

## **BAB II**

### **TINJAUAN MUSEUM DAN KAPAL TRADISIONAL PINISI**

## **2. TINJAUAN**

### **2.1. Tinjauan Museum**

#### **2.1.1 Pengertian Museum**

Museum menurut Ensiklopedi Nasional Indonesia (1990) adalah suatu bangunan tempat orang memelihara, menelaah, dan memamerkan barang-barang yang mempunyai nilai historis, misalnya peninggalan sejarah, seni dan barang-barang kuno.

Statues International Council of Museum (ICOM) mengatakan museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang mengumpulkan, merawat, mengkomunikasikan dan memamerkan, untuk tujuan-tujuan studi, pendidikan dan kesenangan melalui bukti-bukti material, manusia dan lingkungannya<sup>2</sup>

#### **2.1.2. Fungsi dan peran Museum**

Fungsi dari Museum:

- Pengumpulan dan pengamanan warisan alam dan budaya
- Dokumentasi dan penelitian ilmiah
- Konservasi dan preservasi
- Penyebaran dan penataan ilmu untuk umum
- Visualisasi warisan alam budaya bangsa
- Pengenalan budaya antar daerah dan bangsa
- Sarana rekreasi

Peranan dari Museum antara lain:

---

<sup>2</sup> (sumber: Drs. Moh. Amir. Studi Museologia, Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta, Dirjen Kebudayaan Dekdibud 1090/1991., hal 3)

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

Pada umumnya museum memiliki kegiatan sebagai berikut:

- Pengumpulan koleksi  
Yang terdiri dari operasi lapangan, pemotretan, jual beli koleksi dari sumber tertentu
- Penyiapan dan pengelolaan koleksi  
Terdiri dari penampungan, penyimpanan, perawatan, penelitian, pameran dan pengadaan (reproduksi)
- Preservasi  
Terdiri dari, reproduksi yaitu sebagai cadangan koleksi untuk menyelamatkan koleksi aslinya, Penimpanan yaitu usaha untuk menyelamatkan koleksi asli dari faktor yang merugikan dan regristasi yaitu sebagai pemberian dan penyusunan keterangan yang menyangkut benda koleksi
- Observasi  
Penyeleksian benda calon koleksi sebagai persyaratan koleksi museum, peneliti baik diluar museum maupun laboraturim dan perawatan dan perbaikan untuk melestarikan benda koleksi.
- Apresiasi
  - pendidikan, museum sebagai fasilitas penunjang bagi masyarakat yang sifatnya non formal
  - rekreatif, museum sebagai obyek rekreasi dengan menyajikan acara yang sifatnya menghibur.

- Komunikasi  
Ruang pameran merupakan sarana komunikasi antara pengunjung dengan objek yang dipamerkan.

### 2.1.3 Klasifikasi Museum

-Berdasarkan koleksi : museum umum, museum sejarah, museum industri dan lain-lain

-Berdasarkan yang menjalankan : museum pemerintah, museum kotapraja, museum universitas, museum tentara, museum yang berdiri sendiri, museum komersial

-Berdasarkan area yang dijangkau : museum nasional, museum daerah dan museum lokal

-Berdasarkan pengunjung yang dijangkau : museum pendidikan, museum specialist dan museum umum

-berdasarkan cara memamerkan koleksi : museum tradisional museum terbuka dan museum sejarah

### 2.1.4 Museum sebagai Sarana Edukasi dan Rekreasi

Pengertian rekreasi antara lain:

- Recreation, diartikan sebagai kegiatan “menciptakan kembali” (recreate) atau tercipta kembali oleh sesuatu kesibukan yang menyenangkan, pelaku waktu (pastime) atau kegembiraan (amusement)<sup>3</sup>
- Recreation artinya penyegaran (refreshment) kekuatan fisik dan jiwa setelah kerja yang dilakukan

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

---

<sup>3</sup> Kamus Oxford

Rekreasi, dapat dicapai dengan menciptakan suasana ruang yang tenang, fresh (segar), bebas dan dinamis:

- Tenang, yaitu dicapai dengan penanganan terhadap aspek visual (penataan display dan pengaturan cahaya yang menarik) serta penanganan aspek suara (penciptaan suasana ruang yang tenang)
- Segar (fresh) dapat diperoleh dengan penanganan dalam hal lingkungan (penciptaan taman dalam dan taman luar), penyajian materi koleksi yang menarik, penataan Ruang dan sirkulasi yang nyaman
- Kebebasan, yaitu menciptakan ruang dan penataan sirkulasi dimana pengunjung dapat menjelajahi seluruh sudut ruang dari museum dan disetiap ruangan dari museum memiliki sesuatu hal yang menarik untuk dilihat (vista), untuk dipelajari maupun untuk dirasakan.
- Kedinamisan, dalam pengaturan ruang gerak sehingga perlu penataan pola ruang dalam dan luar yang tidak monoton.

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

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

- Pameran yaitu sebagai media komunikasi antara pengunjung dengan obyek lokasi
- Diskusi, dan seminar yaitu sebagai media komunikasi dengan pihak peneliti, museum, maupun ahli terhadap pengunjung
- Pengungkapan tema dengan audio visual untuk penyampaian informatif selain menggunakan guide

Perlu diperhatikan, museum sendiri tidak mempunyai standar yang baku untuk ruang-ruangnya.

Museum adalah tempat untuk belajar, dimana para pengunjung dapat berinteraksi dengan obyek yang dipamerkan oleh museum maupun bangunan museum itu sendiri yang menjadi obyek dari pameran.

Museum adalah tempat untuk berbagai macam orang yang berbeda, hingga diperlukan suatu program-program menarik pada saat pengunjung berada di museum tersebut.

Museum untuk masa depan, tempat untuk kita melihat ke masa lamapu dan mengkajinya untuk masa depan yang lebih baik.

Museum adalah tempat untuk menjelajah, dimana kita dapat mempelajari isi dari museum maupun bangunan museum itu sendiri dengan menjelajahi tiap-tiap sudut dari museum itu, hingga terjadi suatu interaksi antara obyek dengan pengunjung tentunya semua itu seharusnya dapat membuat pengunjung menikmati museum tersebut.<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> (sumber: *A Museum for Learning*, Revianto B. Santosa)

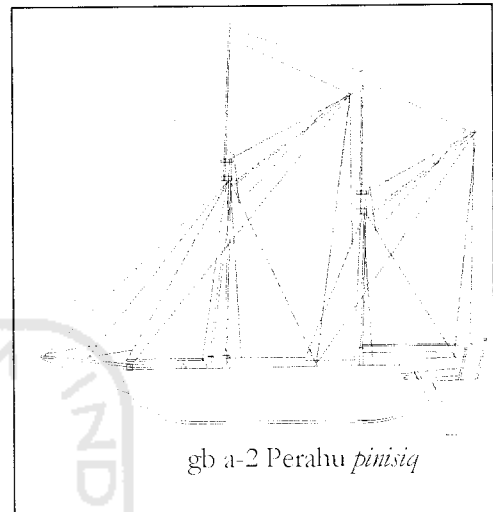
## 2.2 Tinjauan Kapal Tradisional Pinisi

### 2.2.1 Proses Evolusi Kapal Pinisi

Sejarah kapal Pinisi tidak terlepas dari kaitannya dengan sejarah perkembangan budaya Sulawesi Selatan khususnya dan tidak keluar dari lingkup sejarah perjalanan kebaharian bangsa Indonesia pada umumnya. Kapal Pinisi adalah kapal tradisional kebanggaan dari Sulawesi Selatan yang telah melanglang buana di perairan Indonesia, sebagaimana disebutkan dalam legenda I

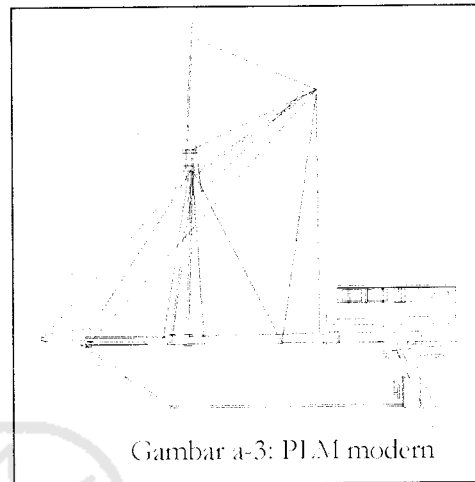
La Galigo telah dipaparkan bagaimana Sawerageding bersama dengan perahu layarnya yang besar melanglang buana bukan saja di perairan Nusantara tapi hingga ke manca negara. Hal ini membuktikan bahwa orang Sulawesi Selatan (Makassar-Bugis-Konjo) telah jaya di lautan pada saat zaman bahari. Kapal Pinisi adalah jelmaan atau evolusi perubahan dari kapal tradisional sebelumnya. Perkembangan itu bertahap seiring dengan tuntutan kebutuhan dan teknologi. Dimulai dari abad 16 hingga 20 perahu Padewakang yang menjelajahi lautan nusantara hingga Australia untuk mencari tripang. Kapal Padewakang menggunakan layar *tanjaq* dan mempunyai bentuk seperti pada gambar a1.

Seiring perkembangan jaman dan teknologi, maka kapal Padewakang tersebut mengalami perubahan, terutama pada layar *tanjaq* yang mengalami modifikasi yang telah dilakukan sekitar 50 tahun untuk memodifikasi layar *tanjaq* dengan layar fore and aft yang ada pada kapal-kapal Eropa dan Amerika hingga menjadi suatu bentuk yang dikenal dengan layar Pinisi, dapat kita lihat perubahan dari kapal Padewakang menjadi kapal Pinisi pada gambar a-2.



gb a-2 Perahu *pinisiq*

Kapal Pinisi biasanya mempunyai 7 hingga 8 layar, disamping kanan kiri pada bagian belakang terdapat alat kemudi atau guling untuk mengarahkan kapal, terdapat dua tiang layar. Perubahan terlihat sangat signifikan antara kapal Padewakang dengan Kapal Pinisi terutama pada layarnya.



Gambar a-3: PLM modern

Sekitar tahun 1970 kapal Pinisi mulai berkurang peranannya dalam transportasi maupun mencari ikan di perairan nusantara, Pinisi ada yang mulai menua dan ada yang tidak berfungsi lagi. Kapal Pinisi klasik pun sudah tidak diproduksi lagi karena sudah dianggap tidak efektif dan biaya pembuatan yang sangat mahal. Hal ini mendorong pengusaha jasa angkutan untuk memadukan teknologi motor dengan kapal Pinisi itu sendiri yang diprakasai oleh mantan Presiden Suharto, pada tahun 1972 perahu Pinisi mengalami motorisasi yang dinamakan PLM (Perahu Layar Motor) ataupun KLM (Kapal Layar Motor).

Penjelasan yang lebih detail tentang evolusi kapal Pinisi dapat dilihat pada *lampiran 1, Contoh Evoulsi Perahu Berpapan: Dari Padewakang ke PLM (Perahu Layar Motor)*.

### 2.2.2 Proses Pembuatan Kapal Pinisi

Proses dan teknik pembuatan kapal Pinisi di Sulawesi Selatan sebenarnya cukup sederhana tetapi unik karena membutuhkan suatu ketrampilan dan kemampuan khusus. Pengetahuan orang Bugis dan Makassar tentang teknik pembuatan kapal Pinisi tersebut diperoleh sebagai warisan secara turun menurun dari generasi ke generasi. Secara garis besar konsep dasar pembuatan kapal Pinisi terdiri dari atas 3 unsur, yaitu:

1. Gaya apung (Floating force)
2. Kestabilan (Stability)

### 3. Hambatan angin (Wind hold)

Penggabungan tersebut memberikan suatu ciri khas dari kapal Pinisi, yang mempunyai bentukan yang indah mulai dari bentuk layar Pinisi, lambung kapal hingga dek.

Berikut adalah cara pembuatan kapal Pinisi secara ringkas mulai dari tata cara pemilihan kayu hingga siap untuk berlayar;

1. proses pencarian, pemilihan dan pemotongan kayu
2. proses pemasangan lunas dan papan
3. proses peluncuran (anynyorong), pemasangan tiang layar
4. perayaan (ammossi)

Proses pembuatan kapal pinisi *yang lebih detail dapat dilihat pada lampiran 2, tata cara pembuatan perahu.*

#### 2.2.3 Karakteristik Kapal Pinisi

Dari bentukannya kapal Pinisi lebih didominasi oleh garis; tali, bidang. Salah satu ciri khas dari kapal pinisi adalah bentuk dari layar kombinasi dari layar tanjaq yang dipakai oleh kapal pendahulu Pinisi dengan kapal dari Eropa yang mempunyai layar fore and aft. Sebuah perahu *pinisiq* lengkap memakai tujuh sampai delapan helai layar: Tiga helai layar bersegitiga yang terpasang pada laberang depan tiang haluan, pada masing-masing tiangnya sehelai layar besar bersegi empat serta sehelai layar topser bersegitiga di atasnya, dan pada laberang depan tiang buritan sering terdapat lagi sehelai layar bersegi-tiga. Dengan layar-layar ini perahu *pinisiq* menjadi sangat atraktif bagi pelaut Sulawesi. Selain itu bentuk keseluruhan dari kapal Pinisi sangat menarik untuk dipandang.

Perletakan lunas pada kapal Pinisi juga memiliki simbol tertentu dimana balok lunas bagian depan merupakan simbol lelaki yang dikiaskan sebagai suami yang siap melaut untuk mencari nafkah. Sedangkan balok lunas bagian belakang diartikan sebagai simbol wanita yang dikiaskan sebagai isteri pelaut yang dengan setia menunggu sang suami pulang membawa rezeki.



Penjelasan mengenai bagian-bagian kapal Pinisi dan gambar-gambar kapal Pinisi dapat dilihat di *lampiran 3, bagian-bagian kapal Pinisi dan gambar-gambar*

## **2.3 Museum Kapal Tradisional Pinisi**

### **2.3.1 Pengertian**

Pengertian Museum Kapal Tradisional Pinisi yaitu suatu lembaga yang mengumpulkan, menyimpan, memelihara, memamerkan dan memperagakan serta menginformasikan perangkat kapal dan perahu tradisional kepada masyarakat.

### **2.3.2 Fungsi dan Tujuan**

Museum Kapal Tradisional Pinisi memiliki tujuan untuk mengenalkan hasil-hasil teknologi kapal, Kapal Tradisional Pinisi dan kapal tradisional Makassar. Hal ini menyebabkan museum ini memiliki skala nasional namun tetap dapat digunakan untuk kegiatan yang bersifat internasional.

Fungsi Museum Kapal Tradisional Pinisi antara lain:

- Memamerkan dan menginformasikan sejarah dunia kapal dan perahu tradisional secara umum
- Menumbuhkan apresiasi dan wawasan baru bagi masyarakat tentang teknologi kapal dan kapal tradisional, khususnya Pinisi serta potensi kelautan nasional
- Meningkatkan minat dan inovasi bagi perkembangan kapal tradisional khususnya Pinisi

Museum kapal tradisional pinisi menjadi sarana untuk memperkenalkan hasil-hasil teknologi yang telah dicapai, dan kemajuan perkapalan di Indonesia saat ini. Pengenalan kapal pinisi sebagai kapal tradisional dan kebanggaan Indonesia terutama daerah Makassar serta pengenalan terhadap kapal-kapal tradisional lain di Makassar.

## **2.4 Karakteristik Kegiatan Museum Kapal Tradisional Pinisi**

### **2.4.1 Lingkup Kegiatan**

#### **2.4.1.1 Kelompok Aktivitas**

Dari aktifitas-aktifitas yang dilakukan pengunjung dan pengelola, dapat dilakukan penggolongan sebagai berikut:

- **Aktifitas utama**  
Berkaitan dengan aktifitas benda pameran, seminar, penelitian, komunikatif aktif, diskusi, rekreasi (berlayar, menenonton acara di teater outdoor)  
(aktivitas pelayaran hanya melakukan pelayaran singkat dengan menggunakan kapal pinisi, oleh karena itu disediakan 2 buah kapal pinisi-satu untuk diperkan-satunya lagi untuk berlayar singkat)
- **Aktifitas Penunjang**  
Berkaitan dengan aktifitas Penunjang aktifitas utama seperti restoran cafe, pembelian souvenir, membaca buku, istirahat (untuk aktivitas direstoran dibuka hingga malam oleh karena itu Restoran maupun kafe mempunyai pintu masuk tersendiri)
- **Aktifitas Pengelola**  
Berkaitan dengan aktifitas pengelola museum bagi yang teknis maupun administrasi.
- **Aktifitas Pelayanan**  
Berkaitan dengan aktifitas pelayanan terhadap pengunjung maupun pengelola, seperti toilet, guide tour

#### 2.4.1.2 Jenis Aktivitas

Berakhir pekan di Museum, mungkin masyarakat di Indonesia akan berpikir beberapa kali, padahal tiket museum di Indonesia sangat murah padahal di Museum kita akan mendapat berbagai macam hal yang berguna untuk pendidikan, refleksi ke masa lalu apabila museum itu bertema historis, mengadakan perjalanan ke masa depan di museum ataupun hanya sekedar duduk santai di cafe museum melihat lukisan maupun patung-patung.

Banyak hal yang menyebabkan masyarakat Indonesia “enggan” untuk mengunjungi museum, salah satu halnya adalah kurangnya pengalaman yang dirasakan pengunjung pada saat mengunjungi museum padahal pengalaman adalah salah satu unsur penting dalam merasakan bahkan menghayati isi dari Museum tersebut. Bisa dianggap dengan kata “pasif” tanpa adanya interaksi antara museum-koleksi dan pengunjung.

Beralih kembali Museum Kapal Pinisi, kapal Pinisi adalah suatu objek yang sebaiknya dirasakan oleh pengunjung baik dari segi pengalaman pengunjung pada saat melihat koleksi dan penceritaan sejarah kapal Pinisi maupun para pembuat dan pelaut-pelautnya.

Bagaimana cara agar pengunjung dapat menghayati, memahami, dan merasakan Kapal Pinisi secara keseluruhan, kita tidak bisa hanya meletakkan koleksi dan membiarkan pengunjung berlalu lalang melihat koleksi lalu pulang dengan pemahaman apa yang dia lihat dikoleksi pengunjung sebaiknya merasakan petualangan yang diceritakan oleh museum tersebut dengan pengaturan urutan sequence iatau urutan-urutan perkembangan Pinisi pengunjung dapat merasakan perubahan dan perjalanan dari pinisi.

##### Kegiatan Pameran

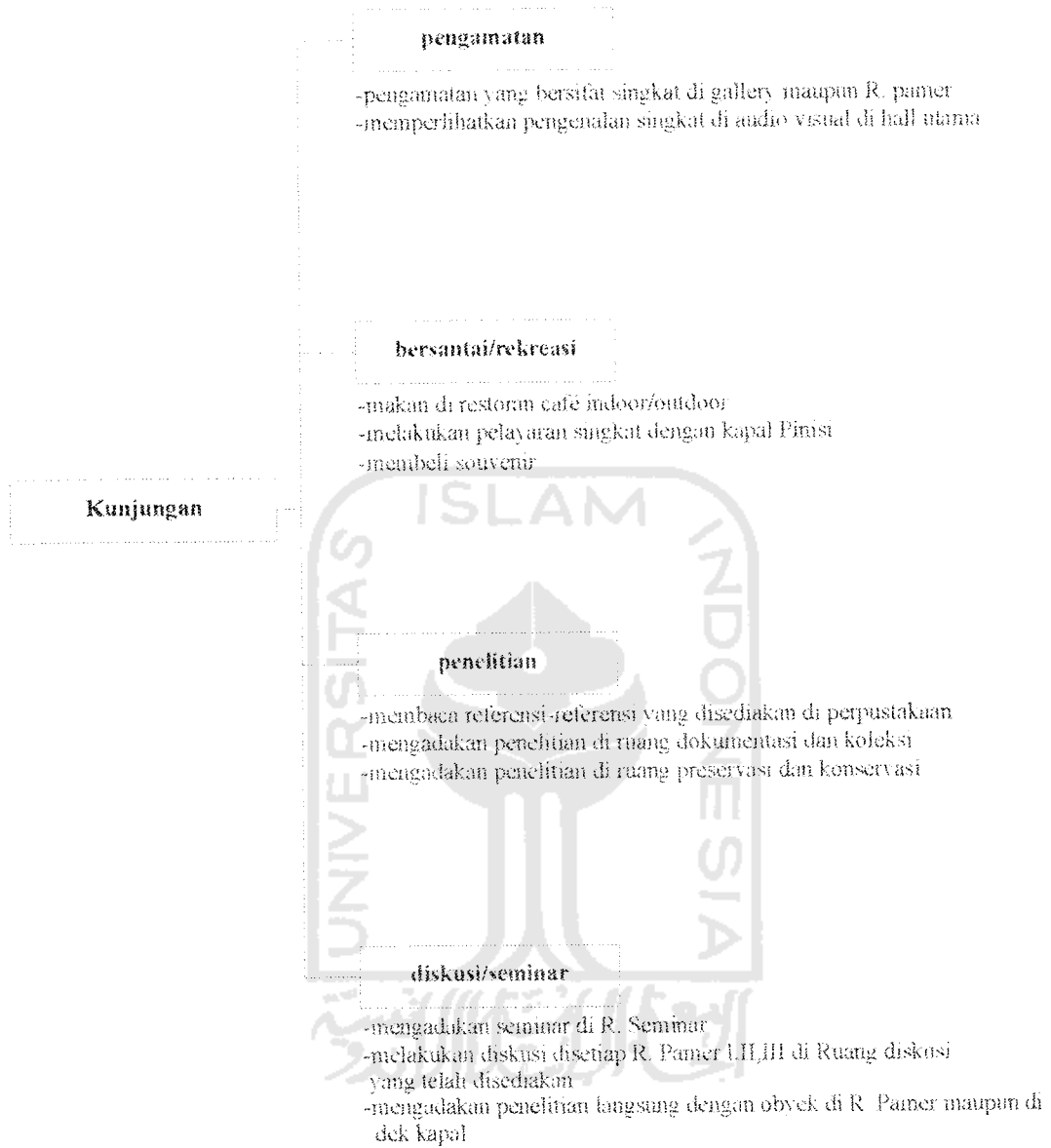
- Pameran tetap  
Pameran ini diselenggarakan dalam jangka waktu yang relatif lama sekurang-kurangnya 3-5 tahun sekali
- Pameran temporer

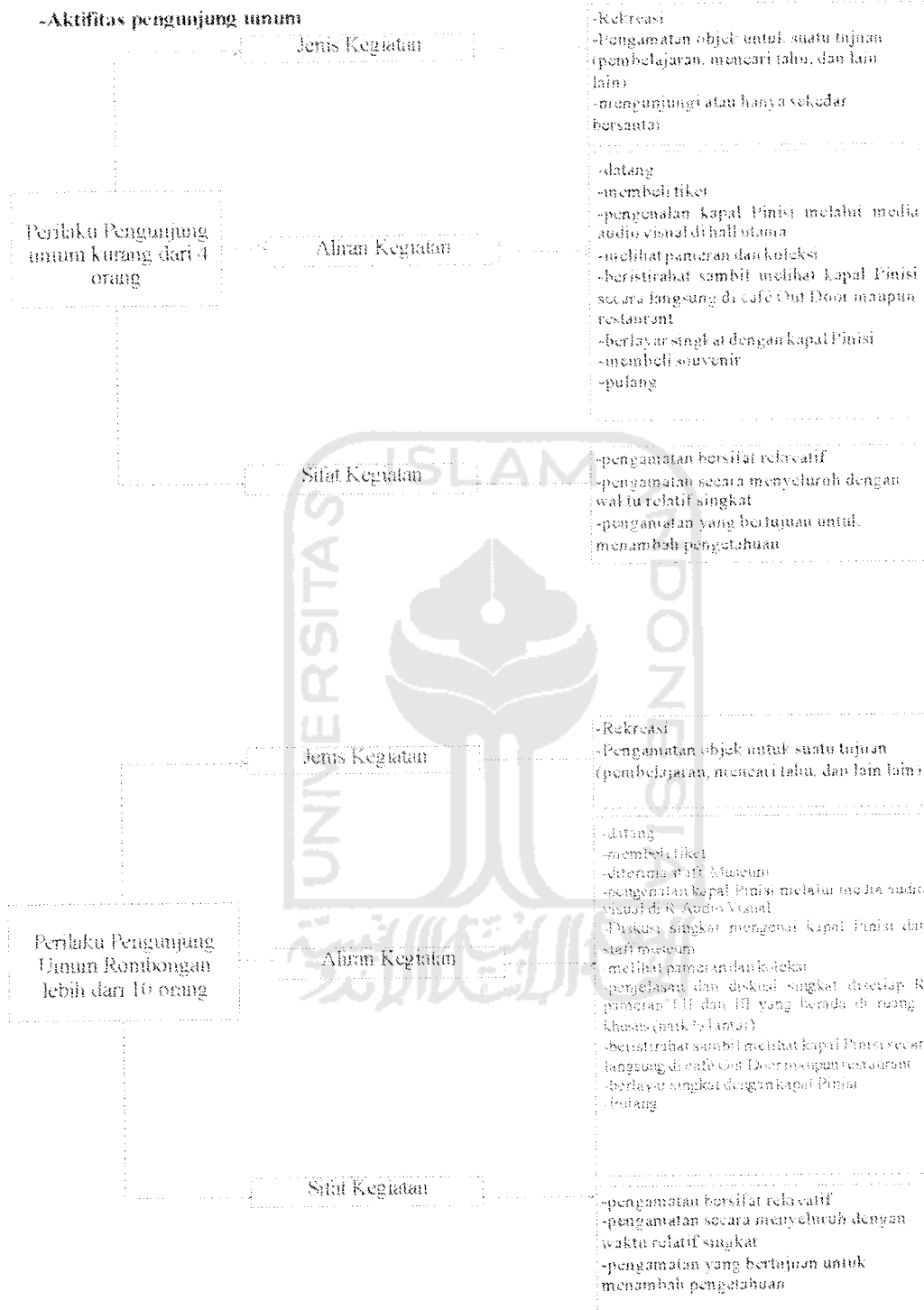
Pameran ini diselenggarakan dalam jangka waktu yang agak singkat sekitar 1 minggu hingga 1 bulan

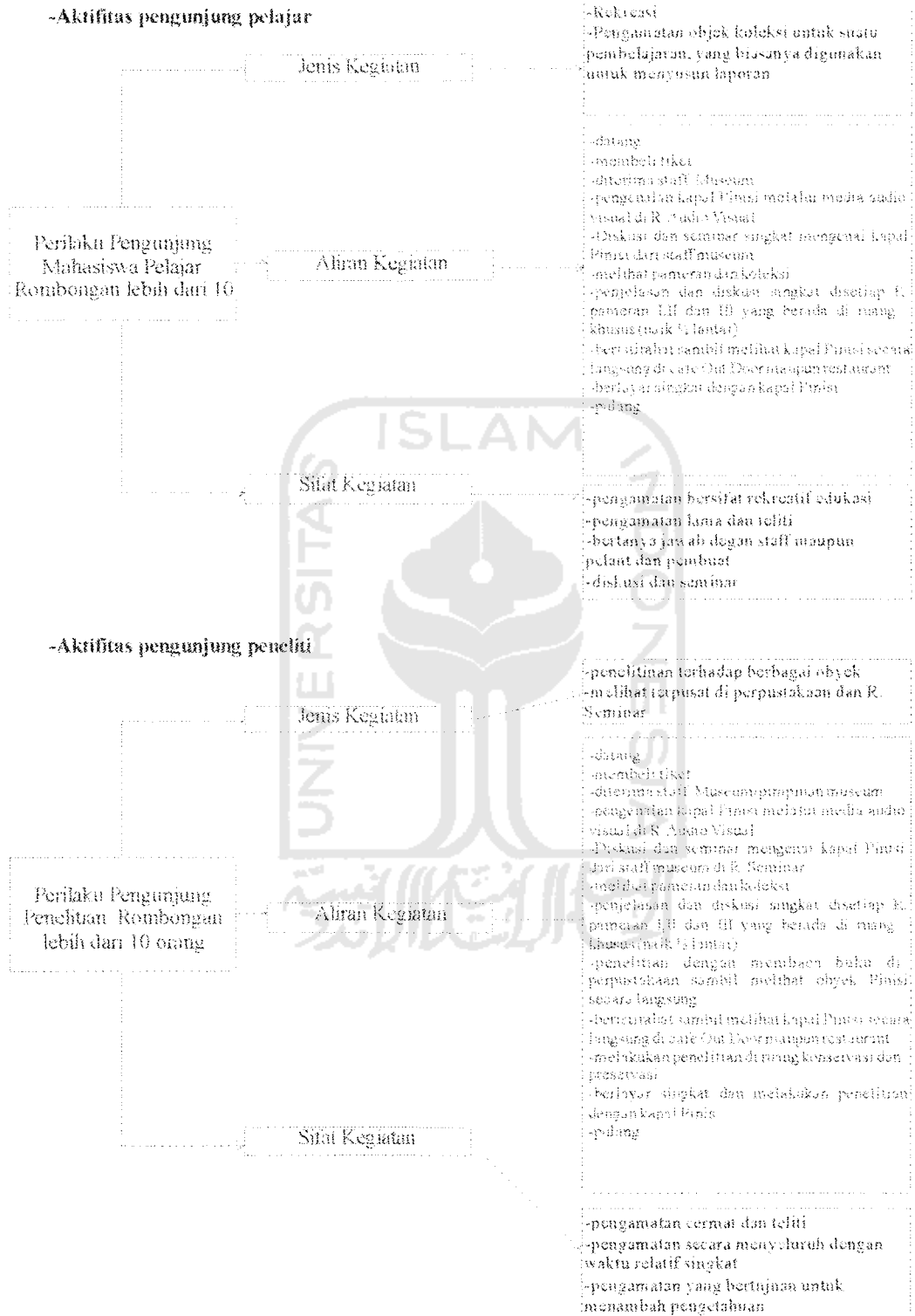
- Kegiatan Preservasi/Konservasi
  - Mengumpulkan benda-benda koleksi
  - Meneliti benda-benda koleksi
  - Mendokumentasikan, memberi deskripsi yang sejelas-jelasnya dan memproduksi kembali benda-benda koleksi untuk kepentingan peragaan
- Kegiatan Penelitian
  - Kegiatan penelitian intern yang dilakukan oleh pengelola untuk kepentingan pengajian sejarah
  - Kegiatan penelitian ekstern yang dilakukan oleh peneliti yang biasanya disertai oleh seminar dan membutuhkan jangka waktu sekitaran 1 bulan
  - Kegiatan penelitian yang dilakukan oleh pengunjung baik untuk pengajian sejarah maupun sekedar rasa ingin tahu.
- Kegiatan Pendidikan
  - Non Formal
    - Kegiatan penikmatan peragaan dari Pengenalan tentang kebaharian di Indonesia, pengenalan tentang kapal tradisional di Makassar dan Pengenalan tentang kapal Pinisi yang dilakukan secara rombongan atau individu dengan pemandu maupun tidak
    - Pemutaran film Pengenalan tentang kebaharian di Indonesia, pengenalan tentang kapal tradisional di Makassar dan Pengenalan tentang kapal Pinisi atau slide di ruang auditorium (rombongan)
    - Pengenalan tentang kebaharian di Indonesia, pengenalan tentang kapal tradisional di Makassar

dan Pengenalan tentang kapal Pinisi di ruang informasi (individu)

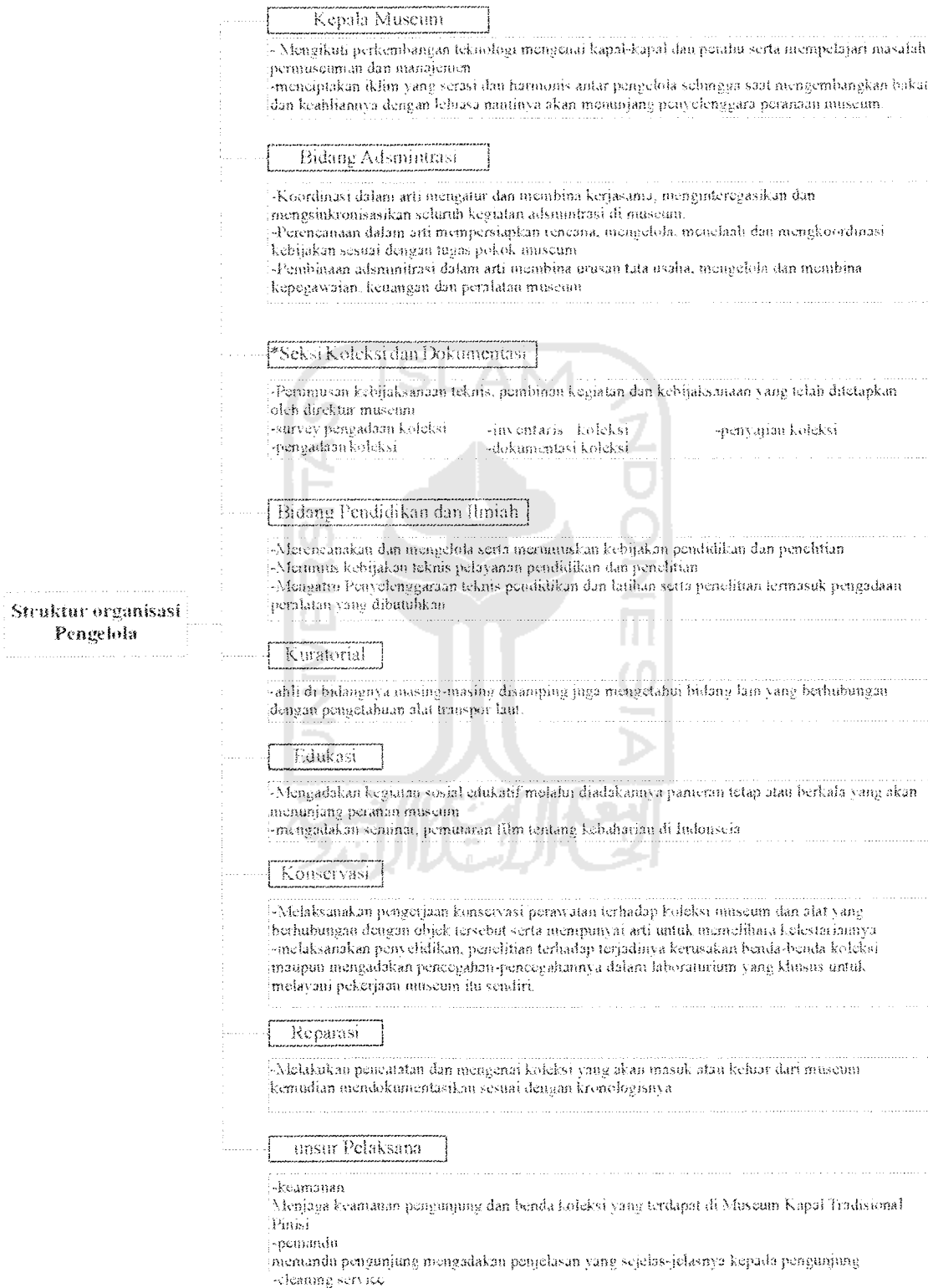
- Kegiatan diskusi yang dilakukan langsung di ruang peragaan yang dipandu oleh pemandu yang berada di ruang peraga
- Kegiatan pelayaran secara langsung menggunakan kapal pinisi
- Formal  
Kegiatan ini menyangkut pembinaan pengelolaan melalui seminar dan diskusi
- Kegiatan Rekreasi
  - Melakukan pelayaran dengan kapal Pinisi yang disediakan oleh Museum untuk merasakan pengalaman secara langsung (pelayara ndilakukan kurang lebih 1-2 jam sesuai dengan paket yang dimeinta pengunjung)
  - melihat teater seni yang disediakan oleh Museum di ruang teater outdoor
  - melihat dan mencoba membuat miniatur kapal di ruang workshop
  - Istirahat di Cafe out door dan makan di Restoran dengan menikmati view laut, kapal pinisi serta kota Makassar
- Kegiatan Penunjang
  - Kegiatan penjualan Souvenir
  - Kegiatan santai di Cafe out door dan restoran











Dengan melihat struktur organisasi diatas maka jumlah pegawai/pengelola dimuseum adalah

- 1 orang kepala museum
- 3 orang kepala bidang
- 8 orang kepala bagian
- 42 orang kepala seksi
- 92 orang karyawan/staf museum

Total jumlah dari pegawai pengelola Museum Kapal Tradisional Kapal Pinisi adalah 146 orang

## **2.5 Materi Koleksi**

### **2.5.1 Jenis benda Koleksi**

Benda Koleksi yang digunakan dalam museum sebagai obyek pameran terdiri dari beberapa jenis, yaitu:

- Lukisan
- Foto-foto
- Patung
- Dokumen-dokumen
- Heraldika/bendera
- Alat navigasi
- Peralatan perang
- Alat pembuatan pehu
- Perlengkapan nahkoda
- Diorama
- Miniatur kapal
- Replika kapal/perahu
- Kapal Pinisi (2 buah)
- Maket

## 2.5.2 Klasifikasi Perahu sebagai benda koleksi

Ada 3 kapal yang akan dihadirkan dengna skala aslinya yaitu:

- Kapal Padewakang  
Digunakan untuk mengangkut barang dagangan antar pulau di sekitar abad ke 16 panjang 7-15 m serta tinggi badan 1,5-2,5m dan layar 5-8,5m
- Kapal Pinisi  
Dipakai untuk mengangkut barang dagangan dan penumpang sejak abad 17. Ukuran lebar 3-5,5 m panjang 9-17 m serta tinggi badan 2-3,5m dan layar 5-9 m
- KLM/PLM (Kapal Layar Motor)  
Dipakai untuk mengangkut barang antar pulau pada abad 20 ukuran lebar 3-5 m panjang 9-16 m tinggi badan 2-3,5 m tingg layar 5-9 m(1 tiang layar dan 2 tiang layar)

## 2.6 Lingkup Ruang di Dalam Museum

### 2.6.1 Besaran Ruang

- Dasar Pertimbangan
  - Segi Pelayanan terhadap umum
  - Kebutuhan penyimpanan dan perawatan materi koleksi terhadap area materi yang dipamerkan dan faktor kenikmatan pengamatan
  - Khusus ruang pameran diperhitungkan terhadap area materi yang dipamerkan dan faktor kenikmatan pengamatan
- Spesifikasi Besar Ruang Pameran
- Secara konkrit besaran ruang pamer akan ditentukan oleh faktor:
  - Jumlah dan materi koleksi yang dipamerkan yaitu dengan lingkup koleksi secara nasional

- Sistem penyajian materi koleksi yang dibedakan kepada penataan dengan memberi perhatian utama pada faktor pengamatan yang efektif
- Faktor perlindungan terhadap koleksi yang dimaksud faktor keamanan terhadap kerusakan oleh pengunjung yang tidak bertanggung jawab
- Perkiraan jumlah pengunjung maksimal pada saat tertentu
- Unsur plengkap berupa hasil penelitian, brosur, benda reproduksi yang juga merupakan materi koleksi pameran

### **2.6.2 Pengelompokan ruang**

Pengelompokan ruang untuk kebutuhan ruang sebagai berikut:

- Kelompok ruang kegiatan utama
  - Pameran tetap
  - Pameran temporer
- Kelompok ruang kegiatan penunjang dan pendidikan
  - Pameran outdoor/rekreasi dengan perjalanan dengan menggunakan kapal pinisi
  - Ruang Audiovisual
  - Perpustakaan
  - Restoran
  - R. Diskusi
- Kelompok ruang pengelola dan administrasi
  - Kantor pengelola
  - Ruang administrasi
  - Ticketing
- Kelompok ruang khusus
  - Ruang konservasi dan preservasi

- Kelompok ruang pelayanan
  - Gudang
  - Toko Souvenir
  - Toko Souvenir
  - Tolilet
  - Mekanikal dan Elektrikal

## 2.7 Sirkulasi

### 2.7.1 Aspek Pergerakan Pembentukan Sirkulasi

- Dasar Pergerakan
  - Adanya hirarki dari pembentukan ruang perjalanan. Variasi konfigurasi jalur pergerakan (lebar jalur dan susunan elemen pembentuk jalur)
  - Dapat menciptakan suasana yang mendukung kegiatan (kaitannya dengan pencahayaan dan material untuk merangsang pergerakan dan menghindari lelah dan kejenuhan)
  - Adanya hubungan fisik maupun visual yang baik antar ruang luar dan dalam
  - Dapat menciptakan suatu titik perhatian (point of interest) sebagai faktor pengarah/orientasi
- Prinsip pergerakan
  - Kemudahan pemahaman jalur sirkulasi
    - Kejelasan pembatas tepi jalur
    - Kejelasan visual (kondisi jalur terang, rata dan memiliki tanda-tanda pengarah, baik berwujud simbol atau papan bernama)
    - Kejelasan runtutan pemahaman (kronologis) baik secara klimaks atau anti klimaks
    - Kejelasan arah dan tujuan pergerakan
  - Kecenderungan pergerakan

- Faktor Pendorong

Pengunjung cenderung untuk bergerak secara alami menuju benda-benda yang diminati, menuju suatu perubahan, tempat terbuka atau luas, suatu perubahan yang mempunyai kontras tinggi, menuju kedinamisan setelah bosan pada keteraturan bentuk yang monoton atau untuk merasakan pergantian suasana.

- Faktor Penghambat

Pengunjung cenderung berhenti apabila terdapat kekosongan, kemonotonan atau memutuskan dua pilihan pergerakan samam setara akibat kelelahan.

- Faktor Penghambat

Pengunjung cenderung arah yang terbentuk dari gubahan masa, mengikuti arah ruangan, tanda-tanda arah dan cenderung untuk mengikuti pergerakan orang lain

- Rangsangan istirahat

Pengunjung cenderung istirahat untuk memperoleh kesempatan menangkap view, objek atau detail yang lebih jela, kesempatan untuk privasi, kesempatan untuk menikmati kondisi disekitarnya

### 2.7.2 Elemen Arsitektur Pembentuk Karakter Ruang Sirkulasi

- Bentuk, wujud dan konfigurasi

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

- Skala dan proporsi  
Skala dapat digunakan sebagai penarik perhatian terhadap sebuah obyek.: skala ruang tidak dapat berdiri sendiri melainkan stimultan terhadap perbandingan dengan skala-skala elemen pengisinya.
- Kontras dan perlawanan  
Kontras dan perlawanan pada tata ruang sirkulasi merupakan upaya mendapatkan karakter dan kualitas: yaitu keterkejutan untuk tetap bergerak, orientasi pada jalur gerak dan persuasi untuk terus menjangkau jalur gerak di depannya.
- Vista dan view  
Pengolahan bentuk sirkulasi sehingga pengunjung bias memandang jalur pergerakan agar dapat terus bergerak atau harus berhenti, factor membantu kejelasan way finding, dan orientasi terhadap ruang dan jalur pergerakan.  
Model sirkulasi mengacu kepada kelima pola sirkulasi diatas, namun pembagiannya dipengaruhi oleh unsur-unsur
  - periodisasi benda-benda koleksi
  - kategorisasi benda-benda koleksi
  - target pengunjung

Model sirkulasi dibagi menjadi 4 macam yaitu:

- Model sirkulasi berurutan (kegiatan tambahan diletakan pada bagian akhir)
- Tidak berurutan (ada ruang pengantar dan kegiatan tambahan yang diletakan disebelanya)
- Fleksibel (bebas memilih dan perlu tanda-tanda yang jelas dan letaka kegiatan tambahan bebas)

- Gabungan (mencakup dua model yang ada yaitu tidak berurutan dan berurutan)

## **2.8 Sistematika pameran**

### **2.8.1 Sifat Kegiatan pameran**

- **Pameran Tetap**

Pameran yang diselenggarakan secara terus menerus dengan materi perkembangan kapal pinisi dan kapal-kapal tradisional pada jamannya. Sistematika pameran didasarkan atas pengelompokan materi koleksi yang menggambarkan perkembangan kapal dan perahu tradisional.

- **Pameran Temporer**

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

### **2.8.2 Teknik Pameran**

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

- **Teknik partisipasi (participation techniques)**

Konsepnya mengajak pengunjung untuk terlibat dengan benda-benda pameran baik secara fisik maupun secara intelektual atau keduanya termasuk teknik ini:

- **Activation**, pengunjung. Misalkan menekan tombol menarik handel dan sebagainya
- **Question and answer games**, pengunjung museum dapat bermain yang merangsang intelektual dan keingintahuan
- **Physical Involvement**, pengunjung diajak aktif secara fisik misalkan melihat benda-benda kecil menggunakan mikroskop



- Live Demonstration, demonstrasi langsung
- Intelektual Stimulation, pengunjung diajak untuk aktif secara intelektual

- Teknik yang berdasarkan obyek (object base techniques)

Teknik-teknik dasar untuk memamerkan dapat digolongkan menjadi 3 jenis:

- Open storage (meletakkan seluruh koleksi museum pada tempat pameran)
- Selective display (menampilkan hanya sebagian koleksi museum)
- Thematic grouping (menampilkan benda-benda koleksi dalam suatu topic tertentu)

Sedangkan bentuk penanganannya dalam memamerkan adalah sebagai berikut:

- Unsecured object, cara ini dipakai untuk benda-benda yang cukup aman karena benda-benda pameran biasanya besar dan diam
- Fastened object, pada cara ini benda diikat agar tidak dapat diambil atau berpindah tempat
- Enclosed object, benda-benda dipamerkan dengan dilindungi oleh kaca atau pagar
- Hanging object, benda-benda dipamerkan dengan cara digantung
- Animated object, benda-benda pameran digerakan sehingga menimbulkan atraksi yang menarik bagi pengunjung
- Diorama, cara ini dapat menggunakan miniature maupun seukiran benda aslinya
- Recreated stress and villages, cara ini digunakan dengan cara membuat artifak-artifak seperti aslinya untuk menggambarkan suatu sejarah

- Teknik Panel (panel techniques)  
Panel berfungsi dalam membantu mempresentasikan benda-benda yang dikoleksi
  
- Teknik model (model techniques)  
Ada tiga jenis model:
  - Replicas, suatu tiruan benda aslinya dengan skala 1 : 1
  - Miniatures, suatu jenis model yang ukurannya lebih kecil dibanding aslinya
  - Enlargement, model lebih besar dibandingkan aslinya.
  
- Teknik simulasi (simulation techniques)  
Dengan teknik ini diharapkan dapat mengajak pengunjung untuk berpetualang atau menggambarkan kondisi aslinya dalam pameran
  
- Teknik audiovisual (audiovisual techniques)  
Yang termasuk dalam teknik ini antara lain: slide, film, planetarium, videodisc, talking head (menggunakan boneka untuk memberikan kesan hidup), projected diorama, Chinese mirror (menggunakan trik-trik cermin untuk menunjukkan image tiga dimensi), presentasi multimedia (menggunakan beberapa jenis teknik audiovisual secara bersama-sama)

## **2.9 Studi Kasus**

### **2.9.1 Sentury Museum, Osaka jepang**

Berlokasi di Osaka Jepang, program desain terdiri dari bangunan museum, teater dan restoran yang langsung menghadap ke laut. Konsep

desain memasukkan unsur air dalam bangunan tersebut dengan sebuah panggung terapung untuk acara konser pertunjukan besar. Pada dasarnya bentuk ini bertujuan untuk menandingi unsur laut dengan memasukan bentuk sederhana simetris, karena dekat dengan laut maka perancang membuat panggung penahan air pasang bertingkat-tingkat dengan mendirikan lima pilar di tepi air sebagai isyarat batas air sekaligus meningatkan kepada pengunjung akan terjadi pasang laut.



gambar. Sentury museum, Osaka jepang

### 2.9.2 Australia National Maritime Museum

Museum ini berlokasi di Darlin harbour, Sydney, New South Wales. Konsep ini dirancang sebagai fasilitas untuk menyelenggarakan pameran terbuka dan tertutup. Keuntungan lokasi ini adalah letaknya tepat berhadapan dengan daerah pelabuhan kota, menghubungkan aktifitas kelautan masa lalu dan masa kini

Konsep bangunan menggambarkan keberadaan sejarah kebaharian Australia, meliputi

- Tema discovery tampil dengan kolom beralur klasik bertepikan kuning keemasan
- Pengunjung dihadang oleh suasana yang serba formal dan warisan tradisi yang panjang
- Tema perahu muncul dalam gaya art deco.