

# Museum Sejarah Kesultanan Kotawaringin di Pangkalan Bun

Michael Suharto Pangestu dan Christine Wonoseputro.,ST.,M.ASD.  
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra  
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
 michaelsp7@gmail.com; chritie@peter.petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan (*bird-eye view*) Museum Sejarah Kesultanan Kotawaringin di Pangkalan Bun

## PENDAHULUAN

### ABSTRAK

Museum Sejarah Kesultanan Kotawaringin di Pangkalan Bun merupakan fasilitas wisata dan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kepedulian generasi muda terhadap peninggalan sejarah dan budaya dimasa lampau. Serta meningkatkan jumlah pariwisata di kota Pangkalan Bun. Kota Pangkalan Bun sebelumnya dikenal sebagai Pangkalanbuun yang merupakan pelabuhan di tepi sungai buun, merupakan tempat kedudukan sultan dan pangeran kerajaan kotawaringin. Setelah istana Kotawaringin Lama di tinggalkan pada tahun 1841. Istana di Pangkalan Bun sekarang dikenal sebagai Istana Kuning yang masih meninggalkan sejarah. Hal ini dapat menjadi daya tarik bagi wisatawan untuk mengenal lebih dalam sejarah dan budaya setempat. Museum ini akan di lengkapi dengan fasilitas, area parkir, gerbang pos jaga, pendopo, ruang administrasi, ruang teater dan ruang edukator, perpustakaan, ruang curator dan ruang studi koleksi, ruang pameran temporer, ruang pameran tetap, kafe, dan toko souvenir. Menggunakan pendekatan simbolik yang menekankan pada sekuen pada bangunan, Bertujuan untuk membawa pengunjung merasakan cerita peristiwa sejarah Kesultanan kotawaringin.

Kata Kunci: Museum, Sejarah Kesultanan Kotawaringin, Pangkalan Bun

### Latar Belakang

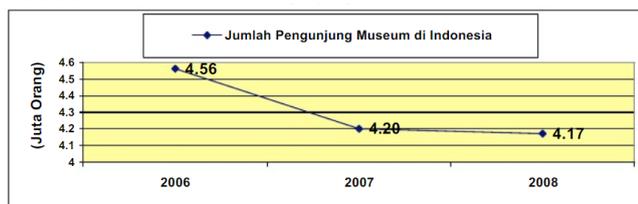
Pangkalan Bun sebagai kota pelabuhan memiliki peninggalan bangunan yang bernilai sejarah. Salah satu Bangunan yang merupakan menjadi identitas kota Pangkalan Bun adalah Istana Kuning. Namun keberadaan bangunan tersebut saat ini sudah tidak asli lagi akibat kebakaran pada tahun 1986. (Mardana, 2003) Dengan mudarnya keberadaan Istana Kuning, Jika hal itu tidak diperhatikan, lama – kelamaan identitas kota Pangkalan Bun akan hilang termakan oleh waktu dan menjadikan Pangkalan Bun sebagai kota tanpa jejak sejarah. (Mardhani dan Gunawan, 2011). Upaya yang dapat dilakukan untuk menjaga dan melestarikan peninggalan sejarah yaitu dengan adanya museum, agar generasi berikutnya tetap bisa menyaksikan bukti – bukti sejarah dari peninggalan generasi sebelumnya.



Gambar 1. 1. Istana Kuning sebelum Terbakar.  
 (sumber: Dokumentasi pribadi)

Berdasarkan data dan informasi jumlah pengunjung museum yang berasal dari Departemen Kebudayaan, dan Pariwisata (Depbudpar) Jumlah pengunjung museum dari tahun ke tahun masih sangat rendah. Permasalahan bagi keberadaan museum saat ini yaitu kurangnya minat masyarakat untuk berkunjung ke

museum.



Gambar 1. 2. Grafik Jumlah Pengunjung Museum di Indonesia.. (sumber: Depbudpar 2009)

Masih banyak masyarakat yang beranggapan museum sebagai tempat yang berkesan kuno dan kurang menarik dikunjungi, hal tersebutlah penyebab rendahnya pengunjung museum di Indonesia (Muljana, 2005). Untuk membuat museum dapat terlihat menarik dan nyaman bagi masyarakat maka diperlukan perawatan dan pengelolaan yang baik. Seiring dengan perkembangan teknologi, museum juga dapat berinovasi dengan menggunakan sistem teknologi digital dalam proses penyampaian informasi yang kreatif, sehingga dapat menarik masyarakat untuk berkunjung (Poesponegoro dan Nugroho, 1993). Dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran di Indonesia. Sehingga dengan menyediakan fasilitas museum yang berbasis teknologi dapat meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran serta menarik minat masyarakat untuk berkunjung ke museum.

**Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain proyek ini adalah merancang ruang pameran yang dapat menyampaikan informasi tentang sejarah Kesultanan Kotawaringin. (Iimanda, n/d). kepada pengunjung dengan sirkulasi yang nyaman, dan dapat mewadahi pengunjung dari usia anak-anak hingga dewasa.

**Tujuan Perancangan**

Tujuan perancangan proyek ini adalah untuk memberi informasi dan pembelajaran bagi para pengunjung sehingga dapat meningkatkan kepedulian masyarakat tentang sejarah Kesultanan Kotawaringin di Pangkalan Bun

**Data dan Lokasi Tapak**



Gambar 1. 3. Lokasi tapak

Lokasi tapak terletak di jalan Pangeran Adipati, Tapak berada dekat dengan Istana Kuning dan Istana

Mangkubumi. Merupakan daerah pariwisata dengan fasilitas umum (toko, hotel, dll) yang dekat perumahan dan banyak jalan raya yang mengelilingi tapak, membuat tapak ramai dikunjungi oleh wisatawan.



Gambar 1. 3. Lokasi tapak eksisting.

<b>Data Tapak</b>	
Nama jalan	: Jl. Pangeran Adipati
Status lahan	: Tanah kosong
Luas lahan	: 2,0 ha
Tata guna lahan	: Pariwisata
Garis sepadan bangunan (GSB)	: 10 meter
Koefisien dasar bangunan (KDB)	: 40%
Koefisien dasar hijau (KDH)	: 20%
Koefisien luas bangunan (KLB)	: 2
Tinggi Bangunan	: 18 meter
(Sumber: Bappeda Kabupaten Kotawaringin Barat)	

**DESAIN BANGUNAN**

**Program dan Luas Ruang**

Pada area museum terdapat ruang pameran yang dikategorikan berdasarkan era sejarah Kesultanan Kotawaringin, di antaranya:

- Area pengenalan asal-usul Kotawaringin
- Area Kesultanan Kotawaringin
- Area sistem pemerintahan
- Area masa kejayaan

Terdapat pula fasilitas publik sebagai pelengkap, yaitu: *temporary exhibition* dan *theatre, cafe, store, perpustakaan, ruang kumpul, ruang transisi, dan lobi.*



Gambar 2. 1. Perspektif eksterior

Fasilitas pengelola dan servis meliputi: ruang kurator, kantor pengelola, gudang sementara, gudang koleksi dan kantin karyawan.

Sedangkan pada area ruang luar terdapat amphitheatre, dan beberapa plaza yang menghubungkan museum dengan Istana Kuning dan Istana Mangkubumi.



Gambar 2. 2. Perspektif suasana ruang luar

**Analisa Tapak dan Zoning**



Gambar 2. 3. Analisa tapak

Dengan kondisi tapak yang diapit dua cagar budaya, museum menanggapi Istana Kuning dan Istana Mangkubumi dengan memberi beberapa Plaza sebagai penghubung antar tapak (Riwut, 1993). Kekurangan pada tapak, yaitu perlunya keberadaan *zebra cross* di jalan sekitar tapak untuk mengurangi kecepatan kendaraan bermotor yang melewati tapak. Orientasi tapak menghadap ke arah barat daya. (Gambar 2.3.)

Zona museum dibagi menjadi 4 zona, Publik koleksi, Privat - Koleksi, Publik - tanpa Koleksi, dan Privat tanpa Koleksi. Area servis dan ruang pengelola yang termasuk zona Privat Koleksi dan zona Privat tanpa Koleksi (hijau), berada di sisi barat dan timur bangunan. (Gambar 2.3.)



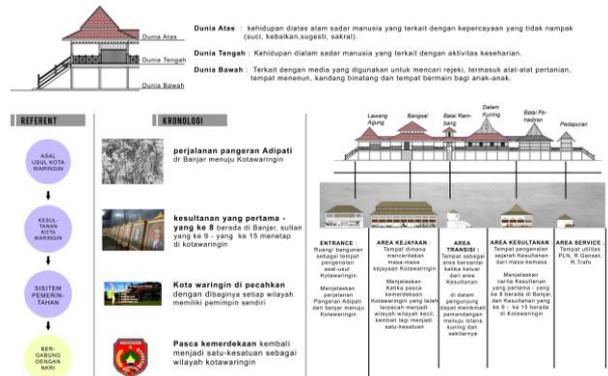
Gambar 2. 4. Zoning pada tapak

Area servis dan kantor diletakkan pada sisi barat dan sisi timur, yang terbayangi oleh bangunan yang

lebih tinggi dari sisi timur dan barat. Bentuk bangunan yang membesar pada bagian barat dimanfaatkan untuk pencahayaan tidak langsung yang dapat mengurangi penggunaan energi listrik dalam bangunan.

**Pendekatan Perancangan**

Berdasarkan masalah desain, pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan simbolik dengan *channel tangible metaphor*, dimana mengambil bentuk Istana kuning dan Istana Mangkubumi yang menjadi konteks untuk disimbolkan.



Gambar 2. 5. Tabel konsep pendekatan perancangan.

Menurut DK Ching (2nd ed.), bentuk *interlocking* akan memberikan kesan terhubung dan saling melengkapi. Sedangkan bentuk dasar massa yang diambil adalah kotak, dimana kotak dapat mawadahi banyaknya kegiatan secara optimal dan efisien. Sedangkan aplikasi filosofi rumah panggung, bentuk atap dan material akan menjadi elemen pemersatu dari semua massa sehingga menciptakan sekuen yang runut dan jelas.

**Perancangan Tapak dan Bangunan**



Gambar 2. 6. Site plan

Karena jalan Pangeran Adipati merupakan jalan satu arah maka pengunjung akan datang dari arah timur, sehingga massa bangunan dibuat membesar ke arah timur untuk memaksimalkan bidang tangkap dari arah tersebut.

Bidang tangkap pada tapak diletakkan di area jalan bercabang, yang dilengkapi dengan plaza atau ruang komunitas. Untuk pintu masuk utama yang mengundang wisatawan masuk ke dalam fasilitas. Bentuk pintu masuk utama dibuat mengundang dan berfungsi sebagai massa penangkap. Akses

kendaraan bermotor, parkir bus dan akses servis terletak pada jalan utama, yaitu Jl. Pangeran Adipati.



Gambar 2. 7. Tampak keseluruhan

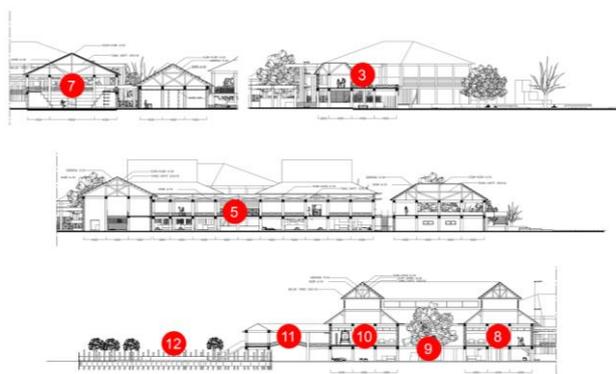
Museum ini dapat dinikmati dari segala arah dengan banyak ruang berkumpul dan plaza bagi pengunjung untuk saling berinteraksi, untuk menimbulkan kesan penghubung yang kuat antar bangunan dari material yang digunakan pada eksterior adalah material yang menampilkan kesan arsitektur lokal, yaitu sirap kayu ulin pada atap bangunan dan kolom. (Suriansyah, 2003).

**Pendalaman Desain**

Pendalaman yang dipilih adalah karakter ruang, untuk menceritakan sekuen sejarah Kesultanan Kotawaringin pada setiap bangunan.



LEGENDA	
1. DROP OFF	7. AREA SERBAGUNA
2. LOBBY	8. AREA PAMER
3. CAFE	9. OUTDOOR
4. AREA BERLAYAR	10. AREA PAMER
5. AREA TRANSISI	11. AREA TRANSISI
6. GALERY TEMPORARY	12. PLAZA



Gambar 2. 8. Diagram Sirkulasi

1. Drop off



Gambar 2.9. Drop off dan ticketing

Pengunjung yang datang menggunakan bus atau mobil dapat parkir di area depan dan langsung keloket untuk pembelian tiket.

2. Lobby



Gambar 2.10. Perspektif eksterior menuju lobby

Untuk menuju lobby terdapat akses dari drop off dan dari lahan parkir.

Karakter ruang yang dirasakan adalah sasana alam, dan natural. Dengan material beton dan kayu.

3. kafe



Gambar 2.11. Perspektif eksterior suasana café

kafe berada di atas area berperahu dari area café pengunjung dapat menikmati view suasana pedalaman hutan dengan menikmati makanan.

Karakter ruang yang tercipta adalah suasana tenang, dan nyaman. Dengan material beton dan kayu.

4. Area masuk – keluar berperahu

Pengunjung dapat menikmati atau langsung melanjutkan perjalanan menuju area Kesultanan dari masa - kemasa.



Gambar 2.12. Perspektif interior area in-out berperahu

Berdasarkan suasana ruang yang ingin menjelaskan perjalanan pangeran Adi Pati pada tahap awal, karakter ruang yang diciptakan adalah terbuka seperti berada di hutan. Pencapaian karakter ruang tersebut menggunakan material beton dan kayu.

4.1 Area berperahu

Menceritakan perjalanan Pangeran Adi Pati dari Banjar menuju Kotawaringin ketika melewati perairan sungai Arut.



Gambar 2.13. Perspektif outdoor area berperahu

Dengan menggambarkan suasana pedalaman hutan. Karakter ruang yang tercipta dibuat sebagai cerita perjalanan Pangeran Adi Pati melewati pedalaman hutan. Material yang di aplikasikan adalah beton dan kayu.

5. Area transisi



Gambar 2.14. Perspektif outdoor area transisi

Area transisi ini terletak sebelum area Kesultanan dari masa-kemasa, di area ini pengunjung dapat melihat area berperahu.



Gambar 2.15. Perspektif interior area transisi

Area transisi ini terletak setelah area Kesultanan dari masa kemasa, di area ini pengunjung dapat melihat bangunan Istana Kuning lebih dekat.

Karakter ruang yang di rasakan pada kedua area transisi tersebut yaitu tenang, dan lapang. Material yang diaplikasikan adalah kayu, beton, dan kaca 6mm.

6. Galery sementara

Berisi koleksi otentik peninggalan Kesultanan Kotawaringin yang dapat di ganti beberapa saat.



Gambar 2.16. Perspektif interior galery temporary

Dengan karakter ruang yang dicapai adalah tinggi, bersih, dan terbuka. Material yang diaplikasikan adalah kayu, beton, dan kaca.

7. Area serbaguna



Gambar 2.17. Perspektif interior area serbaguna

Pengunjung dapat menikmati pertunjukan pada jam - jam tertentu, seperti pementasan tarian adat, dan cerita sekilas tentang sejarah Kesultanan.

Untuk karakter ruang yang dicapai adalah tinggi, dan terbuka. Material yang diaplikasikan adalah kayu dan beton.

8. Area pameran

Berisi koleksi otentik peninggalan Kesultanan Kotawaringin, seperti guci - guci, peralatan makan, alat musik, peralatan perang dan lainnya.



Gambar 2.18. Perspektif interior area pameran

karakter ruang yang dicapai adalah tinggi, dan terbuka (Neufert, 2002). Material yang diaplikasikan adalah kayu, beton, dan kaca.

9. Area ruang luar

Area ruang luar merupakan tempat istirahat. Area ini berfungsi sebagai area transisi dari area masa kejayaan.



Gambar 2.19. Perspektif eksterior area outdoor

karakter ruang yang dicapai adalah terbuka. Material yang diaplikasikan adalah kayu dan beton

10. Area pameran



Gambar 2.20. Perspektif interior area pameran

Area kejayaan, terdapat diorama kereta kencana Kesultanan Kotawaringin 1:1. Agar suasana ruang yang tercipta seperti di outdoor karakter ruang di buat tinggi dan luas. Material yang diaplikasikan adalah kayu dan beton.

11. Area transisi

Area transisi ini terletak setelah area kejayaan, yang juga menjembati area kejayaan terhadap area plaza.



Gambar 2.21. Perspektif eksterior area transisi

12. Plaza

Pada area plaza terdapat panggung kecil yang dapat digunakan sebagai tempat pentas seni dan tempat berantai



Gambar 2.22. Perspektif eksterior plaza

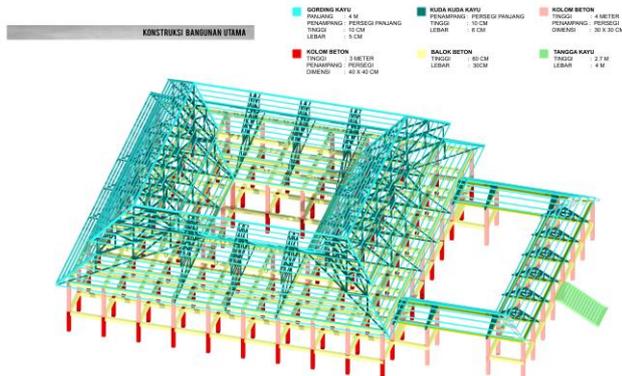
Pencahayaan pada semua bangunan memaksimalkan pencahayaan alami, dan dilengkapi lampu LED *downlight*, sebagai pencahayaan buatan dengan temperature warna 2600–3200K (*warm white*). Penghawaan alami juga dimaksimalkan agar kesan suasana pedalaman hutan lebih terasa, dan penghawaan pada tiap bangunan menggunakan sistem AC split. Dengan skala ruang pada tiap bangunan berkisar pada skala manusia dengan ketinggian 3 – 4,5 meter.

**Sistem Struktur**

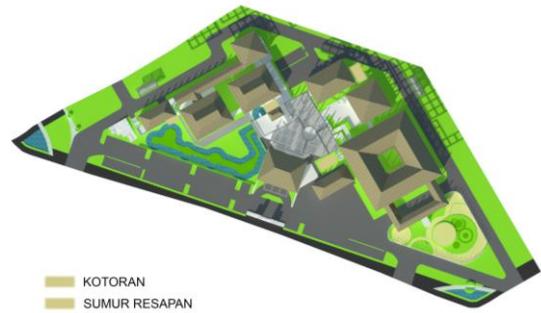
Struktur bangunan menggunakan beton. Pada stuktur bentukan menggunakan sistem rangka kolom dan balok yang merepresentasikan sistem konvensional dan sudah umum digunakan dalam bangunan-bangunan arsitektur (Sjamsuddin, 2001). (Gambar 2.23.)

Material atap menggunakan dak beton yang dapat menciptakan bentukan yang bersih. Pada sistem

struktur rangka panggung yang menggunakan konstruksi beton. modul kolom yang digunakan adalah 4 – 6 meter, dengan dimensi balok bervariasi (1/10 – 1/12 bentang) antara 30cm – 60cm. Sedangkan dimensi kolom beton adalah 20 x 20cm dan 40 x 40cm.



Gambar 2.23. Isometri struktur

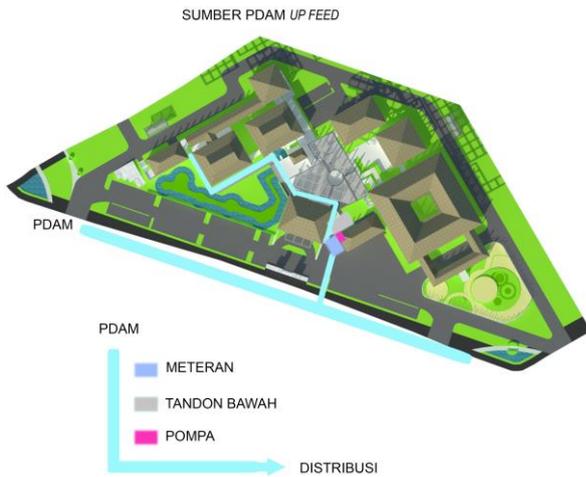


Gambar 2. 26. utilitas air kotor

**Sistem Utilitas**

**1. Sistem Utilitas Air Bersih dan Kotor**

Sistem utilitas air bersih menggunakan sistem *up feed*, Melayani *cafe, toilet, kantin karyawan, head office, dan lobby*. Sistem ini hanya membutuhkan *tandon bawah*.



Gambar 2.25. Utilitas air bersih

**2. Sistem Utilitas Air Hujan**

Sistem utilitas air hujan menggunakan *bak kontrol* pada perimeter tiap bangunan yang kemudian akan dihubungkan ke *bak kontrol* pada perimeter tapak, dan akan dibuang ke saluran kota.



Gambar 2. 27. utilitas air hujan

**3. Sistem Listrik**

Distribusi listrik menggunakan *gardu PLN* karena besarnya kebutuhan listrik, kemudian listrik didistribusikan melalui *trafo, genset, MDP, dan SDP* pada tiap massa.

**SISTEM LISTRIK**



Gambar 2. 29. Isometri sistem tata udara

**DISTRIBUSI : CAFE, TOILET PENGUNJUNG DAN KARIAWAN**

**PERHITUNGAN**  
 V AIR BERSIH  
 PENGUNJUNG MUSEUM = 500X 0.02 X 70 %  
 = 7000 LITER  
 STAF MUSEUM  
 = 50 X 20 LITER  
 =1000 LITER  
 CADANGAN  
 AIR KEBAKARAN  
 =15000 LITER  
 TOTAL  
 = 23000 LITER + 15 % UDARA = 27000 LITER  
 LITER TO M<sup>3</sup>  
 = 27M<sup>3</sup>  
 DIMENSI TANDON BAWAH 3 X 4 X 4

Sedangkan sistem utilitas air kotor menggunakan sistem *grouping* dengan beberapa *septic tank* dan *sumur resapan*.

## KESIMPULAN

Perancangan Museum Sejarah Kesultanan Kotawaringin di Pangkalan Bun diharapkan membawa dampak positif bagi perkembangan sektor pariwisata Pangkalan Bun dan negara Indonesia, dengan banyaknya wisatawan dan masyarakat berkunjung mendapat informasi mengenai sejarah Kesultanan Kotawaringin. Selain itu fasilitas ini juga diharapkan dapat membantu mengenalkan sejarah Kesultanan Kotawaringin kepada masyarakat awam sebagai salah satu potensi wisata. Perancangan ini telah mencoba menjawab permasalahan perancangan, yaitu merancang ruang pameran yang dapat menyampaikan informasi tentang sejarah Kesultanan Kotawaringin kepada pengunjung dengan sirkulasi dan sekuen yang nyaman, dan dapat memwadhahi pengunjung dari usia anak-anak hingga dewasa. Harapan kedepan, semoga desain Museum Sejarah Kesultanan Kotawaringin di Pangkalan Bun mampu mengedukasi dan dapat menambah wawasan pengunjung dan mengajak pengunjung untuk belajar dan menghargai sejarah.

Suriansyah Ideham et al. (eds.), (2003). *Sejarah Banjar. Banjarmasin: Badan Penelitian dan Pengembangan Daerah Propinsi Kalimantan Selatan.*

## DAFTAR PUSTAKA

- Ching, Francis D. K. *Arsitektur : Bentuk, Ruang dan Susunannya*. 2nd ed.
- Iimanda, *Kerajaan Kotawaringin yang pertama*, (n.d). diakses 6 Januari 2018, dari [http://iimanda.multiply.com/journal/item/2/Kerajaan\\_Kotawaringin\\_Yang\\_Pertama](http://iimanda.multiply.com/journal/item/2/Kerajaan_Kotawaringin_Yang_Pertama).
- Mardana, BD, (2003). *Kotawaringin Lama wisata budaya yang terlupakan*, diakses 7 Januari 2018, dari <http://www.sinarharapan.co.id/feature/wisata/2003/1016/wis01.html>, Menguak
- Mardhani, H, Gunawan, C, (2011). *Revitalisasi Keraton Kuning Sebagai Daya Tarik Wisata Di Pangkalan Bun*, Jurnal PA Vol.06 No.01).
- Muljana, Slamet, (2005). *Menuju puncak kemegahan: Sejarah Kerajaan Majapahit*. Yogyakarta: LKIS.
- Neufert, Ernst. *Data Arsitek*. Jakarta : Penerbit Erlangga, 2002.
- Poesponegoro, MD, Nugroho, N, (1993). *Sejarah nasional Indonesia II*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Riwut, Tjilik, (1993). *Kalimantan membangun: Alam dan budaya*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Sjamsuddin, Helius, (2001). *Pegustian dan Temenggung: Akar sosial, politik, etnis, dan dinasti*. Jakarta: Balai Pustaka.