

PERPUSTAKAAN FTSP UI
HADIJAN/DELI
TGL. TERIMA : 21 - 11 - 2007
NO. INV. : 5100002497001
2497
002497

TUGAS AKHIR PERANCANGAN

MUSEUM ETNOGRAFI SULAWESI SELATAN

Penciptan Karakter Ruang dalam Bangunan
Melalui *Trasformasi* Kisah Dalam Kitab *I Lagaligo*

ETNOGRAPHY MUSEUM IN SOUTH SULAWESI
The I Lagaligo Stories Concept For Building Transformation



Disusun Oleh :

Nama Muhammad Nasrullah
NO. MHS : 02 512 067

**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
JOGJAKARTA
2007**

MILIK PERPUSTAKAAN
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN
PERENCANAAN UII YOGYAKARTA

LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN PERANCANGAN TUGAS AKHIR

MUSEUM ETNOGRAFI SULAWESI SELATAN

Penciptaan Karakter Ruang Dalam Bangunan
Melalui Transformasi Kisah Dalam Kitab / *Lagaligo*

Di susun oleh:

Muhammad Nasrullah

02 512 067

Jogjakarta, Maret 2005

Menyetujui,
Dosen Pembimbing



Ir. H. Revianto Budi Santosa, M. Arch

Mengetahui,
Ketua Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia



Ir. Hj. Hastuti Saptorini, MA

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmaanirrahiim

Sembah sujudku untukmu Yaa Rabbi, Tuhan semesta alam atas limpahan karunia, hidayah dan petunjuk jalan yang selalu dalam ridhamu **“Yaa Allah, letakkanlah dunia ini ditanganku bukan dihatiku“**, serta salam dan shalawat pada rasullulah Muhammad S.A.W yang telah membawa seribu cahaya bagi umatnya diakhir zaman

Terlahir sebagai anak desa yang terus bertanya akan suatu peradaban menuntunku untuk menuruni gunung yang dulu menjadi tempat bermainku, menyeberangi lautan yang akhirnya membawaku pada suatu kota asing dan akhirnya, cita-cita itupun telah kugapai, harapan bagi kedua orangtuaku, saudara, serta keluarga besarku di kampung halaman

Allhamdulillah, rampungnya Tugas Akhir yang berjudul “Museum Etnografi Sulawesi Selatan Di Makassar”, tentunya tidak lepas dari dukungan berbagai pihak yang ikut mengiringi, maka dengan segenap kerendahan hati ucapan terima kasih penulis kepada :

Seluruh jajaran **dosen** dan **staf jurusan Arsitektur**, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia (terima kasih telah berbagi ilmu dan menampung keluh kesah kami selama menjadi mahasiswa)

Dosen pembimbing **Ir. H. Revianto B. Santosa, M.Arch**, (akan terlalu sulit bagiku untuk menggambarkan kebaikan yang telah kudapat), “terima kasih karena menjadi Kang Mas dan Selalu menjadi Kang Masku” serta mengembalikanku pada identitas sesungguhnya

Keluargaku sebagai matahari hidupku, **Bapa’** dan **Mama’** (*wajahku kan selalu pada kedua telapak kakimu*) “*kebanggaanku yang sesungguhnya adalah menjadi anakmu*”, Abangku **Ir. M. Achi, ST** (ayooo...kapan Nikah??) “semoga sukses nah ces dengan usahamu, *sori kalo’ seringka’ bikin marako!!*”, Adeku yang Manja **ILA** (Wah..kmu merdeka sekarang) “*mana Cowokmu??..he..he..he*”, Keluarga Besar **La Toto Grup** sri dkk, Ita & Acho’s (selamat atas kehadiran si Abil), de’ Wiwi’ & Rauf (ayo berenang lagi), de’ Ayoe, de’ Aan, de’ Adit (kapan main kartu lagi??), dan **keluarga besar Tapani** yang selalu menanyakan kapan aku lulus...

Graha Jomblo Cipta Persada (Studio F4), sang pemangku adat Ahmad '**mamehlewu**' Herman (*urusin tu TA, Ploter, Proyek, Laundry, Cewek.. < :(-..)*), sang kepala studio Yanuar '**lwanez**' Pandria (*thanks bro dah bantuin buat Animasi..kapan2 pijet ya*), yang terbuang Eka '**jembils**' Erdianto (*"Love Is A Sweet Torment, dab"*), yang kembali Hari '**kelink**' Prasetyo (*kerja..kerja..kerja teruuus*), si anak bawang Wien '**elmonto**' Elma Naura (*hidoep dankdhut..!!*)Mr. Maketo Arie '**asink**' Wahyudi (*syiapa tuuu..?*), Si Manisku dari Jembatan Ancol Diah '**iden**' Larentari (*hati-hati dengan volume suaramu!!..*)

Teman-temanku Arsitektur '02..Studio Petik Api & Studio Timoer2, **Randi** '**pecun**' **Novian N'** Ina (*Thank 100x..dah jadi tim sukses TA-ku..cukup ngga??*), **UQ** '**Si Mbah**', **Ujo Brekele N'** Bima '**Si Dewa**' (*besok maket sapa lagi?*), Ahmad '**fafa**' Fachruddin, Uztads M. Oslan '**gepenk**' Ikhsan, **Ramli**, Yuandri '**Si Nyong**' (*Thanks frends dah membantuku selama ini..yakin dia yang terakhir??*), **Mukti** (*ingat ngga 3 kembang sungai?*), **Febri** '**Si Bho**' (*sang Sekertaris abadi*), **Recky** '**kipli**' (*jangan suka menghayal!*), **Wira** '**jawir**' Ohara (*kog hilang kamu..*), **Dimas**'mutsu', **Billy**, **Sam**, Widya '**iya**' Sofana (*Selamat menantikan sang bayi!!*), **GOMED** (Ari Gondrong, Dika, Didit, Avis, Katni, Tyo), **Yoeli** (*kangen ma si meong..*), **Alm. Henu Renandy** (*semoga damai disisinya, Amin!*), *my Best Friends* **Azis** (*sadar ndul...!!*)

Teman-teman dimedan studio TA, **de' QQ** (*makasih mau mengerti sifatku..ingat jangan suka ngeluh!!*), **Bung Prana** (*jangan Marah ya, makin diejek kan makin disayang!!..ha..ha..ha*), **Meira** (*Tema kostumnya apa lagi mei..?*), **De' Vita** (*Horee..dah jadi sarjana..Dah baca Ayat-ayat Cinta ?*), **De' Tia** (*jangan suka ngupil..*), **Dian** (*bingung ya ma cara berfikirku..thanks ya buat catatan kuliahnya!!*), **Sigit** '**pamijo**', **Taufiq** '**Ateng**', **Mr. DJ Udi** '**Tukul**', **Dhani** '**Shouping Mall**', **Miftah** '**Ucup**' (*ayo main ps..*), **Rian** (*pengen ketemu Sa'i Baba ya..*), **Ivan** (*tabah ya..*), **Vina** (...) **Mas Utut** dan **Mas Sarjiman**

Keluarga Besar Mahasiswa arsitektur-Ull, dari Angk. 98, 99, 00, 01, 02, 03, 04, 05, yang selalu peduli membesarkan nama arsitektur Ull

Bunga-bunga (..?..) yang sejenak hadir dalam pengembaranku (Maaf!!....), Teman-teman **DPM-FTSP Periode 2005-2006** (Soni, Hanung, Akxa '**Blewa**', Andri, Kiki & Nizar), **LEM-FTSP** periode 2005-2006 (Deni, dan staf), **HMTS** (Amar, dan staf), **HMTL** (Ari, dan Staf), **HMA** (Angga '**Begono**', dan Staf),

SOLID (Mas Alif, dkk), **KOPMA** (Thanks atas bonnya), **mba' Wien** yang selalu setia mengurus lembaga,.. *"terima kasih telah berjuang bersama selama satu periode ini"*...**HIDUP MAHASISWA!!!!!!**., **Keluarga besar Mahasiswa FTSP – UII**, Mang Heru, Okta, Dirgantara 'kere', Dedi 'dream band', Aswin 'rokan' (kapan main lagi?), **Komunitas SERKA WAHID** (bang iping, dkk), Teman-teman di **MAPALA UNISI** (Binoks, Tegi, Ucup, Jupri, Bang Modo, Mangan, Mr. Gimbal 'Bemo', Tagor), **kantin Bu Munichy** (*dah sarjana nih Bu..malu kalo gratis lagi..he..he*), **kantin pak Agus** yang selalu setia menjamu makan siang, **Komunitas Coffea Break (mas Nana & mba' Fitri)** tempatku mencari inspirasi

Serta seluruh teman, sahabat, dan saudara yang ikut memberikan saran, doa, dan semangat dalam menjalani masa kuliah, semoga dapat menjadi amal ibadah disisi Allah SWT, Amin

Saya menyadari akan keterbatasan dalam penyusunan tugas akhir ini, dan harapan bahwa seorang arsitek juga memiliki peran dalam memperkenalkan dan melestarikan budaya bangsa bukan diatas kertas semata. Akhirnya semoga tugas akhir ini bisa bermanfaat bagi semua pihak, terima kasih

Allahuma Amiin. Wassalamualaikum. Wr. Wb

Jogjakarta, Maret 2003

Muhammad Nasrullah

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	I
KATA PENGANTAR.....	II
DAFTAR ISI.....	V
ABSTRAKSI.....	IX
BAB I	
PENDAHULUAN	
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.1.1 GAMBARAN UMUM.....	1
1.1.2 KEBUDAYAAN SULAWESI SELATAN.....	2
1.1.3 KEBERADAAN MUSEUM ETNOGRAFI.....	5
1.2 PERMASALAHAN.....	7
1.2.1 PERMASALAHAN UMUM.....	7
1.2.2 PERMASALAHAN KHUSUS.....	7
1.3 TUJUAN PEMBAHASAN.....	7
1.4 LINGKUP PEMBAHASAN.....	8
1.4.1 PEMBAHASAN UMUM.....	8
1.4.2 PEMBAHASAN KHUSUS.....	9
1.5 METODA PEMBAHASAN.....	9
1.5.1 PENCARIAN DATA.....	9
1.5.2 ANALISA.....	10
1.5.3 TAHAP PERUMUSAN KONSEP.....	10
1.5.4 SCHEMATIC DESIGN.....	10
1.6 KERANGKA POLA PIKIR.....	11

BAB III

ANALISA DATA

SEBAGAI LANDASAN KONSEPTUAL PERANCANGAN

3.1	PENJABARAN EPIK / LAGALIGO.....	43
3.1.1	BATARAGURU DIUTUS KEBUMI.....	44
3.1.2	PETUALANGAN SAWERIGADING.....	45
3.2	KEBUTUHAN RUANG.....	47
3.3	ANALISA POLA SIRKULASI.....	49
3.3.1	POLA SIRKULASI PENGUNJUNG MUSEUM.....	49
3.3.2	POLA SIRKULASI PENGELOLA.....	49
3.4	PENGELOMPOKAN RUANG.....	50
3.5	ANALISA KEGIATAN.....	51
3.5.1	ANALISA KEGIATAN.....	51
3.5.2	ANALISA PELAKU.....	51
3.6	ANALISA SITE.....	52
3.6.1	ANALISA VIEW PADA SITE.....	53
3.6.2	ANALISA PERGERAKAN ANGIN.....	54
3.7	PLOTING ZONA FUNGSI.....	55
3.8	PENATAAN RUANG DISPLAY.....	57
3.9	STANDAR KENYAMANAN.....	58
3.9.1	KENYAMANAN VISUAL.....	58
3.9.2	SISTIM PENCAHAYAAN.....	60
3.9.3	SISTIM PENGHAWAAN.....	61

BAB IV

PENGEMBANGAN DESAIN

4.1	TRANSFORMASI KISAH I LAGALIGO.....	63
4.1.1	BATARAGURU DIUTUS KE BUMI.....	63
4.1.2	PETUALANGAN SAWERIGADING.....	65
4.2	MATERIAL.....	70
4.3	EKSPLORASI BENTUK.....	71
4.3.1	ARSITEKTUR TRADISIONAL TONGKONAN.....	71
4.3.2	PENATAAN LANDSCAPE.....	72
4.3.3	POTONGAN BANGUNAN.....	74

BAB II

TINJAUAN MUSEUM DAN KEBUDAYAAN

2.1	PENGERTIAN.....	12
2.1.1	PENGERTIAN MUSEUM.....	12
2.1.2	PENGERTIAN ETNOGRAFI.....	12
2.1.3	KLASIFIKASI MUSEUM.....	13
2.1.4	TEKNIK PRESENTASI.....	14
2.1.5	SISTEMATIKA PAMERAN.....	15
2.1.6	MUSEUM ETNOGRAFI SEBAGAI WAHANA UNTUK MELESTARIKAN BUDAYA LOKAL.....	15
2.2	KEBUDAYAANSULAWESI SELATAN.....	16
2.2.1	ETNIS MANDAR.....	17
2.2.1.1	KESENIAN DAN BUDAYA.....	18
2.2.1.2	KERAJINAN	18
2.2.2	ETNIS TORAJA	20
2.2.2.1	BUDAYA TORAJA.....	20
2.2.2.2	KESENIAN TRADISIONAL TORAJA.....	23
2.2.2.3	KERAJINAN.....	24
2.2.3	ETNIS MAKASSAR.....	25
2.2.3.1	BUDAYA MARITIM.....	26
2.2.3.2	KESENIAN DAN OLAHRAGA TRADISIONAL.....	27
2.2.4	ETNIS BUGIS.....	28
2.2.4.1	BUDAYA DAN TRADISI BUGIS.....	28
2.2.4.2	KESUSASTRAAN DAN SENI.....	29
2.3	UNSUR SIMBOLIK PADA RUMAH ADAT TONGKONAN.....	32
2.3.1	BAGIAN KAKI (<i>KOLONG</i>).....	32
2.3.2	BAGIAN BADAN RUMAH.....	32
2.3.4	BAGIAN ATAS.....	33
2.4	ELEMEN PELENGKAP TONGKONAN.....	35
2.4.1	<i>ARIRI' POSI'</i>	35
2.4.2	<i>TULAK SUMBA</i>	35
2.5	RUMAH ADAT MAKASSAR, BUGIS, DAN MANDAR.....	36
2.6	RINGKASAN KISAH / <i>LAGALIGO</i>	40

4.3.4 STRUKTUR DAN KONSTRUKSI.....	75
4.3.5 ELEMEN PEMBENTUK FASAD.....	75

HASIL RANCANGAN

5.1 SITEPLAN.....	77
5.2 BENTUK FASAD.....	79
5.3 INTERIOR	81
5.4 DENAH DAN POTONGAN.....	84
5.5 RESTORAN DAN CAFFETARIA.....	85
5.6 KANTOR PENGELOLA.....	86

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



ABSTRAKSI

MUSEUM ETNOGRAFI SULAWESI SELATAN

Latar belakang geografis, prasejarah dan sejarah Sulawesi Selatan telah melahirkan unsur budaya yang menarik. Seseorang dapat mengamati, menikmati dan merasakan pengalaman pada keunikan budaya yang hanya dapat ditemukan di daerah ini. Semisal upacara-upacara, tari-tarian, seni ukir, tenunan cantik yang ditenun dari bahan benang kapas dan sutera serta arsitektur tradisional rumah Tongkonan yang sangat khas. Dan salahsatu program jangka panjang PEMDA – Makassar adalah mendirikan museum yang dapat memberikan gambaran dan sejarah mengenai propinsi ini

Produk kebudayaan dari etnis Bugis, Makassar, Toraja, dan Mandar menjadi koleksi utama museum ini yang didukung oleh Pusat Kajian Budaya Sulawesi Selatan. Sebagai sebuah karya kuno yang lahir di tanah Bugis, maka transformasi kisah dalam kitab *Lagaligo* menjadi landasan utama dalam konseptual perancangan, kisah heroik dan patriotik akan dituangkan dalam bentuk petualangan dalam museum

Penyajian kisah *Lagaligo* akan disuguhkan kedalam dua bagian yakni kehadiran Bataraguru di bumi dan petualangan Sawerigading. Ruang Bataraguru akan ditampilkan pada satu ruangan khusus dengan mengangkat tema kehadiran Bataraguru di bumi, sedangkan penyajian ruang Sawerigading ditampilkan melalui sirkulasi pengunjung dengan mencoba menggambarkan situasi/kejadian yang dihadapi oleh Sawerigading dalam pengembaraannya,

Untuk lebih menarik minat masyarakat, beberapa fasilitas pendukung juga akan disediakan seperti tempat pertunjukan serta restoran dan caffeteria yang lebih mengutamakan sisi visual pengunjung pada view yang menarik baik alami (luar site) maupun buatan (dalam site)

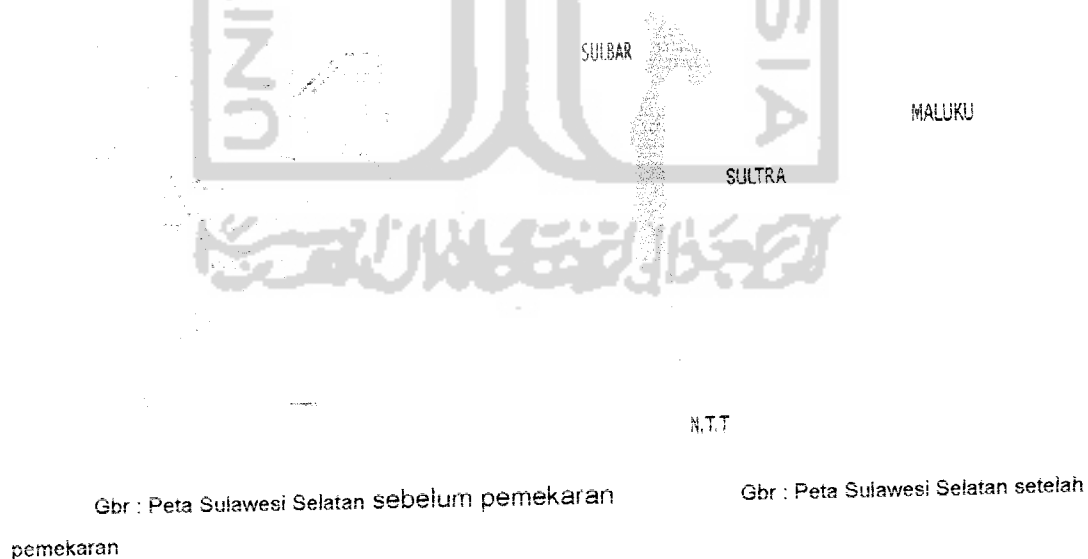
Diharapkan dengan adanya perpaduan diatas sedikit mampu mengikis paradigma masyarakat bahwa museum bukanlah tempat menarik untuk dikunjungi, namun lebih dari itu bahwa museum sebenarnya banyak menyimpan rahasia tentang masa lalu suatu bangsa dan penting baginya untuk menginformasikan ini kepada generasi selanjutnya !

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

1.1.1. Gambaran Umum Propinsi Sulawesi Selatan

Propinsi Sulawesi Selatan, memiliki aneka ragam kebudayaan dan keadaan geografisnya sangat bervariasi. Ada dataran rendah dan ada juga gunung yang tinggi, tanah yang gersang dibagian selatan, pantai yang panjang dengan desa-desa nelayan, gua-gua *stalaknit* dan *stalaktit*, danau dan air terjun, serta gunung berapi yang tidak aktif. Daerah ini termasuk salah satu wilayah yang penduduknya paling padat di luar pulau Jawa dan Bali. Tujuh puluh persen penduduk di Sulawesi Selatan hidup dari hasil pertanian dan hasil laut. Padi dihasilkan dari sawah irigasi di dataran rendah, sementara di perbukitan tanaman yang dihasilkan antara lain jagung, ubi kayu, wijen, merica, cengkeh, pala, kopi, kakao, kelapa dan pisang. Tenun sutera, penangkapan ikan dan perdagangan merupakan sumber penghasilan lain bagi penduduk di daerah ini. Yang lain bekerja di bidang industri dan pertambangan, pegawai negeri, usahawan dan turisme.



Di Sulawesi Selatan terdapat empat suku bangsa yang besar, yaitu: Bugis, Makassar, Toraja dan Mandar, dan sebagian kecil suku bangsa lain.

Suku Bugis dan Makassar beragama Islam dan tinggal di sepanjang pantai bagian selatan, terkenal dengan kerajinan tangan dan jiwa pelautnya. Suku Toraja yang beragama Kristen tinggal di bagian utara dan tetap mempertahankan kebudayaannya yang khas. Suku Mandar memiliki kemiripan dengan suku Bugis, tinggal di bagian barat laut yang jarang penduduknya

Luas Provinsi Sulawesi Selatan adalah 62.482,54 km² dengan jumlah penduduk 8.233.375 jiwa (sensus 2003). Mata pencarian utama masyarakatnya adalah Petani, nelayan, dan pedagang. Ibukota Propinsi ini adalah Makassar yang dulu bernama Ujung Pandang, namun pada tahun 2002 diubah diganti menjadi Makassar karena alasan sejarah

Latar belakang geografi prasejarah dan sejarah Sulawesi Selatan, melahirkan unsur budaya yang menarik. Dari daerah ini, keunikan budaya yang dapat di lihat dan dinikmati antara lain upacara-upacara, tarian tradisional, tenunan indah yang ditenun dari benang-benang kapas seni ukir, dan pemandangan alam tropik yang sangat menakjubkan.

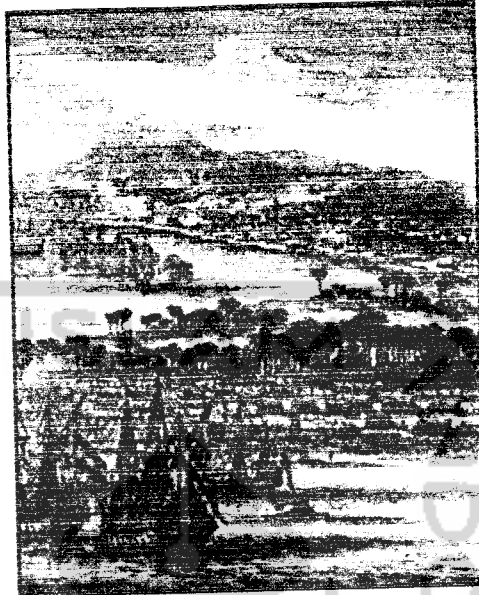
Pada masa kejayaan perniagaan rempah-rempah, di abad ke-15 sampai ke-19, Sulawesi Selatan berperan sebagai pintu gerbang bagi kepulauan Maluku, sebagai tanah penghasil rempah. Kerajaan Makassar dan Bone yang memainkan peran penting tampak di dalam sejarah kawasan timur Indonesia di masa lalu

1.1.2 Kebudayaan Sulawesi Selatan

Selama masa keemasan perdagangan rempah-rempah, di abad ke-15 sampai ke-19, keempat suku asli tersebut memainkan peranan penting didalam sejarah kawasan timur Indonesia dimasa lalu. Suku bangsa Toraja terkenal mempunyai budaya spesifik bernuansa religius yang tampak pada upacara-upacara kematian, rumah tradisional dengan atapnya yang melengkung, ukiran yang cantik dan warna yang alami

Suku bangsa Makassar, Bugis dan Mandar terkenal sebagai pelaut patriotik baik di masa perang maupun di masa damai. Dengan perahu layar tradisionalnya mereka mampu mengarungi lautan Indonesia sampai ke

bagian utara Australia. Beberapa pulau di samudera Pasifik sampai daratan di pantai Afrika pernah mereka singgahi. Alat transportasi yang mereka gunakan adalah kapal *Pa'dewakkang* yang terus dimodifikasi yang akhirnya dikenal dengan nama Pinisi



Pelabuhan Makassar abad ke 16



Gbr. Perahu pinisi



Gbr. Perahu Sandeq

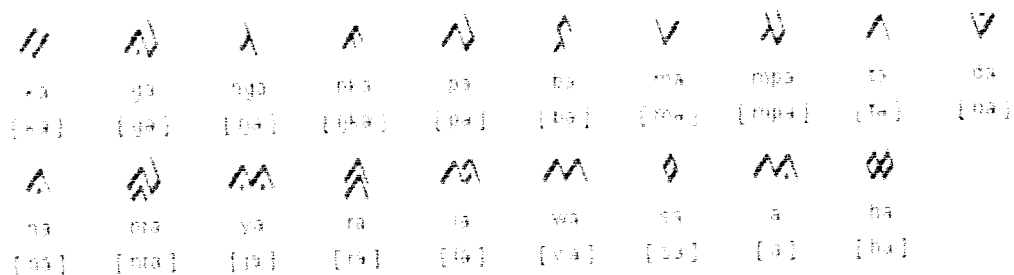
Masyarakat Sulawesi Selatan sebenarnya telah memiliki peradaban yang cukup maju ketika sekitar abad ke-13 tradisi lisan telah dikenal oleh masyarakat dalam bentuk aksara *lontara* dan melahirkan sebuah epik yang terangkum dalam kitab *Sure' Galigo* dan merupakan karya sastra terpanjang di dunia. Naskah bersyair tersebut ditulis dalam bahasa Bugis

kuno dengan gaya bahasa sastra tinggi. Karya ini ditulis oleh *La Galigo*, nama salah seorang tokoh, budayawan, sastrawan, sekaligus negarawan dalam masa periode klasik masyarakat Sulawesi Selatan.

Kitab *La Galigo* sendiri memuat genesis Bugis, aturan-aturan kemasyarakatan, tata moral, pengobatan, hukum kelautan, juga berbagai perilaku manusia yang *destruktif*. Sampai saat ini masih banyak orang Bugis yang percaya bahwa peristiwa yang diceritakan dalam naskah tersebut benar-benar pernah terjadi pada masa lalu ketika manusia masih berhubungan langsung dengan *Dewata*

Budaya dan tradisi yang masih sangat berlaku pada kehidupan sosial masyarakat Sulawesi Selatan pada umumnya adalah konsep *siri' na passé*. Dalam kehidupan masyarakat Bugis, Makassar, dan Mandar, *siri'* merupakan hal yang prinsipil dalam diri mereka. Tidak ada satupun yang paling berharga untuk dipertahankan didunia ini selain dari pada *siri'* karena *siri'* merupakan harga diri, jiwa, dan martabat mereka. Sedangkan *passé* berhubungan erat dengan identitas mereka. *Passé* merupakan kekuatan pemersatu yang menjamin *kohesi internal* dalam suatu keluarga atau kelompok sosial, sehingga mereka bisa saling membantu kapan saja ketika dibutuhkan

Dalam tradisi lisan, masyarakat Sulawesi Selatan mengenal metoda aksara *lontara* yang sistematika urutannya *ka, ga, nga, pa, ba, ma, ta, da, na, nra, ca, ja, nya, nca, ya, ra, la, wa, sa, ha*. Namun beberapa perubahan yang terjadi seiring bergantinya waktu pada huruf *ngka, mpa,* dan *nca*, yang mungkin baru ditambahkan pada abad ke-19



Gambar : Urutan Aksara Bugis

Perkembangan zaman dan teknologi di Indonesia telah menyebabkan perubahan yang signifikan terutama pada wilayah perkotaan di Makassar. Berbagai pusat perbelanjaan modern yang menarik jiwa konsumtif seperti Mall Ratu Indah, Makassar Trade Center, Diamond Plaza, Panakukang Trade Centre, Latanete Plaza, Ramayana Plaza dan Global Trade Centre terus meramaikan sektor perdagangan di Sulawesi Selatan. Kebutuhan masyarakat akan barang-barang impor yang baru terus meningkat, sementara hasil daerah sendiri terlupakan oleh gemerlapnya suasana metropolis. Kebudayaan dan kesenian lokal semakin terlupakan, keberadaan seniman tradisional semakin tersisih dan berkurang jumlahnya. Kebudayaan dan kesenian barat modern telah menguasai berbagai penjuru wilayah, walaupun dalam beberapa kasus mampu diadaptasikan oleh masyarakat Sulawesi Selatan.

Sebagai bangsa yang mempunyai warisan budaya dan sejarah yang kaya, maka sewajarnya bagi kita untuk melestarikan dan meneruskan budaya tersebut. Usaha pelestarian tersebut bukanlah pelestarian semata-mata, tetapi karena pelestarian budaya merupakan bagian penting dalam pembinaan dan pengembangan nilai dan sejarah yang dapat bermanfaat bagi generasi berikutnya

Pewarisan yang baik adalah melalui suatu wadah yang dapat mengungkapkan secara objektif dan jelas nilai kebenaran ilmiah sebagai pembuktian sejarah dengan disertai koleksi perilaku sejarah. Wadah tersebut adalah wadah yang dapat memberikan gambaran kongkrit tentang arti nilai budaya dan sejarah masyarakat Sulawesi Selatan berupa tempat yang disebut Museum

1.1.3 Keberadaan Museum Etnografi Sulawesi Selatan

Makassar merupakan ibukota propinsi, kota ini juga dikenal dengan istilah sebagai kota "*Angin Mamiri*", yang berarti "*kota hembusan angin sepoi-sepoi basah*". Dan juga terkenal dengan "*Pantai Losari*"nya yang indah. Pemilihan kota Makassar sebagai daerah berdirinya museum atas didasari pertimbangan akan rencana jangka panjang Pemda untuk

menjadikannya sebagai kota dagang, pusat industri, kota maritim, kota pendidikan, kota budaya, dan kota pariwisata. Dan salah satu bentuknya adalah pendirian museum yang bertaraf internasional

Museum merupakan tempat atau lembaga dengan aktifitas-aktifitas tertentu dalam bentuk suatu bangunan untuk mewedahi aktivitas tersebut. Adapun aktifitas yang dimaksud yaitu penyimpanan benda-benda hasil kebudayaan manusia pada suatu peradaban

Keberadaan museum banyak dipahami hanya sebagai tempat penyimpanan benda-benda purbakala semata. Namun lebih dari itu, museum sebenarnya banyak memberikan kita informasi tentang suatu peradaban masa lampau yang semestinya memberikan pembelajaran bagi kita demi masa depan yang jauh lebih baik. Sebagai substansi dari museum, maka museum etnografi lebih fokus kepada kebudayaan suatu masyarakat tertentu yang masih dipertahankan dan perlu ada perhatian khusus untuk pelestariannya

Museum Etnografi selain sebagai wahana pelestarian budaya lokal yang pada nantinya akan memberikan gambaran tentang sejarah peradaban masa lampau masyarakat Sulawesi Selatan, maka aspek edukasi serta pariwisata juga akan menjadi nilai tambah akan keberadaan museum ini

Keberaradaan museum etnografi Sulawesi Selatan, diharapkan mampu menjadi wadah untuk menjebatani dua aspek yakni antara pelestarian budaya lokal dan pengembangan pariwisata. Fungsi utama sebagai museum akan didukung oleh pusat kajian budaya dan tempat pementasan sebagai jawaban untuk mendukung aspek sosialisasi yang intens kepada masyarakat khususnya generasi muda



Gambar : Kota Makassar

1.2 Permasalahan

Sebagai sarana untuk mendukung kegiatan pariwisata dan pelestarian budaya lokal dengan memperhatikan latar belakang yang tertulis diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1.2.1 Permasalahan Umum

- Bagaimana merancang Museum yang menarik untuk dikunjungi oleh masyarakat baik perorangan maupun kelompok

1.2.2 Permasalahan Khusus

- Bagaimana merancang Museum Etnografi dengan menghadirkan cerita dalam kitab / *Lagaligo* kedalam desain
- Bagaimana menciptakan pengalaman dalam ruang museum bagi pengunjung

1.3 Tujuan Pembahasan

- Menghadirkan Museum Etnografi Sulawesi Selatan sebagai wadah untuk melestarikan budaya lokal

- Mengubah persepsi masyarakat bahwa museum hanya sekedar tempat menampung benda-benda purbakala semata dan berkesan kuno dan tidak menarik untuk dikunjungi
- Menjadikan Museum sebagai wahana rekreasi yang nyaman untuk dikunjungi baik oleh keluarga, kelompok masyarakat, pelajar, dll
- Menghadirkan sistem display objek yang baik dalam museum menyangkut tata peletakan objek dan sistem pencahayaan sesuai dengan standar teknis yang berlaku
- Menciptakan kesatuan antara site dan bangunan dengan potensi yang ada disekitarnya

1.4 Lingkup Pembahasan

1.4.1 Pembahasan umum

Lingkup pembahasan umum akan meliputi aspek informasi mengenai budaya pribumi Sulawesi Selatan serta unsur simboliknya, yakni :

- Pembahasan produk kebudayaan suku Bugis, Makassar, Mandar, dan Toraja
Merupakan tahap yang akan menguraikan hal-hal apasaja yang menarik untuk ditampilkan di museum, apakah memiliki nilai histori yang tinggi atau karena keberadaannya yang sudah cukup langka
- Produk maritime
Berisi tentang produk maritime masyarakat di Sulawesi Selatan yang menjadi salahsatu faktor keberhasilan mereka mengarungi lautan
- Ringkasan epik I Lagaligo
Berisi tentang ringkasan epik I Lagaligo yang menjadi bagian konsep transformasi bentuk kedalam bangunan

1.4.2 Pembahasan Khusus

Pada lingkup pembahasan ini akan mencakup aspek-aspek teknik perancangan serta hal-hal yang berpengaruh dan perlu ada perlakuan khusus didalamnya, seperti:

- Standar kebutuhan dan persyaratan ruangnya, baik sarana utama dan pendukungnya
Membahas tentang kebutuhan ruang pada museum ini serta persyaratan dimensi ruangnya akan diterapkan di bangunan
- Pelaku kegiatan serta pola sirkulasinya
Membahas tentang gambaran pola sirkulasi yang dijabarkan berdasarkan pelaku kegiatannya
- Wujud transformasi konsep epik / *Lagaligo*
Membahas tentang bagaimana menginterpretasikan epik tersebut dalam wujud desain
- Standar penyajian objek display
Membahas tentang standar teknis penyajian objek display yang nyaman menyangkut tata peletakannya maupun sistim pencahayaannya apakah memanfaatkan pencahayaan alami atau buatan
- Analisa site
Membahas tentang potensi, orientasi, serta hal-hal yang berpengaruh pada perancangan nantinya

1.5 Metoda Pembahasan

1.5.1 Pencarian Data

Metoda yang digunakan dalam pencarian data didapatkan dengan melalui proses sebagai berikut :

- Studi literature, yakni mempelajari hal-hal yang berhubungan dengan kebudayaan Sulawesi Selatan, mendalami unsur-unsur simbolik Sulawesi Selatan
- Data instansional, yakni data-data dari instansi pemerintah yang terkait

BAB II
TINJAUAN MUSEUM & KEBUDAYAAN
SULAWESI SELATAN

2.1 Pengertian

2.1.1 Pengertian Museum

Museum menurut Ensiklopedi Nasional adalah (1990) adalah suatu bangunan tempat orang memelihara, menelaah, dan memamerkan barang-barang yang memiliki nilai histories, misalnya peninggalan sejarah, seni, dan barang-barang kuno atau antic

Sedangkan menurut Statues International Council of Museum¹ (ICOM) mengatakan bahwa museum adalah suatu lembaga yang bersifat tetap, tidak mendcari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, mengumpulkan dan merawat, mengkomunikasikan dan memamerkan untuk tujuan-tujuan studi, pendidikan dan kesenangan, melalui bukti-bukti material, manusia dan lingkungannya

2.1.2 Pengertian Etnogرافي

Etnogرافي adalah paparan mendalam mengenai ciri-ciri budaya tertentu suatu kelompok masyarakat, ciri-ciri tersebut akan menjadi penanda suatu system budaya yang terdiri atas sub-sistem gagasan, sub-sistem perilaku, dan sub-sistem benda hasil budaya

Dengan demikian, museum etnogرافي adalah ditujukan untuk menyajikan dan menunjang pengkajian sejumlah aspek tertentu dari sub-budaya tersebut, karena museum pada dasarnya adalah "tempat" maka kategori aspek budaya yang ditanganinya didasarkan atas sub-sistem benda hasil budaya. Budaya yang disajikan adalah budaya yang masih hidup dan berkembang, sehingga museum ini

¹ DRS. Moh. Amir. Studi Musiologi. Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta, Dirjen Kebudayaan Depdikbud 1090/1991

selaknya mendukung bukan hanya pada pelestarian tapi juga perkembangan secara dinamis

2.1.3 Klasifikasi Museum

Adapun klasifikasi dari museum adalah sebagai berikut :

- Museum berdasarkan koleksi, yaitu museum umum, museum sejarah, museum kebudayaan, museum industri, dll
- Berdasarkan yang menjalankan, yaitu museum pemerintah, museum universitas, museum tentara, museum yang berdiri sendiri, museum komersial, dll
- Berdasarkan area yang dijangkau, yaitu museum nasional, museum daerah, dan museum local
- Berdasarkan pengunjung yang dijangkau, yaitu museum pendidikan, museum spesialis, dan museum umum
- Berdasarkan cara memamerkan koleksi, yaitu museum tradisional, museum terbuka, dan museum sejah

Namun perlu diperhatikan bahwa museum tidak memiliki standar baku dalam penyajiannya. Kadang agak membingungkan, di satu sisi museum adalah lembaga dengan aktivitas tertentu, sedangkan di sisi lain, museum adalah bangunan yang mewadahi lembaga tersebut. Terlebih, museum adalah tempat menyimpan artefak (benda hasil budaya manusia), sedangkan bangunan adalah salah satu jenis artefak itu sendiri. Ada beberapa pola hubungan antara bangunan dengan lembaga dan koleksi museum

- Bangunan adalah pameran itu sendiri
- Bangunan adalah museum
- Bangunan adalah narasi museum
- Bangunan adalah wadah netral bagi koleksi museum

Museum adalah tempat untuk kita melihat masa lampau dan terus mengkajinya demi masa depan yang jauh lebih baik

Museum adalah tempat untuk belajar, dimana pengunjung diajak untuk berinteraksi dengan objek yang dipamerkan oleh museum

maupun bangunan museum itu sendiri yang menjadi objek dari pameran

Museum dapat berupa sepetak kamar (seperti di Museum Dr. Yap, Yogyakarta) ataupun seluas satu kota yang tak usai dijalaninya dalam waktu seminggu. Terlebih, kisaran paradigma yang melatarbelakangi suatu rancangan museum sangatlah luas, mulai dari yang sangat simbolis untuk menjadi monumen segala zaman, sampai yang tak lebih dari gudang barang

2.1.4 Teknik Presentasi

Objek pameran merupakan jantung museum, untuk itu penyajian objek tersebut menjadi hal yang penting untuk diperhatikan agar objek pameran tersebut tidak kehilangan makna namun bisa menghadirkan *interpretasi* akan nilai pentingnya

Adapun teknik-teknik presentasi objek pameran yang biasanya diterapkan pada museum adalah :

➤ Teknik Partisipasi (*Participation Techniques*)

Teknik ini mengajak pengunjung untuk terlibat secara fisik dengan benda-benda pameran, misalnya dengan menekan tombol untuk mengetahui objek pameran, *question and answer games*, dan lain sebagainya

➤ Teknik Berdasarkan Objek Pameran (*Object Base Techniques*)

Penyajian teknik ini dapat diterapkan melalui beberapa metode, seperti meletakkan seluruh koleksi museum pada tempat pameran, menampilkan hanya sebagian objek museum, atau dengan menampilkan objek pameran dalam suatu tema tertentu

➤ Teknik Simulasi

Teknik ini mengajak pengunjung untuk berpetualangan dengan menggambarkan kondisi atau situasi objek pada ruang pamerannya

➤ Teknik Audiovisual (*Audiovisual Techniques*)

Teknik ini menyajikan objek dalam bentuk film, planetarium, slide, dan lain sebagainya

➤ Teknik Panel

Penyajian objek pameran dilakukan dengan menempel objek tersebut pada dinding, cara ini lebih konvensional untuk menyajikan objek. Teknik ini diterapkan pada objek yang lebih menekankan pada suatu urutan seperti kronologis, tematis, dan dimensional

2.1.5 Sistematika Pameran

➤ Pameran Tetap

Pameran yang dilaksanakan dengan materi/koleksi pameran tetap (permanen). Materi yang dimaksud adalah hasil kebudayaan dari masing-masing etnis (Bugis, Makassar, Toraja, dan Mandar). Sistematika pameran disajikan berdasarkan urutan kejadian, perkembangan, atau sejarah materi itu sendiri

➤ Pameran Temporer

Pameran yang diselenggarakan secara rutin dengan materi yang diganti setiap jangka waktu dan tema tertentu. Adapun materi yang disajikan adalah hasil kreasi/produk baru masyarakat yang memiliki nilai seni ataupun kebudayaan

2.1.6 Museum Rekreatif sebagai Wahana untuk Menjaga dan Melestarian Budaya Lokal

Pengertian Kebudayaan:

- ◆ Kebudayaan adalah pemikiran, karya, dan hasil karya manusia, yang tidak hanya berakar dari nurani saja, tetapi melalui belajar yang hanya bisa dicetus oleh manusia²

Menurut Koentjaraningrat kebudayaan dikelompokkan dalam tiga wujud, yaitu :

1. **Wujud Budaya**, yaitu sebagai kompleksitas ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, dan sebagainya. Wujud ini adalah

² Koentjaraningrat, kebudayaan, mentalitet, dan pembangunan, hlm. 32

system ideal dari kebudayaan yang sifatnya abstrak tidak dapat diraba atau dilihat karena terletak didalam pikiran yang berkaitan satu sama lain menjadi suatu sistim yang berpola (Habit of Thinking)

2. **Wujud Sosial**, yaitu aktivitas kelakuan yang berpola dari individu dan masyarakat. Wujud ini bersifat konkret yang merupakan suatu sistim social dari kegiatan manusia yang berinteraksi dan bergaul satu sama lain secara kontinu mengikuti pola tertentu berdasarkan nilai yang dianut atau adat-istiadat
3. **Wujud Fisik**, merupakan keseluruhan hasil fisik perbuatan dan karya manusia dalam sekelompok masyarakat. Oleh karena itu, sifatnya paling kongkret dapat berupa benda atau hal yang dapat diraba. Bentuk dan wujud fisik ini biasanya mencerminkan pola pikir budaya dan pola tindakan sekelompok masyarakat (wujud sosial)

Pengertian Kreatif

Kreatif berasal dari kata kreasi. Kreasi diambil dari bahasa latin, *re-creare*. Secara harfiah berarti membuat ulang atau penyegaran rohani dan jasmani dalam bentuk aktifitas-aktifitas yang menyenangkan, kreasi juga dapat dapat berarti pencarian hiburan atau bersenang-senang³

2.2 Kebudayaan Sulawesi Selatan

Seperti yang telah dibahas sebelumnya, bahwa Sulawesi Selatan diwakilili oleh empat etnis, yaitu Bugis, Makassar, Mandar, dan Toraja. Maka pada sub-bahasan ini, akan dikupas mengenai kebudayaan dari keempat etnis tersebut

³ Wikipedia Indonesia

2.2.1 Etnis Mandar

Cikal bakal berdirinya Kerajaan Mandar bermula dari persekutuan⁴ " *Appe Banua Kaiyang* " (Empat Rumah Besar) yaitu : Napo, Samasundu, Mosso dan Todang Todang. Keempat *Banua Kaiyang* tersebut sepakat mendirikan Kerajaan Balanipa di Mandar dengan mengangkat Imanyambungi, putra Tomakaka napo sebagai raja pertama. Di bawah pemerintahan Imanyambungi, kerajaan Balanipa Mandar berkembang menjadi besar dan mempelopori persekutuan Kerajaan Pitu Ulunna Salu dan Pitu Ba'bana Binanga yang wilayahnya meliputi daerah Paku sampai Suremana (Wilayah Sulawesi Barat). Pada masa mudanya Imanyambungi pernah menjabat sebagai salah seorang panglima Perang (Tobarani) Kerajaan Gowa di zaman pemerintahan Tumaparissi Kalonna (1510-1546). Pada waktu terjadi pertentangan di wilayah negerinya, lalu ia dipanggil untuk membantu menyelesaikan persoalan internal tersebut. Keberhasilannya menyelesaikan perselisihan yang terjadi itu, menyebabkan ia dipilih dan diangkat menjadi pemegang kendali kekuasaan pertama di kerajaan Balanipa yang dibentuk dari persekutuan Empat negeri besar (*Appe Banua Kaiyang*) yaitu, Napo, Samasundu, Todang Todang dan Mosso, sekitar abad XV tepatnya tahun 1520 M, waktu itu agama Islam belum masuk di Sulawesi Selatan. Pusat pemerintahan Kerajaan ditetapkan di Napo sebagai Ibukota Kerajaan Balanipa suatu wilayah yang sejak lama dikenal sebagai bandar niaga. Ketika Imanyambungi mangkat, beliau digantikan oleh putranya Tomepayung. Imanyambungi dimakamkan dengan ritual kerajaan. 40 orang yang setia pada Imanyambungiyang terdiri dari Pattu'du (penari), dayang dayang serta para pengawalnya ikut serta kedalam liang lahat sampai wafat bersamanya. Seluruh persiapan makanan dan peralatan ritual dibawah serta kedalam liang lahat tersebut. Ritual inilah yang menjadikan Imanyambung memperoleh gelar dengan

⁴ Kumpulan Makalah Seminar Sahari Menggagas Perubahan Nama Kabupaten Polewali Mamasa Pasca 1711 2002 Oleh DPD KNPI Polewali Mandar

sebutan *TODILALING* (orang yang diangkut bersama dengan perlengkapannya). Gelar ini lebih populer dikalangan orang Mandar dibandingkan nama *Imanyambung* sendiri. Makam *Todilaling* sampai sekarang dapat disaksikan diatas bukit *Napo* dibawah kerindahan pohon beringin yang menaunginya.

2.2.1.1 Seni dan Budaya

Sebagai salah satu pilar kebudayaan Mandar, kesenian mandar yang merupakan unsur kebudayaan yang biasa diselenggarakan dalam kegiatan perkawinan (*mappakaweng*) atau khataman al-Qur'an (*mappatammaq*). Kesenian itu antara lain *Tari pattuqduq*, *Pakkacaping* (menggunakan kecapi), *Parrawana* (menggunakan rebana/tambur), Orkes *Toriolo* (kelompok kesenian), *Passayang-sayang* (sastra lisan/berbalas syair), *Kalindaqdaq* (syair lisan/tertulis berisi petuah), dan *Saeyang pattuqduq* (kuda menari mengikuti irama).

Kesenian yang paling dinantikan adalah *saeyang pattuqduq*. *Saeyang pattuqduq* oleh masyarakat Mandar diselenggarakan dalam rangkaian kegiatan khataman Al-Qur'an (*mappatammaq*), khitanan (*massunnaq*), maulid Nabi (*mamunuq*), perkawinan (*tokaweng*), atau memeriahkan acara sukuran. *Saeyang pattuqduq* ditunggangi oleh gadis-gadis cantik dan diiringi dengan irama tabuhan rebana sambil berkeliling kampung. Sementara itu, sekelompok orang saling berbalas pantun (*Kalinda'da'*) dalam bahasa Mandar di depan kuda menari tersebut

2.2.1.2 Hasil Kerajinan & Kebudayaan

Pada aspek kerajinan (*handycraft*). Diantara kerajinan yang dapat diandalkan adalah sarung sutera Mandar (*lipaq saqbe*), anyaman, sulaman, dan cinderamata kerang-

kerangan. Sutera Mandar ditenun tanpa menggunakan mesin. Hingga sekarang, kerajinan tradisional ini digalakkan di beberapa kecamatan pesisir pantai. Sutera Mandar sangat cocok dijadikan sebagai cinderamata bagi yang mengunjungi Polewali Mandar. Selain awet, sarung ini juga tidak luntur. Benang sutera dimasak dengan pewarna dari daun-daunan sesudahnya dimasak, dicuci hingga bersih, setelah itu barulah digulung dan selanjutnya ditenun. Pada umumnya sarung Mandar warnanya suram, seperti hitam, merah tua, coklat tua.

Berikut ini akan ditampilkan beberapa produk khas dari suku Mandar:⁵

A. Alat Musik Tradisional :

1. Pakkeke' = suling yang dibuat dari bambu dililit daun lontar
2. Gambus

3. Rabana
4. Gamelan
5. Suling

B. Alat Peperangan

1. Gajang = Keris
2. Doe = Tombak
3. Kawi = Pisau
4. Jambia = Badik

C. Alat Upacara

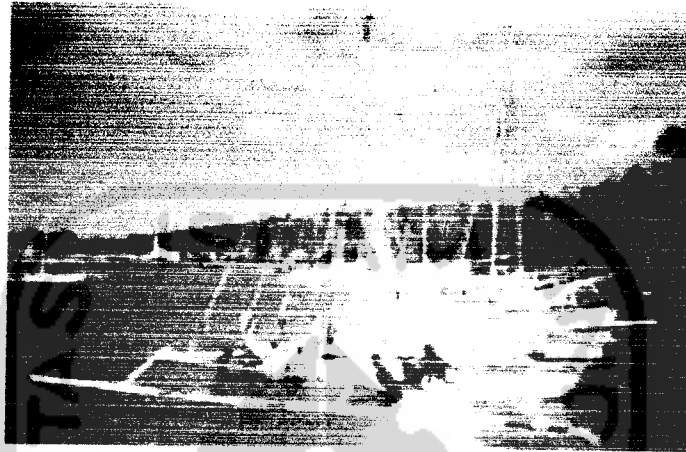
1. Doe Pakka = Tombak yang bercabang dua
2. Ganrang = Gendang
3. Gong = Gong

⁵ Kantor Kominfo dan Kearsipan Polewali Mandar

4. Sia-sia = Alat yang dibunyikan ketika upacara akan dimulai

D. Alat Transportasi

1. Bendi = Dokar Mandar
2. Lopi = Perahu Sandeq



Gbr : Perahu Sandeq
(Sumber : Forumnus.com)

2.2.2 Etnis Toraja

Sebelum kata Toraja dipergunakan, menurut sejarah daerah ini, bahwa dahulu kala negeri ini berdiri sendiri dan diberi nama *Tondok Lepongan Bulan Matarik Allo* (*Tondok* berarti negeri; *Lepongan* berarti kebulatan/kesatuan; *Bulan* berarti bulan; *Matarik* berarti bentuk; *allo* berarti matahari)

Tondok Lepongan Bulan Matarik Allo, berarti negeri yang membentuk pemerintahan dan kemasyarakatannya merupakan kesatuan yang bulat bagaikan bentuk bulan dan matahari⁶

2.2.2.1 Budaya Toraja

Budaya Toraja yang berkembang dari Aluk *Todolo-Alukta* (agama dan kepercayaan) mengandung makna yang luar biasa. Misalnya dalam upacara kematian (*death ritual*) dan

⁶ Toraja, *Simbolisme Unsur Visual Rumah Tradisional*, Abdul Azis Said

syukuran (*life ritual*). Meskipun sebagian masyarakat menganggap upacara tersebut memakan biaya yang begitu tinggi (mahal), jauh lebih rumit dan menakutkan, namun jika ditilik dari segi dampak, secara sosial ekonomis, memberikan sesuatu makna minimal semangat kebersamaan. Misalnya, membangun Lantang secara bersama-sama dan tidak digaji, cukup dengan menyiapkan makanan dengan lauk dan setelah upacara, mereka diberikan atau dibagikan daging kerbau yang dipotong.

Etnis Toraja memiliki suatu ritual/upacara adat yang terkenal dan tidak ada duanya di dunia, yaitu upacara adat *Rambu Solo'* (upacara untuk memakamkan leluhur/ orang tua yang tercinta) dengan acara Sapu Randanan, dan Tombi Saratu', juga acara upacara Ma'nene', dan Upacara Adat Rambu Tuka

Dalam Pelaksanaannya, upacara Rambu Solo terbagi dalam beberapa tingkatan yang mengacu pada strata sosial masyarakat Toraja, yakni: *Dipasang Bongji*; Upacara yang hanya dilaksanakan dalam satu malam, *Dipatallung Bongji*, Upacara yang berlangsung selama tiga malam dan dilaksanakan dirumah dan ada pemotongan hewan, *Dipalimang Bongji*, Upacara pemakamanyang berlangsung selama lima malam dan dilaksanakan disekitar rumah serta pemotongan hewan, *Dipapitung Bongji*; Upacara pemakaman yang berlangsung selama tujuh malam yang setiap harinya ada pemotongan hewan. Biasanya pada upacara tertinggi dilaksanakan dua kali dengan rentan waktu sekurang kurangnya setahun



Gbr : Upacara Rambu Solo

(Sumber : Accrossindonesia.com)

Dalam Pelaksanaannya, upacara Rambu Solo terbagi dalam beberapa tingkatan yang mengacu pada strata sosial masyarakat Toraja, yakni: *Dipasang Bongji*, Upacara yang hanya dilaksanakan dalam satu malam, *Dipatallung Bongji*, Upacara yang berlangsung selama tiga malam dan dilaksanakan di rumah dan ada pemotongan hewan, *Dipalimang Bongji*; Upacara pemakamanyang berlangsung selama lima malam dan dilaksanakan disekitar rumah serta pemotongan hewan, *Dipapitung Bongji*; Upacara pemakaman yang berlangsung selama tujuh malam yang setiap harinya ada pemotongan hewan. Biasanya pada upacara tertinggi dilaksanakan dua kali dengan rentan waktu sekurang kurangnya setahun



Gbr : Tokoh Adat dalam Upacara Rambu Solo dengan Assesorisnya

(Sumber : Toraja.go.id)

Tidak hanya ritual adat yang dapat dijumpai dalam Upacara *Rambu solo*, berbagai kegiatan budaya yang begitu menariknya dapat dipertontonkan dalam upacara ini, antara lain : *Mapasilaga tedong* (Adu kerbau), *Sisemba* (Adu kaki), Tari tarian yang berkaitan dengan ritus *rambu solo*: *Pa'Badong*, *Pa'Dondi*, *Pa'Randing*, *Pa'Katia*, *Pa'papanggan*, *Passailo* dan *Pa'pasilaga Tedong*; Selanjutnya untuk seni musiknya: *Pa'pompang*, *Pa'dali-dali* dan *Unnosong*

Manusia Toraja baru menjadi manusia sebenarnya (Tau Tongen) apabila dalam kehidupannya ia mampu dan berhasil melaksanakan upacara kehidupan (*aluk rampe matallo*) dan upacara kematian (*aluk rampe matampu*) mulai dari pelaksanaan aluk yang paling rendah sampai ke aluk yang lebih tinggi (bua). Dalam hal ini, perlu diketahui bahwa manusia Toraja adalah manusia yang religius.

2.2.2.2 Kesenian Tradisional Toraja

Dalam tradisi Toraja, karya seni yang sangat menonjol adalah Arsitektur berupa bangunan rumah adat (*tongkonan*), lumbung padi (*alang*), dan ukiran. Dinding Tongkonan dan alang diukir dengan ragam hias khas Toraja, namun tidak semua *Tongkonan* dan *Alang* dihiasi dengan ukiran karena beberapa motif ukiran merupakan symbol status sosial bagi orang-orang tertentu dalam masyarakat Toraja, sehingga penerapan motif-motif tertentu harus disesuaikan dengan aturan adat dan tradisi

Tongkonan artinya tempat duduk, maksudnya secara luas berarti duduk bermusyawarah, mendengarkan perintah, atau menyelesaikan masalah-masalah adapt yang terjadi di masyarakat. Tongkonan juga merupakan istana raja atau penguasa adapt serta pusat pertalian keluarga

Pada saat ini Tongkonan tidak banyak lagi ditempati sebagai hunian oleh pemiliknya sendiri, tapi lebih sering digunakan untuk

kebutuhan yang bersifat public seperti kegiatan sosial atau tempat upacara religi

Tongkonan artinya tempat duduk, maksudnya secara luas berarti duduk bermusyawarah, mendengarkan perintah, atau menyelesaikan masalah-masalah adat yang terjadi di masyarakat. Tongkonan juga merupakan istana raja atau penguasa adapt serta pusat pertalian keluarga



Gbr : Rumah Tongkonan
(Sumber : Batusura.de)

Pada saat ini Tongkonan tidak banyak lagi ditempati sebagai hunian oleh pemiliknya sendiri, tapi lebih sering digunakan untuk kebutuhan yang bersifat public seperti kegiatan sosial atau tempat upacara religi

2.2.2.3 Kerajinan

Karya kerajinan yang paling menonjol di Toraja adalah ukiran dan tenunan. Keterampilan mengukir dan menenun yang diperoleh secara turun menurun telah lama membudaya dalam diri masyarakat Toraja. Namun derasnya arus globalisasi saat ini, membuat pengrajinnya semakin terpinggirkan

Tradisi ukira Toraja sangat terlihat jelas pada hiasan Tongkonan dan Alang serta pada pembuatan *Tau-tau* (ukiran dalam wujud manusia yang telah wafat) ditaruh pada tebing makam goa tempat jenazah disemayamkan. Ukiran tersebut mengandung nilai simbolis yang erat kaitannya dengan falsafah hidup orang Toraja. Adapun ragam simbolik pada *Tongkonan* akan dibahas pada bab selanjutnya.

Pengrajin kain tenun adalah perempuan, kain tenun dibuat untuk keperluan sebagai pakaian dan kain sarung yang dikemas dalam warna-warna cerah, seperti kuning, biru muda, dan merah.



Gbr : ukiran Tau-tau

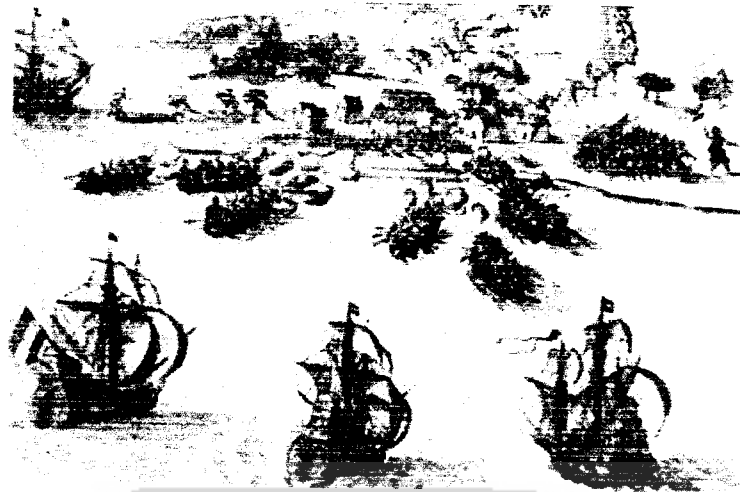


Gbr : Kain Tenun Toraja

(Sumber : Pemkab Toraja go.id)

2.2.3 Etnis Makassar

Etnis ini pernah menjadi penguasa daratan Sulawesi Selatan dibawah pemerintahan kerajaan Gowa sekitar abad ke-16, bahkan wilayah kekuasaannya meliputi beberapa wilayah di Indonesia Timur.



Gbr : Suasana Pelabuhan Makassar abad ke-16
(Sumber : Engelfriet.net)

Sebagai Negara maritime, pada awal abad ke-16 Makassar telah menjadi kekuatan niaga utama di Nusantara, dipelabuhan Makassar mempertukarkan beras, bahan makanan, dan emas dengan tekstil Gujarat, Benggali, Coromandel. Kapal-kapal dari Makassar berlayar ke Jawa, Malaka, Kalimantan, Siam, dan semua tempat diantara Siam dan Pahang. Makassar juga menyediakan pasar dan pelabuhan untuk perdagangan rempah-rempah

2.2.3.1 Budaya Maritim Makassar

Hal yang paling mencolok dari kebudayaan Makassar adalah tradisi maritimnya, dari berbagai literature yang ada tentang Makassar selalu menyinggung masalah maritim mereka yang lebih mencolok dibanding produk kebudayaan yang lain

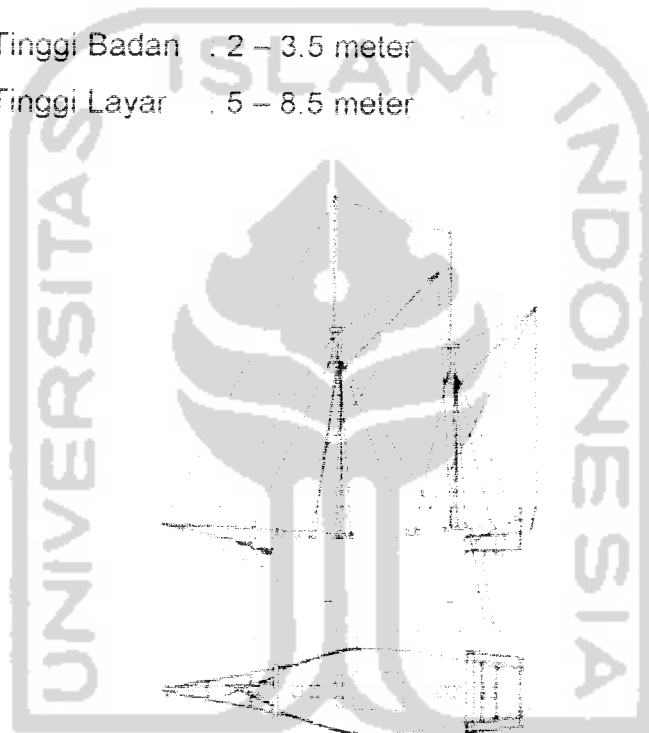
Produk budaya maritim Makassar yang sangat menonjol adalah kapal Pinisi. Kapal Pinisi adalah kapal tradisional kebanggaan masyarakat Sulawesi Selatan, khususnya Makassar dan yang telah melanglang diberbagai perairan di Nusantara bahkan dunia

Kapal Pinisi sebenarnya adalah evolusi dari kapal-kapal pendahulunya yakni kapal *Pa'dewakkang* yang terdapat dalam relief

candi Borobudur. Kapal Pinisi sendiri baru menemui bentuk akhirnya disekitar penghujung abad ke-19⁷

Pembuatan kapal ini banyak dijumpai didaerah Bira, sebuah tempat yang berada di daerah Bulukumba atau sekitar 180 km dari kota Makassar dengan masa pembuatan sekitar 14 bulan. Adapun klasifikasi kapal Pinisi adalah sebagai berikut:

- Panjang : 9 – 17 meter
- Lebar : 3 – 5,5 meter
- Tinggi Badan : 2 – 3,5 meter
- Tinggi Layar : 5 – 8,5 meter



Gbr : Kapal Pinisi
(Sumber : Kastenmarine.com)

2.2.3.2 Kesenian dan Olahraga Tradisional Makassar

Kesenian tradisional Makassar tercurah dalam bentuk tarian seperti *Pepe-pepe*, *Ganrang Bulo*, *Pakarena*, dan lain-lain. Sedangkan dari permainan olah raga tradisionalnya adalah

⁷ Manusia Bugis, Cristian Pelras

Marraga/mandaga berasal dari bahas Bugis yang artinya bermain atau bersepakraga, sedangkan orang Makassar menyebutnya akraga.

Permainan ini berasal dari jenis peralatan permainan yang digunakan yaitu raga atau sejenis bola yang terbuat dari rotan yang terbelah-belah diraut halus kemudian dianyam (sekarang dikenal sebagai bola takrow). Jumlah pemain sekitar 5-15 orang dengan tingkat usia anak-anak sampai dewasa dan pada umumnya anak laki-laki.



2.2.4 Etnis Bugis

Menurut Cristian Peiras (ilmuwan yang pernah meneliti kebudayaan Bugis) dalam bukunya yang berjudul Manusia Bugis, mengatakan bahwa sebenarnya masyarakat ini merupakan salah satu bangsa yang paling tidak dikenal di Nusantara

Nenek moyang orang Bugis sebenarnya adalah petani bukan pelaut, sebagaimana yang dipahami banyak masyarakat. Aktivitas maritime mereka baru benar-benar berkembang menjelang abad ke-18

2.2.4.1 Budaya dan Tradisi Bugis

Orang Bugis memiliki berbagai ciri khas yang menarik. Mereka adalah contoh yang jarang dijumpai di Nusantara. Orang Bugis mampu mendirikan-kerajaan-kerajaan yang sama sekali tidak

mengandung pengaruh India tanpa mendirikan kota sebagai pusat aktivitas mereka dengan system hirarkis yang cukup rumit dan tampak kaku

Orang Bugis memiliki mobilitas tinggi yang memungkinkan mereka menjadi perantau karena sisi prestise dan hasrat berkompetisi mereka untuk mencapai kedudukan tinggi, baik melalui jabatan maupun kekayaan

Menurut tradisi yang berlaku dalam masyarakat Bugis, dikenal benda dengan istilah *Geukeng*. Benda ini adalah factor penting dalam pembentukan masyarakat Bugis. *Geukeng* bisa berupa apa saja yang bentuknya tidak biasa atau aneh, bentuknya bisa berupa biji buah, tunggul pohon, namun lebih sering berupa batu. Saat ini terdapat sebuah *geukeng* yang masih disimpan oleh suatu golongan masyarakat dalam bentuk bajak sawah

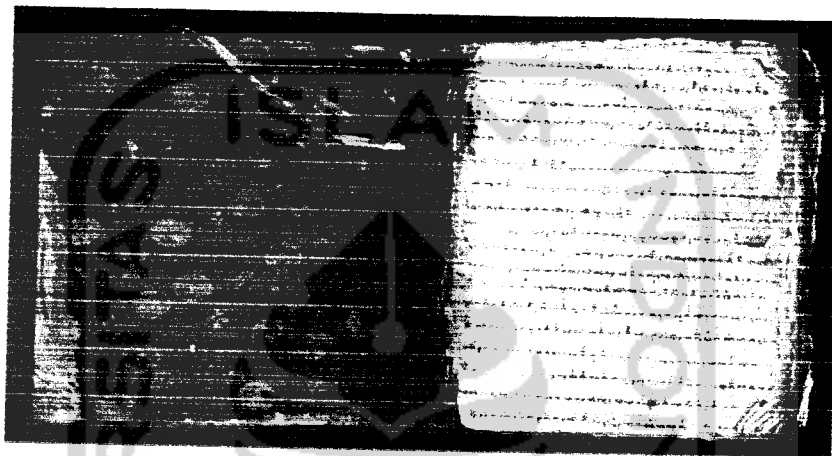
Dalam sistim tatanan masyarakat Bugis kuno, terdapat suatu golongan yang disebut *Bissu* (Pendeta Bugis) berjenis kelamin laki-laki berperawakan perempuan yang sampai saat ini keberadaannya masih bisa dijumpai di beberapa daerah tertentu. Karena keberadaan *Bissu* dewasa ini semakin berkurang, keberadaannya digantikan oleh *calabai*, namun *Calabai* bukan *bissu*. Mereka hanya bertugas pada acara-acara ritual tradisional selaku *indo' botting* atau pada penyelenggaraan pesta perkawinan

2.2.4.1 Kesusastraan dan Seni

Masyarakat Bugis sebenarnya memiliki tradisi kesusastraan yang baik, dimana ketika abad ke-13 tradisi lisan telah dikenal oleh masyarakat dalam bentuk aksara *lontara*, lahirilah melahirkan sebuah epik yang terangkum dalam kitab *Sure' Galigo* dan merupakan karya sastra terpanjang di dunia lebih panjang dari *Mahabarata*. Karya ini ditulis oleh *La Galigo*, nama salah seorang tokoh, budayawan, sastrawan, sekaligus negarawan dalam masa periode klasik masyarakat Sulawesi Selatan.. Kitab *La Galigo* sendiri

memuat genesis Bugis, aturan-aturan kemasyarakatan, tata moral, pengobatan, hukum kelautan, juga berbagai perilaku manusia yang *destruktif*. Adapun pencabaran mengenai epik ini akan dikupas pada bab berikutnya

Bentuk musik perkusi khas Bugis dapat ditemukan dalam ritual *ma'padandang* (menumbuk lesung) saat terjadi gerhana. Instrument ini terbuat dari batang pohon yang dilubangi



Gbr : Kitab / *Lagaligo*

(Sumber : Jurnal Celebes.com)

Bentuk musik perkusi khas Bugis dapat ditemukan dalam ritual *ma'padandang* (menumbuk lesung) saat terjadi gerhana. Instrument ini terbuat dari batang pohon yang dilubangi

Intrumen musik tradisioanal Asia tenggara yang juga digunakan orang Bugis adalah sejenis gambang (*gandong-gandong*) yang diletakan diatas kedua paha si pemain lalu diketuk dengan menggunakan alat kayu

Alat musik berdawai tidak pernah dimainkan dalam ritual dan hanya dimainkan untuk mengiringi sajak atau cerita yang dilagukan, instrumen tersebut adalah kecapi (*kacapi atau kacaping*). Kecapi Bugis merupakan alat musik berdawai petik ganda yang pada bagian lehernya berbentuk tiang topan depan perahu



Gbr : Baju Bodo
(Sumber : Wikipedia.net)



Gbr . Pakaian Bangsawan Bugis
(Sumber : Gimonka.com)



Gbr : Pakaian Perang Bugis



Gbr : Badik Bugis
(Sumber : Valianto.com)



Gbr : Upacara Bissu & Puang Mattowa Bissu
(Sumber : Jurnal Celebes.com)

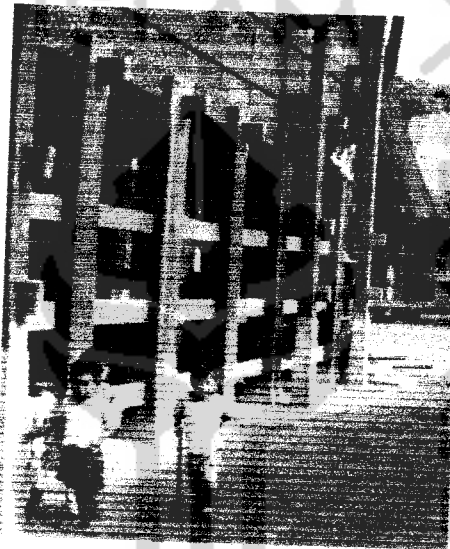


2.3 Unsur Simbolik Pada Rumah Adat Tongkonan

Rumah *Tongkonan* merupakan rumah panggung berbentuk segi empat persegi panjang. Jika ditinjau dari sistim struktur vertikalnya, maka *Tongkonan* dibagi atas tiga bagian utama yakni: Bagian kaki (kolong), Bagian badan rumah, dan Bagian atas (atap)

2.3.1 Bagian kaki (kolong)

Kolong pada *Tongkonan* disebut *sulluk banua*, merupakan elemen rumah berbentuk tiang-tiang yang saling berhubungan terbuat dari kayu. Pada zaman dahulu, kolong berfungsi sebagai tempat untuk mengurung binatang pada malam hari



Gbr : Kolong *Tongkonan*
(Sumber : Members.com)

2.3.2 Bagian badan rumah

Bagian badan rumah disebut *kale banua*, bagian ini terdiri atas ruang-ruang dari utara ke selatan. Adapun ruang-ruang tersebut adalah :

- I Ruang depan (*tangdo*), terletak dibagian utara berfungsi sebagai tempat istirahat dan kamar tamu keluarga dengan fungsi religiusnya sebagai tempat upacara syukur
- II Ruang tengah (*Salli*), berfungsi sebagai dapur, tempat makan, dan tempat bermusyawarah. Ruang ini lebih luas dan lebih rendah dari ruang lainnya

III Bagian belakang (*sumbung*), terletak dibagian selatan digunakan sebagai tempat tidur keluarga

2.3.3 Bagian atas (atap)

Salah satu ciri yang paling khas dari *Tongkonan* adalah bentuk atapnya. Ada dua *interpretasi* yang berkembang di masyarakat Toraja mengenai bentuk atap *Tongkonan* Pertama, anggapan bahwa bentuk ini adalah abstraksi dari bentuk perahu dan yang kedua adalah abstraksi dari kepala kerbau (*tedong*)

Garis lengkung pada punggung atap *Tongkonan* mempunyai kesamaan dengan garis lengkung tunas perahu, sedangkan tanduk kerbau dalam tradisi masyarakat Toraja adalah syombol yang berkaitan erat dengan tradisi masyarakat, kerbau merupakan symbol pokok dari harta benda

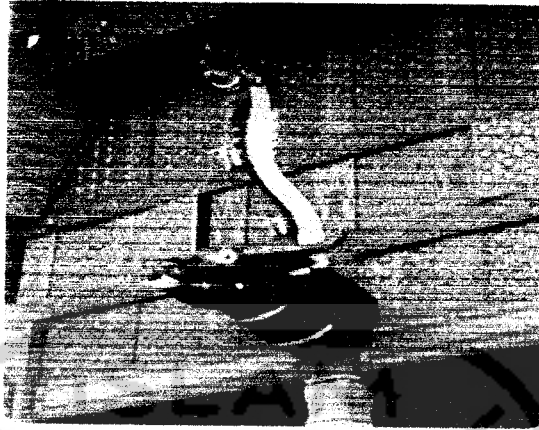


Gbr : Rumah Tongkonan
(Sumber : Chompy. Com)

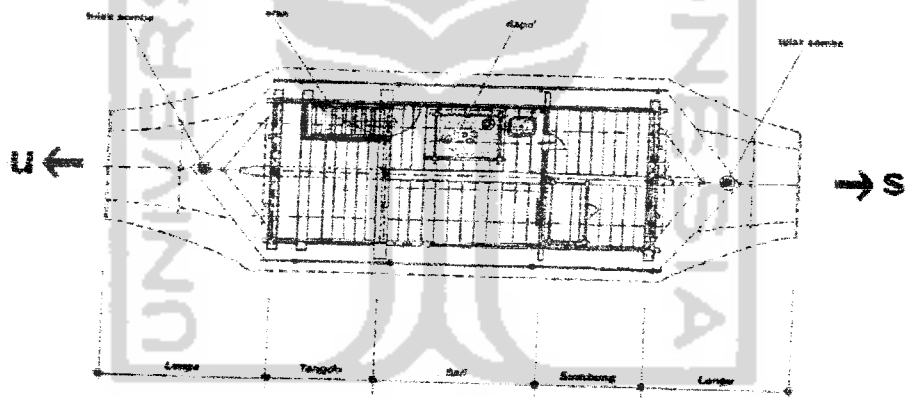
Tongkonan milik bangsawan Toraja, dinding luarnya selalu dihiasi dengan ukiran termasuk tiang-tiang dan *tulak sumbanya* bertujuan untuk menciptakan keserasian visual

Ukiran motif berbentuk kepala kerbau pada *Tongkonan*, biasanya digunakan pada *Tongkonan* milik bangsawan yang diungkapkan dalam berbagai pola. Hal ini mengindikasikan bahwa

kerbau merupakan hewan yang memiliki kedudukan khusus dalam tradisi masyarakat Toraja



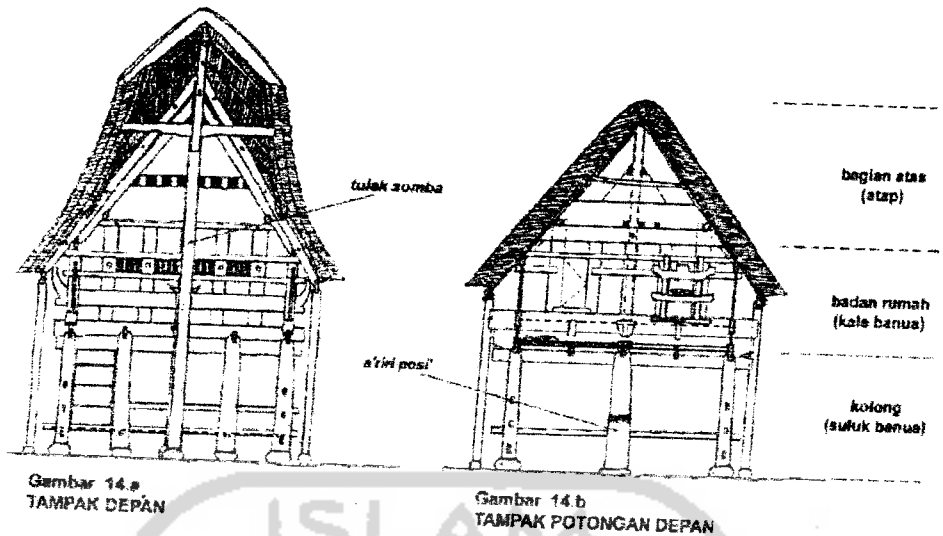
Gbr : Ukiran Kerbau pada Tongkonan
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 14.c
DENAH LANTAJ ATAS

Denah Tongkonan

(Sumber : Toraja, Symbolisme Unsur Visual Rumah Tradisional)



Gambar 14.a
TAMPAK DEPAN

Gambar 14.b
TAMPAK POTONGAN DEPAN

Tampak & Potongan *Tongkonan*

(Sumber: Toraja, Symbolisme Unsur Visual Rumah Tradisional)

2.4. Elemen Pelengkap *Tongkonan*

2.4.1 *A'rirri Posi'*

A'rirri Posi', merupakan tiang yang tidak berfungsi sebagai konstruksi rumah. Letaknya dikolong rumah bagian tengah. Biasanya diukir dalam berbagai motif sehingga lebih mencolok dibanding elemen lainnya yang berada di kolong

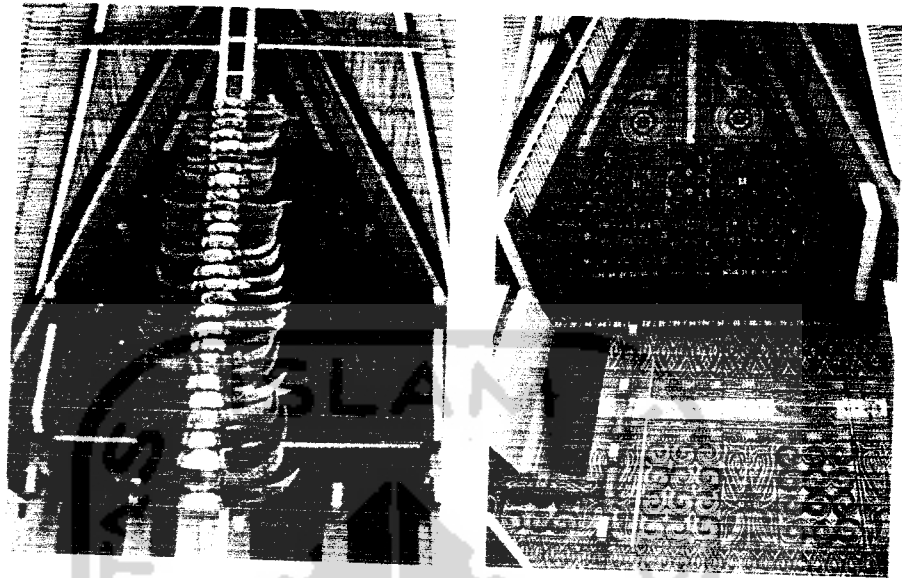
A'rirri Posi' yang berada di bawah mempunyai kelanjutan kayu membentuk garis vertikal disebut sebagai sumbu dunia. *A'rirri Posi'* hanya dipakai pada *Tongkonan* yang mempunyai peran penting dalam masyarakat.

2.4.2 *Tulak Sumba*

Tulak sumba merupakan tiang kayu peyangga atap bagian depan dan belakang *Tongkonan*. Fungsi *tulak sumba* sebagai strukur adalah untuk menopang keseimbangan atap yang menjorok tinggi ke depan dan ke belakang

Tulak sumba adalah pendukung utama dalam pemeliharaan aturan adapt dan tradisi Toraja. *Tulak sumba* juga dimanfaatkan sebagai tempat menggantung kepala kerbau yang telah

dikurbankan, sehingga menjadi informasi jumlah hewan yang dikurbankan pada saat upacara peresmian *Tongkonan* ini



Gbr : Tolak Sumba

Gbr : Ukiran Dinding Tongkonan

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

2.5 Rumah Bugis, Mandar dan Makassar

Suku Bugis, Mandar, dan Makassar sebenarnya tidak terlalu mencolok pada aspek rumah tradisional mereka jika dibandingkan dengan suku Toraja. Dalam bahasa Bugis, rumah disebut sebagai *Wanua/Bola*, Makassar *Balla*, dan Mandar *Boyang*. Bentuknya adalah rumah panggung, atapnya berlereng dan umunya kerangkanya berbentuk huruf "H"

Rumah-rumah di Bugis, Makassar dan Mandar memiliki bentuk yang hampir sama. Rumah berdiri diatas tiang-tiang (mempunyai kolong). Tinggi kolong berbeda menurut tingkatannya, apakah dia rakyat, berpangkat, bangsawan, atau Raja

Rumah Bugis memiliki struktur dasar, terdiri atas tiga kali tiga (tiga barisan tiang memanjang dan tiga barisan tiang melebar) berbentuk persegi empat dengan satu tiang disetiap sudutnya, dan pada setiap sisi terdapat satu tiang tengah, tepat ditengah persilangan panjang dan lebar terdapt tiang yang disebut "pusar rumah (*posi' bola*).

Pada umumnya, rumah orang biasa terdiri atas empat tiang panjang dan empat tiang lebar rumah. Pada sisi panjangnya (bagian samping badan rumah) biasanya ditambahkan *tamping*, semacam serambi memanjang yang lantainya sedikit lebih rendah, dengan atap tersendiri dan jika ruang dapur tidak terpisah biasanya diletakan dibagian belakang *tamping*

Pada zaman dahulu, tidak ada sekat dalam rumah atau kadang-kadang hanya ada satu ditengah (*lawo tengnga*) yang memisahkan bagian depan tempat menerima tamu laki-laki yang bukan keluarga dengan bagian belakang sebagai sebagai ruang keluarga. Rumah dapt Bugis, Mandar, dan Makassar tidak begitu kaya dengan ukiran seperti yang ada pada *Tongkonan* Toraja

Rumah dapt ini hingga kini bisa dikategorikan sebagai rumah model Asia tenggara, jenis Melayu seperti yang dapat dijumpai pada rumah Aceh, Sumatera Selatan, Minangkabau, dan Kalimantan

Pada dasarnya, rumah tersebut memiliki atap (*pangate*) yang disatukan dengan sebuah bubungan lurus yang berbeda dengan bubungan lengkung pada rumah dapt *Tongkonan*. Dindingnya (*renring*) terbuat dari bahan ringan, sementara lantainya (*saliima*) juga terbuat dari kayu yang berjarak sekitar dua meter atau lebih dari kolong. Rangka rumah yang terbuat dari kayu, disambung tanpa menggunakan kayu atau pasak⁸

Sedangkan pada rumah Mandar, jika diamati dari bentuk ruang dan fungsinya rumah Mandar dapat dibagi atas beberapa ruang dan fungsi sebagai berikut; *naung boyang* (kolom rumah), ruang yang berada dibawah ini lazimnya digunakan sebagai arena untuk menenun *lipa sa'be* Mandar (sarung sutra Mandar-pen), menyimpang kayu dapt, alat-alat kerja dan lain-lain ruang berikutnya adalah ruangan diatas rumah yang untuk mencapainya menggunakan *ende* atau tangga yang terbuat dengan kayu, ruang *boyang* atau ruangan rumah bagian atas terdiri dari *tallullottang* (tiga petak) yang dibagi-bagi menurut kebutuhan. Petak pertama samboyang sebagai ruang tamu, petak kedua tangnga *boyang* sebagai ruang keluarga,

⁸ Mamosta Bugis, Cristian Peiras

peta tiga adalah ruang belakang yang kerap dijadikan, sebagai songsi atau kamar tidur baik untuk orang tua maupun anak-anak serta keluarga lainnya. Sedang dapur biasanya menjadi bahagian tersendiri dari ruang dan mutlak selalu berada di belakang.

Sedang ruang berikutnya adalah, *tapang* (loteng), ruangan ini terletak diatas ruang tengah yang berfungsi sebagai tempat tidur anak gadis dan tempat menyimpan barang-barang berharga yang tidak digunakan sehari-hari pada waktu ada selamatan, kenduri atau acara perkawinan, dijadikan tempat mengatur lauk-pauk yang akan dihidangkan kepada para tamu untuk mencapainya mesti melalui *ende* atau tangga ke atas (ibid).

Dalam membuat rumah ini mereka memperhatikan syarat-syarat misalnya ruang rumah lebih tinggi daripada kolong rumah, ruas tengah rumah lebih panjang dari pada ruas muka dan ruas muka lebih panjang daripada ruas belakang, tinggi tiang bubungan ada yang pakai ukuran *puang* atau bangsawan atau *sukaq tang-nya* (tinggi tiang bubungan seperdua daripada panjang balok kuda-kuda), yaitu ukuran bagi orang *todiang lai yana* (bangsawan), untuk orang tau pia biasa (orang terhormat biasa) ukuran tersebut dikurangi sedikit, dan bagi *tau : dapt* atau orang kebanyakan, menggunakan *suka' ukuran tallu*. Tinggi tiang bubungan itu sepertiga dari panjang *bae'* atau kudakuda. Tiang-tiang dilubang dan dihubung-hubungkan dengan balok *secara melintang dan membujur dan di perkuat pula dengan passasil (pasak) dan panjoli* (paku dari kayu)⁹

Persamaan yang paling nyata rumah adat Bugis, Mandar, dan Makassar dengan Tongkonan Toraja adalah pada aspek pembagian rumah secara vertical, yakni Bagian kolong, badan, dan atap. Rumah adat Bugis, Mandar, dan Makassar memaknai ketiga elemen tersebut sebagai tempat :

⁹ Kumpulan Makalah Seminar Sehari Menggagas Perubahan Nama Kabupaten Polewali Mamasa Pasca UU 11 2002 Oleh DPD KNPI Polewali Mandar, oleh M. Syarif Tadjuddin. Lkk

- Kolong, berfungsi sebagai tempat menaruh hewan peliharaan (ternak)
- Badan rumah, berfungsi sebagai tempat hunian penghuni yang masih hidup, sedangkan
- Atap, dimaknai sebagai tempat bersemayamnya mahluk halus atau para keluarga atau leluhur mereka yang telah meninggal



Gbr : Balla' Lompoa

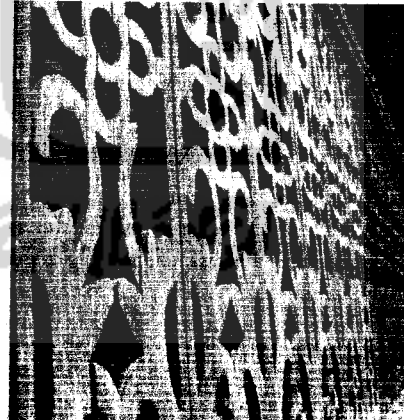


Gbr : Motif Jendela Balla' Lompoa

(Sumber : essowenni.com)

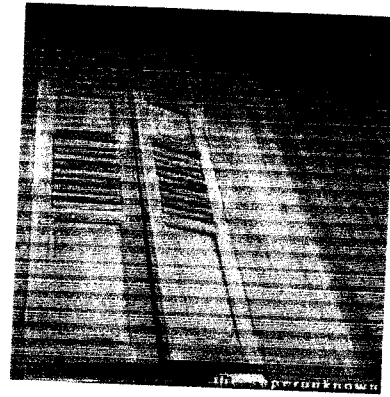


Gbr : Rumah Bugis



Gbr : Motif Ukiran Pada Rumah Bugis

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gbr : Beberapa Motif Ukiran pada Rumah Mandar
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

2.6 Ringkasan Epik I Lagaligo

Cerita Sawerigading yang termuat dalam *Sure' / La Galigo*, dimulai ketika para dewa dilangit bermufakat untuk mengisi dunia ini dengan mengirim Batara Guru anak patofoe di langit dan Nyilitomo anak guru ri Selleng di *peretiwi* (dunia bawah) untuk menjadi penguasa di bumi. Dari perkawinan keduanya lahirlah putra mereka yang bernama Batara Lattu', yang kelak menggantikan ayahnya penguasa di Luwu. Dari perkawinan Batara Guru dengan beberapa pengiringnya dari langit serta pengiring We Nyilitomo dari *peretiwi* lahirlah beberapa putra mereka yang kelak menjadi penguasa di daerah daerah Luwu sekaligus pembantu Batara Lattu'.

Setelah Batara Lattu' cukup dewasa, ia dikawinkan dengan We Datu Sengeng, anak La Urumpassi bersama We Padauleng ditompottikka. Sesudah itu Batara Guru bersama isteri kembali kelangit. Dari perkawinan keduanya lahirlah sawerigading dan tenriabeng sebagai anak kembar emas yaitu seorang laki-laki dan seorang perempuan. Berdasarkan pesan Batara Guru, kedua anak kembar itu harus dibesarkan terpisah agar kelak bila mereka menjadi dewasa tidak akan saling jatuh cinta.

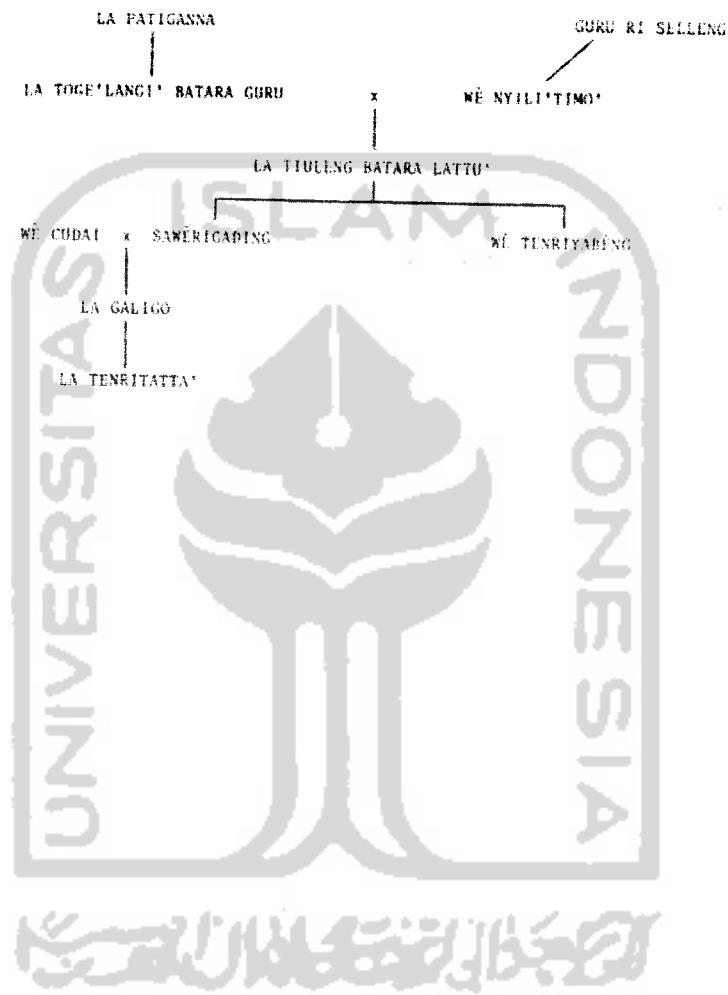
Namun demikian suratan menentukan yang lain, sebab dirantau Sawerigading mendapat keterangan bahwa ia mempunyai seorang saudara kembar wanita yang sangat cantik, We Tenriabeng namanya. Sejak itu hatinya resah hinggah pada suatu waktu ia berhasil melihatnya dan langsung jatuh cinta serta ingin mengawininya. Maksud itu mendapat

tentang kedua orang tuanya bersama rakyat banyak, karena kawin bersaudara merupakan pantangan yang jika dilanggar akan terjadi bencana terhadap negeri, rakyat dan tumbuh-tumbuhan serta seluruh negeri kebingungan.

Melalui suatu dialog yang panjang, berhasil juga We Tenriabeng membujuk saudaranya untuk berangkat ke negeri Cina memenuhi jodohnya di sana, I We Cudai namanya. Wajah dan perwakannya sama benar dengan We Tenriabeng. Pada waktu Sawerigading berangkat ke Cina, We Tenriabeng sendiri naik kelangit dan kawin dengan tunangannya di sana bernama Remmang ri Langi. Dengan mengatasi hambatan demi hambatan, akhirnya berhasil juga Sawerigading mengawini I We Cudai yang tunangannya, Settiaponga sudah lebih dahulu dikalahkan, dalam suatu pertempuran di tengah laut dalam perjalanan menuju ke Cina. Mereka hidup rukun damai dan memperoleh tiga orang anak yaitu : I La Galigo , I Tenridia dan Tenribalobo. Dari seorang selirnya [I We Cimpau], Sawerigading memperoleh seorang anak bernama We Tenriwaru.

Dalam pada itu, Sawerigading pun menjadi dewasa, merantau, menyabung, kawin, berperang dan memperoleh anak. Pada suatu ketika I We Cudai ingin berkunjung ke negeri suaminya, menjumpai mertua yang belum pernah dilihatnya. Sawerigading bimbang mengingat akan sumpahnya dahulu, ketika hendak bertolak ke Cina, bahwa seumur hidupnya tidak akan lagi menginjakkan kaki lagi ditanah Luwu, tetapi sayang akan isteri, anak dan cucu dibiarkan berlayar sendiri tanpa ditemani, akhirnya iapun ikut serta. Setiba di Luwu, Patotoe menetapkan akan menghimpun segenap keluarganya di Luwu. Dalam pertemuan keluarga besar itulah ditetapkan bahwa keturunan dewadewa yang ada di bumi harus segera kembali kelangit atau peretiwi dengan masing-masing seorang wakil. Tidak lama setelah para kaum keluarga pulang ke negerinya masing-masing Sawerigading bersama anak, isteri dan cucunya pulang ke Cina. Di tengah jalan tiba-tiba perahunya meluncur turun ke *peretiwi*. Di sana ternyata disambut gembira penguasa untuk menggantikan neneknya sebagai raja peretiwi.

Di peretiwi ia masih memperoleh seorang anak yang kemudian kawin dengan anak We Tenriabeng di langit, yang selanjutnya dikirim ke Luwu untuk menjadi raja di sana. Akhirnya tibalah saatnya pintu langit ditutup sehingga penguasa yang ada di peretiwi tidak lagi leluasa pulang pergi, dengan ketentuan sewaktu-waktu kelak akan dikirim utusan untuk memperbarui darah mereka sebagai penguasa.¹⁰



¹⁰ Makalah Seminar internasional I Legaligo di Barru

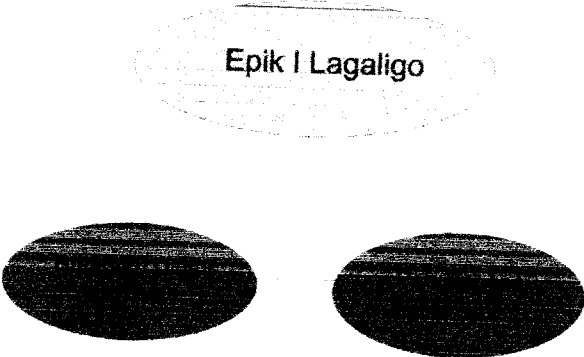
BAB III
ANALISA DATA
SEBAGAI LANDASAN KONSEPTUAL PERANCANGAN

3.1 Penjabaran Epik / Lagaligo

Epik / *Lagaligo* merupakan rujukan utama dalam konseptual perancangan, epik ini ditulis dalam aksara lontara kuno dengan syair lebih dari 300.000 baris ini yang jika diterjemahkan ulang dalam kertas ukuran fort folio tidak kurang dari 9.000 halaman menjadikan karya ini sebagai mahakarya sastra terbesar didunia. Epik ini berisi tentang genesis manusia dan kerajaan tertua yang dijunjung ditanah Bugis

Karena alurnya yang cukup panjang, maka diperlukan kehati-hatian memilih bagian/alur cerita yang bisa merepresentasikan inti dari cerita tersebut. Adapun kesimpulan dari kejadian didalam epik ini dipetakan berdasarkan fase kejadiannya yang dibagi kedalam tiga tahap, yakni :

- Batara Guru diutus kebumi didampingi Nyilitomo, tahap ini merupakan awal dari dimulainya kehidupan baru masyarakat dibumi
- Petualangan Sawerigading, tokoh Sawerigading adalah tokoh utama dalam Epik ini sekaligus sebagai legenda besar ditanah Bugis
- *Tomarung* terakhir yang memerintah di Bumi, pada fase ini merupakan keduakaliya keturunan dewa turun dan memerintah bumi sekaligus akhir dari epik / *Lagaligo*



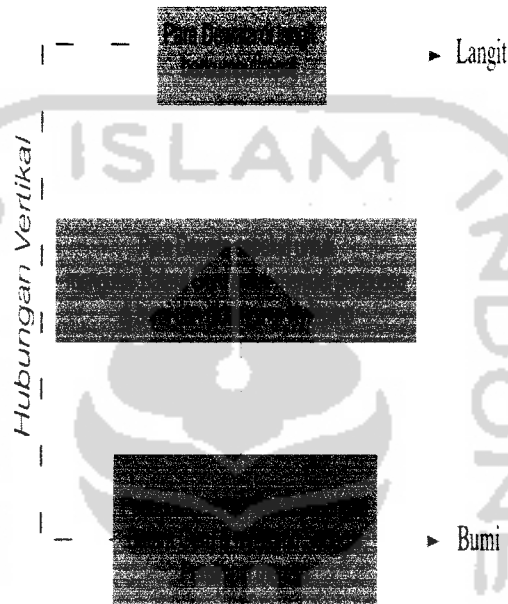
Epik / Lagaligo

Gbr : Pembagian Alur / *Lagaligo*

Untuk mendapatkan pemahaman yang baik, maka ketiga aspek diatas akan coba dijabarkan pada pembahasan selanjutnya

3.1.1 Bataraguru diutus untuk Memimpin Bumi

Untuk lebih mengetahui kerangka cerita pada bagian ini, maka berikut akan digambarkan melalui bentuk bagan :



Gbr : Alur cerita Diutusnya Batara Guru

Kronik pada bagian ini memperlihatkan adanya hubungan antara bumi dan langit atau hubungan secara vertikal. Langit diwakili oleh para Dewata sedangkan bumi diwakili oleh penduduk bumi pada saat itu. Dalam kronik / *Lagaligo* menceritakan, sebelum Batara Guru diutus ke bumi, dewa (*Patote'*) sebenarnya telah melihat terlebih dahulu kondisi di bumi yang ketika itu terjadi banjir besar sehingga para penduduknya bermukim dipuncak pegunungan yang tidak tertutup oleh air dan hidup dalam berbagai kelompok

Ketika Patote melihat adanya kehidupan di bumi tanpa ada seorang pemimpin, kemudian segera memutuskan untuk mengutus Batara Guru melalui sebuah kemufakatan. Batara Guru sendiri diutus dan tiba di bumi pada sebuah bukit bernama *Punsi Mewuni'* didampingi oleh Nyilimoto yang



diutus melalui menyembul dari dalam laut. Artinya metoda pengutusan mereka melalui dua arah yang saling berlawanan, Batara Guru dari langsung dari langit sedangkan Nyilitomo dari laut



Gbr : Metode kedatangan Batara Guru & Nyilitomo

Dibumi

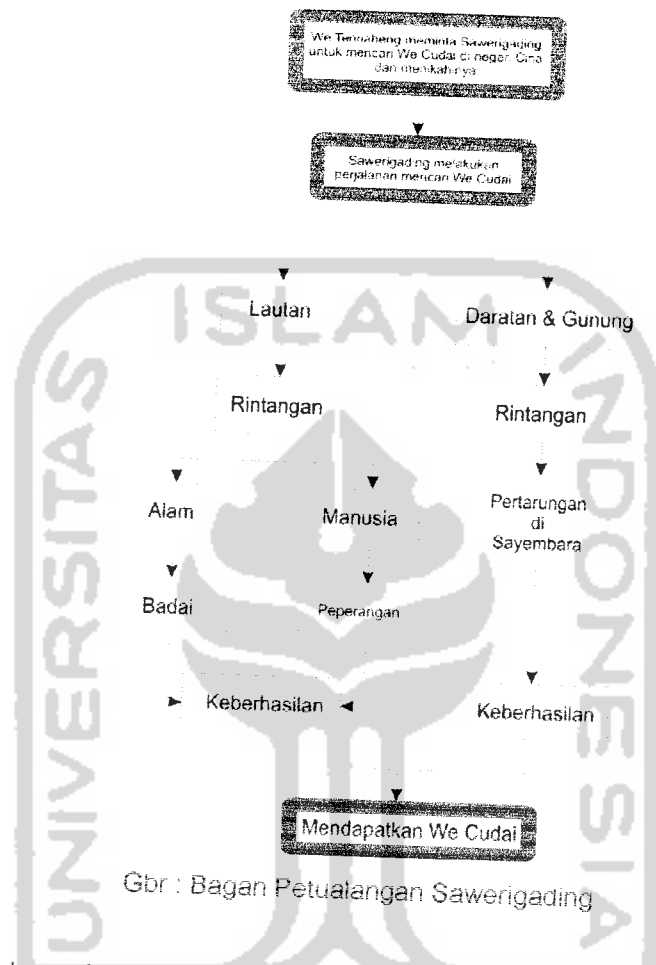
Kedatangan mereka dibumi semakin mempertegas hubungan vertikal antara dunia atas (langit) dan dunia bawah (bumi), penduduk bumi menaati dunia atas serta menghormati dunia bawah dan konsekuensinya adalah kehidupan yang lebih baik dari sebelumnya

3.1.2 Petualangan Sawerigading

Dalam epik *I Lagaligo* disebutkan bahwa Sawerigading dalam petualangannya menemui banyak hambatan termasuk peperangan baik didaratan maupun dilautan, namun berbeda dengan cerita legenda lainnya seperti Ramayana dan Hercules, Sawerigading menghadapi musuhnya secara spontanitas dan tidak terskenario

Setting geografis dalam kronik *I Lagaligo* ketika Batara Guru diutus kebumi dengan petualangan Sawerigading memiliki persamaan *fundamental* yang hampir sama, dimana elemen gunung dan lautan kembali dihadirkan dalam petualangan Sawerigading. Lautan merupakan

awal dari perjalanannya dan ditempat ini jugalah Sawerigading melakukan banyak pertempuran dengan kapal-kapal asing termasuk kapal-kapal Jawa dan *Settiaponga* tokoh yang juga ingin menikahi We Cudai



Gbr : Bagan Petualangan Sawerigading

Ketika berada didaratan, pertarungan disayembara merupakan rintangan yang mesti dihadapi Sawerigading untuk mendapatkan We Cudai yang tinggal disebuah bukit ditanah Cina

Dari penjabaran singkat diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hambatan yang paling banyak ditemui Sawerigading adalah ketika berada dilautan namun dari pola hubungan yang terkait didalamnya adalah pola hubungan bersifat horizontal walau pada beberapa aspek atau kejadian tertentu seperti yang diceritakan dalam epik / *Lagaligo*, Sawerigading mendapat bantuan dari saudara kembarnya We Tenriabeng yang kembali dan tinggal dilangit

Laut sebagai dominasi dari petualangan sawerigading mungkin sudah tidak asing lagi bagi masyarakat Sulawesi Selatan bahkan hingga saat ini tradisi maritime masih sangat erat dalam kehidupan masyarakatnya, sehingga hal ini mungkin akan menjadi pertimbangan khusus dalam merumuskan konsep perancangan nantinya

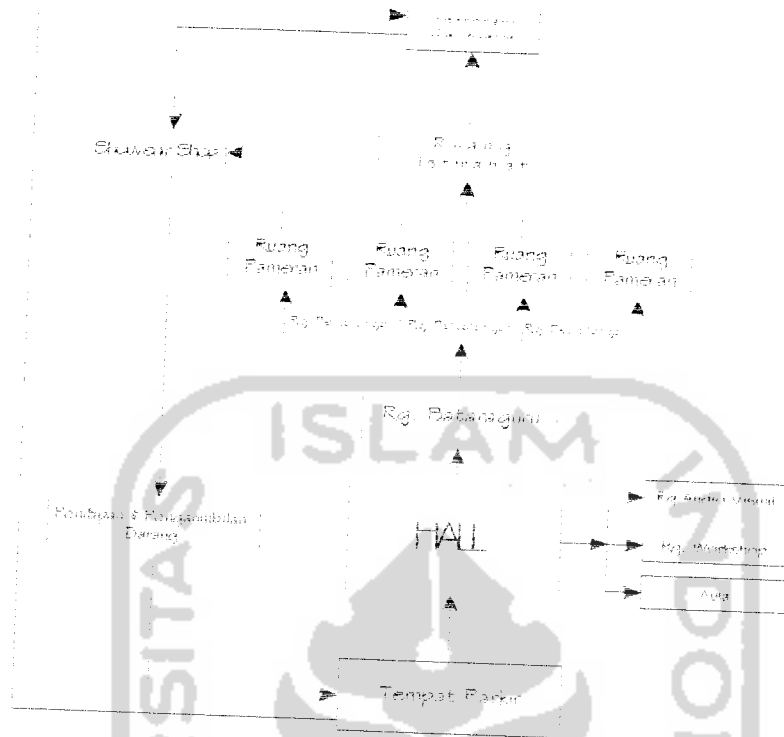
3.2 Kebutuhan Ruang

JENIS RUANG	NAMA RUANG	JUML. PEMAKAI	LUAS (M ²)	JUMI	TOTAL (M ²)
1. MUSEUM	Parkir Karyawan :				
	- Sepeda Motor	28	40	1	64.4
	- Mobil	12	112.5	1	112.5
	Parkir Pengunjung :				
	- Sepeda Motor	30	69	1	69
	- Mobil	30	282	1	282
	Hall :				
	- Hall Utama	100	225	1	225
	- Hall Display	50	137.5	1	137.5
	- Penitipan Barang	4	25	1	25
	- Rg. Penerima tamu	2	8	1	8
	Ruang Display:				
	- Bugis	80	680	1	680
	- Makassar	80	680	1	680
	- Mandar	80	680	1	680
	- Toraja	80	680	1	680
	- Rg. Replika kapal Padewakkang	20	146.25	1	146.25
	Ruang Presentasi :				
	- Audio-Visual	40	72	1	72
	- Aula	60	120	1	120
	- Seminar & Workshop	40	72	1	72
	Ruang Pelatihan				
	- Rg. Tari	16	64	2	128
- Rg. Musik Tradisional	14	54	1	54	
- Rg. Seni Ukir	8	35	1	35	
Ruang Pendukung					
- Restoran	50	185	1	185	
- Caffetaria	40	150	1	150	
- Musholla	30	52	1	52	
- Rg. Istirahat	38	153	1	153	
- Souvenir Shop	4	12	4	48	
- Rg. Berfoto	4	12	1	12	

	- Tempat bermain (Permainan tradisional)	16	82	1	92
	Ruang Pengelola				
	- Rg. Pimpinan	1	20	1	20
	- Rg. Administrasi	8	35	1	35
	- Rg. Keuangan	4	24	1	24
	- Rg. Karyawan/staf	12	64	1	64
	- Rg. Perawatan Benda	6	104	1	104
	- Rg. Pemantau	2	16	1	16
	- Rg. Rapat	9	24	1	24
	- Rg. Securiti	5	18	1	18
	Utilitas				
	- Lavatori				
	a. Pengunjung	6	12	4	48
	b. Pengelola	4	9	2	18
	Gudang		68	1	68
	Perpustakaan	26	97	1	96
2. Pusat Kajian budaya	- Ruang Staf	8	40	1	40
	- Ruang dokumentasi	8	60	1	60
	- Rg. Penyimpanan	-	30	1	30
	Lavatori				
	- Pria	4	9	1	9
	- Wanita	4	9		9
3. Ruang Pertunjukan	Lobi	60	84.5	1	84.5
	Rg. Pementasan	100	184	1	184
	Rg. Persiapan	18	40	1	40
	Rg. Ganti	14	27	2	30
	Rg. Tata Rias	10	21	2	42
	Lavatori				
	- Pria	6	12	1	12
	- Wanita	6	12	1	12
	TOTAL LUASAN				6040.15

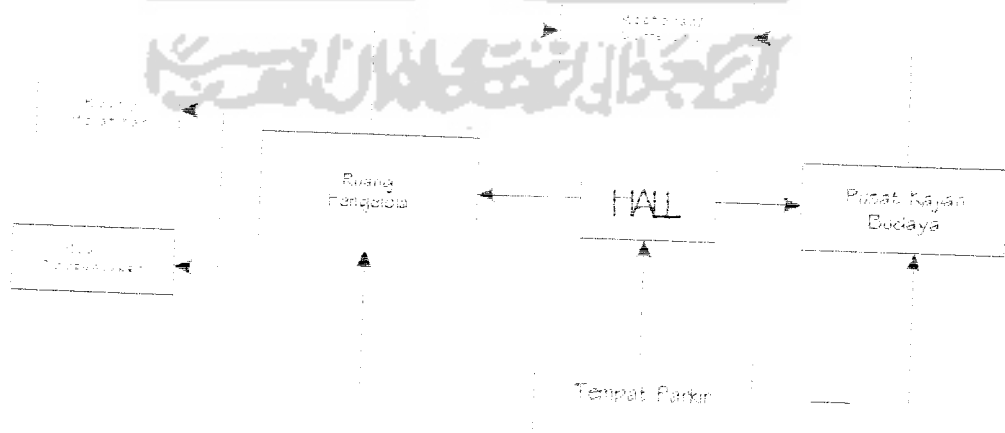
3.3 Analisa Pola Sirkulasi

3.3.1 Pola Sirkulasi Pengunjung



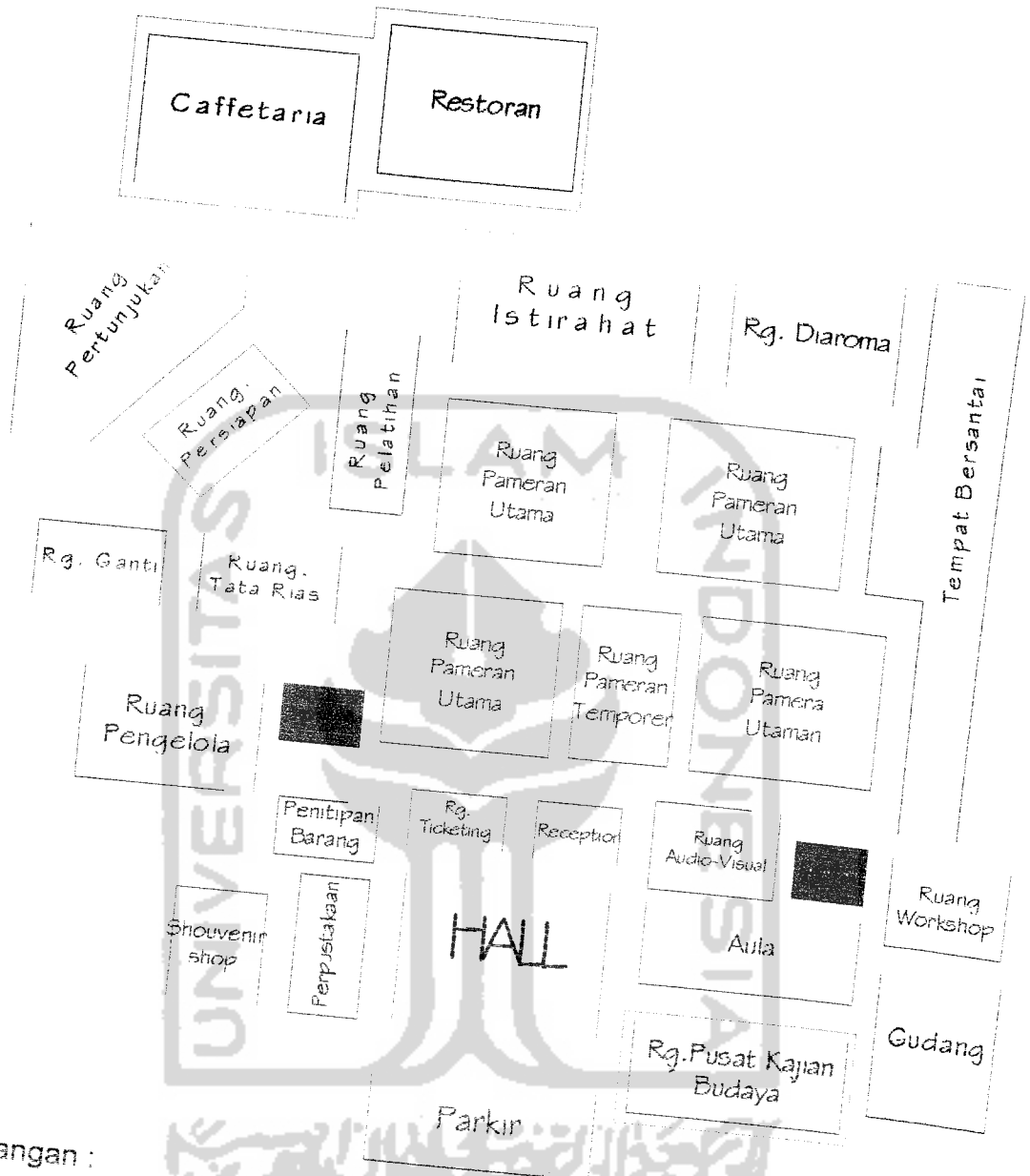
Gbr: Bagan Pola Sirkulasi Pengunjung

3.3.2 Pola Sirkulasi Pengelola Museum dan Pusat Kajian Budaya







Gbr: Bagan Pola Sirkulasi Pengelola

3.4 Pengelompokan Ruang



Keterangan :

-  Ruang Utama
-  Ruang Pendukung
-  Ruang Pengelola
-  Ruang Service

Gbr : Bagan Pengelompokan Ruang

Adapun presentase dimensi ruang berdasarkan kelompok ruang tersebut adalah sebagai berikut :

- Ruang utama (25-50% dari luas total lantai)
- Ruang pengelola dan penunjang (15-25% dari luas total lantai)
- Ruang service (10-15% dari luas total lantai)

3.5 Analisa Kegiatan

3.5.1 Analisa Berdasarkan Kegiatan

Adapun karakteristik kegiatan pada museum adalah :

- Kegiatan utama, yaitu: pameran, seminar, penelitian, pelatihan, pertunjukan kesenian tradisional, dan rekreasi
- Kegiatan Penunjang, yaitu: bermain, nonton, membaca, makan dan minum, belanja souvenir, dll
- Kegiatan Mengelola, yaitu: kegiatan mengelola museum, seperti perawatan dan administrasi

3.5.2 Analisa Berdasarkan kelompok Pelaku

1) Kelompok Pengelola :

- Kegiatan mengelola museum menyangkut kegiatan teknis maupun administrasi, seperti perawatan barang yang dipamerkan secara permanent dan perawatan terhadap bangunan
- Kegiatan pelayanan terhadap pengunjung
- Melakukan kegiatan pelatihan menyangkut usaha pelestarian dalam bidang kesenian tradisional masyarakat
- Mengadakan kegiatan seminar, workshop, serta pameran

2) Kelompok Pengunjung :

- Menonton pameran, pertunjukan kesenian, dan film mengenai kebudayaan Sulawesi Selatan
- Rekreasi dan bersantai bersama keluarga maupun teman, makan dan minum khas menu tradisional sambil menikmati pemandangan, atau mengajak berpetualangan mengendarai

perahu pinisi atau sandeq yang telah disediakan oleh pengelola museum

- Mengikuti kegiatan edukasi seperti seminar, diskusi, presentasi pengenalan budaya Sulawesi Selatan yang dipandu oleh seorang pemandu sambil berkeliling bangunan atau sekedar membaca literature koleksi museum tentang kebudayaan Sulawesi Selatan yang hanya dapat dijumpai ditempat ini

3) Kelompok Seniman

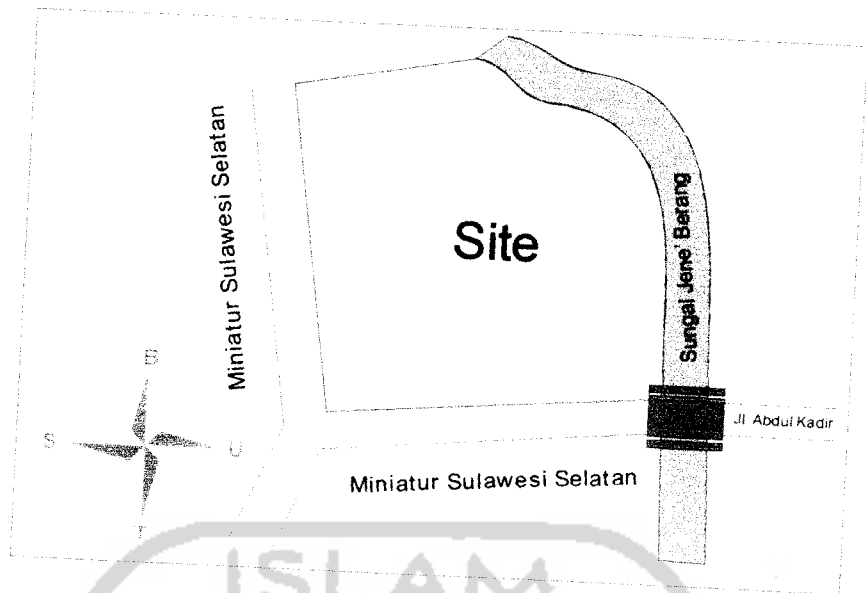
- Sebagai sarana untuk pementasan kesenian tradisional dalam bidang seni musik, tari, dan drama
- Sebagai sarana untuk saling bertukar fikiran, informasi, serta tempat pelatihan
- Sebagai sarana pembelajaran bagi mereka yang tertarik untuk berlatih memainkan kesenian tradisional (kelas pemula)

4) Kelompok Peneliti dan Pemerhati Budaya

- Sebagai tempat kajian kebudayaan dan sejarah Sulawesi Selatan
- Sebagai salah satu tempat mencari informasi, data, maupun literature bagi seorang peneliti kebudayaan dan sejarah daerah

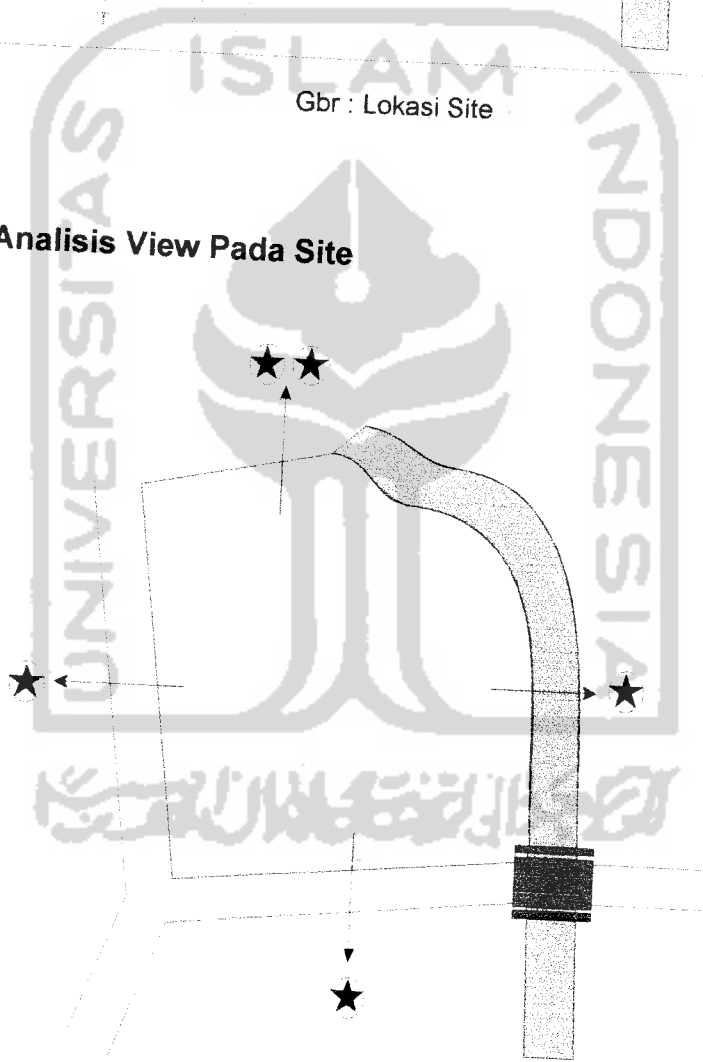
3.6 Analisis Site

Alasan pemilihan site di lokasi ini karena daerah ini merupakan wilayah pengembangan pusat kegiatan pariwisata dan konvensi kota Makassar. Selain itu di lokasi ini juga terdapat Miniatur Sulawesi Selatan, bekas tempat berdirinya Benteng Somba Opu yang pernah menjadi simbol kekuatan Kerajaan Gowa di Sulawesi Selatan. Luas site 14.495 m² dengan kondisi kontur datar atau tidak terdapat perbedaan ketinggian yang signifikan



Gbr : Lokasi Site

3.6.1 Analisis View Pada Site



Gbr : kondisi View dari Dalam Site

Hampir disetiap arah dari dalam site menghasilkan view yang baik, karena itu tinggal bagaimana mengolah elemen tersebut sebagai sebuah potensi, adapun potensi view dari setiap arah visual tersebut adalah sebagai berikut :

- Arah Utara

Pada sisi ini terdapat sebuah sungai yang cukup luas yakni sungai *Jene' Berang*. Sungai ini merupakan muara yang menghubungkannya dengan laut (selat Makassar). Bagi penduduk sekitar, keberadaan sungai ini menjadi salah satu sumber penghasilan mereka

- Arah Timur

Dari arah ini kita dapat melihat salah satu sudut dari miniatur Sulawesi Selatan

- Arah Selatan

Deretan rumah-rumah adat Sulawesi Selatan akan terlihat cukup jelas dari arah ini dan arah yang cukup jauh dapat terlihat gundukan sisa-sisa tembok Benteng Somba Opu

- Arah Barat

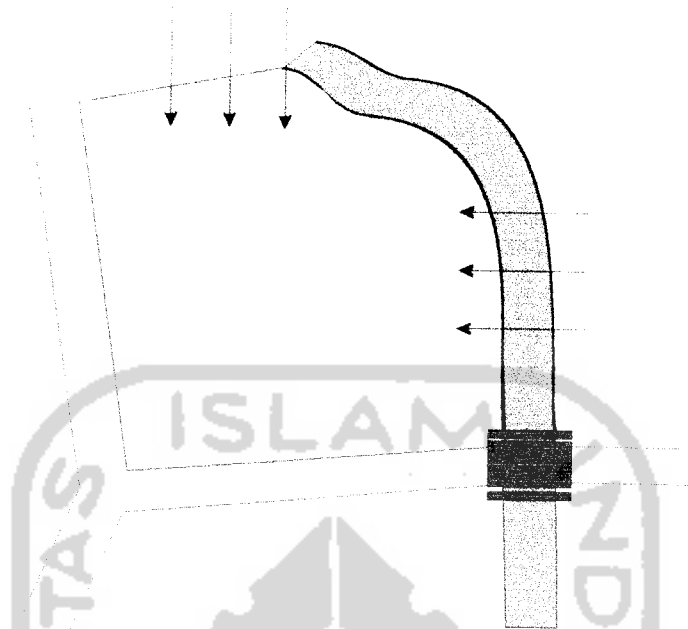
View yang paling baik berasal dari arah ini, karena disini kita dapat melihat dengan jelas muara sungai dan selat Makassar

3.6.2 Pergerakan Angin

Suasana dari dalam site terasa cukup sejuk. Selain didukung oleh vegetasi yang baik, faktor angin juga cukup mendukung. Angin didalam site cukup kencang, utamanya dari arah sungai (Utara) dan arah dari laut (Barat)

Antara jam 10.00 sampai jam 13.30, arah angin kedalam site berasal dari arah utara, sedangkan antara jam 13.30 sampai dengan jam 17.00, pergerakan angina dari arah barat. Sehingga untuk menentukan orientasi arah bukaan untuk mendapatkan

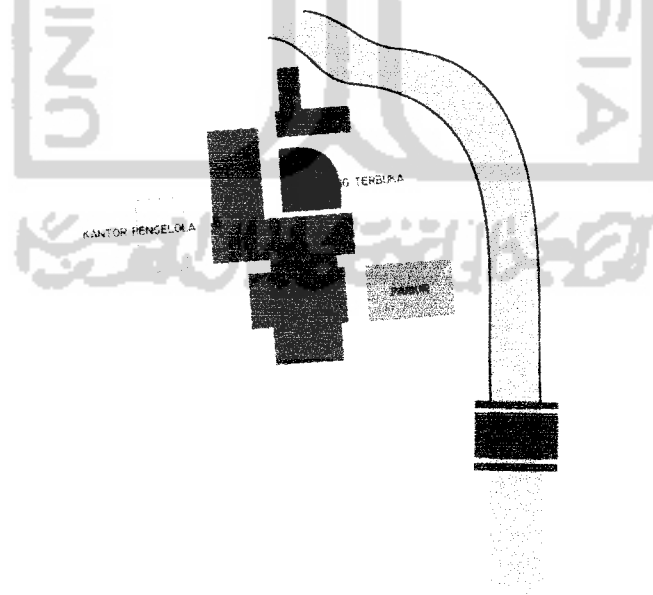
sirkulasi udara alami ruang didalam bangunan perlu mempertimbangkan aspek pergerakan angin tersebut



Gbr : Pergerakan Arah Angin pada Site

3.7 Ploting Zona Fungsi

Berdasarkan kondisi eksisting pada site, maka dapat dirumuskan plotting zona fungsi seperti dibawah ini :



Gbr : Ploting Zona Fungsi

Berdasarkan pertimbangan kondisi eksisting pada site, maka dapat dirumuskan pengelompokan massa sebagai berikut :

- Restoran / Caffetaria
Ditempatkan pada sisi belakang bangunan yakni dibagian barat site, hal ini didasari atas pertimbangan kondisi view yang baik kearah tersebut. Sehingga pengunjung yang sedang menikmati hidangan ditempat ini (wisata kuriner), bisa menikmati pemandangan juga
- Ruang pertunjukan (*outdoor*)
Yang menjadi latar belakang dari ruang pertunjukan ini adalah bangunan, pementasan biasanya dilaksanakan dari sore (sekitar jam 16.00) sampai malam hari. Hal yang perlu dihindari dari ruang pertunjukan ini adalah pergerakan angin yang cukup kencang karena akan berdampak pada kualitas akustiknya, sementara pada jam-jam tersebut pergerakan angin yang masuk kedalam bangunan cukup banyak. Karena itu solusi yang ditawarkan adalah menjadikan bangunan sebagai pelindung
- Museum & Pusat Kajian Budaya
Museum ditempatkan dibagian tengah atau diapit oleh kedua massa tersebut (restoran dan ruang pertunjukan), faktor yang menjadi pertimbangan dalam menentukan peletakan massa ini adalah kadar garam yang dibawah oleh angin dari arah barat, sementara pada sisi bagian utara menjadi orientasi arah bukaan dengan orientasi bangunannya adalah kearah jalan sebelah Utara sebagai sirkulasi utama masuk dan keluar ke Miniatur Sulawesi Selatan
Museum dan Pusat Kajian Budaya akan menyatu pada satu massa yang sama. Pusat Kajian Budaya ditempatkan pada bagian depan untuk lebih mempermudah sirkulasi bagi penggunanya

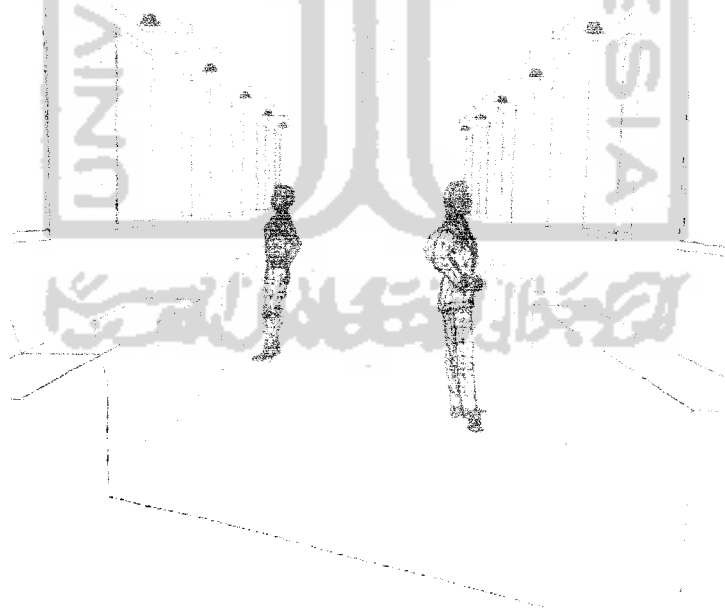
3.8 Penataan Ruang Display

Pada ruang museum, seorang arsitek biasanya tidak merancang keseluruhan ruang display, namun lebih kepada penyediaan ruang sehingga strategi penyajian objek dapat dilakukan dengan baik.

Untuk itu beberapa hal yang penting untuk diperhatikan yaitu pengelompokan objek dalam ruang, kerangka utama jalur penyajian, efek ruang, serta penyajian objek yang diutamakan

Pada ruang yang membentuk lorong, pada kedua sisi dinding akan dipajang objek yang memiliki nilai kronologis, tentunya metoda ini merupakan metoda yang cukup konvensional pada objek yang ditata berdasarkan *hirarki* kejadian ataupun nilai *historisnya* karena objek akan diamati satu persatu menyusuri sepanjang dinding

Karakter dinding pembatas sekaligus latar dari objek difinishing menggunakan warna dan rinci senetral mungkin agar objek pameran tampil secara dominant. Agar kenikmatan visual pengunjung tidak terganggu, maka perlu menghindari adanya perbedaan besaran objek pameran secara mencolok





Gbr : Layout Interior Rg. Display

Dengan adanya objek pameran yang ditata berdekatan pada kedua sisi dinding akan semakin membuat pengunjung untuk menghayati dengan baik dan masing-masing objek tidak ada yang tampil lebih dominan

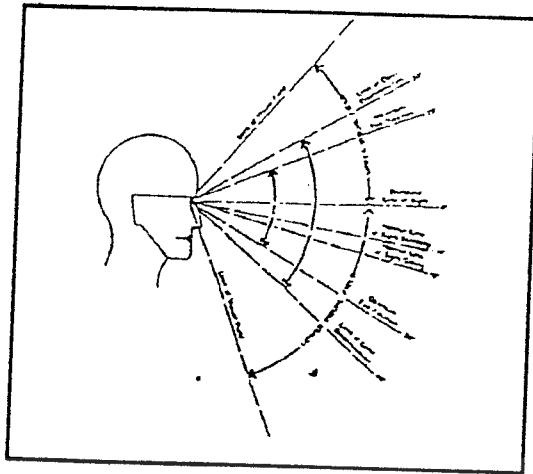
3.9 Standar Kenyamanan

3.9.1 Kenyamanan Visual

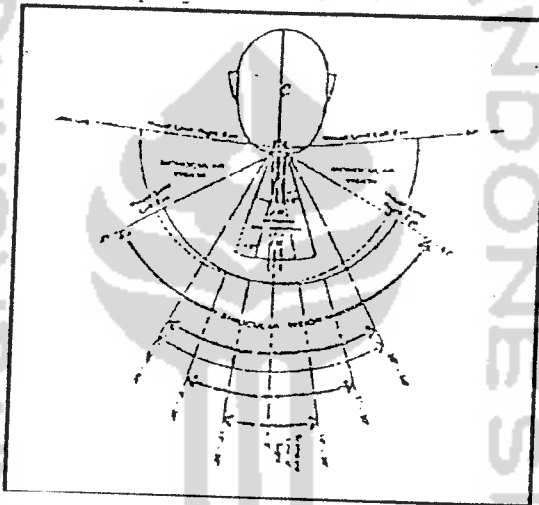
Gerakan mata pengamat baik secara horizontal maupun vertical mempunyai sudut-sudut tertentu sebagai syarat yang masih dalam batas-batas kenyamanan. Sudut pandang normal mata manusia terhadap suatu objek adalah kebawah 40 sampai 70 derajat, sedangkan keatas 30 sampai 50 derajat

Sedangkan untuk sudut pandang pengamat secara horizontal (kesamping kiri dan kanan) adalah minimal 15 derajat dan maksimal 30 derajat

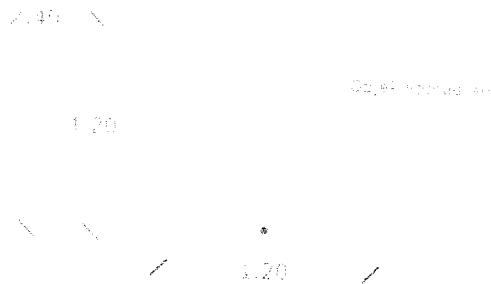
Secara umum, untuk mendapatkan jarak pandang dan keterkaitan dengan objek yang baik, maka lebar lorong di kedua sisinya adalah sekitar dua kali lebar objek terbesar yang dipasang



Gbr : Sudut Pandang Pengamat Secara Vertikal



Gbr : Sudut Pandang Pengamat Secara horizontal



Gbr : Sudut Pandang Pengamat Pada Objek Lukisan

3.9.2 Sistem Pencahayaan

Beberapa objek pameran perlu menghindari sinar matahari langsung, sehingga yang dibutuhkan adalah efek cahaya khusus atau buatan agar objek yang dipamerkan terlihat lebih menarik. Perlu diketahui, bahwa terlalu banyak cahaya akan menyebabkan mata mengecil dan jika terlalu lama maka mata akan cepat lelah.

Intensitas cahaya mengandung symbol yang dapat mempengaruhi aktivitas. Misalnya, gedung pertunjukan, bila lampu meredup berarti pertunjukan akan segera dimulai, dan sebaliknya jika seseorang berada di swalayan, jika lampu meredup mungkin berarti swalayan akan segera tutup

Adapun metode yang digunakan dalam pemanfaatan ruang pameran adalah pada umumnya adalah menggunakan efek cahaya khusus, mengingat ada beberapa materi pameran rentan terhadap radiasi sinar matahari ultra violet

Agar mata seseorang lebih focus pada objek pameran, maka efek cahaya buatan perlu diperhatikan. Metode ini dilakukan dengan bantuan lampu khusus agar cahaya yang dihasilkan jatuh pada bidang objek yang disorot



Gbr : Efek cahaya yang jatuh pada objek Pameran

Namun hal ini juga perlu memperhatikan warna dan material serta tema dari objek tersebut, karena cahaya yang jatuh sekitar 90 % - 100 %

Adapun teknis pencahayaan buatan untuk mendapatkan hasil sesuai dengan tema yang ingin disajikan pada suatu objek adalah:

- a. Memberi kesan lembut pada objek, yaitu dengan menempatkan lampu yang tersembunyi lalu cahaya dipantulkan ke *ceiling* akan menghasilkan cahaya yang lembut dan halus, objek akan terlihat lebih redup dan tidak reflektif
- b. Mendramatisir objek, yaitu dengan cara menempatkan lampu *downlight* pada *ceiling*, maka akan menghasilkan objek yang dramatis pada objek sekitarnya, objek akan lebih jelas jika dinding disekitarnya lebih polos atau kontras
- c. Mengekspos objek, yaitu dengan menggunakan lampu spot menyorot langsung pada objek, sehingga suasana akan lebih dinamis dan objek memberi kesan mengundang

3.9.3 Sistem Penghawaan

Sistim penyejukan udara buatan adalah suatu proses mendinginkan udara sehingga dapat mencapai temperature dan kelembaban sesuai dengan yang diinginkan dan diisyatkan

Udara sebagian besar di berbagai kota-kota besar di Indonesia terutama daerah yang berada tidak jauh dari permukaan laut umumnya kurang memberikan kenyamanan. Kota makassar yang kebetulan berada dititik tidak jauh dari permukaan laut beriklim panas dengan suhu rata-rata 23 - 33 °C

Untuk mendapatkan kenyamanan dalam bangunan, maka kecepatan udara tidak boleh lebih dari 5 km/jam dengan temperature $< 30^{\circ}\text{C}$

Penghawaan buatan dipergunakan pada ruangan yang membutuhkan kondisi penghawaan tertentu dan stabil seperti pada ruang pameran, ruang penyimpanan, dan ruang-ruang lain yang membutuhkan kestabilan suhu ruangan

System penghawaan buatan pada museum ini umumnya menggunakan AC, dengan persyaratan kelembaban (RH) 50 %. Sedangkan teknik penghawaannya adalah dengan menggunakan AC *split*. Alasan utama penggunaan AC *split* untuk lebih menghemat penggunaan listrik yang jika dibandingkan dengan sistem sentral tentunya dari segi biaya jauh lebih murah



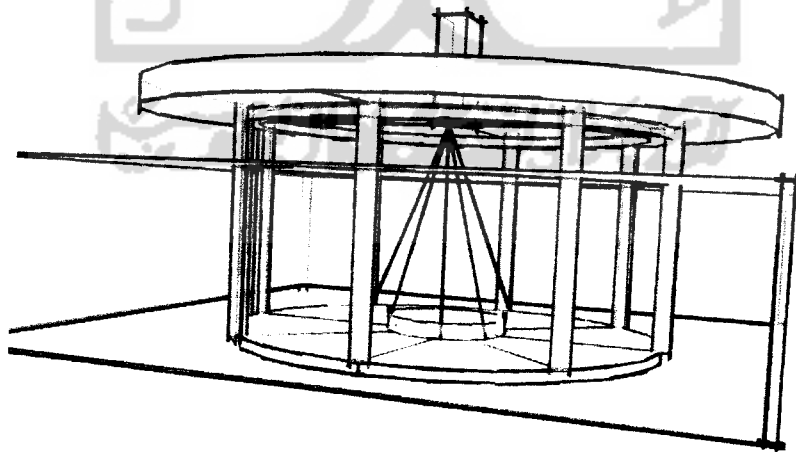
BAB IV PENGEMBANGAN DESIGN

4.1 Transformasi dari Kisah / *Lagaligo*

Seperti yang telah dibahas pada bab sebelumnya, bahwa dalam epik ini dijabarkan kedalam dua bagian, yaitu Batara Guru diutus kebumi dan Petualangan Sawerigading, adapun bentuk penerapannya seperti yang ada dibawah ini

4.1.1 Batara Guru Diutus ke Bumi

Sesuai dengan rentetan dalam kitab / *Lagaligo* dimana pada bagian pertama dimulai dengan diutusnya Bataraguru ke bumi, maka dalam pengaplikasiannya ke bangunan bagian ini menjadi awal dari petualangan dalam bangunan. Adapun teknik penyajiannya adalah dengan membuat efek cahaya khusus yang jatuh pada satu titik dengan radius cahaya sekitar 3 meter, hal ini menjadi symbol kehadiran Bataraguru dibumi. Kemudian sisi dari dari cahaya tersebut akan dibuat pola kolom yang melingkarinya dimaksudkan sebagai makna bahwa kehadiran Bataraguru dibumi disambut oleh masyarakat dibumi ketika itu elemen kolom menjadi *representasi* masyarakat pada ruangan ini

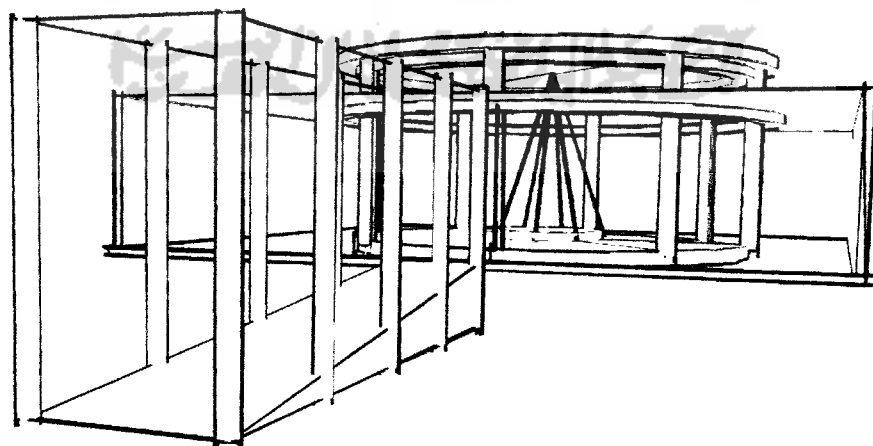


Gbr : Penerapan Batara Guru
diutus kebumi dalam wujud rancangan

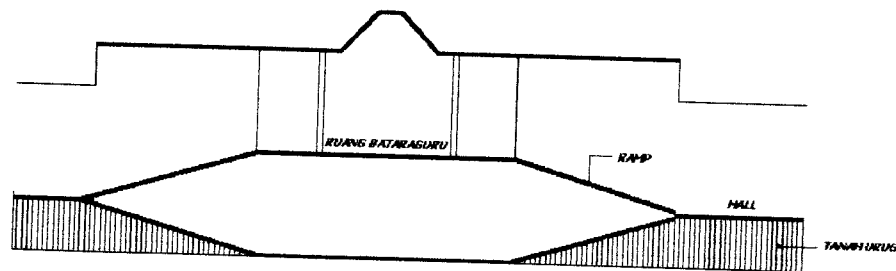
Kehadiran Nyilimoto juga dianggap penting untuk dihadirkan pada bangunan sebagai pendamping Bataraguru dibumi, untuk itu elemen air menjadi symbol dari Nyilitomo itu sendiri yang akan menjadi objek fokus dari cahaya seperti yang telah dijelaskan diatas. Agar pengunjung yang berada pada ruangan ini bisa lebih merasakan makna ruangan maka pola lantai akan didesain dengan mengacu pada pola kolom yang difokuskan pada titik cahaya

Sebelum mencapai ruangan ini, maka pengunjung terlebih dahulu akan melalui ruang perantara yakni berupa ram. Kehadiran Bataraguru dibumi menjadi acuan utama dalam menyajikan setiap makna. Oleh karena itu sebagaimana yang tertera dalam kitab / *Lagaligo* bahwa Bataraguru menginjakan kaki pertama kali dibumi di sebuah perbukitan, maka permainan ketinggian lantai akan menjadi hal yang perlu untuk diterapkan agar terjadi kesinambungan yang kuat antara cerita itu sendiri dengan *transformasinya* kedalam bangunan

Pada bagian lainnya, karena bagian ini dalam perancangannya akan ditempatkan pada hall sebagai ruang awal dari kedatangan pengunjung di dalam bangunan, maka kolom dibuat tidak menempel pada dinding dan dibuat linear searah dengan arah kedatangan pengunjung sebagai simbol masyarakat bumi menyambut kedatangan Bataraguru. Agar pengunjung bisa lebih merasakan maka finishing material kolom dibuat kontras dengan dinding



Gbr : Solusi Menghandel Ruang Perantara



Gbr : Potongan Ruang Bataraguru

Hall berada pada titik ketinggian 0.00, kemudian pada ruang selanjutnya terdapat perbedaan ketinggian lantai. Ruang Bataraguru berada pada titik yang lebih tinggi, sedangkan penempatan ruang seperti ruang audio visual, ruang workshop, dan perpustakaan berada dibawah atau titik yang lebih rendah

Adapun penjabaran cerita dalam kitab I Lagaligo berdasarkan transformasinya kedalam bangunan adalah sebagai berikut :

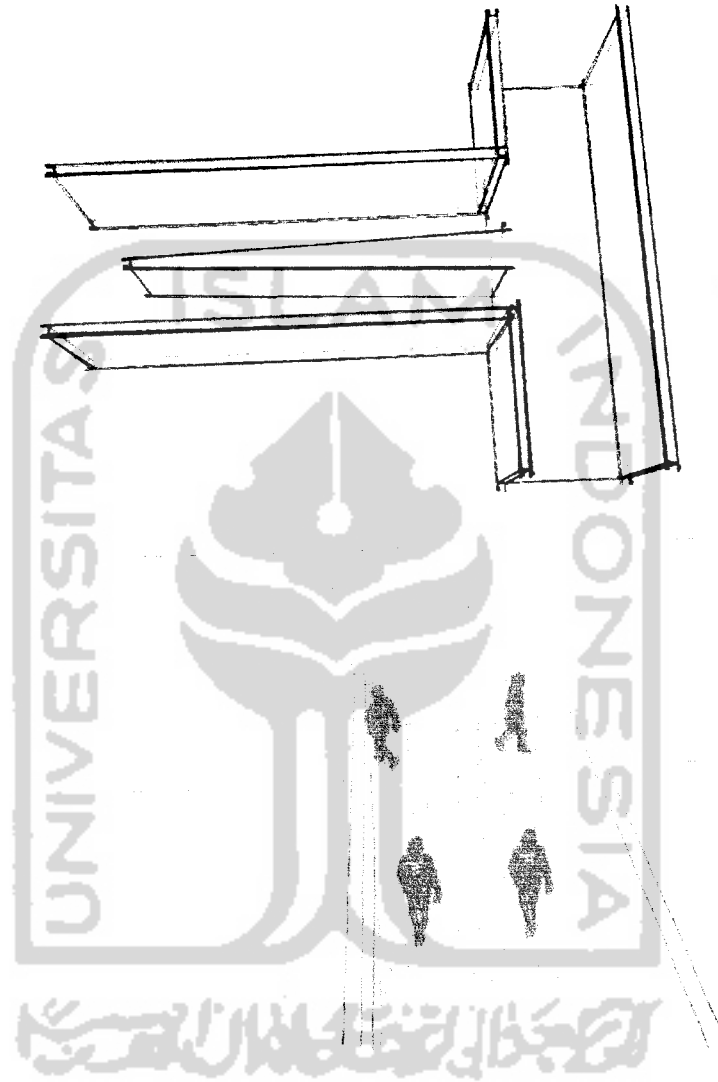
- Menghadirkan efek cahaya khusus/buatan (menggunakan lampu spot) difokuskan pada suatu objek dibawahnya sebagai symbol Bataraguru turun kebumi
- Fokus objek yang dimaksud diatas adalah dalam bentuk air sebagai makna Nyilimoto, pendamping Bataraguru memimpin di bumi
- Adanya pola kolom melingkari cahaya tersebut dan terpisah dari grid struktur sebagai symbol bahwa masyarakat menyambut Bataraguru di bumi
- Ketinggian lantai dibuat berbeda sehingga untuk mengakses keruangan ini dibutuhkan ram, hal ini sebagai makna bahwa kehadiran Bataraguru pertamakali di bumi adalah pada sebuah bukit

4.1.2 Petualangan Sawerigading

Bagian dari epik ini akan diwujudkan dalam bentuk sirkulasi. Sirkulasi tidak mengarahkan pengunjung, namun pengunjung diajak untuk

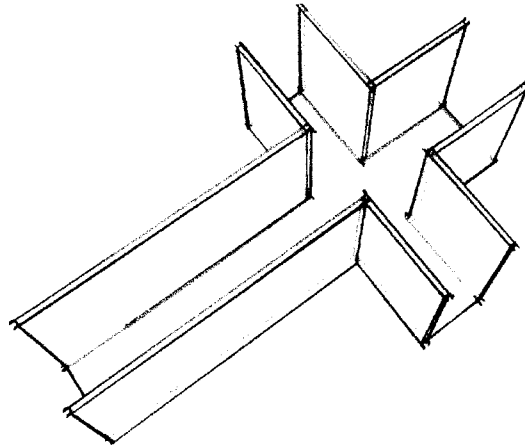
menentukan petualangannya sendiri selama berada dalam ruangan. Adapun bentuk sirkulasi tersebut yaitu :

- Memecah sirkulasi pengunjung sebagai awal dimulainya sebuah petualangan dalam ruang



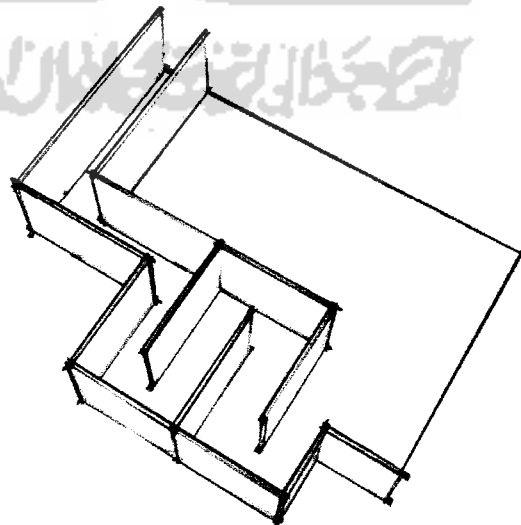
Gbr : Jalur Sirkulasi yang akan Memecah pengunjung

- Pola jalur sirkulasi yang selalu dibuat bercabang akan menghadapkan pengunjung pada dua atau lebih pilihan, dengan begitu pengunjung akan memilih petualangan mereka sendiri.



Gbr : Pola sirkulasi yang bercabang

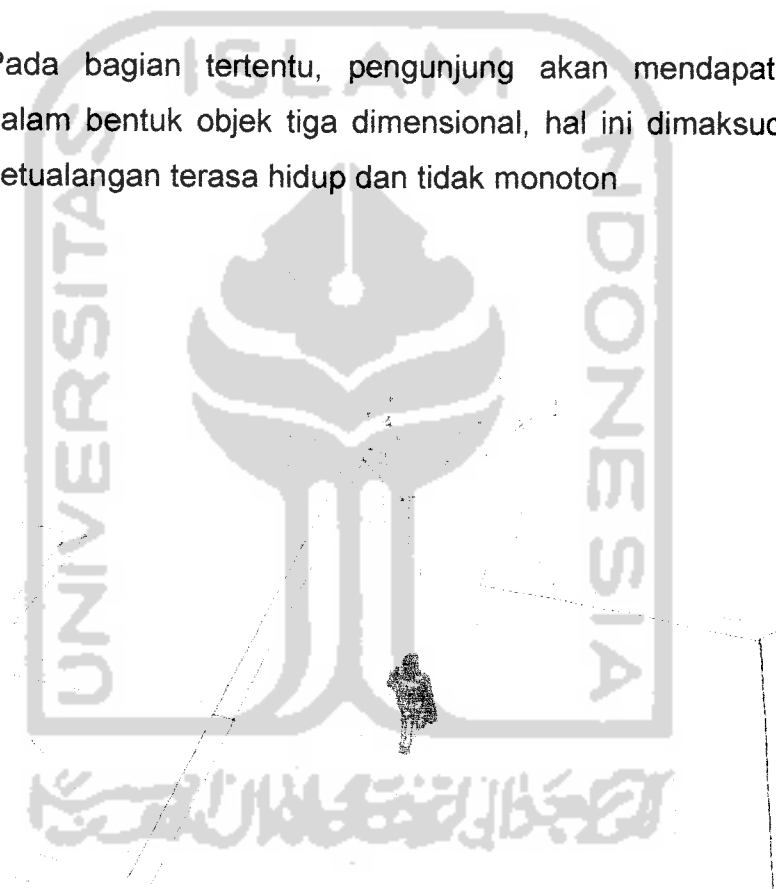
- Pola sirkulasi juga didesain dengan membuat jalur tersebut berliku, namun tetap berada dalam grid struktur bangunan





Gbr : Pola Sirkulasi Berliku

- Pada bagian tertentu, pengunjung akan mendapat *surprice* dalam bentuk objek tiga dimensional, hal ini dimaksudkan agar petualangan terasa hidup dan tidak monoton



Gbr : Metode Surprice pada jalur petualangan dalam bentuk Objek tiga dimensional

- Akhir dari petualangan akan dibuat menyenangkan, seperti *ending* dari petualangan Sawerigading. Adapun *ending* yang dimaksud yakni dalam bentuk taman. Taman didesain lebih teratur serta asri dengan sudut pandang yang lebih luas. Agar

petualangan tersebut tidak terputus maknanya, maka sebelum pengunjung berada di taman terlebih dahulu akan melalui sirkulasi yang berliku. Hal ini lebih dimaksudkan agar ending dari petualangan dapat lebih terasa



Gbr : Konsep taman

Taman pada nantinya akan berfungsi sebagai tempat peristirahatan bagi pengunjung setelah melalui petualangan yang cukup melelahkan didalam museum

Sedangkan pada ruang display akan ditampilkan dengan memaknai pembatas ruang bukan hanya dinding, namun dengan membuat perbedaan ketinggian juga akan membentuk sebuah ruang, sehingga antara satu ruang dengan yang lainnya lebih transparan. Hal ini sebagai simbol bahwa petualangan Sawerigading mencakup daratan dan pegunungan

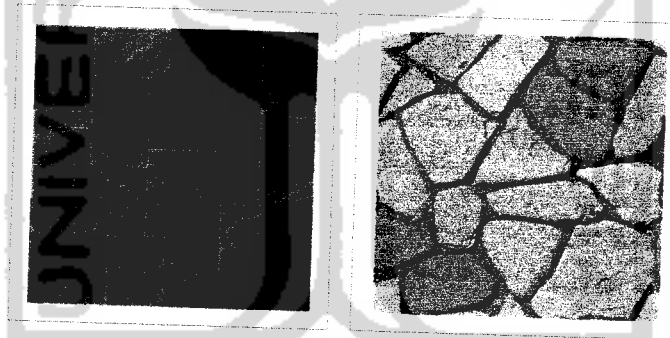


Gbr : Perbedaan ketinggian yang membentuk ruang

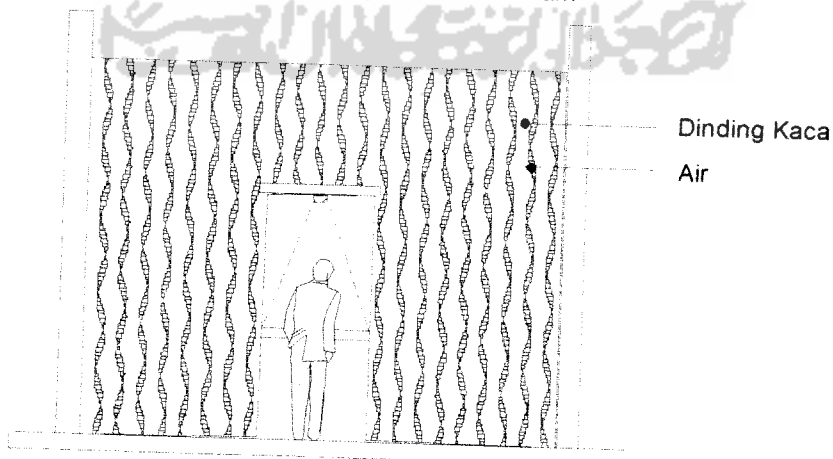
Agar perbedaan ketinggian ruangan tersebut dapat menunjukkan gunung dan daratan, maka pada beberapa sisi ruang lebih rendah akan menghadirkan konsep interior dimana pada dinding akan difinishing dengan kaca bening, lalu dialirkan air yang membasahi/jatuh pada sisi kaca tersebut. Selain sebagai fungsi estetis, air akan lebih membuat ruangan terasa sejuk karena dapat menetralsisir panas dalam ruangan. Dibagian yang lebih tinggi, dinding dan lantai akan di finishing menggunakan batu-batu alam yang identik/berasal dari gunung seperti andesit, marmer, atau batu candi.

4.2 Material

Penggunaan material akan disesuaikan dengan tema-tema yang ingin disampaikan kepada pengunjung, misalnya tema gunung, maka material yang digunakan adalah batu alam. Selain menyangkut tema, pemilihan material juga didasarkan pada kesan yang akan diciptakan



Gbr : Material Batu Alam



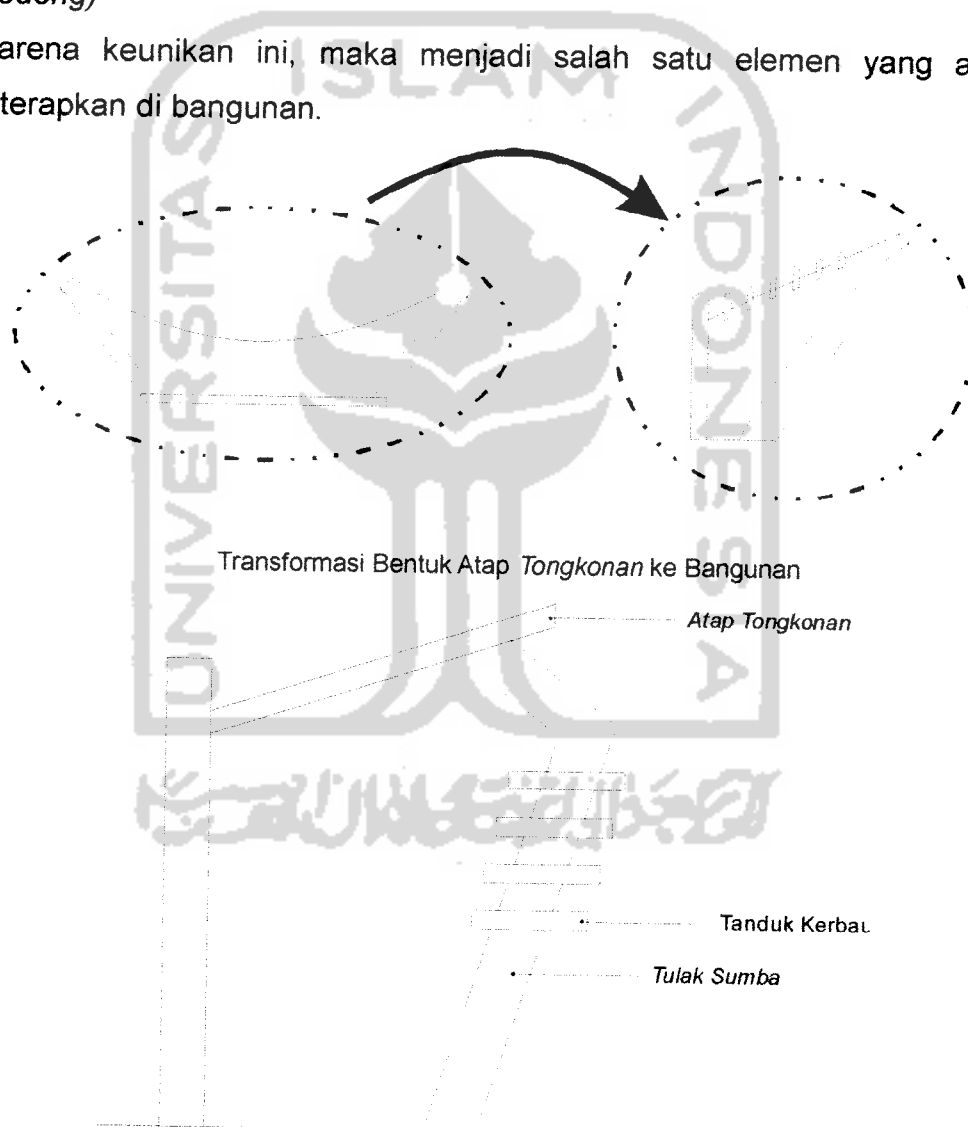
4.3 Eksplorasi Bentuk

4.3.1 Arsitektur Tradisional *Tongkonan*

Bentuk atap *Tongkonan* sangat identik dan jarang dijumpai pada bangunan tradisional yang lain, sehingga karena cirri khas ini, maka akan diterapkan pada desain bangunan.

Ciri khas kedua yang cukup menonjol dari *Tongkonan* dan jarang dijumpai dirumah-rumah tradisional Indonesia adalah tiang pada bagian depan dan belakang yang menopang atapnya dan disebut *Tulak Sumba*, tiang ini juga dimanfaatkan sebagai tempat menggantung kepala kerbau (*tedong*)

Karena keunikan ini, maka menjadi salah satu elemen yang akan diterapkan di bangunan.



Gbr : Desain Kanopi Bangunan



Motif kotak pada *Tongkonan*

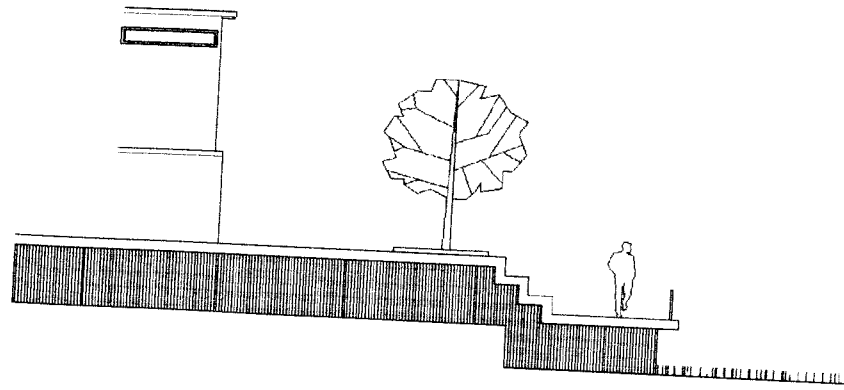


Motif garis horizontal pada *Tongkonan*

Pada bagian dinding bangunan, elemen kotak dan garis horizontal seperti yang banyak dijumpai pada motif ukiran tongkonan juga akan ambil bagian dalam desain fasad

4.3.2 Penataan Landscape

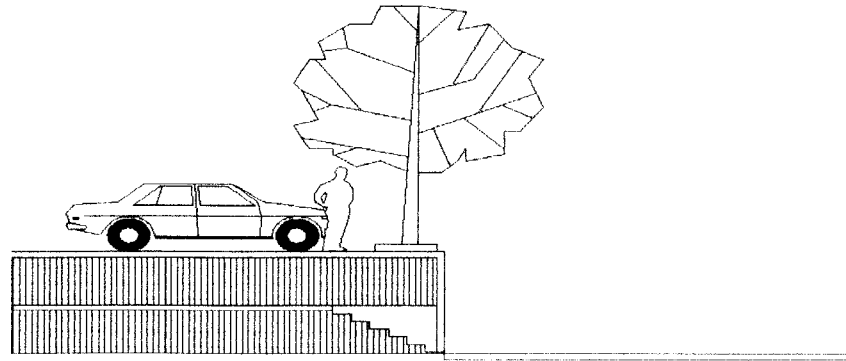
Penataan landscape ditata dengan merespon view yang menarik dari dalam site dan pola pergerakan kendaraan dari luar site. Site pada sisi utara diolah dengan merespon view dari sungai *jeneberang* yang berada persis diutara site selain itu dari tempat ini akan terlihat selat Makassar. Pemilihan jenis pohon berdaun lebat serta penempatan *ground cover*. Kontur site umumnya datar (tidak terdapat ketinggian yang signifikan), sehingga pada bagian ini akan dilakukan metoda *cut* karena akan lebih direndahkan sekitar 2 meter dari kontur disekelilingnya



Gbr : Penataan Landscape dengan merespon sungai

Selain itu, pemilihan vegetasi pada site direncanakan dengan tanaman yang tumbuh besar/lebar sebagai vegetasi perindang, tanaman-tanaman sedang digunakan sebagai pengarah dan pembatas. Sedangkan tanaman yang lebih kecil dimanfaatkan sebagai penghias/taman

Sirkulasi kendaraan dan area parkir pada site ini dipisah menjadi dua. Pada area parkir depan difungsikan untuk kendaraan roda empat pengunjung dan kendaraan roda dua. Sedangkan sirkulasi kendaraan menuju area parkir pengelola dan sirkulasi bongkar muat barang berada pada posisi agak dibelakang bangunan sisi sebelah selatan site. Perbedaan ini ditujukan untuk memudahkan sirkulasi pengelola, pengunjung, serta aktivitas bongkar muat sehingga tidak mengganggu pengunjung dan view ke arah bangunan. Area parkir dibuat lebih tinggi yakni sekitar 0.8 meter. Karena posisinya berada dibagian depan sisi sebelah utara site, maka pengunjung yang berada di parkir akan melihat view lebih menarik karena berada pada titik yang lebih tinggi atau sekitar 2.8 meter dari kontur yang di-cut

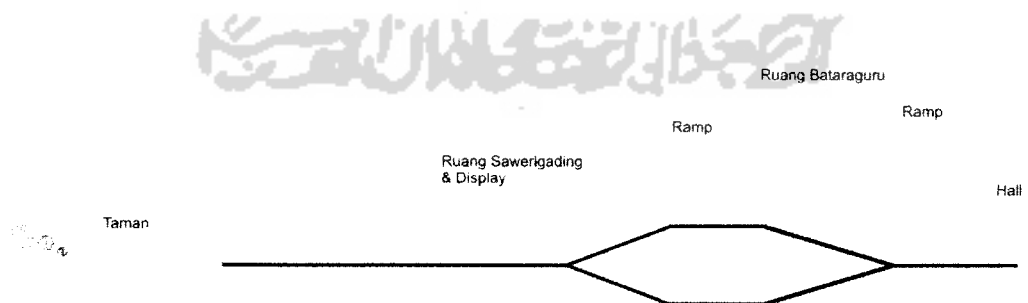


Gbr : Posisi parkir

Sirkulasi pejalan dari arah *main gate* akan diarahkan langsung ke-*main entrance* bangunan. Sedangkan sirkulasi pejalan kaki (pengunjung) setelah dari dalam bangunan akan diarahkan ke sisi utara bangunan (berputar) hal ini dimaksudkan agar setiap sisi bangunan serta view yang menarik dapat dinikmati oleh pengunjung. Agar pengunjung merasa lebih nyaman, maka wilayah pedestrian akan ditanami pohon-pohon peneduh serta membuatkan shelter untuk mengantisipasi hujan

4.3.3 Potongan Bangunan

Berdasarkan rentetan alur cerita pada kitab *I Lagaligo* yang disesuaikan dengan latar kejadian serta tokoh, maka urutan ruang pada bangunan seperti pada gambar dibawah ini :



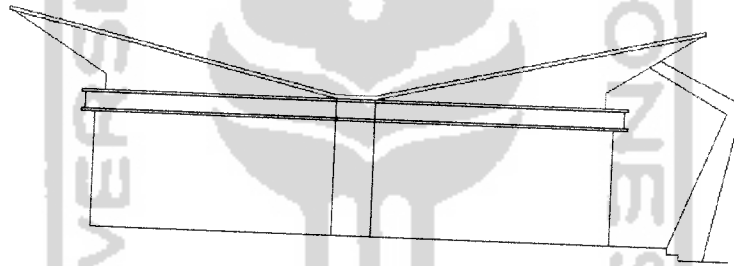
Gbr : Anatomi Bangunan

4.3.4 Struktur Dan Konstruksi

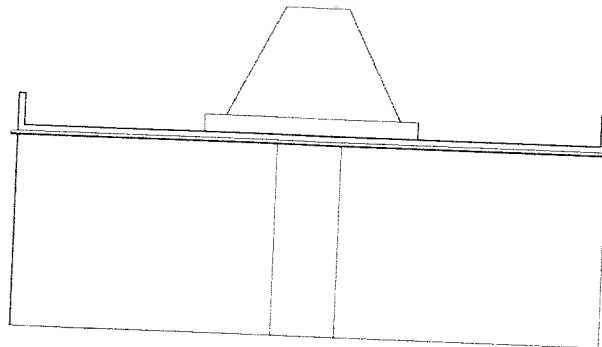
Karena konsturksi tanah dimana bangunan berdiri termasuk dalam kategori tanah lunak, maka konstruksi pondasi yang digunakan adalah tiang pancang. Karena terdapat perbedaan ketinggian yang cukup signifikan maka perlu digunakan delatasi agar kestabilan bangunan tetap terjaga. Adapun jenis delatasi yang digunakan adalah delatasi kolom dengan pertimbangan panjang bangunan yang diatas 30 meter

4.3.5 Elemen Pembentuk Fasad

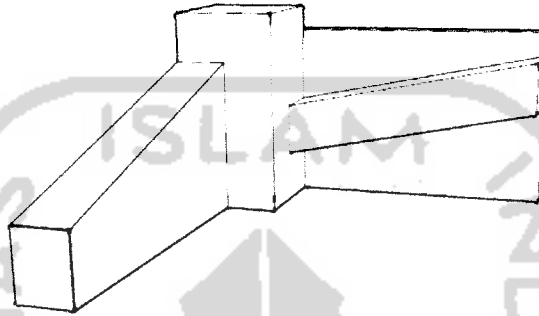
Pencitraan fasad menjadi sesuatu yang sangat penting untuk diperhatikan karena merupakan identitas pada bangunan. Adanya transformasi atap rumah tongkonan dan elemen tulak sumba diharapkan mampu menjadi identitas yang kuat pada bangunan ini



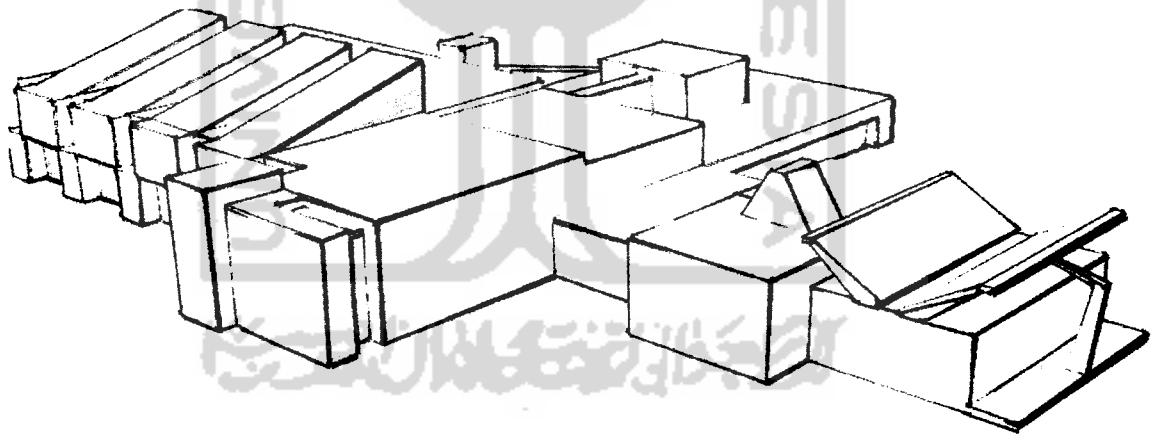
Ruang Bataraguru secara tidak langsung juga ikut andil dalam membentuk fasad. Permainan ketinggian dan adanya efek cahaya dalam ruangan yang dibuat dalam skala monumental menghasilkan bentuk seperti pada gambar dibawah ini :



Sedangkan pada sisi belakang permainan repetisi menjadi sesuatu yang lebih dominant dalam membentuk fasad. Repetisi yang dimaksud adalah dalam bentuk atap dan dinding yang didesain dengan kombinasi dinding maju dan mundur antara bagian atas dan bagian bawah dengan finishing warna yang dikontraskan. Kemudian ramp sebagai penghubung antar lantai akan ditonjolkan agar membentuk sebuah bidang vertical dengan sudut kemiringan sekitar 20°



Adapun bentuk dasar fasad bangunan seperti pada gambar dibawah ini ;

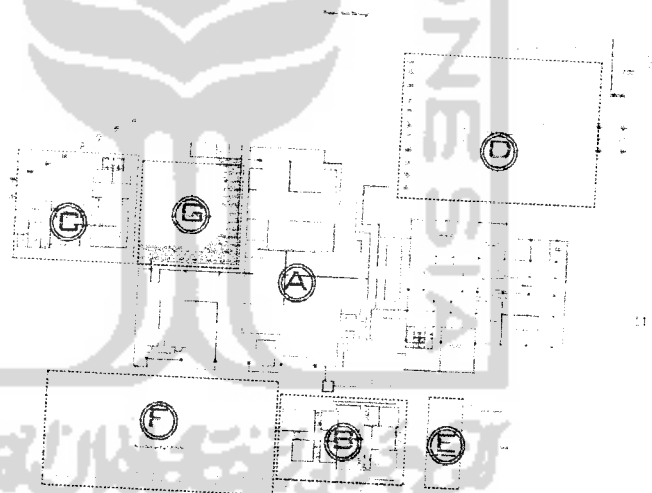
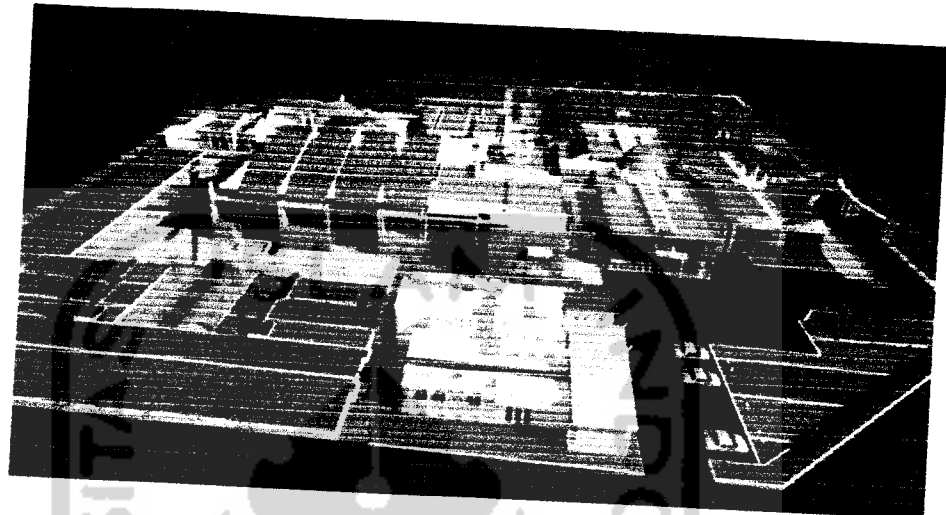


Gbr : Bentuk dasar Fasad

BAB V HASIL RANCANGAN



5.1 Siteplan



Keterangan

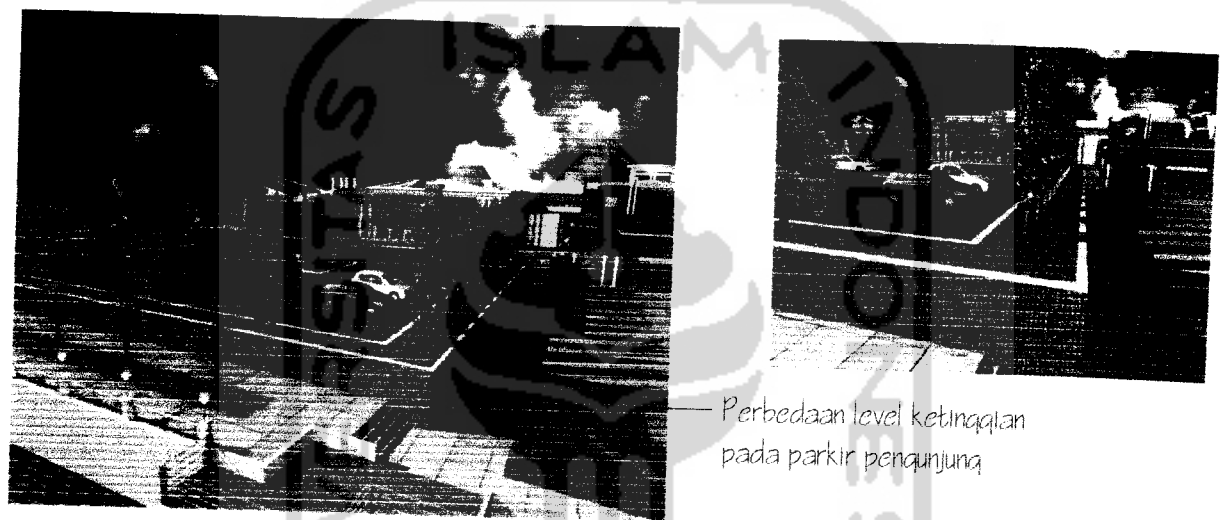
- A : Museum
- B : Kantor Pengelola
- C : Restoran
- D : Parkir Pengunjung
- E : Parkir Pengelola
- F : Taman Sawerigading

Pengolahan site ditata dengan memisahkan massa museum, kantor pengelola, dan restoran. Kantor pengelola ditempatkan disisi selatan site, sedangkan restoran ditempatkan disisi barat site dengan pertimbangan pengunjung restoran bisa menikmati view dari luar site. Selain itu, panggung terbuka sengaja ditempatkan persis didepan restoran agar pengunjung bisa menyaksikan apabila ada pertunjukan yang dilangsungkan ditempat ini



Pada jalur sirkulasi, kendaraan yang masuk melalui satu *main gate* baik pengunjung maupun pengelola, namun akan dibedakan dalam pembagian parkirnya. Pembagian parkir yang berbeda akan memudahkan kontrol terhadap sirkulasi selain itu pertimbangan yang paling utama adalah apabila terjadi bongkar muat barang oleh pengelola tidak merusak view pada tapak

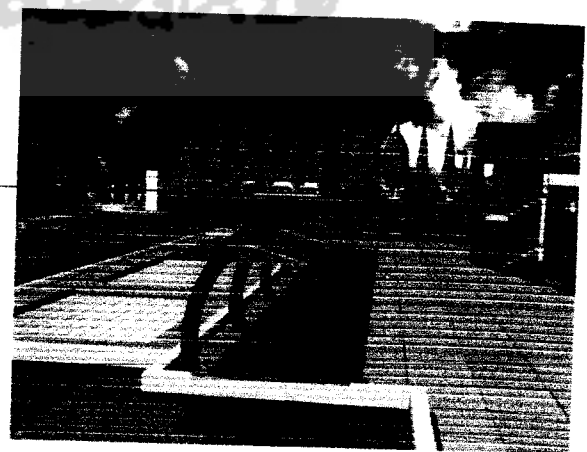
Parkir pengunjung diolah dengan meninggikan kontur 0.6 meter, sehingga view kearah barat dimana sebagian kontur diturunkan sedalam 2 meter akan terlihat dengan jelas kearah ini. Pohon peneduh ditanam mengelilingi area parkir, sedangkan finishing lantainya menggunakan paving blok berpola



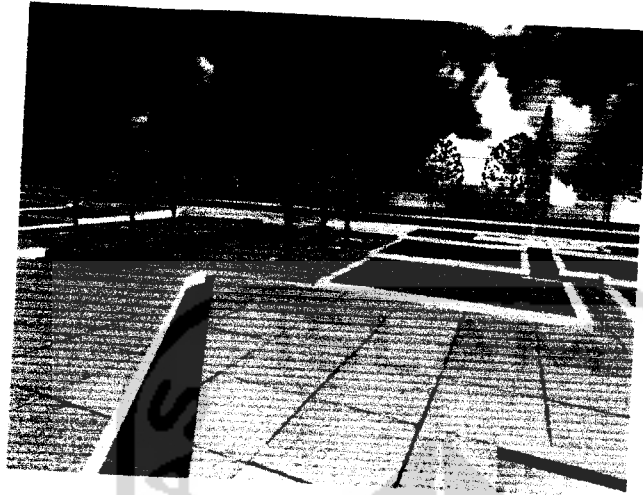
Perbedaan level ketinggian pada parkir pengunjung

Khusus sirkulasi kendaraan yang menuju kerestoran akan memiliki akses tersendiri, hal ini agar lebih mempermudah distribusi stok logistik restoran yang penempatan massanya berada disisi belakang site (sebelah barat). Sedangkan untuk wilayah pedestrian, sebagian akan didesain dengan menempatkan shelter. Konstruksi shelter ini menggunakan profil baja dengan bentuk dasar letter "L", sedangkan material penutupnya menggunakan bahan policarbonat

Penerapan shelter pada daerah pedestrian



Taman sawerigading ditata dengan dengan tampilan yang lebih asri, dimana pada taman ini diolah dengan bentuk yang simetris serta bermain dengan level ketinggian pada ground covernya



Ground Cover dengan warna hijau muda
Ground Cover dengan warna hijau tua
Lest
Kolam

5.2 Bentuk Fasad



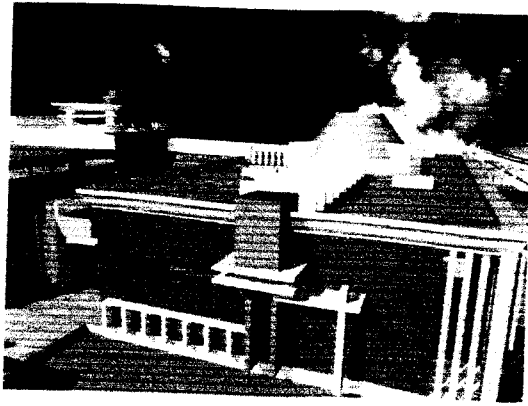
Kawat gantung

Simbol Tanduk kerbau
Transformasi dari bentuk atap Tongkonan

Kolom tulang sumbu

Rangka Baja

Bentuk atap yang diambil dari bentuk atap tongkonan merupakan elemen yang membentuk citra pada bangunan. Pencitraan ini akan semakin kental karena terdapat kolom dengan skala monumental pada bagian depan sebagai penanda main entrance bangunan. Pemilihan warna merah tua tidak lepas dari pemaknaan warna ini bagi penduduk di Sulawesi Selatan sebagai warna yang dikeramatkan Untuk menopang konstruksi atap bagian yang menjorok lebih jauh kedepan serta sudut yang lebih miring ditopang menggunakan rangka baja



Dengan skala ruang Bataraguru yang dibuat monumental sebagai bagian untuk menghasilkan efek dramatis dari cahaya (lihat konsep), maka hal ini secara tidak langsung ikut berperan dalam membentuk fasad (bentuk kerucut). Agar bentuk tidak terkesan kaku, maka beberapa elemen seperti bentuk kotak murni atau shading (Bukan fungsi akustik) menjadi elemen estetis mendampingi bentuk kerucut. Permainan repetisi menjadi komposisi yang dominan dipadukan dengan bentuk geometrik dasar (kotak). Penambahan dan pengurangan bidang kotak (dinding) merupakan salah satu contoh irama perulangan pada fasad, dinding difinishing dengan warna yang kontras agar irama pada dinding bisa terlihat dari sudut pandang yang jauh dari pengamat

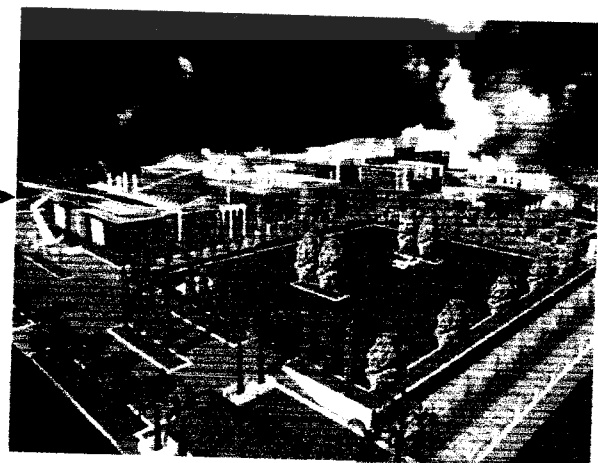


Arah ramp dari titik 0.00 ke titik ketinggian 2.00

Arah ramp dari titik 2.00 ke titik ketinggian 4.00

Penonjolan dinding ramp menghasilkan bentuk fasad seperti pada gambar disamping, bagian ini juga menjadi latar dari panggung terbuka

Bentuk fasad keseluruhan



5.3 Interior

Seperti yang telah disinggung pada bab sebelumnya bahwa penerapan cerita i lagaligo akan diterapkan pada tema-tema interior dalam bangunan

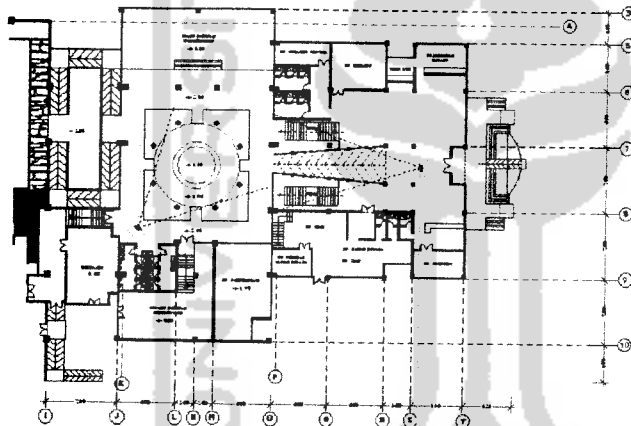


Kolom yang mengelilingi objek cahaya

Cahaya yang akan difokuskan pada objek di bawahnya

Objek yang difokuskan

Material lantai pada ruang Bataraguru difinishing dengan menggunakan lantai marmer, sedangkan material plafond menggunakan gypsum

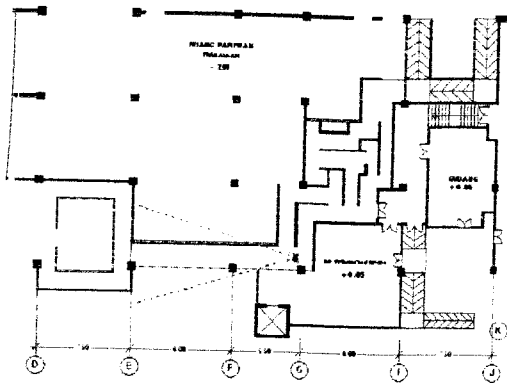


Posisi Sudut Pandang Pengamat

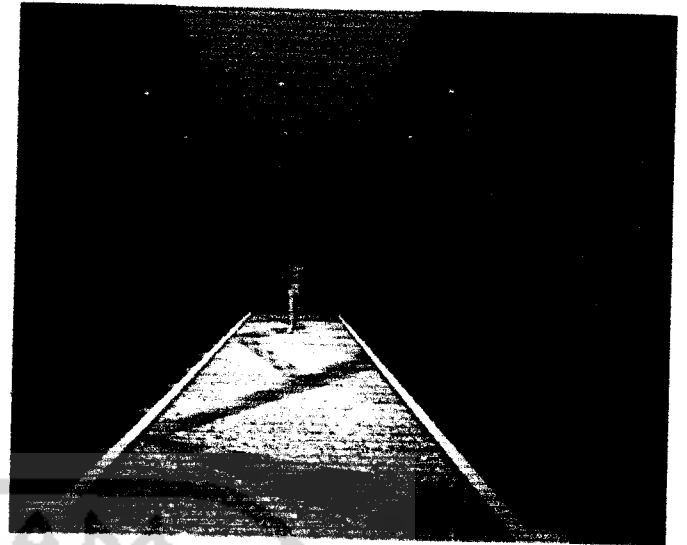


Kolom yang berada di kedua sisi ramp menjadi pengarah menuju keruangan Bataraguru

Ramp sebagai akses menuju ke ruangan Bataraguru



hingga diolah dengan mengalirkan air pada dinding, aliran air menghasilkan kilauan cahaya karena terdapat spot yang diarahkan ke bagian ini

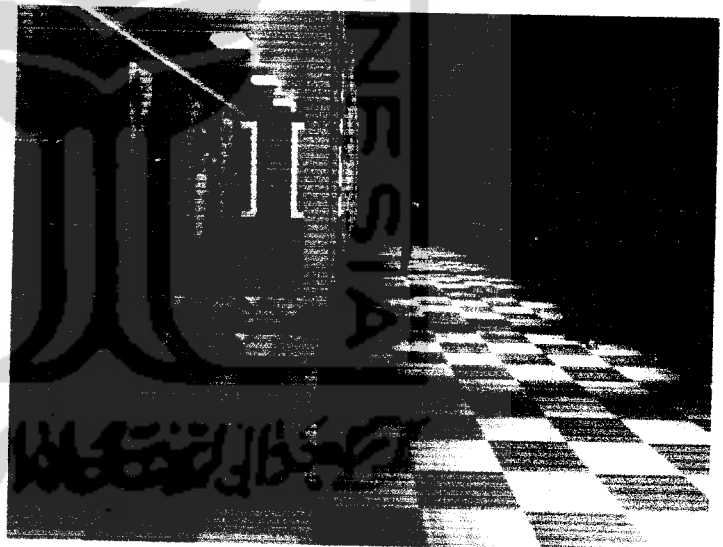


Pada bagian atas kolam ditutup menggunakan kaca ketebalan 2cm dengan tekstur yang agak kasar, agar air yang berada dibawah dapat terlihat dengan jelas

Salah satu sisi dinding pembatas pada ruang pameran tidak menggunakan bidang solid namun dibuat transparan dengan menggunakan kaca pada sisi lainnya

Perbedaan ketinggian lantai membentuk buah ruang

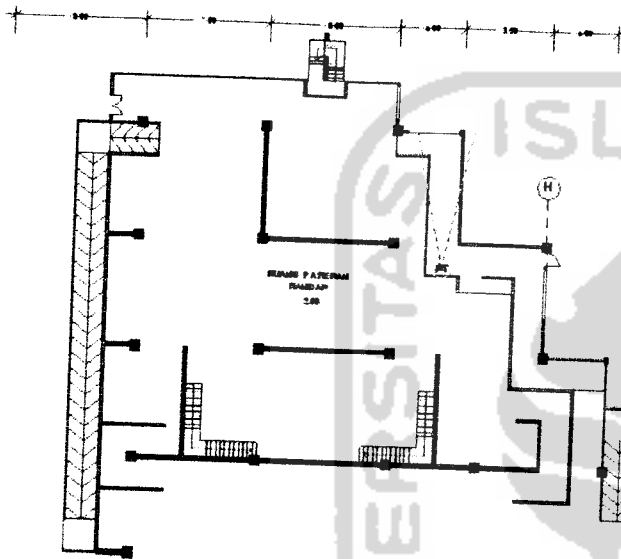
Pada lantai pada ruang display difinishing menggunakan keramik dengan perpaduan warna yang berbeda, sedangkan pada ruang yang lebih tinggi menggunakan lantai parket



Pola plafond yang naik turun merespon perbedaan ketinggian pada lantai, permainan plafond yang lebih rendah dengan warna lembut dikombinasikan dengan pola lantai mozaik menciptakan suasana yang cozy dan lembut tetapi tidak menciptakan suatu batasan dan atmosfer yang kontras antar ruang

Sistem pencahayaan pada ruangan ini (Petualangan) semuanya menggunakan jenis lampu spot

Pada ruang Petualangan, ketinggian ruang dibuat dalam skala yang monumental dengan lebar 2.5 meter. Dinding difinishing menggunakan material yang disesuaikan dengan tema yang ingin disampaikan. Untuk tema pegunungan maka material yang digunakan adalah material batu alam pada bagian lantainya, sedangkan finishing pada dinding yang dialiri air merupakan tema petualangan Sawerigading ketika mengarungi lautan

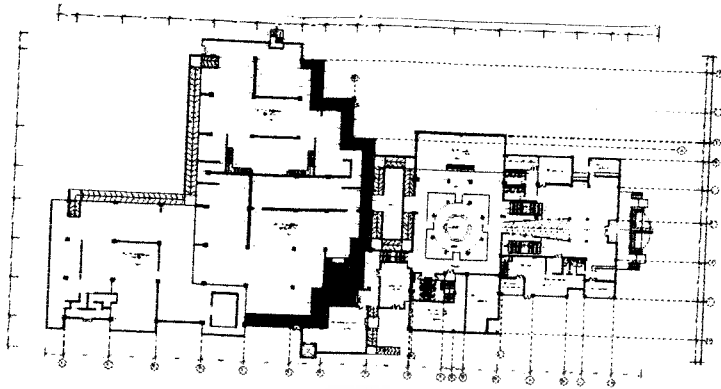


Pola plafond menggunakan material kayu. Pola ini diolah dengan menanak garis horizontal yang dibuat secara acak

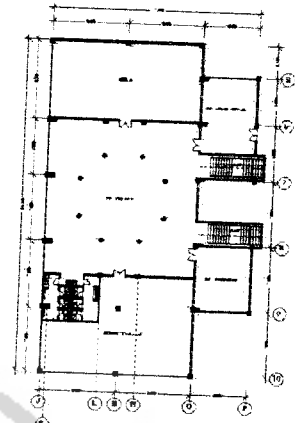
Motif dinding diolah menggunakan finishing semen kasar

Lantai difinishing menggunakan batu alam

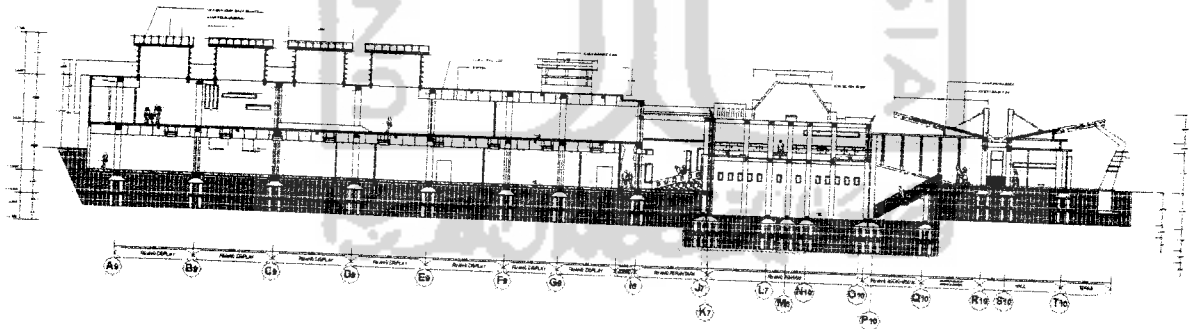
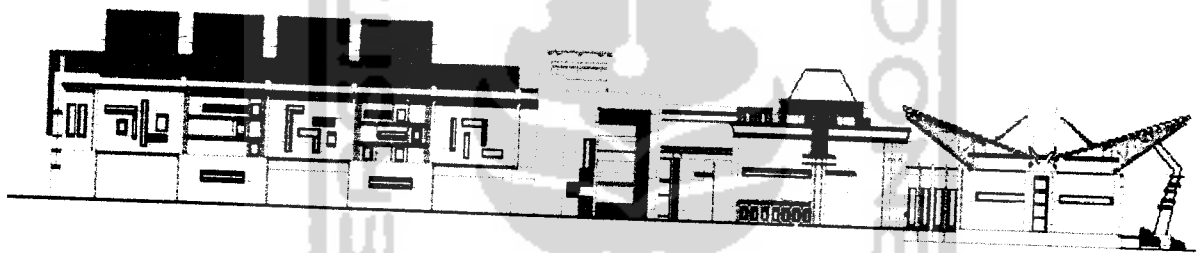
5.4 Denah Dan Potongan



Denah Lantai - I



Denah Basement



Dari hall (titik 0.00) ke ruang Bataraguru (+2.00) akses menggunakan ramp sebagai jalur penghubung kedua ruang yang memiliki level ketinggian yang berbeda. Perjalanan menuju ruang Bataraguru diarahkan menggunakan kolom yang berdiri pada kedua sisi ramp. Sedangkan pada titik -3.00 dari hall, difungsikan sebagai ruang pendukung seperti perpustakaan, ruang audio visual, dan ruang workshop. Karena perbedaan ketinggian yang signifikan, maka untuk menjaga kestabilan pada bangunan diterapkan delatasi kolom pada bagian perbedaan ketinggian tersebut. Selanjutnya dari ruang Bataraguru menuju ruang display ketinggian lantai kembali pada titik 0.00, diakses dengan tetap menggunakan ramp

5.5 Restoran dan Caffetaria



PANGGUNG TERBUKA AKAN MENJADI SALAHSATU ARAH VIEW BAGI PENGUNJUNG DIDALAM RESTORAN

KOLAM JUGA MENJADI VIEW POSITIF YANG DAPAT DINIKMATI PENGUNJUNG RESTORAN DARI DALAM BANGUNAN SAMBIL BERSANTAP

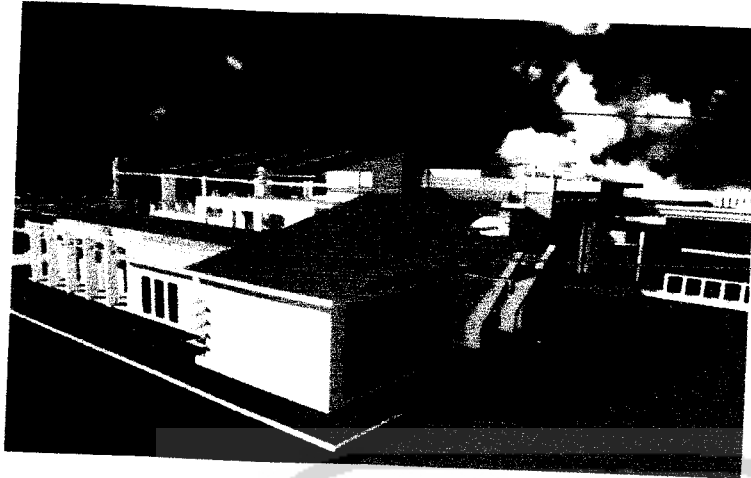
POSISI CAFFETRIA YANG BERHADAPAN LANGSUNG DENGAN SUNGAI MENJADIKAN SUASANA AKAN LEBIH SANTAI DAN RILEKS



Restoran dan caffetaria didesain dengan merespon kondisi view positif pada tapak yakni view kearah utara dan barat, sehingga bukaan pada bangunan lebih ditekankan kearah ini. Caffena sengaja dipisahkan dari area restoran, dengan pertimbangan suasana yang ingin diciptakan. Restoran ditata dengan suasana yang lebih formal, sedangkan caffetaria ditata dengan konsep yang lebih santai. Penataan caffetaria pada area luar akan lebih merangsang pengunjung menikmati view dari luar tapak.

Sedangkan pada restoran kenyamanan segi visual juga akan didapatkan pengunjung dari dalam karena stage serta kolam juga bisa dinikmati bahkan pengunjung dari dalam restoran juga bisa melihat pertunjukan kearah panggung

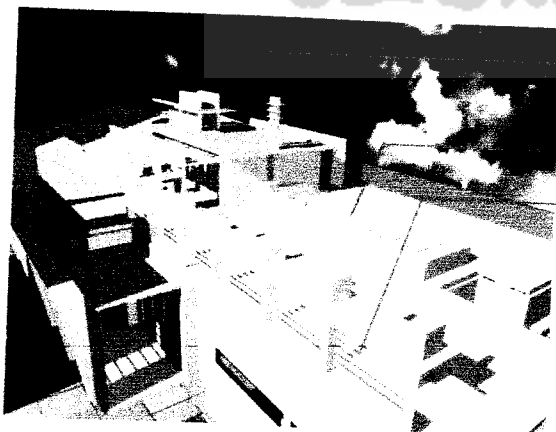
5.6 Kantor Pengelola



ATAP ARSITEKTUR LOKAL MASYARAKAT DITEMPATKAN PADA SISI DEPAN FASAD

KOLOM SEBAGAI PENANDA MAIN ENTRANCE FASAD

Massa kantor pengelola terpisah dari massa museum, hal ini untuk menghindari aktivitas yang dapat mengganggu kenyamanan pengunjung museum atau sebaliknya. Selain terdapat ruang pengelola yang bersifat administratif, pada bangunan ini juga ditempatkan ruang pelatihan yang sebagai ruang pendukung. Ruang pengelola terbagi kedalam dua lantai. Pada lantai pertama ruang didalamnya berfungsi sebagai ruang administrasi, ruang pimpinan, dan ruang pelatihan. Sedangkan pada lantai dua berfungsi sebagai ruang rapat. Tampilan fasad didesain dengan mengambil elemen arsitektur lokal yakni pada bagian atap. Bentuk atap rumah adat Bugis, Makassar, Toraja, dan Mandar memiliki persamaan, namun tidak se khas bentuk atap tongkonan. Elemen lain yang diolah dalam membentuk fasad adalah bentuk repetisi.



BENTUK SONGKO YANG DIWUJUDKAN DALAM PERMAINAN ORMAMEN FASAD

BUKAAN YANG DITEMPATKAN PADA DAK

RELING SEBAGAI PEMBATAK SEKALIGUS MENJADI ELEMEN ESTETIS

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Azis Said, *Toraja-Symbolisme Unsur Visual Rumah Tradisional*, Yogyakarta, OMBAK, 2004
- Angus J. Macdonald, *Struktur & Arsitektur edisi kedua*, Jakarta, PENERBIT ERLANGGA
- Concept & Annual 2006*, CAPpress.co.Ltd
- Chiara De Joseph and Koppelman Lee E., *Standar Perencanaan Tapak*, Jakarta, PENERBIT ERLANGGA, 1989
- Ching Francis D.K. and Adams Cassandra, *Building Construction Illustrated*
- Edward L. Poelinggomang, *Makassar Abad XIX*, Jakarta, KPG, 2002
- Heather Sutherland. Dkk, *Kontinuitas & Perubahan Dalam Sejarah Sulawesi Selatan*, Yogyakarta, OMBAK, 2006
- Laseau Paul, *Berpikir Gambar Bagi Arsitek Dan Perancang*, PENERBIT ITB
- Leonard Y. Andaya, *Warisan Arung Palakka, Makassar*, ININNAWA, 2004
- Neufret Ernst, *Data Arsitek Edisi Kedua*, PENERBIT ERLANGGA
- Pelras Christian, *Manusia Bugis*, Jakarta, NALAR : Forum Jakarta-Paris, 2006

Kumpulan Makalah **Seminar Sehari Menggagas Perubahan Nama Kabupaten Polewali Mamasa** Pasca UU 11 2002 Oleh DPD KNPI Polewali Mandar

Kumpulan Makalah **Seminar Internasional** I Lagaligo di Barru

