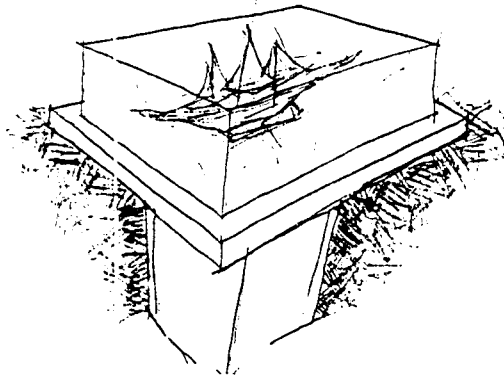
3.2.6.2 Analisis

- a. Penyajian melalui *hanging object*, yaitu benda-benda dipamerkan dengan cara digantung



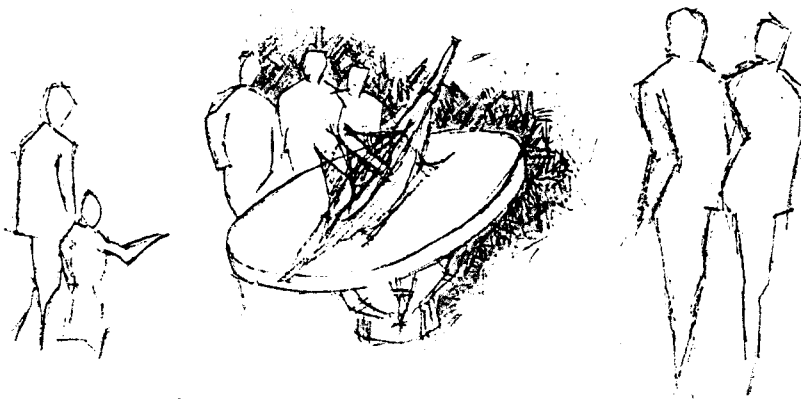
Gambar 3.19 Hanging object

- b. Penyajian melalui *enclosed object*, yaitu benda-benda yang dipamerkan dilindungi dengan pagar atau kaca



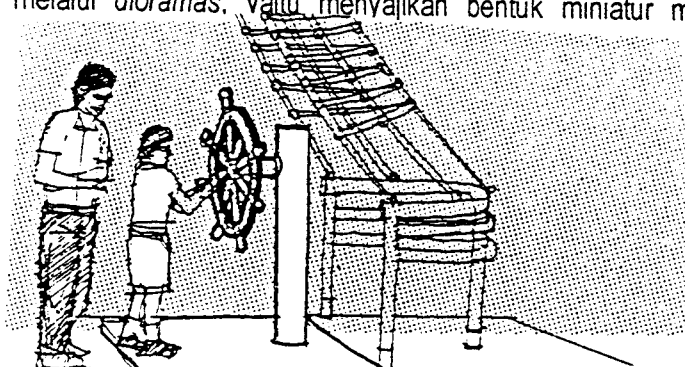
Gambar 3.20 Enclosed object

- c. Penyajian melalui *animated object*, yaitu benda-benda pameran digerakan sehingga menimbulkan atraksi yang menarik bagi pengunjung.



Gambar 3.21 Animated object

- d. Penyajian melalui *dioramas*, yaitu menyajikan bentuk miniatur maupun seukuran benda aslinya.



Gambar 3.22 Diorama

- e. Penyajian melalui *recreated stress and villages*, yaitu dengan cara membuat artifak-artifak seperti aslinya untuk menggambarkan suatu sejarah.

Untuk menghindari kemonotonan dalam menyajikan informasi, maka pengunjung juga diajak terlibat dengan benda-benda pameran baik secara fisik maupun secara intelektual, sehingga teknik partisipasi digunakan pada museum kapal dan perahu ini. Disamping itu juga untuk menciptakan suasana yang rekreatif pengunjung diajak berpetualang yang juga ditunjang dengan teknik audiovisual yaitu antara lain :

- Slide, film dan planetarium serta videotape, videodisc
- Talking heads (menggunakan boneka untuk memberi kesan hidup)
- Projected dioramas
- Chinese mirror (menggunakan trik-trik cermin untuk menunjukkan image tiga dimensi)

3.2.7 Sirkulasi

3.2.7.1 Dasar Pemikiran

Syarat-syarat sirkulasi pada area ruang pameran museum kapal dan perahu tradisional, antara lain :

- Berdasarkan konsep dari transformasi tahapan proses pembuatan kapal Pinisi.
- Mempertimbangkan faktor perilaku pengunjung untuk menghindari faktor kejenuhan terhadap obyek dan ruang pameran yang berpengaruh pada sirkulasi.
- Pergerakan pengunjung dalam area ruang pameran lebih terarah.

Untuk menghindari faktor kejenuhan pengunjung maka perlu diperhatikan faktor dasar gerak manusia untuk memenuhi kebutuhannya. Pada dasarnya gerak manusia bersifat rasional dan emosional untuk memenuhi kebutuhannya. Apabila dijabarkan sebagai berikut :

a. Faktor pendorong

Manusia cenderung bergerak menuju :

- Suatu perubahan yang memikat
- Suatu perubahan atau tempat terbuka
- Kedinamisan bentuk
- Kontras kuat
- Ke tempat kelompok yang menarik

b. Faktor penghambat

Manusia cenderung memperlambat gerakan disebabkan oleh :

- Kelelahan
- Rintangan fisik
- Kebosanan karena monoton
- Suasana yang tidak menyenangkan
- Karena suatu tuntutan

c. Faktor pengarah

Manusia cenderung mengikuti arah :

- Gubahan bentuk
- Pala sirkulasi yang ada
- Penataan obyek

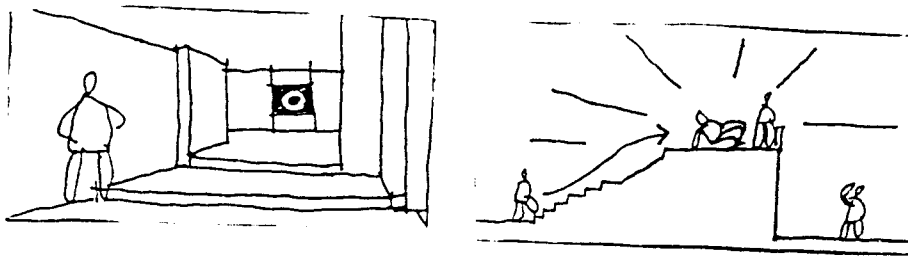
d. Rangsangan untuk beristirahat

- Ingin menangkap view yang menarik
- Dalam pengamatan detail
- Kesempatan ingin mencari privacy

3.2.7.2 Analisis Sirkulasi

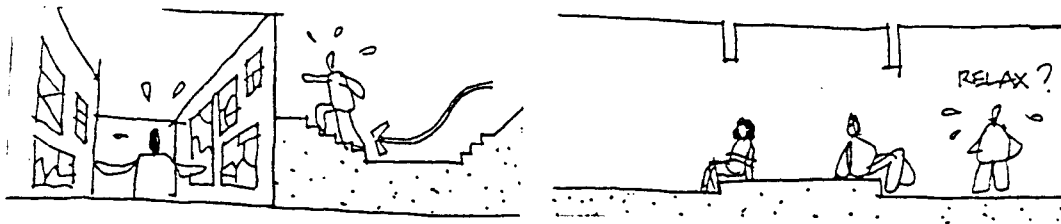
Transformasi tahapan proses pembuatan kapal Pinisi dijadikan sebagai pendekatan konsep dasar sirkulasi dalam museum Kapal dan Perahu Tradisional. Sirkulasi pengunjung diolah sedemikian rupa sehingga pengunjung diarahkan melalui ruang-ruang berdasarkan transformasi tahapan-tahapan mulai dari pengunjung dikenalkan terhadap misi dan tujuan dari museum yang kemudian mulai bisa mengenal lebih dalam terhadap obyek yang dipamerkan melalui pengamatan dan interaksi pengunjung terhadap obyek serta akhirnya menghasilkan sesuatu kepuasan batin dari proses keingintahuan pengunjung yang merupakan tahapan puncak dari proses yang ada (hirarki).

Melalui tahapan-tahapan ini pengunjung diarahkan untuk melalui setiap proses agar pengunjung benar-benar memahami informasi yang berusaha disampaikan sehingga banyak hal yang bisa diketahui mengenai sejarah dan teknologi kapal dan perahu tradisional setelah keluar



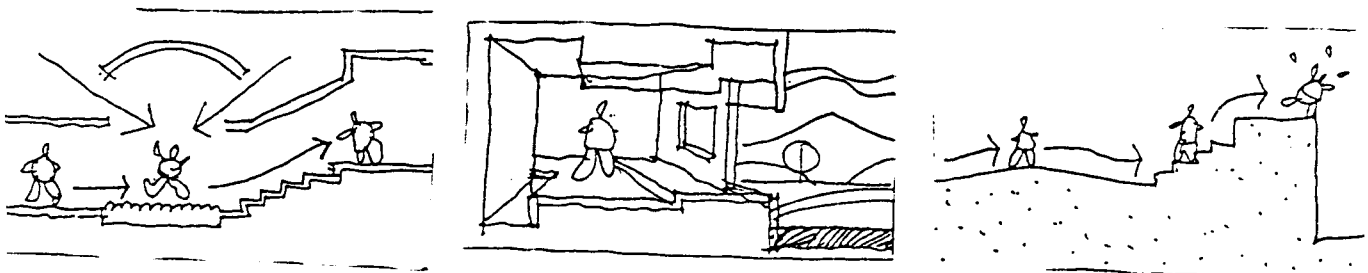
Gambar 3.25 Ketegasan arah

- Ruang-ruang istirahat sebagai ruang interval/ruang transisi.



Gambar 3.26 Ruang interval

- Kontras ruangan untuk menciptakan kesan rekreatif



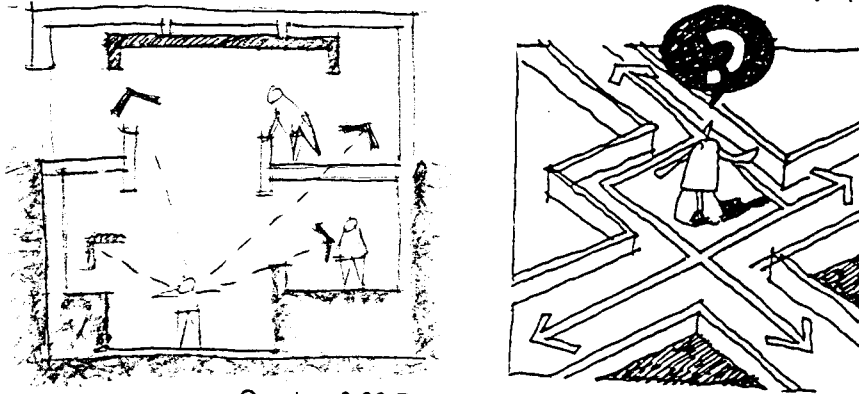
Gambar 3.27 Kontras ruangan

Bentuk sirkulasi yang paling sesuai untuk museum berdasarkan konsep tahapan proses pembuatan kapal Pinisi dan untuk mempermudah dan memperjelas tujuan pameran bagi pengunjung adalah :

- Mendatar atau menerus dengan pola linier
- Mendatar atau dengan pola spiral

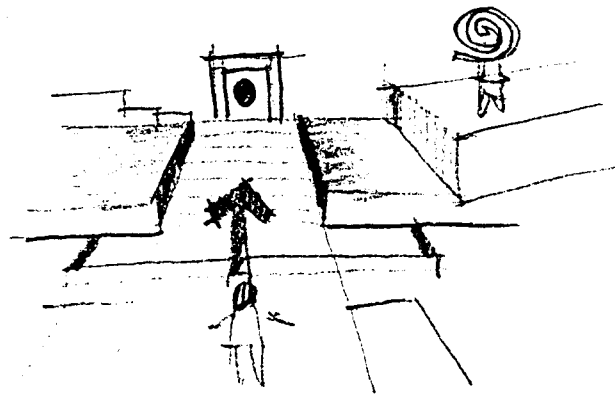
dari museum. Oleh karena itu untuk menunjang perwujudan sirkulasi sesuai dengan tahapan proses yang ada dengan tetap dikaitkan pada aspek-aspek permasalahan museum pada umumnya, museum kapal dan perahu tradisional ini harus memenuhi tuntutan sebagai berikut :

- Pengamatan sekilas oleh pengunjung terhadap seluruh ruang pameran dan kondisi jalur sirkulasi yang dirasakan memungkinkan untuk dikunjungi dan diamati tanpa adanya perasaan terpaksa.



Gambar 3.23 Pengamatan sekilas pengunjung

- Titik orientasi yang memudahkan pengunjung dalam melakukan pergerakan yaitu dengan perletakan titik landmark pada tempat-tempat penting



Gambar 3.24 Titik orientasi pengunjung

- Ketegasan arah menuju obyek pameran.

- Membelok berdasarkan model sirkulasi yang berurutan

3.3 Kesimpulan

Permasalahan yang diangkat pada perancangan Museum Kapal dan Perahu di Makassar adalah bagaimana menghadirkan bentuk penampilan fisik bangunan dengan pendekatan konsep pada bentuk dan simbol-simbol kapal Pinisi dan bagaimana menciptakan tata ruang yang rekreatif dan informatif.

Untuk penampilan bangunan diambil dari karakteristik badan kapal, layar serta tiang layar dan tali temalnya. Bagian-bagian yang diambil dari badan kapal untuk ditransformasikan ke dalam bangunan antara lain,

- Badan kapal memiliki gaya apung di atas laut, yang gaya apung ini ditransformasikan ke dalam bangunan dengan mengangkat bidang massa bangunan terhadap bidang dasarnya serta menghadirkan bidang transparan untuk kesan terangkatnya suatu bidang. Bidang transparan dihadirkan melalui pemanfaatan material kaca sebagai bagian dari lapisan pembungkus bangunan.
- Keseimbangan badan kapal dicapai dengan menyusun komposisi seimbang melalui bentuk massa yang simetris.
- Badan kapal Pinisi menjadi bentuk yang monumental yang mampu menghadirkan kehirarkian wujudnya yang ditransformasikan melalui bangunan yang hanya terdiri dari satu massa dengan konsep dasar bentuk kapal Pinisi dengan dimensi bangunan yang tinggi sehingga menunjukkan kehirarkian wujudnya.
- Mendeskripsikan bentuk transformasi dari tiga wilayah yang bersatu ke dalam bentuk gubahan
- massa.

Pada bagian layar kapal Pinisi ditransformasikan ke dalam bangunan pada bentuk atap dengan menggunakan struktur membran. Sifat layar yang dinamis juga ditransformasikan dengan menghadirkan permainan bidang lengkung.

Untuk tiang layar dan tali temalnya, yang pada kapal Pinisi tiang layar berjumlah dua merupakan struktur utama yang menyangga struktur membran. Tali temali serta kawat dalam kapal Pinisi berfungsi sebagai pembentang dan penggulung layar kapal yang pada bangunan dianalogikan sebagai struktur kabel yang saling menunjang terhadap struktur atap. Repetisi tali-tali

pengikat layar pada kapal dihadirkan ke dalam elemen bangunan sebagai repetisi bidang-bidang vertikal.

Konsep dasar ruang yang diinginkan pada Museum Kapal dan Perahu Tradisional yang mampu menciptakan suasana yang rekreatif dan informatif mengacu pada 3 bagian utama dari anatomi kapal Pinisi. Penzoningan area berdasarkan bagian utama dari anatomi kapal Pinisi yaitu,

- a. Lambung kapal untuk pengelola (private)
- b. Geladak kapal untuk pengunjung (semi private dan publik)
- c. Sauh kapal untuk pengunjung (semi private dan publik)

Yang akan dibahas hanya aktivitas yang berlangsung pada area semi private dan publik. Pada area ini konsep yang digunakan adalah diambil dari tahapan proses pembuatan kapal Pinisi yang ditransformasikan kedalam bahasa arsitektur, sebagai berikut :

- Tahap penebangan kayu ditransformasikan sebagai proses pengenalan dan pencarian
- Tahap pembuatan kapal ditransformasikan sebagai proses keingintahuan untuk mempelajari lebih dalam dan proses peleburan diri dengan obyek
- Tahap peluncuran kapal sebagai suatu kepuasan batin.

Tahapan-tahapan ini kemudian diwujudkan ke dalam bentuk :

- a. Organisasi ruang
- b. Hubungan ruang
- c. Bentuk ruang yang terdiri dari tata ruang pameran, penataan obyek pameran, dan teknik penyajian obyek pameran.
- d. Sirkulasi

Transformasi dari tahapan proses pembuatan kapal Pinisi ini diambil sebagai konsep dasar tata ruang dalam area ruang pameran museum kapal dan perahu tradisional untuk mendukung diwujudkannya suasana yang rekreatif dan informatif sehingga tidak lagi menyebabkan kemonotonan dan kebosanan bagi pengunjung.

BAB IV

KONSEP DASAR

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Konsep dasar perencanaan dan perancangan merupakan hasil bahasan dari analisa bangunan museum Kapal dan Perahu Tradisional dengan penekanan pada penampilan fisik bangunan dan pengolahan tata ruang pameran.

Titik tolak konsep perancangan ini adalah menciptakan fasilitas informasi dan hasil-hasil teknologi kapal dan perahu tradisional yang mampu menumbuhkan komunikasi imajinatif untuk melahirkan fantasi positif pengunjung.

4.1 Konsep Filosofi dan Metode Perancangan

4.1.1 Konsep Filosofi

Konsep filosofi bangunan museum Kapal dan Perahu Tradisional adalah bentuk dan proses pembuatan kapal Pinisi. Penampilan bangunan museum mengambil bentuk yang memiliki karakter-karakter kuat, yang dapat menggambarkan perpaduan unsur-unsur informasi-edukasi-teknologi yang ada di dalamnya melalui simbolisme dengan pendekatan konsep metafor-analogi. Hal ini dimaksudkan untuk menciptakan komunikasi imajinatif pengunjung terhadap bangunan yang akan menjadi daya tarik pertama.

Pada pengolahan tata ruang di dalam museum mengambil konsep dari tahapan pembuatan kapal Pinisi yang sifat kegiatannya berupa pencarian, pemahaman, peleburan dan kepuasan batin yang menuntut kepekaan akan penemuan benang merah dalam interpretasi dan penggambarannya..

4.1.2 Metode Perancangan

Konsep dasar filosofi ini ditransformasikan ke dalam bentuk rancangan program dan fisik bangunan dengan menggunakan beberapa metode perencanaan dan perancangan, yaitu

- a. Metode analogi-metafor melalui karakteristik bentuk kapal Pinisi yang ditransformasikan ke dalam bentuk penampilan bangunan museum.
- b. Metode analogi melalui tahapan proses pembuatan kapal Pinisi yang ditransformasikan ke dalam konsep tata ruang museum.
- c. Metode sintesis untuk mengembangkan desain berdasar aturan-aturan geometris dalam bahasa arsitektural.

4.2 Konsep Tapak

4.2.1 Dasar Pemikiran

Pemilihan lokasi ini berdasar pada :

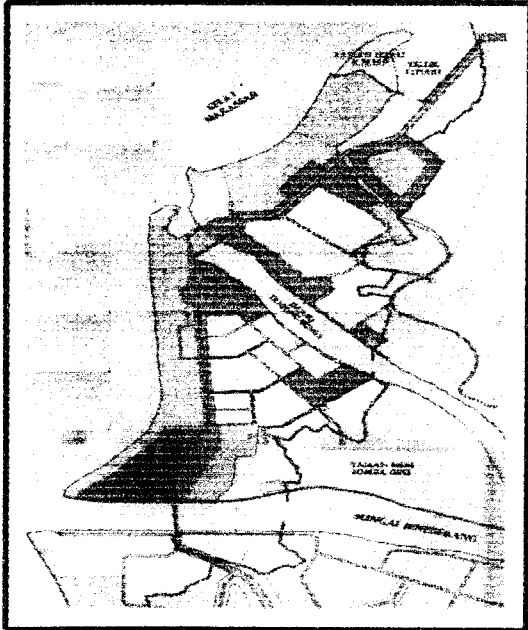
- a. Kemudahan aksesibilitas.
- b. Strategis dekat dengan konsentrasi masyarakat setempat.
- c. Memiliki potensi wisata dan prospek pengembangan kawasan.
- d. Sesuai dan cocok dengan fungsi/kegiatan bangunan.
- e. Lokasi memang direncanakan untuk rekreasi seperti Museum Kapal dan Perahu Tradisional.
- f. Telah ada pengembangan rekreasi berupa : taman ria, restaurant/café, dayung centre, pusat pertokoan.
- g. Area sekitar tapak merupakan tempat bagi para masyarakat kota Makassar dalam melakukan aktivitas rekreasi dalam kota karena telah adanya fasilitas rekreasi yang telah ada sehingga diharapkan dapat menunjang keberadaan Museum Kapal dan Perahu Tradisional di Makassar.

4.2.2 Kondisi Tapak Terpilih

Site terpilih berada pada batasan-batasan :

- a. Sebelah utara : Selat Makassar
- b. Sebelah selatan : Kawasan Tanjung Bunga
- c. Sebelah barat : Teluk Losari
- d. Sebelah timur : Selat Makassar

- Kondisi tapak merupakan kawasan pantai dengan perbedaan pasang surut air laut cukup tinggi.
- Struktur tanah sebagian besar berpasir dengan tingkat plastis relatif cukup tinggi dan daya dukung bangunan yang rendah.

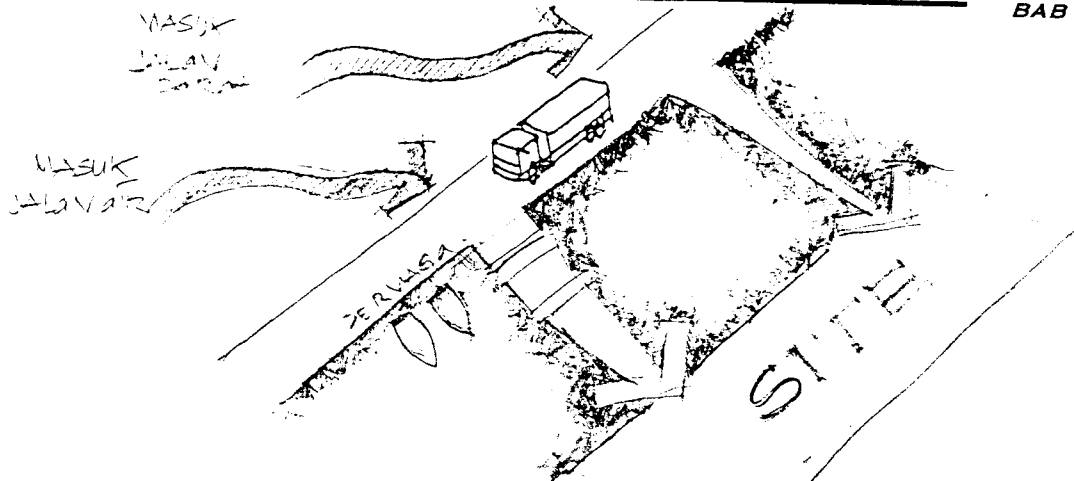


Gambar 4 1 Kondisi tapak site

4.2.3 Konsep Penataan Tapak

4.2.3.1 Sirkulasi di Sekitar Tapak

Sirkulasi kendaraan di sekitar site dibatasi dengan cara pergantian moda transportasi dan penetapan jalur pergerakan pengunjung. Alternatif bentuk moda sirkulasi di sekitar site adalah kendaraan roda empat dan roda dua. Dilakukan pembedaan pola sirkulasi antara kendaraan dan orang untuk menentukan orientasi dan pencapaian utama yang aman.



Gambar 4.2 Sirkulasi di sekitar tapak

4.2.3.2 Tata Ruang Luar

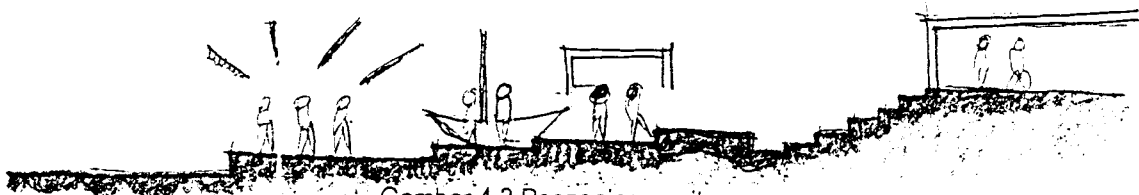
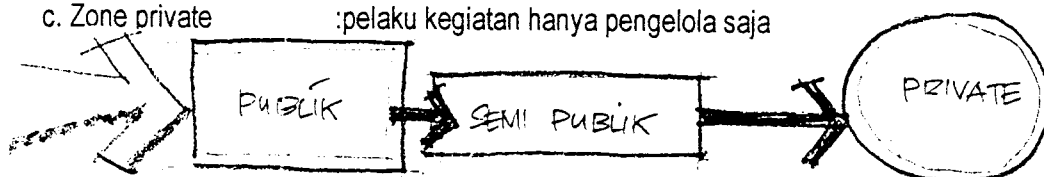
Tata ruang luar ditujukan untuk kejelasan dalam pembedaan area pengunjung dengan area pengelola dan menciptakan suasana yang rekreatif. Yang perlu dipertimbangkan dengan kejelasan area ini adalah :

1. Zoning Site

Pembagian zone ini ditentukan oleh kemudahan pencapaian pengunjung ke lokasi site dan area kegiatan.

Zoning kawasan terbagi menjadi tiga, yaitu :

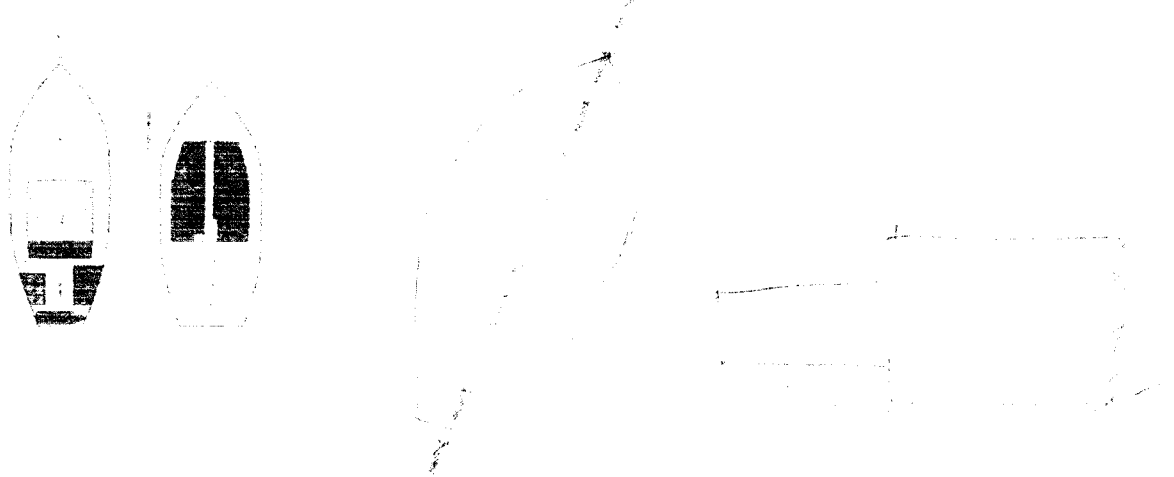
- a. Zone publik : paling mudah dicapai pengunjung (parkir, hall, plaza)
- b. Zone semi publik : pelaku kegiatan utama adalah pengunjung dan pelaku pendukung adalah pengelola (ruang pameran indoor dan outdoor, r. simulator, r. audiovisual, auditorium, perpustakaan dan r. club)
- c. Zone private : pelaku kegiatan hanya pengelola saja



Gambar 4.3 Penzoningan site

2. Gubahan Massa

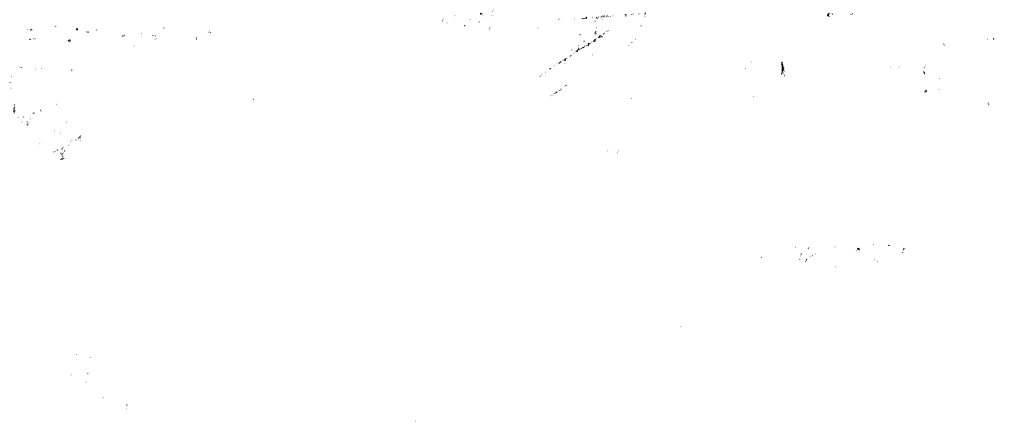
Bentuk gubahan massa berasal dari bentukan dasar kapal Pinisi yang digabungkan dengan tiga jenis bentuk-bentuk dinamis yang mendukung massa.



Gambar 4.4 Gubahan massa

3. Orientasi Bangunan

Orientasi bangunan utama ke arah timur dengan pandangan yang memanfaatkan view ke laut untuk mendukung konsep dari bangunan Museum, Orientasi bangunan bagian barat adalah Selat Makassar dan bagian timur adalah Teluk Losari.



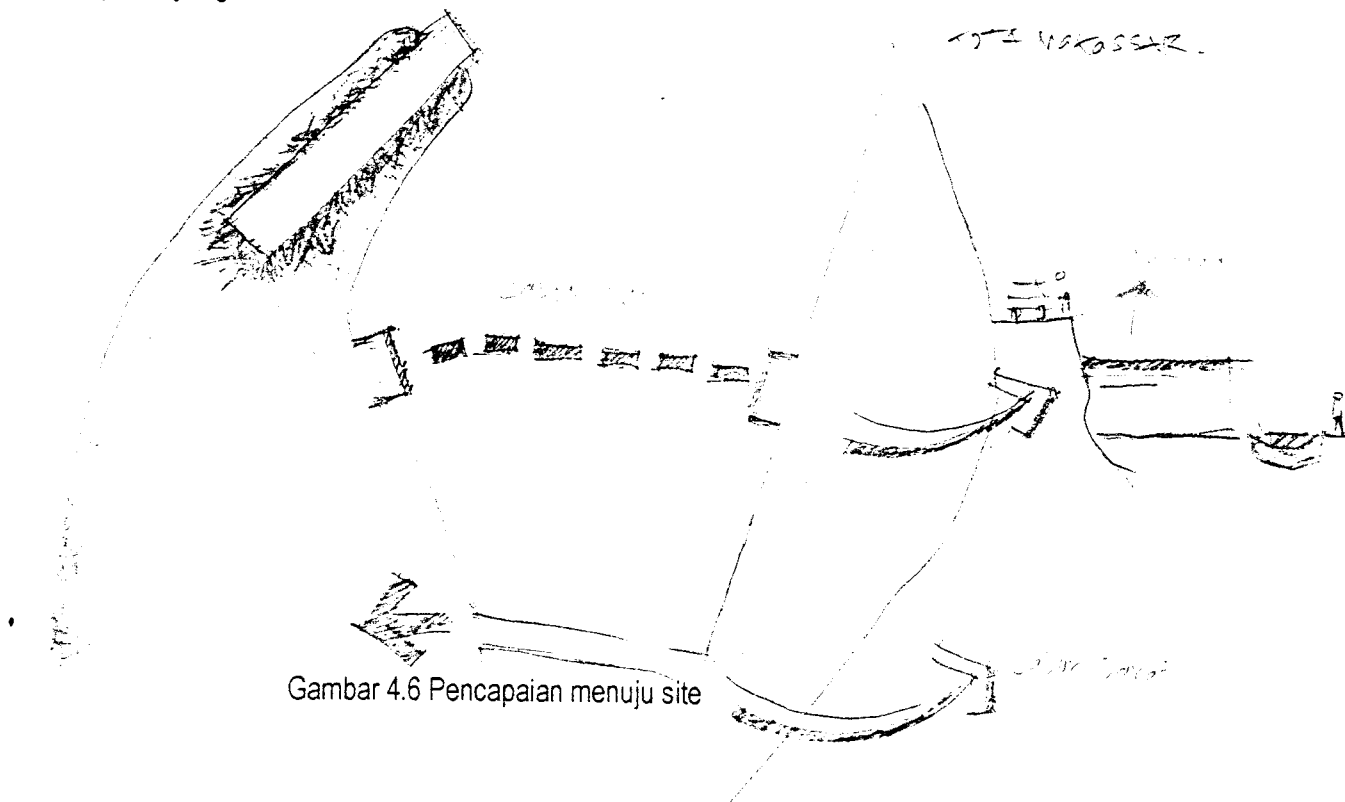
Gambar 4.5 Orientasi bangunan

4. Pencapaian Menuju Site

Pencapaian menuju Museum Kapal dan Perahu Tradisional melalui bagian timur sebagai pintu masuk ke dalam site, dengan dibuatnya jalan beraspal untuk menuju site. Untuk pencapaian melalui jalur laut, hanya diperuntukan bagi pengunjung yang tidak menggunakan kendaraan pribadi. Pengunjung dapat menggunakan fasilitas ini dari poros jalan sebelah timur site menuju ke site

Pencapaian pengunjung ke bangunan dibagi menjadi 2, yaitu :

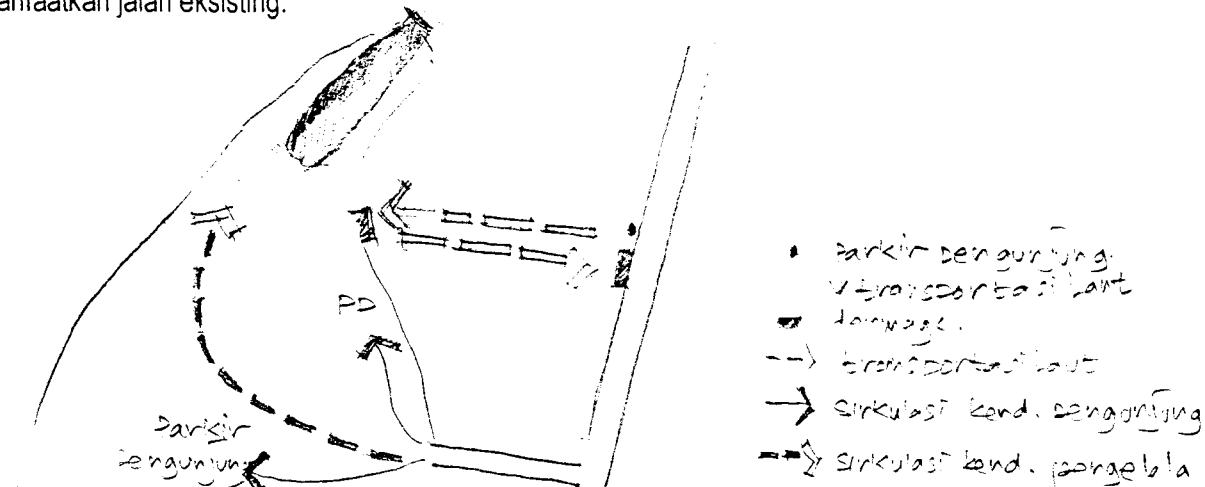
- Pengunjung dengan kendaraan umum
Kendaraan umum tidak memasuki area museum. Pengunjung yang menggunakan kendaraan umum harus meneruskan pencapaian ke bangunan menggunakan jalur laut..
- Pengunjung dengan kendaraan pribadi dan rombongan dengan kendaraan bus.
Kendaraan dapat masuk ke area parkir museum dengan menggunakan fasilitas parkir yang disediakan.



5. Sistem Sirkulasi di Luar Bangunan

Sirkulasi di luar bangunan meliputi sirkulasi kendaraan, pengunjung dan pengelola. Bentuk sirkulasi ini direncanakan dengan menghindari terjadinya persilangan antar manusia dan kendaraan. Untuk menciptakan sirkulasi yang jelas dan bertahap maka dibuat akses utama bagi pengunjung dari jalan masuk site museum kapal dan perahu tradisional.

Pengunjung yang berjalan kaki maupun naik kendaraan akan bertemu pada satu titik untuk kemudian diantar melalui ruang penghubung menuju bangunan. Sedangkan untuk sirkulasi pengelola dan servis, pencapaiannya melalui akses yang berbeda yaitu memanfaatkan jalan eksisting.

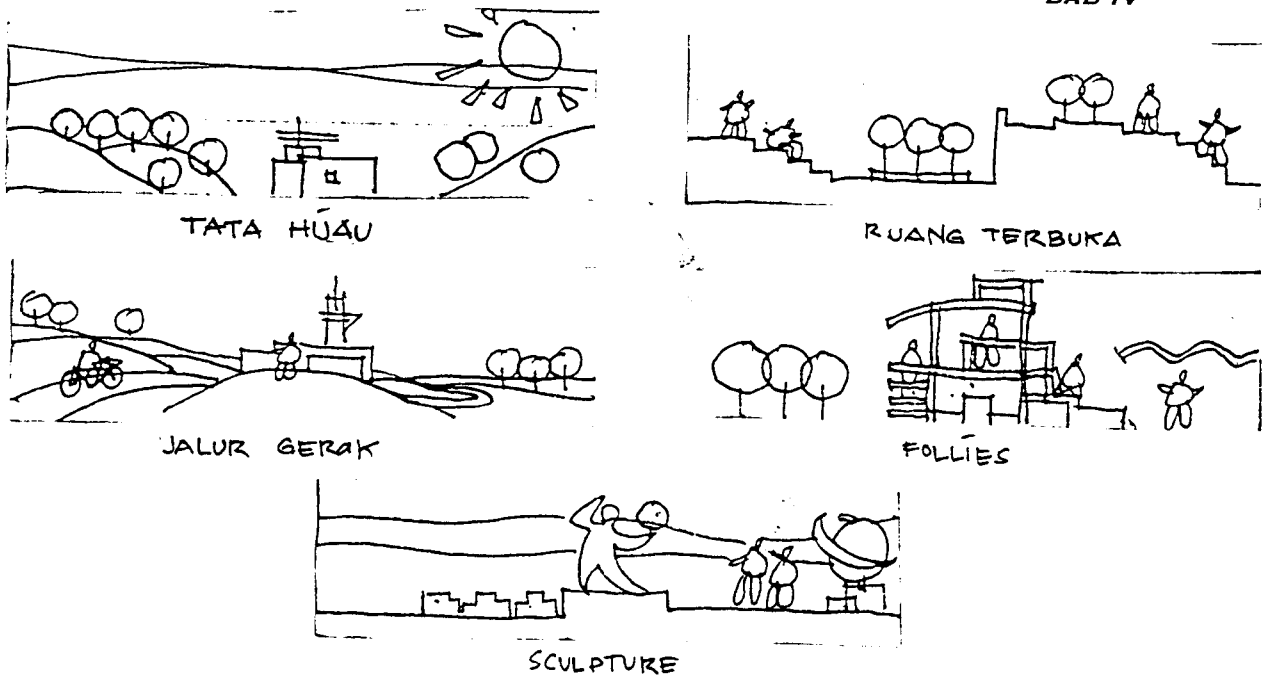


Gambar 4.7 Sirkulasi di luar bangunan

6. Landscape

Ruang luar bangunan museum ditata lewat pengolahan elemen landscape dengan pertimbangan sebagai pembentuk ruang kegiatan, pengarah sirkulasi serta penunjang penampilan bangunan, antara lain :

- a. Vegetasi (tata hijau)
- b. Jalur pedestrian
- c. Ruang terbuka
- d. Sculpture
- e. Elemen air



Gambar 4.8 Landscape

7. Sistem Parkir

Fasilitas parkir disediakan untuk menyangga kebutuhan parkir bagi kegiatan utama, penunjang dan kegiatan pengelola. Keteraturan parkir serta pelayanan parkir direncanakan berdasarkan pemintakan kegiatan dalam kelompok sebagai berikut :

- a. Parkir kegiatan pengunjung (utama dan penunjang)

Berdasarkan standar pendekatan rasio kapasitas dan jenis kendaraan sebagai pertimbangan penentuan luasan
- b. Parkir kegiatan pengelola

Parkir pengelola dipisahkan dari parkir kegiatan utama dan penunjang

4.3 Konsep Program Bangunan

4.3.1 Program Ruang

UNIT KEGIATAN	JENIS RUANG	FUNGSI
Utama	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pameran Tetap ▪ Pameran Temporer ▪ Gudang 	Pameran indoor Pameran berkala (indoor dan outdoor) Menyimpan alat
Penunjang dan Pendidikan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ R. Dynamic motion <ul style="list-style-type: none"> a. R. Simulator b. R. Mesin c. R. Layar ▪ Auditorium 	Simulasi kapal dan perahu tradisional Penggerak simulator Mengatur layar

Pelayanan (service)	a. R. Audience	Duduk
	b. R. Peralatan	Menyimpan alat
	c. R. Persiapan	Persiapan ceramah
	d. R. Tata Lampu dan suara	Mengatur suara dan cahaya pentas
	e. Stage	Pentas
	▪ R. Audio Visual	
	a. Lobby	Menunggu
	b. Loker	Beli tiket
	c. R. Penonton	Menonton film
	d. R. Layar	Mengatur layar
Pengelola	e. R. Proyektor	Memutar film
	▪ Perpustakaan	
	a. R. Baca	Membaca
	b. R. Buku	Menyimpan buku
	c. R. Katalog	Meletakkan katalog
	d. R. Koleksi film dan video	Menyimpan film, video & r. slide
	e. R. Administrasi	Pelayanan umum
	▪ R. Club	Diskusi untuk para peminat
	▪ Bengkel	Memamerkan pembuatan miniatur kapal yang mengikutsertakan pengunjung terlibat di dalamnya.
	▪ Menara Pandang	Melihat view sekitar site
Pelayanan (service)	▪ Café dan Restoran	Penjualan makanan dan minuman
	▪ Art /gift shop	Penjualan buku, cinderemata dan peralatan kapal
	▪ Lavatory	Sanitasi
	▪ R. Penerima	
	a. Loker	Penjualan karcis
	b. Lobby	Menerima tamu
	c. R. penitipan	Menitipkan barang
	d. R. informasi	Mengumumkan & menginformasikan
	e. Plaza	Tempat santai/istirahat
	f. Menara pandang	Tempat santai
Pengelola	▪ R. Pimpinan	
	a. R. Direktur	Kantor
	b. R. Wakil direktur	Kantor
	c. R. Sekretaris	Kantor
	▪ R. Tata Usaha	
	a. R. kepala TU	Kantor
	b. R. Kabag kepegawaian	Kantor
	c. R. kabag Keuangan	Kantor
	d. R. Ka. Ur. Rumah Tangga	Kantor
	e. R. Sekretaris	Kantor
f. R. Kerja	Kantor	

<p>Lain-lain</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ R. Pelengkap dan Penunjang <ul style="list-style-type: none"> a. R. Rapat b. R. Tamu c. R. Arsip d. Musholla e. Hall tamu ▪ Service <ul style="list-style-type: none"> a. Lavatory b. Pantry c. Gudang alat ▪ R. Edukator <ul style="list-style-type: none"> a. R. kantor b. R. Tamu ▪ Registrasi dan Dokumen basi <ul style="list-style-type: none"> a. R. Penerimaan dan pengiriman b. R. registrasi c. Gudang sementara d. R. Koleksi e. R. Dokumen ▪ Konservasi <ul style="list-style-type: none"> a. R. kantor b. R. Fumigasi c. R. simpan sementara d. R. Peralatan & bahan e. Lab. Konservasi f. R. karantina ▪ Preparasi <ul style="list-style-type: none"> a. R. foto studio b. R. restorasi c. Gudang alat d. R. Atelier ▪ R. Perbaikan & Pembuatan Replika ▪ R. Kurator <ul style="list-style-type: none"> a. R. Kepala b. R. Tamu c. R. study koleksi ▪ Rumah tangga <ul style="list-style-type: none"> a. R. staff b. R. kebersihan c. Gudang alat ▪ Gardu jaga ▪ Genset ▪ R. Mesin AC ▪ R. Kontrol 	<p>Rapat</p> <p>Menerima tamu</p> <p>Menyimpan arsip</p> <p>Ibadah</p> <p>Sirkulasi</p> <p>Sanitasi</p> <p>Memasak</p> <p>Menyimpan alat</p> <p>Kantor</p> <p>Terima tamu</p> <p>Menerima dan mengirim barang koleksi</p> <p>Mencatat koleksi</p> <p>Menyimpan barang koleksi sementara</p> <p>Menyimpan koleksi</p> <p>Menyimpan dokumen</p> <p>Kantor</p> <p>Fumigasi koleksi</p> <p>Menyimpan koleksi</p> <p>Menyimpan alat & bahan kimia</p> <p>Proses laboratorium</p> <p>Menyimpan sementara</p> <p>Memotret, proses cuci cetak</p> <p>Restorasi koleksi</p> <p>Simpan alat & bahan</p> <p>Gambar desain</p> <p>Perbaikan & pembuatan replika</p> <p>Pimpinan kantor</p> <p>Terima tamu</p> <p>Meliti obyek koleksi</p> <p>Kantor</p> <p>Cleaning service</p> <p>Menyimpan alat</p> <p>Kontrol pengunjung</p> <p>Sumber tenaga listrik</p> <p>Menyimpan mesin AC</p> <p>Mengatur instansi</p>
------------------	---	---

<ul style="list-style-type: none"> ▪ R. Istirahat ▪ Parkir pengunjung ▪ Parkir pengelola ▪ Parkir service 	Istirahat Parkir Parkir Parkir
---	---

Tabel 4.1 Program ruang

4.3.2 Besaran Ruang

Penentuan besaran ruang dilakukan melalui metoda pendekatan terhadap kegiatan yang berlangsung di museum, tergantung pada faktor-faktor :

- a. Jenis kegiatan
- b. Materi pameran dan kegiatan
- c. Rencana penyajian
- d. Ukuran dan jumlah unit koleksi

Berdasarkan data jumlah pengunjung sebagai acuan Museum Bahari di Jakarta, jumlah pengunjung setiap tahunnya mengalami peningkatan prosentase jumlah pengunjung sebanyak 50 % setiap 5 tahun, sebagai patokan jumlah pengunjung yang diambil adalah yang terbesar (85 orang perhari). Pengunjung museum diprediksikan untuk 20 tahun mendatang yaitu jumlah pengunjung tahun 2016 adalah 512 orang/hari.

PROGRAM RUANG	PERHITUNGAN	HASIL (M ²)
Parkir pengunjung	Kapasitas 512 orang/hari Kendaraan mobil pribadi = 50 % Rombongan bus = 20 % Sepeda motor = 30 % Mobil (pribadi) 50 % x 512 = 256 orang, 3-5 org/mobil. Jumlah kendaraan = 256/4 = 64 mobil Standar I mobil = 18 m ² , Luas yang dibutuhkan 64 x 18 m ² Sepeda motor (pribadi) 30 % x 512 = 154 orang Tiap sepeda motor 2 orang, jumlah 77/2 = 39 motor(standar I	1.152

	motor 1,5 m ²)	
	Luas yang dibutuhkan 77 x 1,5 m ²	116
	Bus Rombongan	
	20 % x 512 = 103 orang, tiap bus rata-rata 30-50 orang	
	Jumlah bus 103/50 = 2-3 bus(standar 1 bus 64 m ²)	
	Luas yang dibutuhkan 64 m ² x 3	192
		1.460
Ruang Penerima		
▪ Loket	Untuk 4 orang @ 5 m ² = 20. Sirkulasi 20 % x 20 = 4. Jadi seluruhnya	24
▪ Lobby	kapasitas 25 % pengunjung x 512 = 128 org, standar 1,1 m ² /org = 1,1 m ² x 128	141
▪ R.Penitipan		30
▪ R. Informasi	Untuk 2 orang @ 5 m ² . Sirkulasi 20% x 10= 2. Jadi 10 + 2	12
▪ Plaza	Asumsi 30 % pengunjung = 512 X 30 % = 153,6 x 1,0m ² = 153,6 atau 154 m ²	154
R. Pameran		
▪ Pameran tetap in-door	Asumsi pemakai 50% x 512= 256 orang Standar orang 0,75 m ² Luasan ruang 0,75 x 256 = 192 m ² Sirkulasi 30% x 192 = 57,6 m ² . Luasan seluruhnya	249,6
a. Kategori sejarah dan budaya Sulsel	5 diorama 3 x 3 = 9 m ² . Jadi 5 x 9 = 45 m ² 5 replika 3 x 4 = 12 m ² . Jadi 5 x 12 = 60m ² Luasan ruang 45 + 60 = 105 m ² Sirkulasi 30% x 105 = 31,5 m ²	136
b.Kategori Bahari Nusantara	Jumlah koleksi 12 buah 4 diorama 3 x 3 = 9. Jadi 36 m ² 7 replika 3 x 4= 12. Jadi 84 m ² . Luas ruang 36 + 84 = 120 m ² Sirkulasi 30% x 120 = 36 m ²	195
c. Kategori Kebaharian SulSei	Jumlah koleksi 15 buah 10 diorama 3 x 3 = 9. Jadi 90 m ² 5 replika 3x 4 = 12. Jadi 60 m ² Luas ruang 90 + 60 = 150 m ² . Sirkulasi 30% x 150 = 45 m ²	195
d. Kategori perahu tradisional Bugis Makassar	Jumlah koleksi 45 buah 15 buah relia 4 x 10 = 40. Jadi 600 m ² 30 buah maket 2,5 x 7 = 17,5. Jadi 525 m ² Luas ruang 600 + 525 = 1125 m ² .Sirkulasi 30% x 1125 = 3375 m ² Diasumsikan hanya menampung jenis kapal dan perahu tradisional. Faktor yang menentukan luas area sebuah kapal ▪ panjang badan kapal dan perahu tradisional (a)	1462,5

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ lebar badan kapal dan perahu (b) ▪ tinggi layar kapal (c) <p>luas area efektif untuk wadah kapal $a \times b \times c$ Untuk kapal ukuran sedang seperti kapalPinisi memiliki luas area $17 \times 5 \times 9 = 760$. Luas area pameran $760 \times 0,8 = 608$ Jumlah $7 \times 608 \text{ m}^2$ Sirkulasi $30\% \times 4256$</p>	<p>4256 1276,8 5532,8</p>
e. Kategori navigasi dan peralatan tradisional	<p>Jumlah koleksi 45 buah 20 buah reليا $2 \times 4 = 8$. Jadi 160 m^2 15 buah replika $3 \times 4 = 12$. Jadi 180 m^2 10 buah maket $3 \times 3 = 9$. Jadi 90 m^2 Luas ruang $160 + 180 + 90 = 430 \text{ m}^2$ Sirkulasi $30\% \times 430 = 129 \text{ m}^2$</p>	<p>559</p>
f. Kategori alat pembuatan kapal	<p>10 replika $3 \times 4 = 12$. Jadi 120 m^2 8 maket $2,5 \times 7 = 17,5$. Jadi 140 m^2 Luas ruang $120 + 140 = 260$. Luas sirkulasi $30\% \times 260 = 78$ Luas ruang pameran tetap</p>	<p>338 8903,9</p>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ R. Relaksasi(transisi) ▪ Pameran Temporer 	<p>Asumsi sekitar 20% dari r. pameran tetap $20\% \times 6208,6$ Diasumsikan sekitar 15 % dari pameran tetap $15\% \times 6208,6 \text{ m}^2$</p>	<p>1241,7 931,3</p>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pameran outdoor 	<p>Luas area pameran terbuka $a \times b = 20 \times 60 = 120 \text{ m}^2$, dimana jumlah kapal yang dipamerkan sebanyak 6 buah Dermaga buatan 120×6</p>	<p>720</p>
Perpustakaan		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ R. baca ▪ R. buku ▪ R. katalog ▪ R. koleksi filmvideo ▪ R. peminjaman ▪ R. administrasi ▪ Lavatory 	<p>Std $2,5 \text{ m}^2/\text{org}$, kap 180 org = $180 \times 2,5 \text{ m}^2$ Std $150 \text{ buku}/\text{m}^2$ (asumsi 9000 (buku) Untuk 4 orang @ 5 m^2 Asumsi 10 % r. baca Untuk 10 org @ 5 m^2 Std $5,5 \text{ m}^2/\text{org}$. Jumlah karyawan 4 org = $4 \times 5,5$ Untuk 9 org</p>	<p>450 60 20 40 50 22 24 681 204,3 885,3</p>
Auditorium		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ R. audience ▪ R. peralatan ▪ R. persiapan ▪ Stage ▪ R. tata lampu 	<p>Kapasitas 50% pengunjung @ $0,8 \text{ m}^2 \times 256$ Asumsi 5% r. audience Asumsi 20% r. audience Asumsi 10% r. audience Asumsi 50% stage</p>	<p>205 10,25 41 20,5 10</p>

▪ R. tata suara	Asumsi 50% stage	10
▪ Lavatory		15
	Sirkulasi 20% r. audience	41
		353
R. Pelengkap dan Penunjang		
▪ Café dan Restoran	Kapasitas 100 org, std 1,7 m ² /org x 100	170
▪ Artshop	Kapasitas 100 org, 100 x 1,7 m ² /org	170
▪ R. Club	Kapasitas 100org, 100 x 1,7m ²	170
▪ R. Simulator	Asumsi 25% pengunjung/hari + 4 buah alat simulator kapal @ 4 m ² 512 x 25% x 1,8m ²	230,4
▪ Menara pandang	Asumsi 10% pengunjung, luas 512 x 10% x 0,8 m ²	41
▪ R. Audio visual	Asumsi pemakai 60 org, std 0,8m ² /org 60 x 0,8 m ²	48
	Stage 25% dari pengunjung 25% x 48	12
▪ Bengkel	Asumsi 50% pengunjung, std 4,2 m ² 50% x 512 x 4,2	107519
		16,4
	Sirkulasi 30%	575
		2491,4
Ruang Pimpinan		
▪ R. direktur		25
▪ R. Wakil direktur		20
▪ R. Sekretaris		15
▪ R. tamu		10
		70
Ruang Tata Usaha		
▪ R. Kepala TU		15
▪ R. Kabag Kepeg		20
▪ R. Kabag Keu		15
▪ Kaur. Rumah Tangga		12
▪ R. Sekretaris		20
▪ R. Kerja	Total 8 karyawan x std 5,5 m ² /org	44
		126
Service		
▪ Lavatory		15
▪ Pantry		12
▪ Gudang	Asumsi 5 org @ 5m ²	25
		52
R. Edukator		
		15
R. Registrasi & Dokumen		
▪ R. penerima & pengirim		40
▪ R. registrasi		15
▪ Gudang sementara		60

▪ Gudang tetap		80
▪ R. dokumen		20
		215
R. Konservasi		
▪ R. kabag konservasi		15
▪ R. simpan sementara		60
▪ Lab. Konservasi		100
▪ R.peralatan bahan		20
		195
R. Preparasi		
▪ Foto studio		16
▪ Restorasi		40
▪ Gudang alat		50
		106
R. Kurator		
▪ R. Kabag kurator		15
▪ R. studi koleksi		50
		65
R. Rumah Tangga		30
▪ R. staf		15
▪ R. Cleaning service		15
▪ Gudang		30
▪ Gardu jaga		100
▪ R. Mesin AC		100
▪ R. Genset		40
▪ R.Istirahat	Sirkulasi 30%	330
		1174
		352,2
		1526,2
Parkir pengelola	Jumlah pengelola 76	144
	40% bermobil +31 org, 8 mobil x 18m ²	24
	40% bermotor= 31 Org, 16 motor 1,5m ²	16
	20% jalan kaki/ kendaraan umum	168
Parkir service	4 mobil (4 x 18) m ²	
	1 truk (1 x 64) m ²	135
	Asumsi 80% parkir pengelola = 168 x 80%	

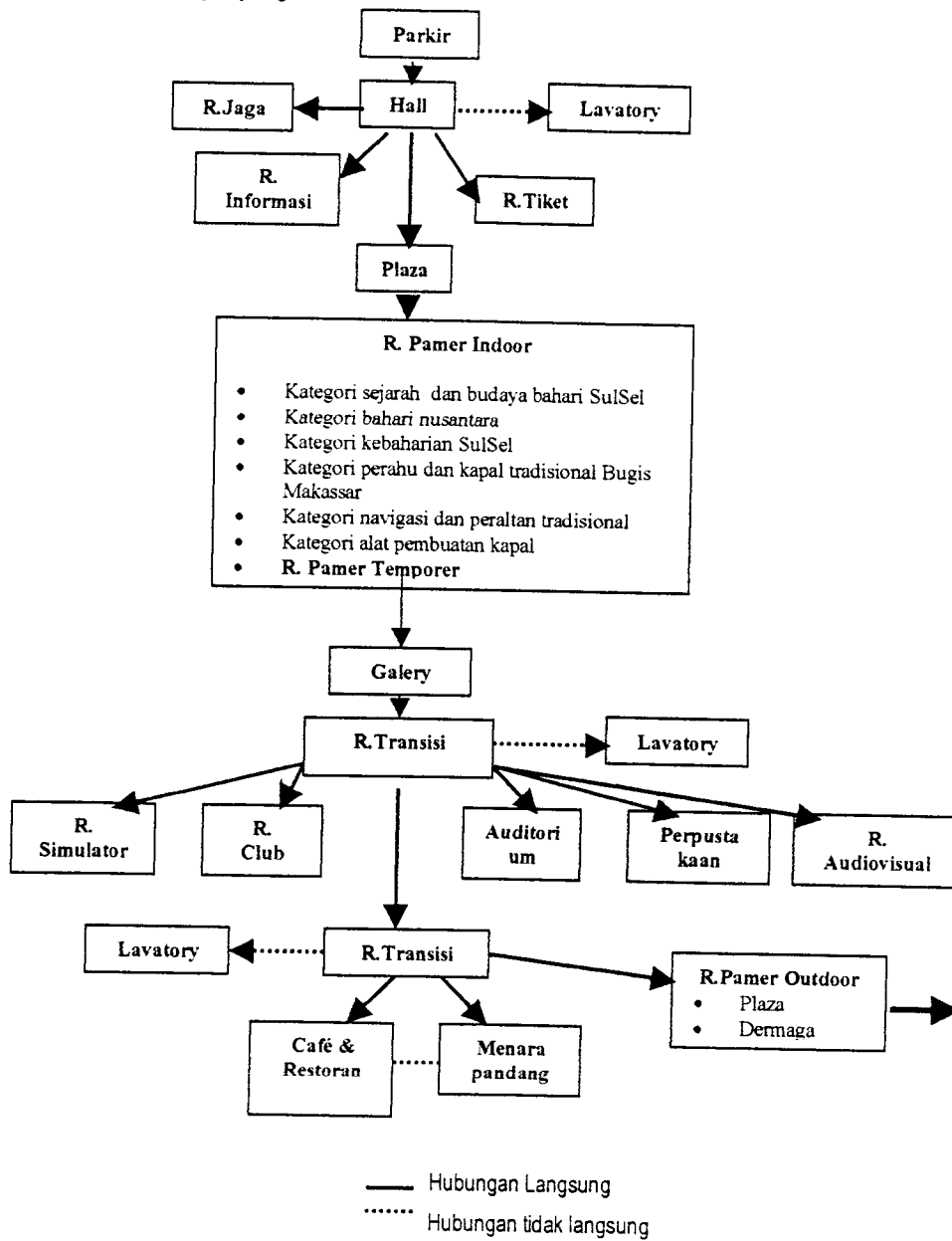
Tabel 4.2 Besaran ruang

Luas kebutuhan ruang(NSM)	= 18.242,8 m ² atau 18.243 m ²
Koefisien luas lantai dasar	= 40 : 60 jadi 18.243 x 40% = 7297 m ²
Luas perencanaan total (GSM) (eksterior dan prasarana lain)	= NSM + 35% NSM 18.243 + 35% (18.243) 24.628 m ²
KDB	= 60% x 24.628 m ² 14.776,8 m ²

4.4 Konsep Tata Ruang Dalam

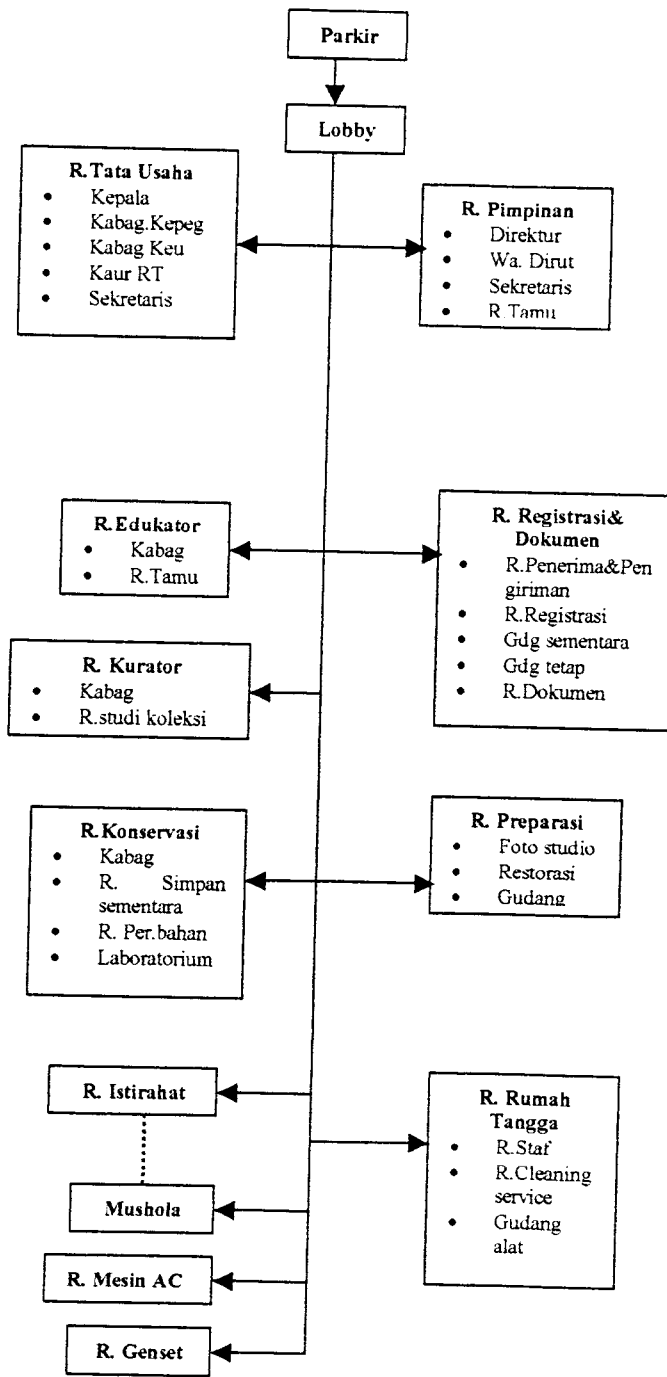
4.4.1 Hubungan Ruang dan Organisasi Ruang

a. Aktivitas pengunjung



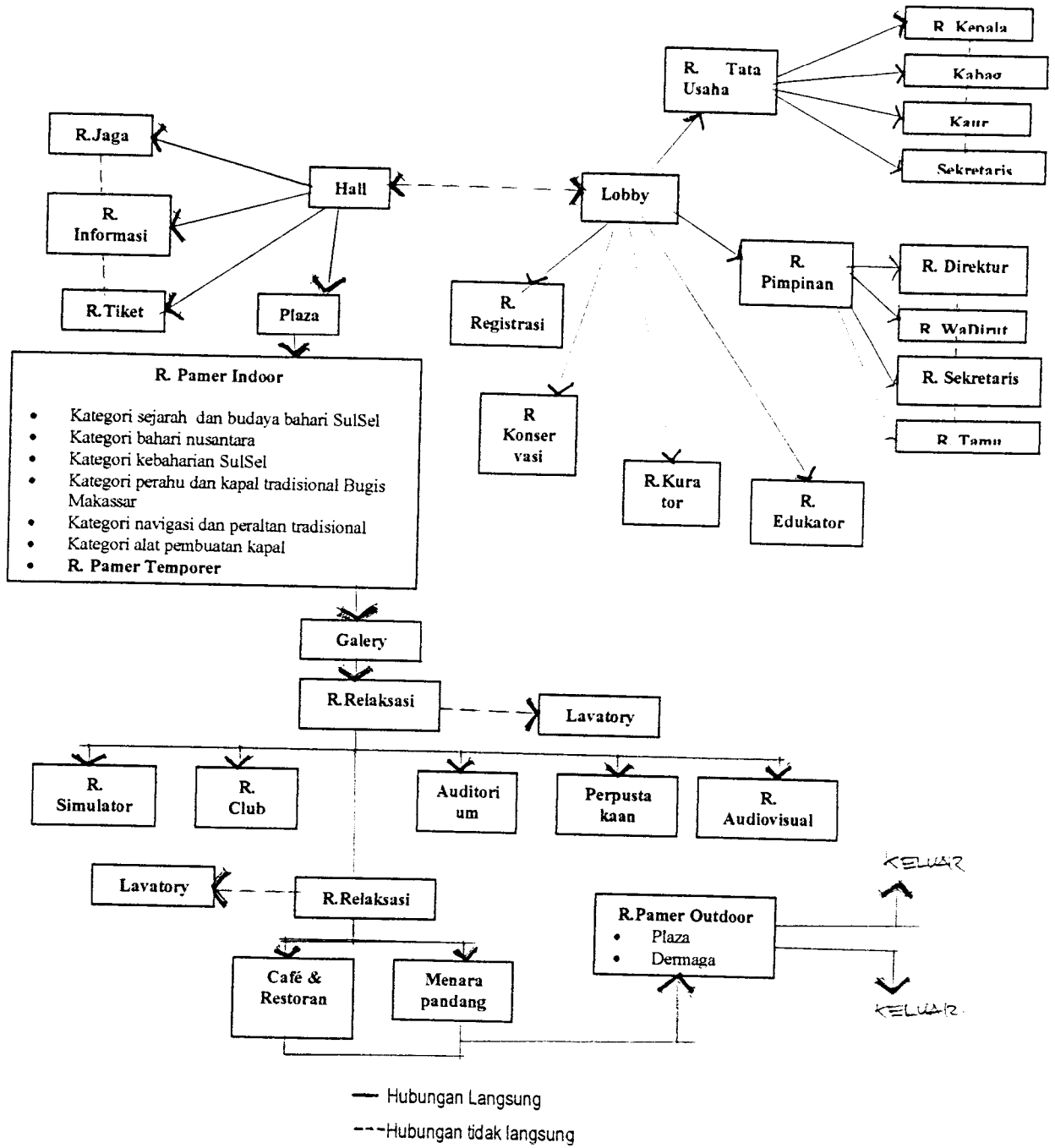
Gambar 4.9 Hubungan ruang aktivitas pengunjung

Aktivitas pengelola



— Hubungan Langsung Hubungan Tidak Langsung

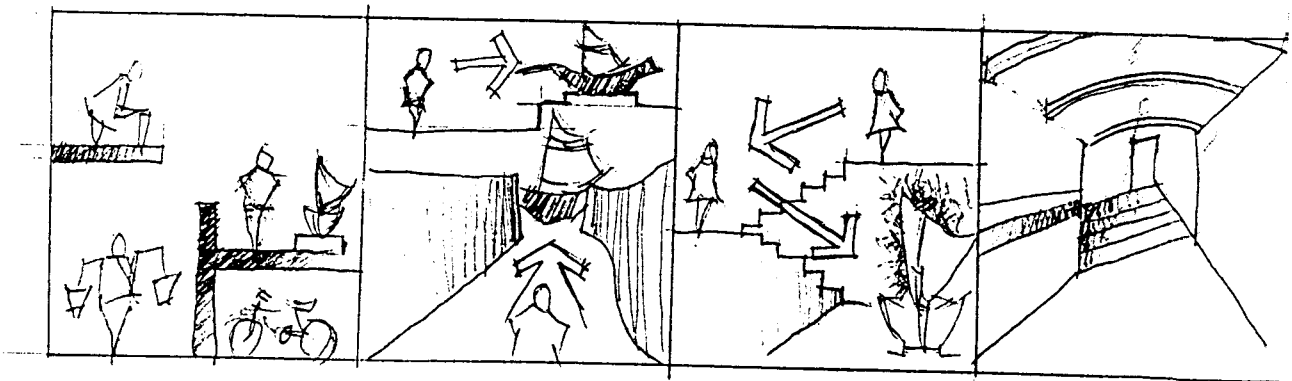
Gambar 4.10 hubungan ruang aktivitas pengelola



Gambar 4.11 Skema Hubungan Ruang Secara Keseluruhan

4.5 Sirkulasi

1. Konsep sirkulasi pada Museum Kapal dan Perahu Tradisional adalah sirkulasi linier organis, dinamis, tetap jelas, terarah dan tidak monoton dengan memberikan titik-titik kejutan yang dapat mempengaruhi emosi dan imajinasi penonton sesuai dengan urutan-urutan penyajian. Sirkulasi pola linier digunakan untuk mendukung konsep tata ruang dalam untuk mencapai sesuatu yang hirarki.
2. Untuk pola hubungan ruang tertentu menggunakan organisasi radial tanpa keluar dari konsep yang ada.
3. Adanya pemisahan sirkulasi pengunjung, pengelola dan obyek pameran.
4. Keleluasan visual dan orientasi selama pergerakan serta tujuan yang jelas dicapai lewat ruang sirkulasi berbentuk ruang dalam ruang.
5. Pengolahan bidang dinding, ceiling dan lantai sebagai pengarah.



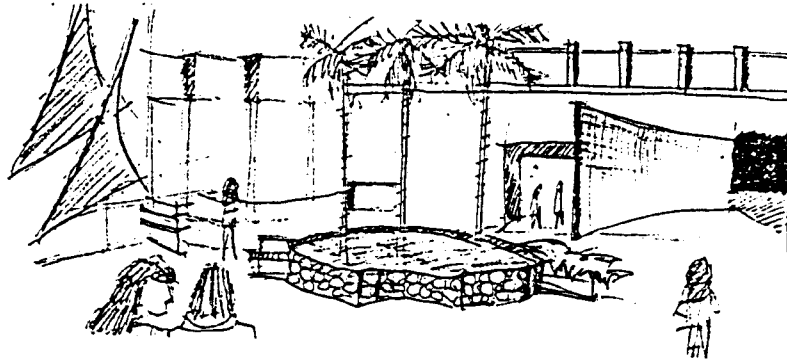
Gambar 4.12 Sirkulasi ruang pameran

4.5.1 Ruang Pamer

Konsep dasar ruang untuk mendukung pola gerak pengunjung menuju sesuatu yang hirarkis, melalui tahapan-tahapan sebagai berikut :

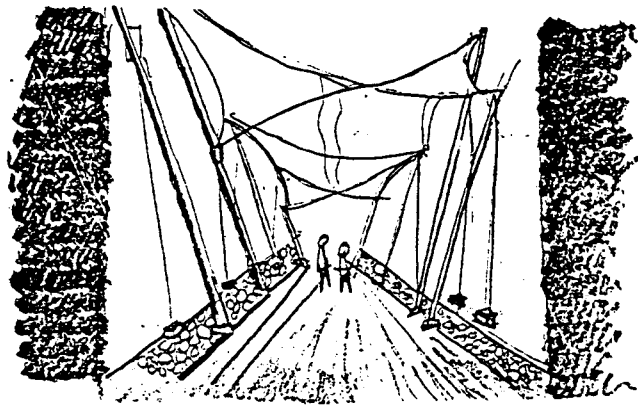
- a. Tahap pengenalan dan pencarian

Pada area ini pengunjung akan berada suasana untuk memulai suatu pelayaran



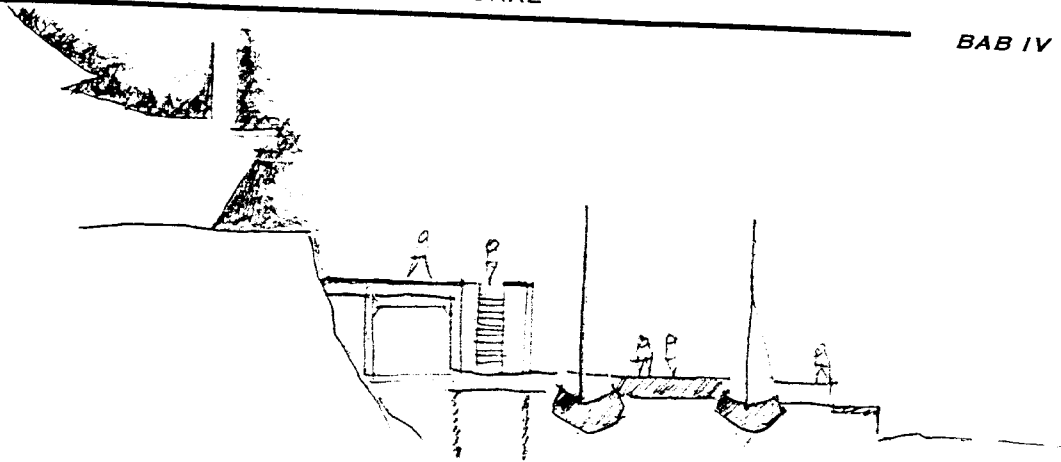
b. Tahap pemahaman dan peleburan

Pada area ini pengunjung dibawa berada di dalam pelayaran dengan menggunakan setting proses pembuatan kapal dengan mengekspos interior dan eksterior kapal. Penyajian obyek pameran pada tahap ini diatur berdasarkan ukuran materi koleksi dan jenis dari perahu tradisional.



c. Tahap kepuasan batin

Pada area ini merupakan akhir dari pelayaran dimana kepuasan batin pengunjung disimbolkan dengan penyajian pameran terbuka yang didukung dengan hadirnya suasana laut



Konsep ruang pameran dengan sistem :

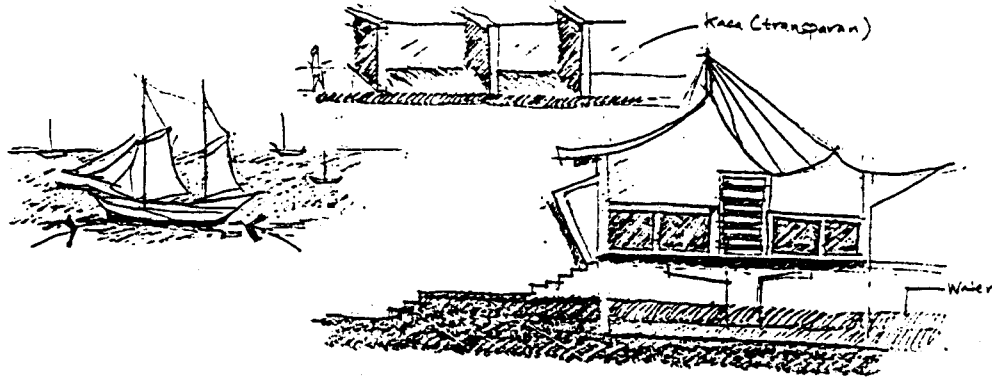
- *Ruang pameran tertutup* : terutama untuk display obyek berukuran kecil sampai sedang dan bengkel serta fasilitas pendukung lainnya.
- *Ruang pameran terbuka* : terutama untuk penyajian obyek yang berukuran besar dengan sebuah dermaga dan view mengarah ke laut.
- Memberikan perbedaan-perbedaan level lantai untuk mengatasi kebosanan. Dengan menampilkan karakter-karakter yang rekreatif, dinamis dengan memberikan warna, bentuk, tekstur, skala serta pencahayaan yang mampu mengekspresikan karakter tersebut.

4.6 Penampilan Fisik Bangunan

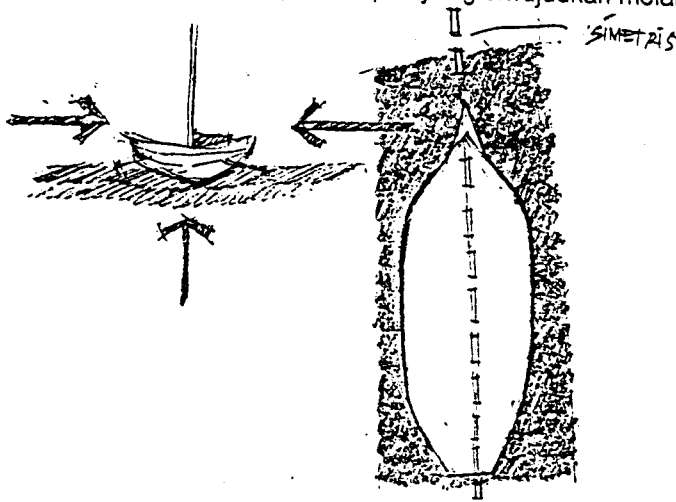
Konsep penampilan bangunan didasarkan atas konsep perancangan analogi. Konsep analogi adalah bentuk dari kapal Pinisi yang sedang berlayar.

Berdasarkan analogi tersebut di dalam bangunan diterapkan sebagai berikut :

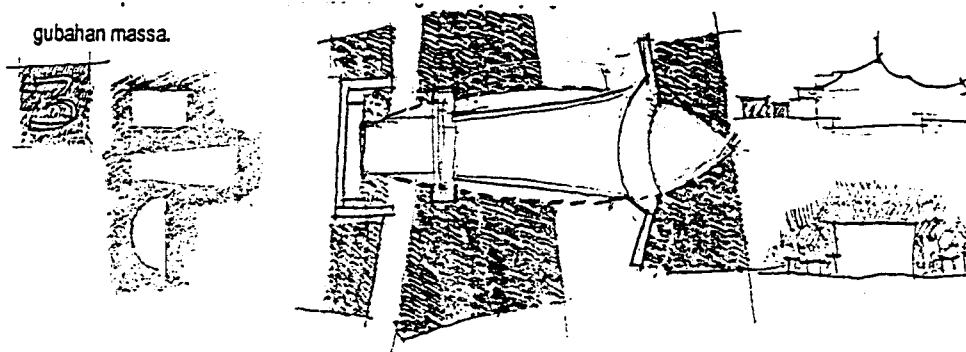
- a. Badan kapal mempunyai gaya apung yang diwujudkan dengan bentukan massa yang diangkat dan menghadirkan bidang-bidang transparan untuk mendukung kesan terangkatnya suatu bidang. Pemanfaatan material kaca menghadirkan kesan transparan untuk mendukung konsep kapal yang sedang berlayar dengan memanfaatkan view ke laut.



b. Kesimbangan pada kapal yang diwujudkan melalui massa yang simetris



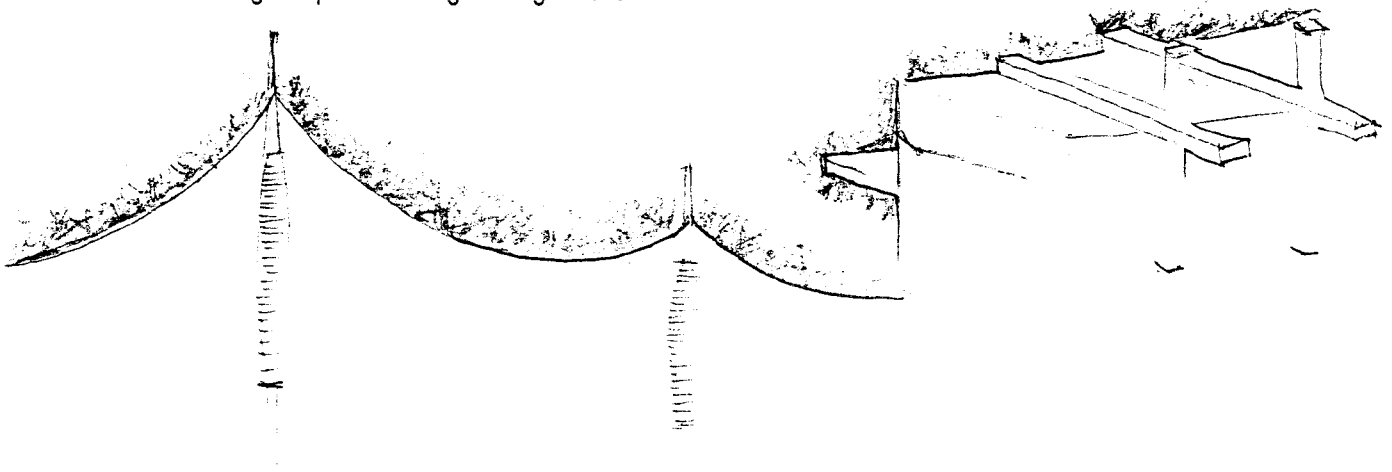
c. Bentuk dari kapal Pinisi menjadi bentuk yang monumental mampu menghadirkan kehirarkian wujudnya melalui massa bangunan yang hanya terdiri dari satu masa dengan dimensi bangunan yang tinggi. Mendeskripsikan bentuk transformasi dari tiga wilayah yang bersatu ke dalam bentuk gubahan massa yang solid.



- d. Bentuk dan sifat layar yang dinamis diwujudkan pada bentuk atap bangunan dengan menggunakan struktur membran. Sifat layar yang dinamis ditransformasikan dengan menghadirkan permainan bidang lengkung.



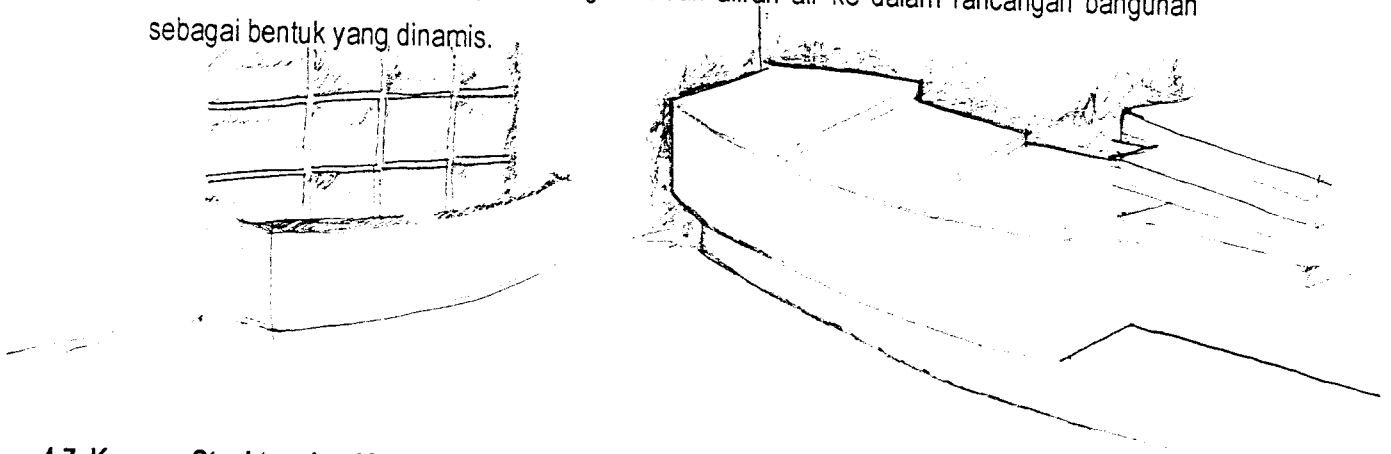
- e. Dua buah tiang layar ditransformasikan berfungsi untuk menyangga struktur membran bagian atas. Tali temali ditransformasikan sebagai struktur kabel. Repetisi tali-tali pengikat pada layar dihadirkan ke dalam elemen bangunan sebagai repetisi bidang-bidang vertikal.



- f. Tali temali serta kawat untuk menahan layar diwujudkan pula pada bangunan sebagai struktur pendukung atap yang diekspose



Benang merah dengan lingkungan sekitarnya dapat diperoleh dengan jalan mentransformasikan dan menginterpretasikan unsur-unsur alam sekitarnya yang non arsitektural seperti kontur, gelombang laut dan aliran air ke dalam rancangan bangunan sebagai bentuk yang dinamis.



4.7 Konsep Struktur dan Konstruksi Bangunan

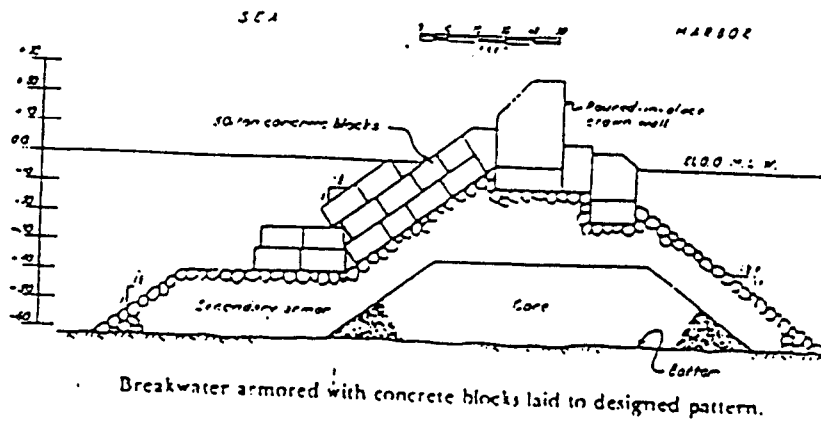
4.7.1 Dasar Pertimbangan

- Fleksibel ruang
- Mampu menahan beban air
- Tahan terhadap faktor-faktor luar
- Fleksibel terhadap berbagai bentuk organis
- Mendukung karakter yang ditampilkan
- Kondisi fisik lokasi

4.7.2 Penanggulangan ombak dan tidal

Untuk melindungi area perairan yang akan dibangun dari ombak, arus dan pasang surut air laut, dapat menggunakan penahan ombak atau arus (breakwater). Ukuran atas permukaan breakwater dihitung dari high water level pada waktu tidal maksimum, harus

lebih besar daripada tinggi naiknya air pada dinding breakwater pada tinggi gelombang maksimum.



Gambar 4.13 Dinding breakwater

4.7.3 Struktur bangunan di darat

- a. Super struktur, terdiri dari :
 - Shear wall (dinding geser) : beton bertulang
 - Struktur rangka : baja dan beton bertulang
- b. Sub struktur
 - Fondasi foot plat dan tiang pancang yang prinsip penyaluran beban ke lapisan tanah bagian dalam yang memiliki daya dukung tanah keras.
- c. Struktur atap
 - Struktur kabel/tenda : kabel prestress/fiber
 - Struktur plat : beton bertulang

4.7.4 Struktur bangunan di laut

- Struktur shell mampu menahan beban dari segala arah baik vertikal maupun horizontal
- Membuat breakwater pemecah ombak

4.8 Konsep Utilitas

4.8.1 Pencahayaan

Beberapa hal yang menjadi pertimbangan dalam sistem pencahayaan :

- Efek-efek visual yang ingin ditampilkan dalam ruang tertentu
- Menimbulkan imajinasi terhadap obyek yang dipamerkan
- Kriteria penampilan pencahayaan yang diinginkan dari suatu ruang eksibisi
- Susunan visual yang diciptakan oleh pengaruh pencahayaan ruang

Pencahayaan alami diterapkan secara optimal pada ruang-ruang yang memiliki persyaratan khusus dan dicapai melalui pembukaan dinding maupun atap serta untuk menerangi/membentuk suasana ruang pameran terutama pada siang hari

Pencahayaan buatan akan digunakan sebagai penerangan dan pembentuk karakter ruang serta pengarah pergerakan yang akan ditetapkan pada semua ruang.

Jenis pencahayaan dibagi 2 yaitu :

- a. Pencahayaan terarah (terfokus) digunakan untuk menerangi benda-benda koleksi 3 dimensional, sehingga bentuk, tonjolan, dan lekukan pada permukaan obyek pameran akan tampak jelas
- b. Pencahayaan baur (diffus) digunakan untuk menerangi obyek 2 dimensional.

4.8.2 Penghawaan

Terdapat 2 macam penghawaan yaitu penghawaan alami dan buatan

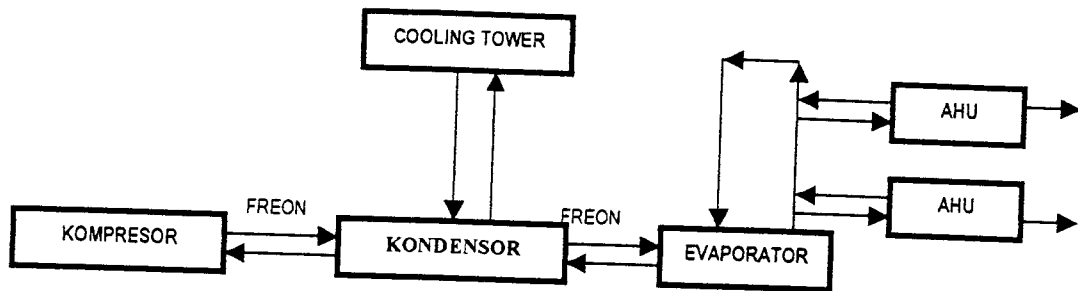
1. Penghawaan Alami

Prinsipnya memasukkan udara melalui lubang-lubang ventilasi sehingga terjadi sirkulasi udara yang masuk dan keluar, pemanfaatannya disesuaikan dengan kebutuhan. Penghawaan alami akan digunakan dengan membentuk aliran cross ventilation dari bukaan dinding dan didukung penataan ruang luar.

2. Penghawaan Buatan

Penghawaan buatan bertujuan untuk mengatur kelembaban dan suhu ruang sesuai dengan persyaratan suatu ruang yang nyaman dan dapat menjaga keawetan obyek

koleksi materi yang akan dipamerkan. Menggunakan AC sistem sentral (AHU) untuk ruang-ruang dimana aktivitas pengunjung berlangsung serta sistem split untuk ruang pengelola.



Gambar 4.14 Sistem Distribusi AC Sentral

4.9 Keamanan Bangunan

Dasar pertimbangannya antara lain :

- Mencegah bahaya yang mengancam manusia
- Mencegah bahaya terhadap benda koleksi
- Membei kenyamanan dan keamanan

Tabel 4.3 Sistem keamanan bangunan

Alat pencegah preventif	Jangkauan	Keterangan
Tangga kebakaran dan pintu tahan api	<ul style="list-style-type: none"> • Jarak 25 m • Lebar tangga bordes min 1,20 m • Atrede 28 cm, optrede 20 cm 	Kedap asap dilengkapi dengan penerangan darurat langsung menuju luar bangunan
Koridor	<ul style="list-style-type: none"> • Lebar min 1,8 m • Jarak dari koridor ke pintu keluar max 15 m 	Dilengkapi dengan penerangan darurat sumber daya bateery
Pintu keluar	<ul style="list-style-type: none"> • Lebar min 90 cm 	Membuka keluar dengan elemen bahan bisa dipecahkan/kaca

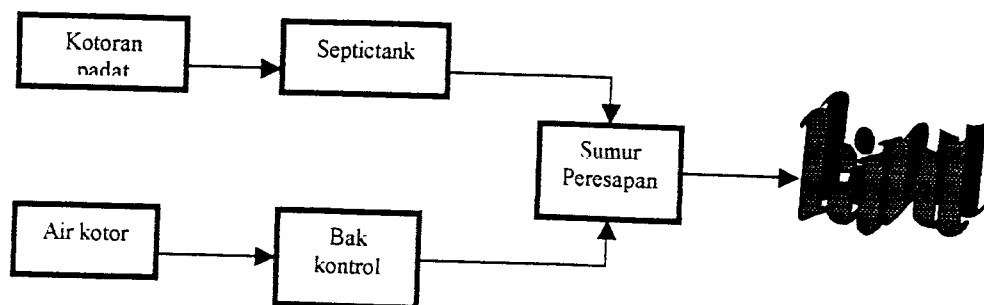
Fire hydrant	<ul style="list-style-type: none"> Jarak 30 m Luas jangkauan 800 m² 	Perletakan di koridor
Hydrant pilar	<ul style="list-style-type: none"> Jarak 100 m 	Perletakan di luar bangunan
Sprinkle, thermal dan smoke detector	<ul style="list-style-type: none"> Luas jangkauan 6 – 9 m² untuk sprinkler 46-92 m² untuk smoke detector 	Perletakan di dalam bangunan

Sumber : Time Saver Standart

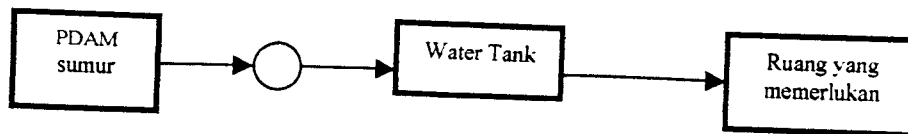
Sistem ini diharapkan dapat mencegah bahaya kebakaran yang mengancam keselamatan manusia dan juga benda-benda koleksi. Hal ini diwujudkan dalam bentuk :

- pemasangan alat-alat pendeteksi kebakaran
- pemasangan alat pemadam kebakaran pada jarak tertentu di dalam bangunan serta fire hydrant pada luar bangunan
- penyediaan pintu darurat (emergency exit) pada jarak-jarak tertentu
- pemasangan penangkal petir pada bangunan tinggi dan dialirkan ke tanah.

4.10 Sanitasi dan Drainasi



Gambar 4.15 Sistem Sanitasi

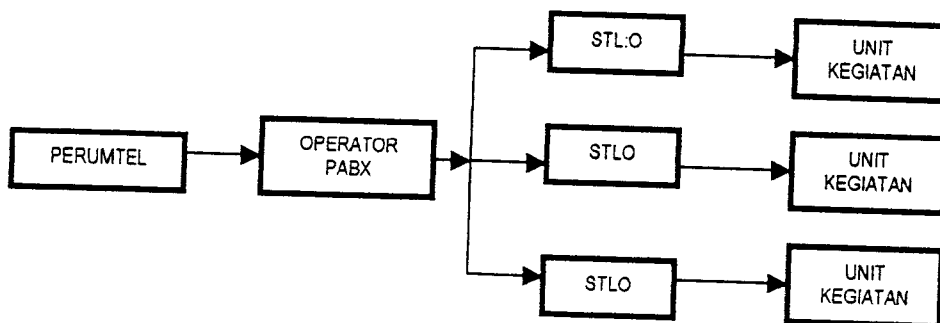


Gambar 4.16 Sistem Drainasi

4.11 Sumber Listrik dan Komunikasi

Sumber listrik menggunakan PLN genset. Untuk komunikasi terdiri dari :

- Interen : a. intercom anatar ruang
b. Handy talk antar pos penjaga
c. Sound system
d. CCTV untuk ruang pameran
- Eksteren : Telepon untuk umum

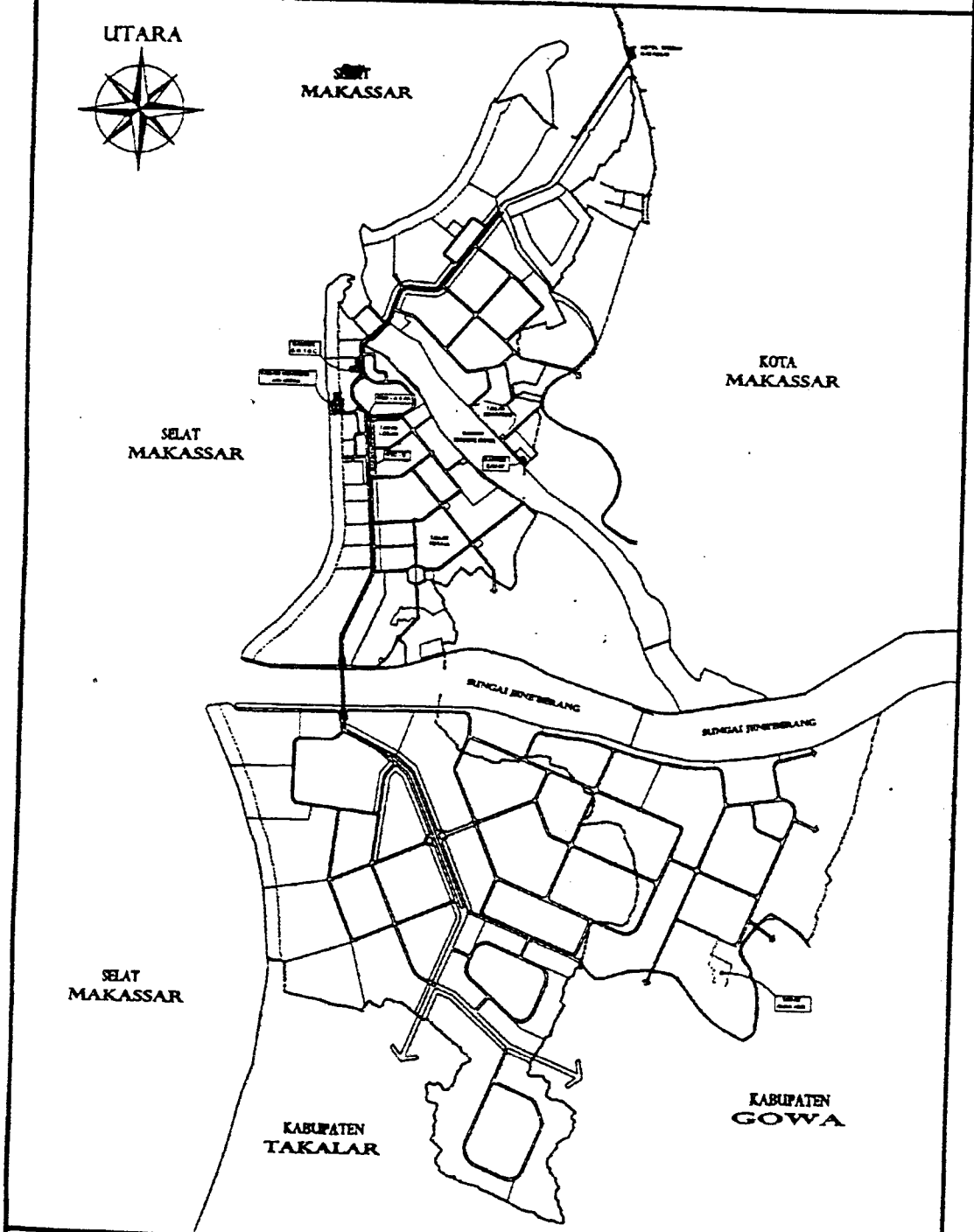


Gambar 4.17 Sistem Distribusi Telekomunikasi

Daftar Pustaka

1. Hendrarato Hadiansmara Satari, *Pedoman Pemeliharaan Dan Pemugaran Bangunan Museum*, Proyek pembinaan Permuseuman Jakarta 1991/1992
2. Flenry, Robert and Altoncook, *Type & Color ; A Handbook of Creative Combinations*, Recport Publishers
3. Indonesia, *Data Base Produk Pariwisata 1999*, Direktorat Jenderal Pariwisata
4. Jeremy Myerson, *New Public Architecture*, Laurence King
5. Lord, Gail and Barry, *The Manual Of Museum Planning*, Museum Enterprises LTD, 1991
6. Neufert, ernts, *Data Arsitek*, Erlangga, Terjemahan, 1993
7. Muklis, *Dinamika Bugis Makassar*, Editor YIIS, 1996
8. Rutland, Jonathan, *Kapal Laut*
9. Rasmusen, Steen Eiler, *Experiencing Architecture*, The MIT Press 1992
10. Tim Penulis ROSDA, *Kapal Laut Dari Masa Ke Masa*, PT. Remaja Rosdakarya, Jakarta, 1996
11. Tamin, H. Reisal, *Pengembangan Terpadu Kawasan Pesisir dan Laut*
12. Kotamadya Ujung Pandang Dalam Angka 1998, Badan Pusat Statistik Kotamadya Ujung Pandang
13. Revisi RUTRW Kota Makassar 1999/2000
14. [Http://www.IndonesiaMedia.com](http://www.IndonesiaMedia.com) Edisi – December 1999 and January 2000.htm
15. [Http://www.115 Indonesian Pinisi.htm](http://www.115Indonesia.com)
16. [Http://www.fajar.co.id](http://www.fajar.co.id)
17. [Http://www.liputan6.com](http://www.liputan6.com)
18. [Http://www.hati marege.htm](http://www.hati-marege.com)
19. [Http://www.perahu.htm](http://www.perahu.com)
20. [Http://www. Seasafari III, Sea Trek, Sea Safari in Indonesian Bugis Sailing ships.htm](http://www.Seasafari.com)
21. [Http://www. History of Pinisi Ships, Kararu Dive Voyages Bali Indonesia.htm](http://www.HistoryofPinisi.com)
22. [Http://www. BALI Pinisi cruises & Sea Safaris from Bali, Indonesia. htm](http://www.BALIPinisi.com)

MASTER PLAN TANJUNG BUNGA LOKASI YANG SUDAH DIBANGUN S/D OKTOBER 2000



KETERANGAN:

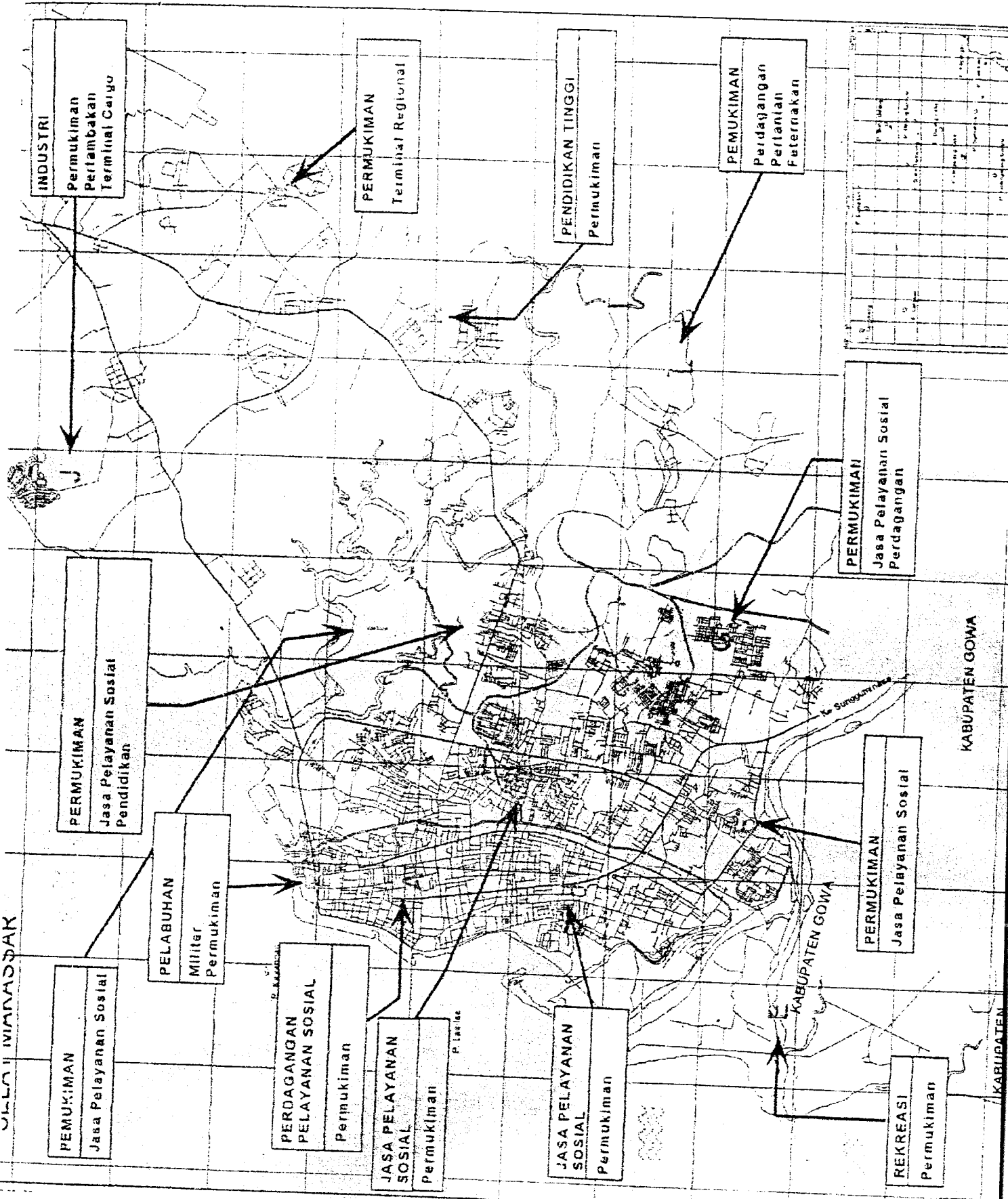
- | | | | |
|---|----------------------|---|-----------------------------|
|  | PERUNTUKAN KOMERSIAL |  | PERUNTUKAN FASUM & FASOS |
|  | PERUNTUKAN PERUMAHAN |  | BATAS SJK IZIN LOKASI B.P.N |

**TANJUNG
BUNGA**
THE PRIDE OF MAKASSAR

© GARDIC, OTTAWA, KUALA LUMPUR, GELATONG, BANDAR NEGERI

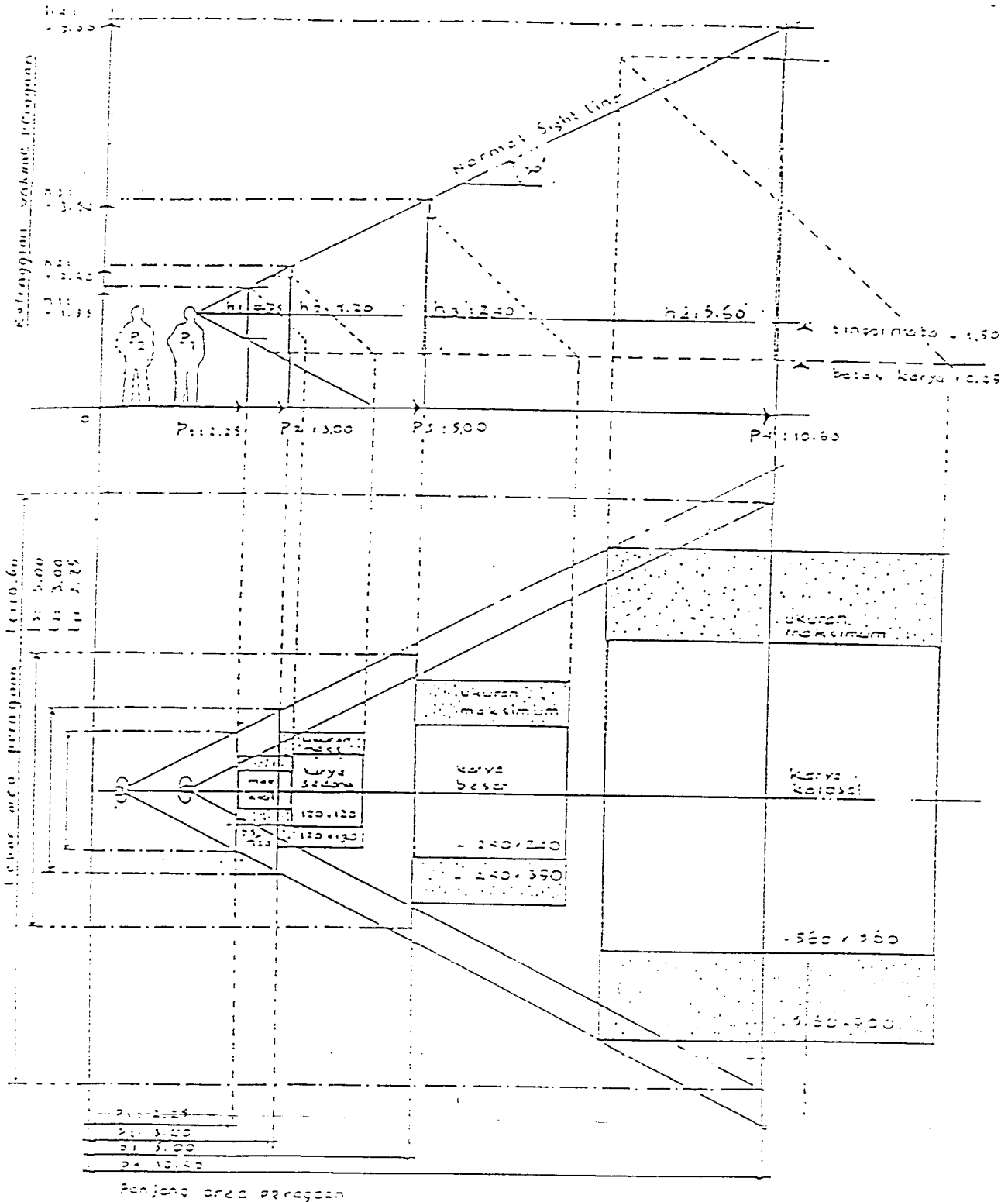
Handwritten signature

ULU MAMASSAK



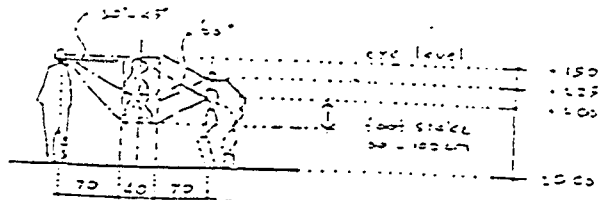
STANDAR PERAGAAN 2 DIMENSI

Standar Peragaan Karya 2 Dimensi.

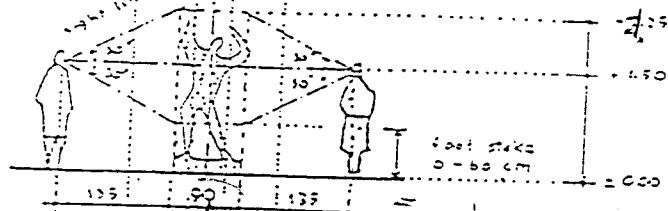


STANDAR PERAGAAN 3 DIMENSI

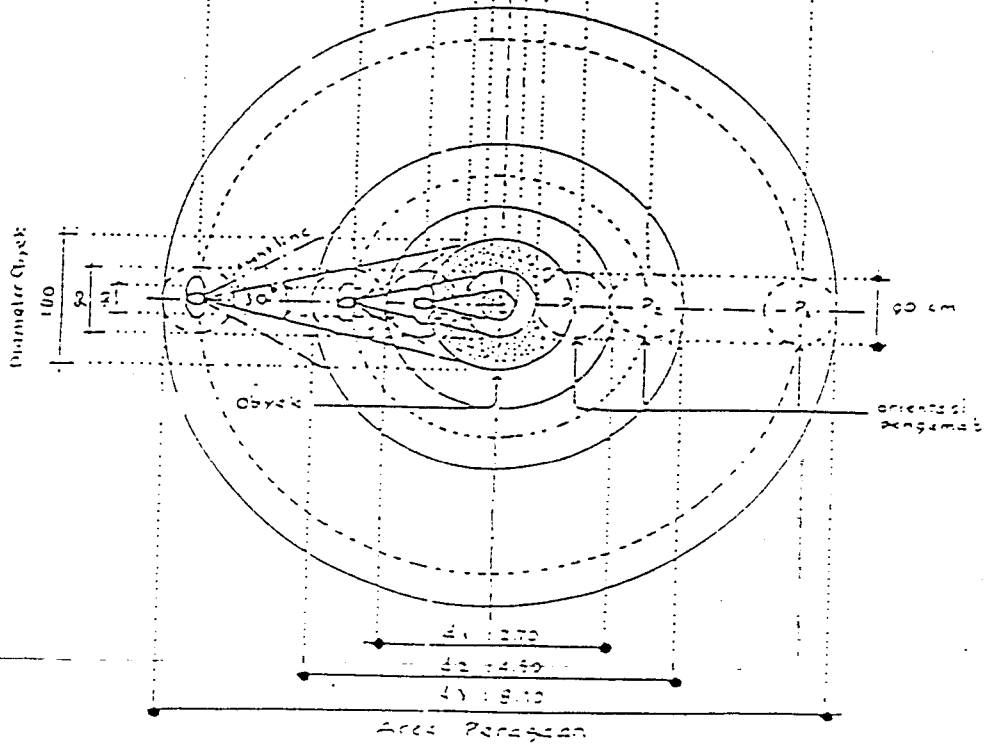
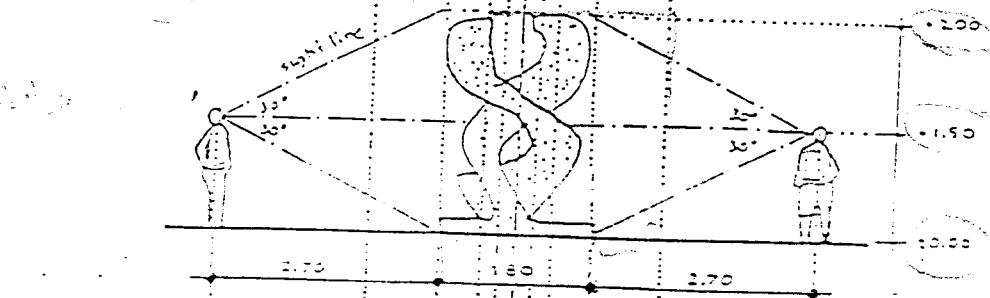
1. Koleksi Kecil



2. Koleksi Sedang



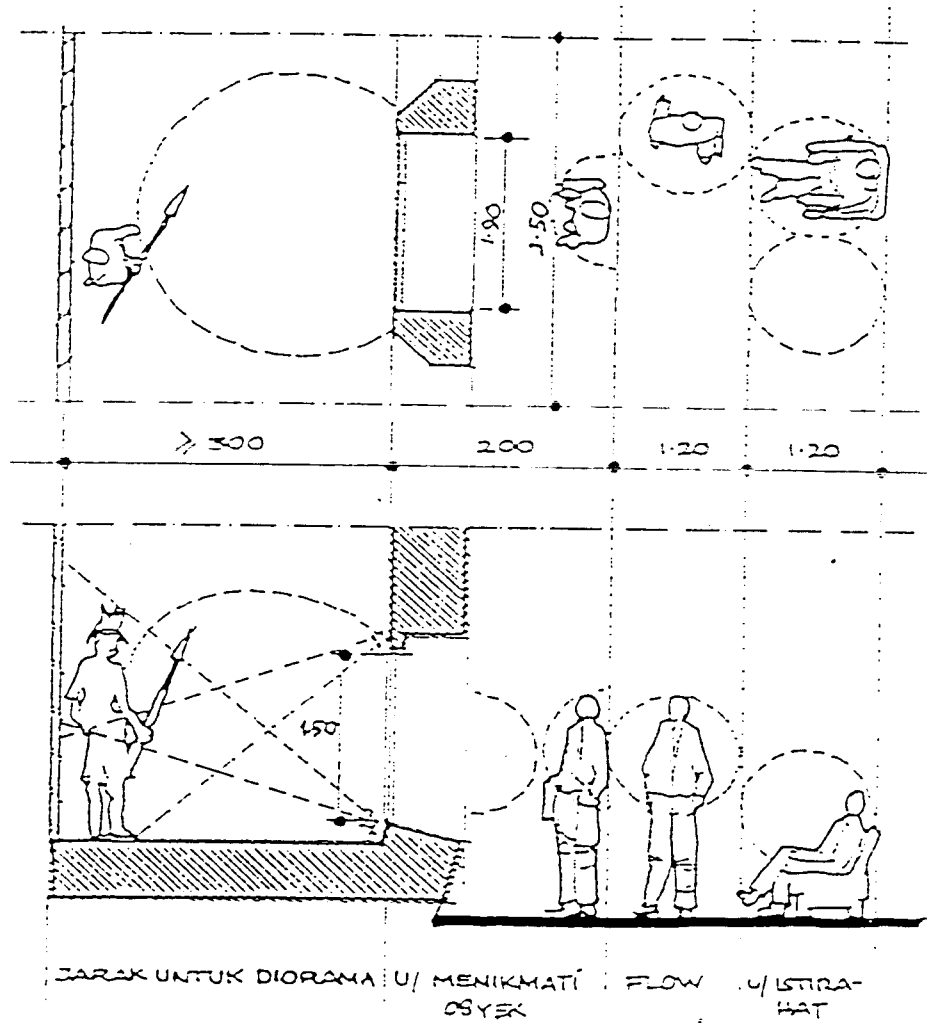
3. Koleksi Besar



SISTEM PENYAJIAN DALAM BENTUK DIORAMA

OBYEK (KOLEKSI)

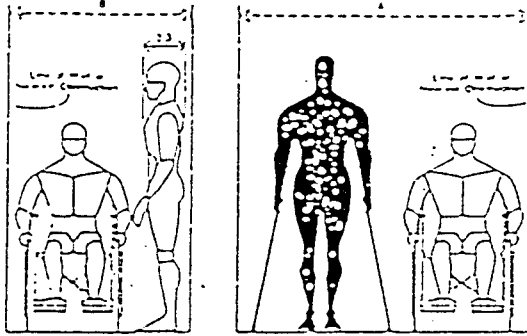
PENGAMAT



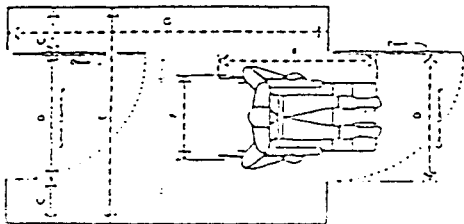
STANDART GERAK

NO	U
1	1525
2	1525
3	3225
4	815
5	1425
6	615
7	2125
8	815

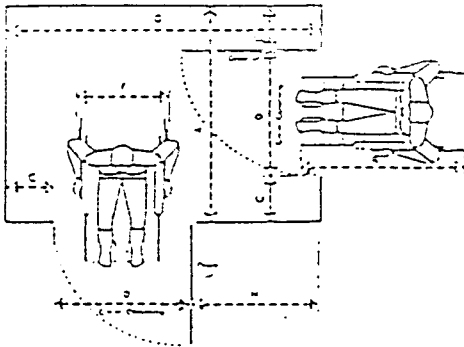
NO	U
1	745
2	415
3	815
4	1225
5	1225



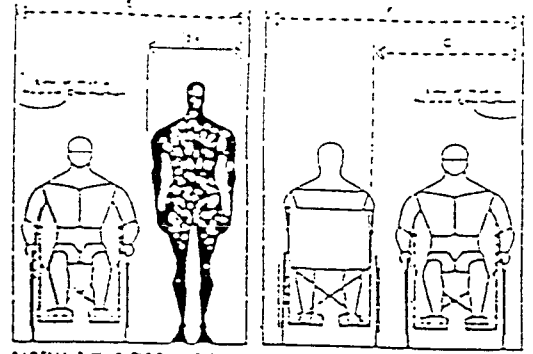
PARTIAL 3-WAY CIRCULATION FULL 3-WAY CIRCULATION
WHEELCHAIR CIRCULATION / CORRIDORS AND PASSAGES



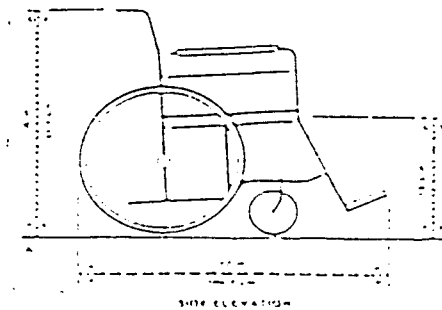
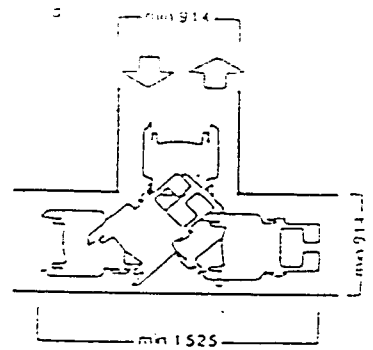
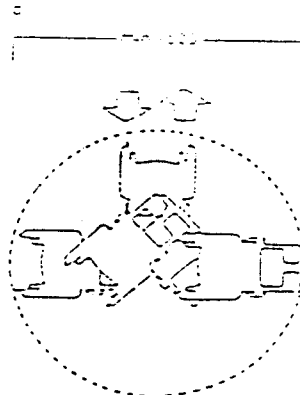
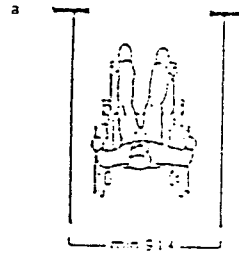
WHEELCHAIR CIRCULATION / DOORS IN ALIGNMENT



WHEELCHAIR CIRCULATION / DOORS AT RIGHT ANGLES



PARTIAL 3-WAY CIRCULATION FULL 3-WAY CIRCULATION
WHEELCHAIR CIRCULATION / CORRIDORS AND PASSAGES



SIDE ELEVATION



FRONT ELEVATION

FRONT ELEVATION

KENYAMANAN GERAK PENGAMAT

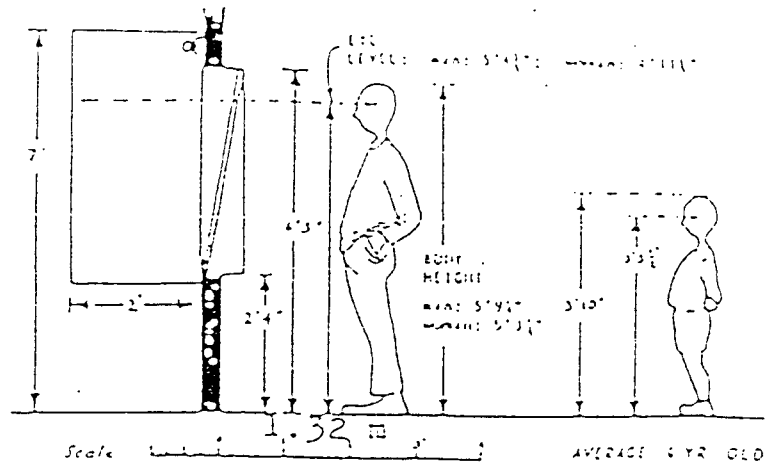


Fig. 4. Measurements of adult and six-year-old visitors in relation to cover.

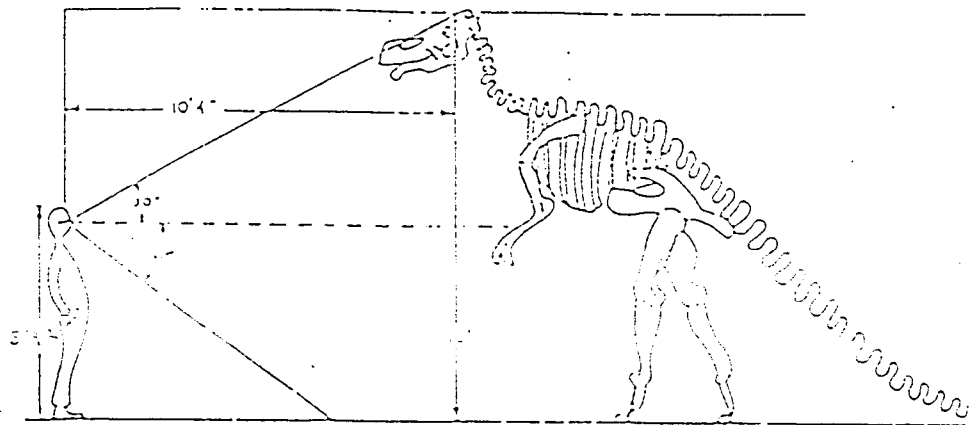
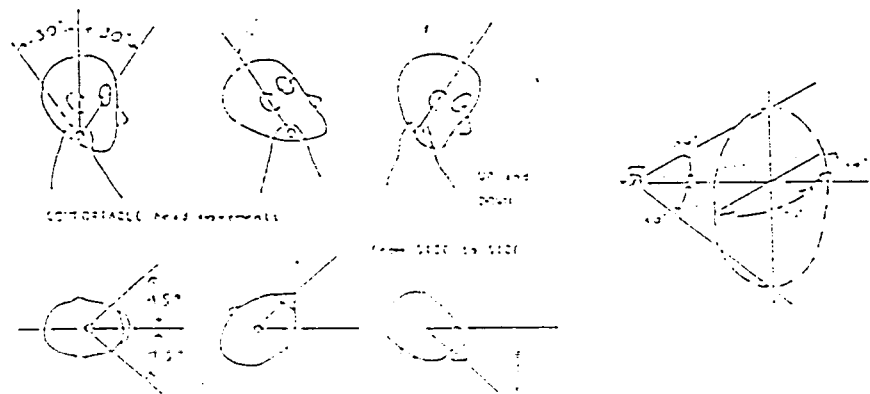


Fig. 5. Viewing distance should increase with greater size of object.



Symbol : Hand for Small Museum.