

# Museum Kemaritiman Makassar di Tanjung Bunga

Rangga Christianto Layuksugi dan Ir. Frans Soehartono, Ph.D  
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra  
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
 layuksugirangga@gmail.com; fsoehartonopetra@gmail.com



Gambar. 1. Perspektif bangunan Museum Kemaritiman Makassar di Tanjung Bunga

## ABSTRAK

Indonesia memiliki perkembangan kemaritiman yang berjaya dan terbesar di dunia. Dengan latar belakang Makassar sebagai kota pesisir, peran kemaritiman sangat penting dalam perkembangan kota Makassar. Proyek tugas akhir ini merupakan fasilitas museum yang mendukung Program Pemerinth untuk memajukan kemaritiman Indonesia, khususnya Makassar

Museum berupaya untuk menyampaikan perkembangan sejarah kemaritiman Makassar secara jelas. Maka, masalah desain dalam perancangan adalah peran Museum sebagai simbol yang dapat menampilkan kembali jati diri kemaritiman Mkassar yang kini telah hilang. Untuk memecahkan masalah itu, pendekatan yang dipilih adalah simbolik. Keberadaan perancangan, diintegrasikan dengan sekuensial ruang sesuai perkembangan masa sehigga akan menciptakan kesan dan ekspresi yang berbeda tiap masa. Pendalaman yang dipilih adalah karakter ruang, sehingga pengunjung lebih mudah mengerti alur cerita kemaritiman Makassar yang disampaikan pada masing-masing area museum.

Kata Kunci: Museum, Kemaritiman, Makassar.

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

INDONESIA sebagai negara maritim, merupakan negara kepulauan terbesar di dunia yang tersusun atas lebih dari 17.000 pulau, memiliki 95.181 km garis pantai (terpanjang kedua setelah Kanada), dan sekitar 70% wilayahnya berupa laut. Di daerah pesisir inilah Indonesia memiliki kekayaan sumber daya alam dari laut yang tidak diragukan, sehingga tidak heran bahwa seharusnya laut menjadi fokus utama untuk dikelola agar potensinya dapat dimaksimalkan. Hal ini juga sejalan dengan visi presiden Jokowi untuk menjadikan Indonesia sebagai negara Poros Maritim Dunia. (Dahuri, 2015).



Gambar 1. 1. Sejarah Maritim Makassar

Pemilihan lokasi di Tanjung Bunga memiliki

pertimbangan bahwa Museum akan memiliki akses yang paling mudah untuk dicapai, memiliki bangunan eksisting yang paling memadai seperti Hotel, Mal dan Rumah Sakit. Hal ini sejalan dengan rencana pengembangan pemerintah yang akan menjadikan Makassar sebagai pintu gerbang Sulawesi Selatan, sehingga lokasi ini dapat diakses dengan mudah oleh pengunjung, sehingga menambah sisi kepariwisataan di kawasan tersebut.

Oleh karena itu latar belakang di buatnya perancangan Museum Maritim Nusantara ini adalah khususnya menjadikan Museum Maritim di Makassar ini sebagai tempat yang dapat mengakomodir kebutuhan pengunjung domestik Indonesia yaitu agar masyarakat Indonesia mengenali diri dan tanah airnya, khususnya mengenali bahwa Makassar dan Bugis, sebagai daerah pesisir yang memiliki perkembangan kemaritiman yang signifikan, sehingga pengunjung diharapkan mengenal dan memiliki edukasi tentang kemaritiman Makassar sejak zaman dahulu hingga kini.

**Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain proyek ini adalah bagaimana merancang sebuah bangunan yang bisa memperkenalkan Perkembangan sejarah Kemaritiman Makassar kepada pengunjung dengan media desain yang interaktif dan terarah sehingga pengunjung dapat memahami cerita perkembangan Kemaritiman Makassar.

**Tujuan Perancangan**

Tujuan perancangan proyek ini adalah agar pengunjung bisa memahami bahwa perkembangan Kemaritiman merupakan salah satu hal utama dalam perkembangan Kota Makassar sehingga harus dilestarikan dan dikenang selalu.

**Data dan Lokasi Tapak**



Gambar 1. 2. Lokasi tapak

Lokasi tapak terletak di jalan utama Metro Tanjung Bunga, Makassar, dan merupakan lahan kosong. Tapak berada dekat dengan Hotel, Mall dan Rumah Sakit. Merupakan daerah pariwisata dengan fasilitas

umum (toko, restoran, hotel, dll) yang mengelilingi tapak, membuat tapak ramai dikunjungi wisatawan.



Gambar 1. 3. Lokasi tapak eksisting.

**Data Tapak**

Nama jalan	: JL. Metro Tanjung Bunga
Status lahan	: Tanah kosong
Luas lahan	: 1,3 ha
Tata guna lahan	: Bisnis & Pariwisata
GSP	: 11 meter
GSB	: 7.5 meter
KDB	: 60%
KDH	: 50%
KLB	: 150%
Tinggi Bangunan	: 4 lantai

**DESAIN BANGUNAN**

**Program dan Luas Ruang**

Pada area ruang pameran utama dilengkapi dengan beberapa fasilitas, diantaranya:

- Diorama dan artefak Maritim
- Myth & facts about maritime*
- Aquarium hasil laut
- Lukisan kemaritiman Makassar
- Slide show maritim
- Pameran kapal maritim
- Artefak Maritim
- Ruang simulasi dan observatori
- Perpustakaan digital
- Ruang hologram sejarah maritim
- Lukisan kapal pinisi
- Miniatur dan maket kapal

Terdapat pula fasilitas publik sebagai pelengkap, yaitu: *Mini theater* , audiovisual, ruang kumpul komunitas, *souvenir shop*, *foodcourt*, dan *rooftop area*.



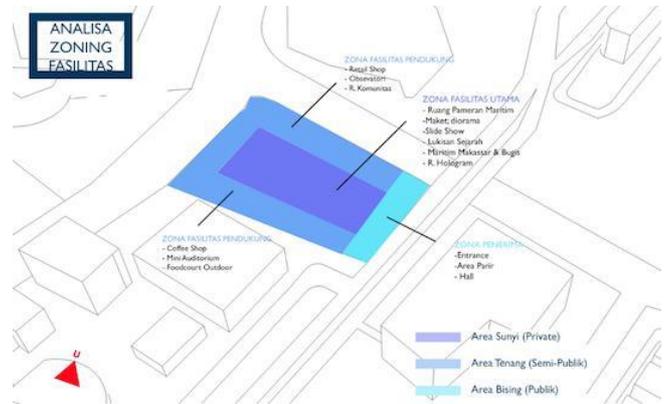
Gambar 2. 1. Perspektif eksterior

Fasilitas pengelola dan servis meliputi: *head office*, ruang rapat, dan musholla.

Sedangkan pada area *outdoor* terdapat amphitheatre, jembatan penyebrangan, *foodcourt outdoor*, taman, dan plaza



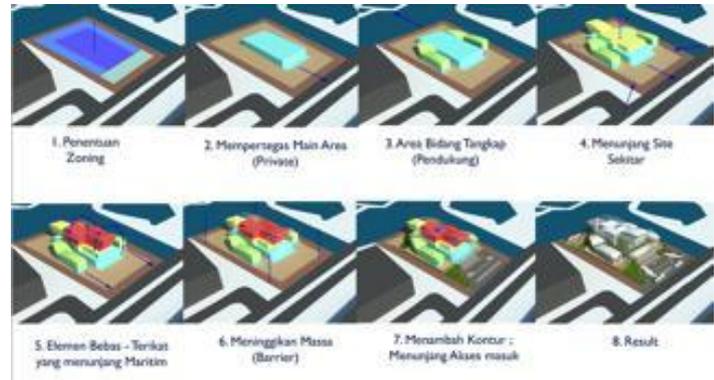
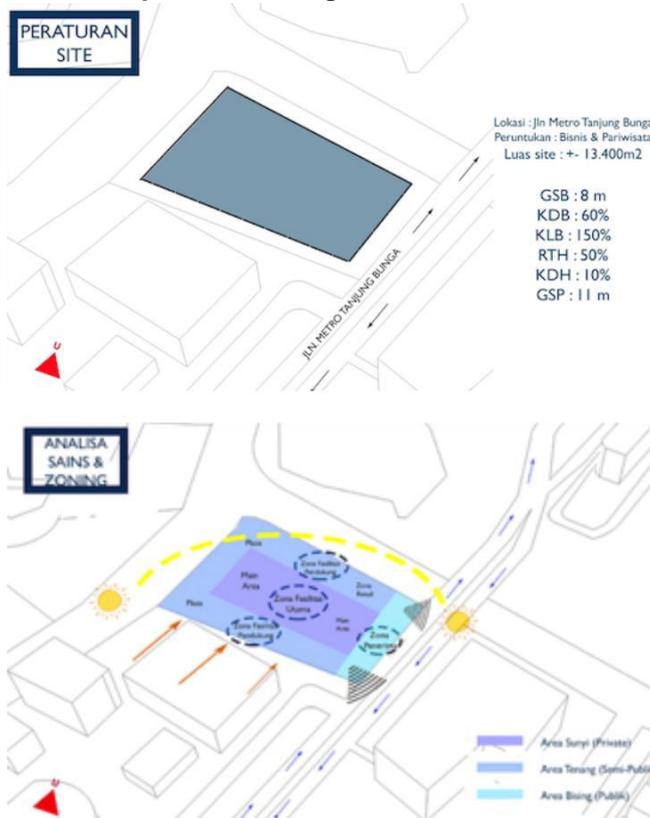
Gambar 2. 2. Perspektif suasana ruang luar



Gambar 2. 3. Analisa tapak

Area utama ruang pameran diletakkan di tengah mengingat benda pameran harus dijaga dari paparan sinar matahari, angin laut, juga pasir pantai, juga untuk meminimalisir kebisingan sehingga suasana ruang dalam tetap tenang. Area pendukung diletakkan di area Utara - selatan sehingga bisa memanfaatkan *cross-ventilation*.

**Analisa Tapak dan Zoning**



Gambar 2. 4. Zoning & transformasi bentuk pada tapak

Pembagian zoning pada tapak dimulai dengan membagi tapak menjadi 3 area, yaitu: area ruang pameran, area pendukung, dan area entrance; yang akan dihubungkan dengan plaza, akses masuk dan area terbuka, sehingga tetap memiliki 1 massa dengan pembagian ruang yang berbeda.

**Pendekatan Perancangan**

Berdasarkan masalah desain, pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan simbolik dengan *channel intangible paradox*, dimana "kemaritiman" akan menjadi konteks yang disimbolkan.



Gambar 2. 5. Diagram konsep pendekatan perancangan.

Konsep desain Bebas-Terikat yang mengacu pada aktivitas, identitas, dan *feel* terhadap kemaritiman. Kapal akan bebas berlayar kemana saja tetapi terikat oleh aktivitas yang terbatas hanya pada kapal. Identitas kapal pinisi dengan 7 layar megah tidak dapat disembunyikan dan sudah dikenali sejak jaman dahulu. Sedangkan pada saat berada di kapal akan melihat pemandangan laut yang tanpa sudut, *lost in nowhere*, tetapi tidak bisa keluar dari dalam kapal. Sehingga dari itulah konsep perancangan bebas-terikat dipilih untuk mengembangkan Kemaritiman Makassar baik pada bentuk bangunan, sirkulasi, dan ruang dalam bangunan.



Gambar 2. 6. Icon Pinisi



Gambar 2. 7. Icon Pinisi pada jaringan baja menjadi fasad dinamis.

Selain itu untuk menambah kesan kemaritiman yang bebas terikat, dipilih layar pinisi yang ditransformasi untuk menjadi *icon* bentuk luar bangunan, tetapi tetap bermanfaat terhadap konsep awal pendekatan.

**Perancangan Tapak dan Bangunan**



Gambar 2. 8. Site plan



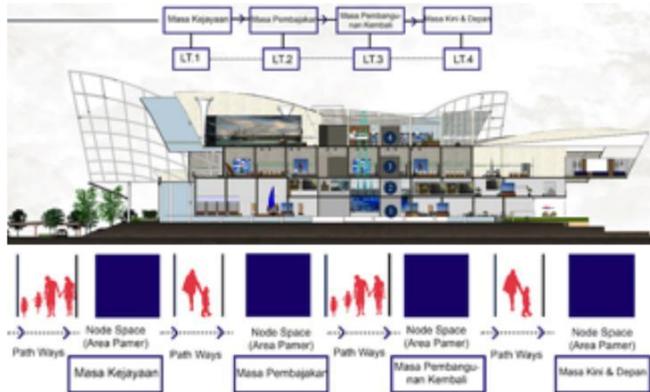
Gambar 2. 9. Tampilan keseluruhan

Bidang tangkap sangat berpotensi karena site berada pada jalan utama. Sehingga jaringan layar kapal pinisi didisain pada siang hari akan menjadi fasad dinamis, tetapi malam hari menggunakan LED sebagai bidang tangkap pengendara. Karena jalan pada site 1 arah, akses masuk dibuat mengundang.

Fasilitas ini dapat dinikmati dari segala arah dengan dilengkapi *plaza & ampuitheater* bagi pengunjung untuk saling berinteraksi, dan bertukar pikiran mengenai sejarah maritim.

**Pendalaman Desain**

Pendalaman yang dipilih adalah sequence dan karakter ruang karena tiap area masa perkembangan maritim akan dipisah tiap lantai, sehingga makna dan ekpresi ruang tiap lantai akan didisain berbeda, sehingga tiap lantai memiliki feel yang berbeda.



Gambar 2. 10. Sequence dan Karakter ruang



Gambar 2. 11. Sequence lantai 1



Gambar 2. 12. Sequence lantai 2

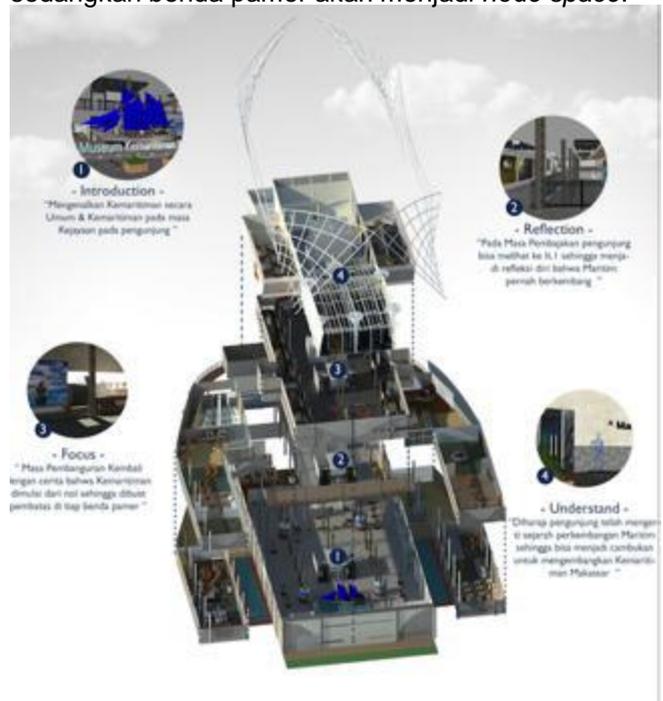


Gambar 2. 13. Sequence lantai 3



Gambar 2.14. Sequence lantai 4

Sequence akan mengarahkan menjadi *path* sedangkan benda pameran akan menjadi *node space*.



Gambar 2.15. Isometri ruang dalam

Karakter ruang tiap lantai akan berbeda. Lantai 1 adalah area kejayaan dengan konsep *introduction*. Lantai 2 adalah area pembajakan dengan konsep *reflection*. Lantai 2 Area Pembangunan kembali dengan konsep *Focus*, dan lantai 4 area masa kini dengan konsep *understand*, sehingga tiap lantai memiliki ekspresi ruang yang berbeda.

1. Karakter ruang lantai 1





Gambar 2.16 Karakter ruang lantai 1

Karakter ruang lantai 1 pada area kejayaan yaitu monumental, megah dengan d/h = 1-1.5. Area dinding dilengkapi slide show kemaritiman yang menceritakan kejayaan maritim Makassar. Karakter ruang yang ingin dicapai megah, terarah, fokus pada benda pameran. Pencapaian karakter tersebut menggunakan material beton, kayu, baja, pattern pada lantai, lampu down & spot light.

2. Karakter ruang lantai 2

Pada lantai ini merupakan area pembajakan, karakter ruang yang ingin dicapai yaitu bisa mereflesikan pada masa kejayaan, ketinggian berbeda jauh dr Lt 1. Pencapaiannya yaitu dengan desain lantai 2 yang menggunakan railing, ada strip light sebagai guide, penggunaan warna cool colors pada material, sehingga bisa lebih fokus pada benda pameran.

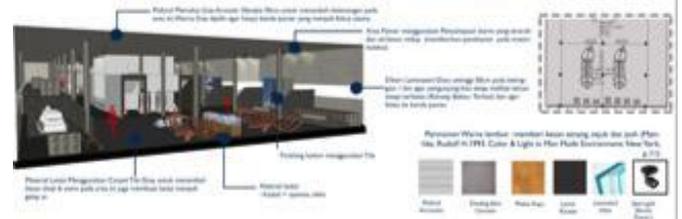


Gambar 2.17. Karakter ruang lantai 2

3. Karakter ruang lantai 3

Pada lantai 3 merupakan area pembangunan kembali kemaritiman dari nol. Karakter ruang yang ingin dicapai yaitu tekstur mempengaruhi perasaan

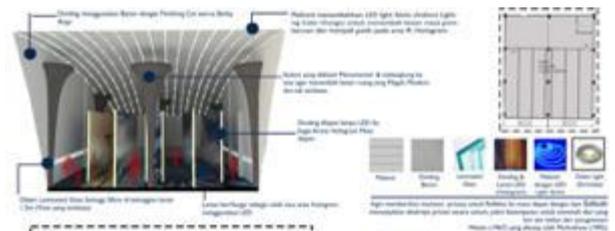
pengunjung, kesan warm, tenang, sejuk . Pencapaiannya yaitu dengan memanfaatkan material unfinished sehingga tekstur material bisa terekspos yang mempengaruhi perasaan pengunjung, serta lantai memakai carpet tile gray, untuk menambah kesan deep & warm pada lantai ini



Gambar 2.18. Karakter ruang lantai 3

4. Karakter ruang lantai 4

Lantai 4 merupakan area masa kini dan depan, dimana diharapkan bisa memberi dampak bagi pengunjung untuk mengembangkan maritim . Karakter ruang yang ingin dicapai yaitu megah, meriah tetapi tetap terarah, private dan fokus. Pencapaiannya yaitu dengan membuat ruang hologram dengan dilengkapi LED light sticks pada dinding, lantai dan plafond. Plafond juga didisain semakin jauh semakin tinggi dengan permainan lengkung. Desain ruang berupa beberapa lorong dengan tiap lorong memiliki lebar 2.4 m sehingga kesan private dan focus tercipta ditambah dengan desain kolom dengan finishing melengkung ke atas yan bisa menambah kesan meriah dan megah pada ruang ini.

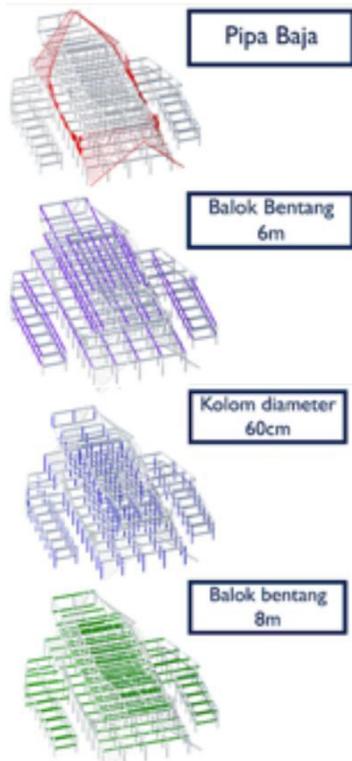


Gambar 2.19. Karakter ruang lantai 4

Pencahayaan museum menggunakan pencahayaan buatan dengan LED covelighting, downlight, dan vayacove sebagai dengan temperature warna 5000–5500K (cool white), dan besar lux yaitu 1500-2000lux. Penghawaan alami jdimanfaatkan pada area pendukung yang tidak memiliki benda pameran dan dengan cross-ventilation juga dilengkapi skylight pada ruang dalam sebagai elemen tambahan.

Sistem Struktur

Struktur menggunakan modul 8x6 m sehingga memudahkan untuk parkir dan ruang dalam museum. Kolom sebesar 60cm dan balok menyesuaikan 1/10 bentang = 60x30 cm.



Gambar 2.20. Sistem struktur

Sedangkan pada jaring baja menggunakan las baja kampuh U untuk menyambungkan tiap baja. Jaring baja itu akan menyalurakan beban kepada kolom di beton dibawahnya. Untuk kantilever pada ruang auditorium menggunakan struktur IWF dengan sistem rangka dan konstruksi baja..

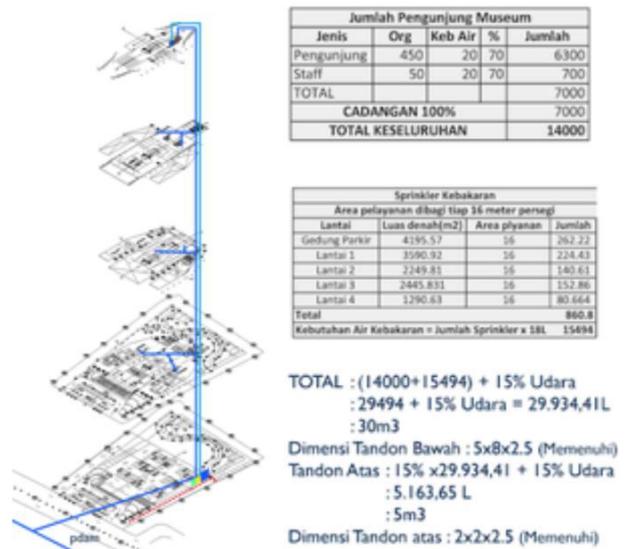


Gambar 2.21. Penyaluran beban sistem struktur las baja pada bangunan

**Sistem Utilitas**

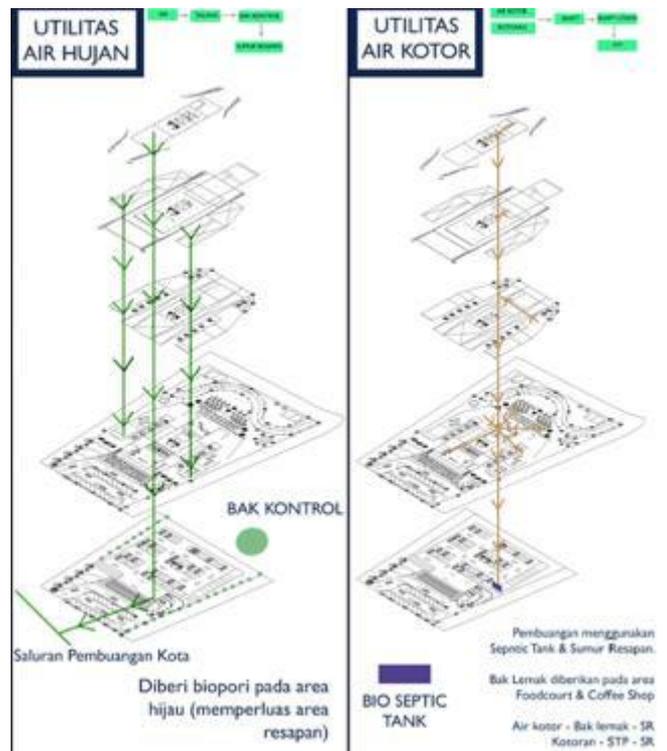
**1. Sistem Utilitas Air Bersih**

Sistem utilitas air bersih menggunakan sistem *downfeed* dan *upfeed* dengan dua. Sistem ini membutuhkan dua tandon bawah dan dua tandon atas.



Gambar 2.22. Sistem Utilitas air bersih

**2. Sistem Utilitas Air Hujan dan kotor**



Gambar 2.23. Isometri utilitas air hujan & kotor

Sedangkan sistem utilitas air kotor menggunakan sistem *grouping* dengan beberapa *septic tank* dan bio septic tank. Sistem utilitas air bersih menggunakan bak kontrol pada perimeter tiap massa yang kemudian akan dihubungkan ke bak kontrol pada perimeter tapak, dan akan dibuang ke saluran kota.

**3. Sistem Tata Udara**

Sistem tata udara menggunakan sistem VRV (*Variable Refrigerant Volume*) pada *performance hall*. Sistem ini memiliki tingkat kebisingan rendah, hemat listrik, dan hemat tempat. Sistem ini juga dapat mengatur jadwal dan temperatur AC secara komputerisasi. Sedangkan sistem penghawaan pada

massa yang lain menggunakan AC split dan penghawaan alami.



Gambar 2. 24. Isometri sistem tata udara

## KESIMPULAN

Perkembangan Kemaritiman Indonesia pada masa lalu sangatlah berkembang dan berjaya. Dengan latar belakang Makassar sebagai kota pesisir, peran kemaritiman pun sangat penting dalam perkembangan kota Makassar. Tetapi pada masa kini, kemaritiman dan sejarahnya sudah mulai dilupakan dan oleh masyarakat masa kini.

Desain museum berupaya untuk menceritakan kembali masa-masa perkembangan kemaritiman dari masa kejayaan hingga pembajakan.. Maka, gagasan yang dimunculkan adalah dengan menghadirkan museum sebagai sebuah simbol dan wadah yang dapat menampilkan kembali jati diri Makassar sebagai Kota Pesisir & Maritim yang ingin berjaya kembali di lautan. Keberadaan simbolisasi diintegrasikan dengan alur sirkulasi ruang, dan karakteristik ruang yang sesuai masa sejarah, sehingga pengunjung museum dapat lebih memahami dan menghayati konten cerita yang disampaikan pada masing-masing zona museum.

Harapan kedepan, semoga desain Museum Kemaritiman Makassar di Tanjung Bunga mampu memberi dampak dan menjadi salah satu wadah yang bisa membangkitkan kembali semangat Kemaritiman Makassar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adler, David. *Metric Handbook Planning and Design Data*. Oxford : Architectural Press, 1999.
- Anjangi, L. (2015) "Pariwisata, andalan penghasil devisa" *Katadata*. Retrieved November 19, 2015, from <http://katadata.co.id/infografik/2015/02/17/pariwisata-andalan-penghasil-devisa#sthash.OyKTjdT.dpbs>
- Afrillia. (2014, August 21). Makassar kota dunia dalam kearifan lokal. *Kabar Indonesia*. Retrieved January 3, 2015, from <http://www.kabarindonesia.com/berita.php?pil=26&dn=20080610011407>.
- Burton, C. & Scott, C. (2007). "Museums. Challenges for the 21st century." *Museum Management and Marketing*. London: Routledge.
- Ching, Francis D. K. *Arsitektur : Bentuk, Ruang dan Susunannya*. 2nd ed. Trans. Ir. Nurahma Tresani Harwadi, MPM. Jakarta : Erlangga, 1996. Crosbie, M. J. & Donald Watson. *Time-Saver Standards for Architectural*
- Dawson, Barry., & John Gillow. *The Traditional Architecture of Indonesia*. London : Thames and Hudson, 1994
- Neufert, E. (2000). *Architects' data 3<sup>rd</sup> ed*. Oxford: Blackwell Science Ltd.
- Neufert, E. (2002). *Data arsitek (2nd ed.)* (Sunarto Tjahyadi, Trans). Jakarta: Erlangga.
- Neufert, E. (1996). *Data arsitek*. (Sunarto Tjahyadi, Trans.). Jakarta: Erlangga.
- Mahardika, Yudi (2016, April 26) Mengintip sejarah dan potensi maritim kota Makassar, Retrieved December 20, 2015, from <https://indonesiana.tempo.co/read/7425/2016/04/29/yudimaha-rdika11.mengintip-sejarah-dan-potensi-maritim-kota-makassar>
- Panero, Julius, & Zelnik, M. (1979). *Human dimension & interior space*. New York: Whitney Library of Design.
- Sutaarga, M. A. (1998). *Pedoman penyelenggaraan dan pengelolaan museum*. Direktorat Jendral Kebudayaan. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta: Author.
- Sulistiyono, Singgih. *Pengantar Sejarah Maritim Indonesia*. Jakarta : Depdiknas, 2009.