

Museum Sejarah Pelayaran di Kota Makassar

Eko Sutanto dan Danny. S. Mintorogo
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 E-mail: sutantoeko1@gmail.com; dannysm@petra.ac.id



Gambar 1. Perspektif bangunan (*man-eye view*) Museum Sejarah Pelayaran di Kota Makassar

ABSTRAK

Kota Makassar memiliki peranan penting dalam dunia kemaritiman di Indonesia yaitu sebagai penghubung antar Indonesia bagian barat dan bagian timur. Proyek tugas akhir ini merupakan fasilitas museum yang bertujuan untuk mendukung visi dari pemerintah dalam memajukan kemaritiman Indonesia, khususnya Makassar sehingga diperlukan sebuah sarana edukasi untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya dunia kemaritiman. Secara garis besar, fasilitas ini merupakan tatanan multi massa dengan bangunan utama yang berfungsi sebagai museum dan bangunan pendukung yang berfungsi sebagai toko *souvenir* dan *food court*. Pendekatan desain simbolik dan pendalaman karakter ruang digunakan selama proses mendesain untuk menjawab permasalahan desain. Pendekatan desain simbolik bertujuan untuk menjadikan museum sebagai ikon yang merepresentasikan citra dan sejarah pelayaran Kota Makassar serta pendalaman karakter ruang bertujuan untuk menyampaikan kesan ruang yang berbeda sesuai dengan perkembangan pelayaran dari masa lampau hingga sekarang.

Kata Kunci: Museum, Pelayaran, dan Kota Makassar

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

INDONESIA secara geografis merupakan sebuah negara kepulauan dengan dua pertiga luas lautan lebih besar daripada daratan dengan diapit oleh dua Samudra sehingga Indonesia dijuluki sebagai negara maritim. Hubungan akrab Indonesia dengan laut menjadikan Indonesia sebagai jalur perdagangan rempah-rempah dunia pada masa lampau, pusatnya berada di Maluku. Kota Makassar memiliki peranan penting dalam dunia kemaritiman, yakni sebagai jalur pintas untuk mencapai pulau Maluku, penghubung antar Indonesia bagian barat dan timur. Hal tersebut menjadikan suku Makassar berbakat dalam bidang pelayaran, seperti pembuatan kapal melegenda hingga pandai dalam membaca situasi dan kondisi laut.



Gambar 1. 1. Sejarah pelayaran Kota Makassar
 Sumber: google.com

Dalam rangka mendukung visi pemerintah saat ini untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya dunia kemaritiman Indonesia, diperlukan

sebuah sarana edukasi untuk meningkatkan kesadaran masyarakat, akan pentingnya dunia kemaritiman bagi masyarakat Indonesia, seperti museum mengenai sejarah panjang pelayaran kota Makassar. Pemilihan lokasi tapak yang berada di Kawasan Tanjung Bunga memiliki beberapa pertimbangan yaitu, akses mudah, termasuk kawasan yang mudah di kenali oleh masyarakat Makassar serta dekat dengan Pantai Losari. 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 (Layuksugi, 2017).

No	Uraian	2016 (Orang)	2017 (Orang)
1	Jumlah Kunjungan Wisman	93.687	85.644

Gambar 1.2. Data kunjungan wisatawan mancanegara tahun 2016-2017
Sumber: dinas pariwisata Kota Makassar tahun 2017

No	Uraian	2016 (Orang)	2017 (Orang)
1	Jumlah Kunjungan Wisnu	5.187.539	4.688.681

Gambar 1.3. Data kunjungan wisatawan domestik tahun 2016-2017
Sumber: dinas pariwisata Kota Makassar tahun 2017

Menurut Kepala Badan Pusat Statistik (BPS) provinsi Sulawesi Selatan, Nursam Salam, menjelaskan bahwa pada Desember 2017 jumlah wisatawan mancanegara ke Makassar mencapai 1689 kunjungan, jika dibandingkan dengan periode pada tahun 2016 terjadi penurunan sebesar 12,98 persen. Turunnya jumlah wisatawan diakibatkan kejenuhan destinasi, monoton, dan kurangnya varian objek wisata serta paket wisata yang ditawarkan daerah. Dengan melihat fenomena tersebut, museum dapat juga dijadikan objek wisata baru yang diharapkan dapat menaikkan jumlah wisatawan ke kota Makassar sekaligus menjadi sarana edukasi mengenai sejarah pelayaran kota Makassar.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain proyek ini adalah Bagaimana mendesain suatu museum yang dapat merepresentasikan sejarah pelayaran kota Makassar sehingga dapat menciptakan kesan dan citra pelayaran sesuai dengan budaya dan tradisi lokal dan diharapkan mampu menjadi salah satu objek wisata yang dapat meningkatkan pendapatan daerah kota Makassar.

C. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan proyek ini adalah untuk mengembangkan nilai budaya lokal yang berhubungan dengan sejarah pelayaran di Kota Makassar; menjadi wadah baru untuk menampung kegiatan kultural, edukatif, serta menjadi objek wisata mengenai sejarah pelayaran, menciptakan ikon baru di Kota Makassar yang dapat meningkatkan jumlah

wisatawan dari domestik dan mancanegara serta mendukung program pemerintah dalam mengembangkan objek wisata di Kota Makassar.

D. Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1.4. Lokasi tapak

Lokasi tapak terletak di jalan Metro Tanjung Bunga, Kec. Mariso, Makassar, dan merupakan lahan kosong. Tapak berada dekat dengan rumah sakit, pusat perbelanjaan, dan Pantai Losari, merupakan daerah pariwisata dengan fasilitas umum (toko, restoran, hotel, dll) yang mengelilingi tapak, membuat tapak ramai dikunjungi wisatawan.



Gambar 1.5. Lokasi tapak eksisting.

Data Tapak	
Nama jalan	: Jl. Tanjung Bunga
Status lahan	: Tanah kosong
Luas lahan	: ± 15.000 m ²
Tata guna lahan	: Bisnis dan Pariwisata
GSB	: 8 meter
KDB	: 60 %

KDH : 10 %
 KLB : 150 %
 GSP : 100 meter
 Garis Sempadan Pagar : 11 meter
 (Sumber: dinas tata ruang Kota Makassar)

DESAIN BANGUNAN

A. Program Ruang

Area ruang pameran utama dilengkapi dengan beberapa fasilitas, diantaranya:

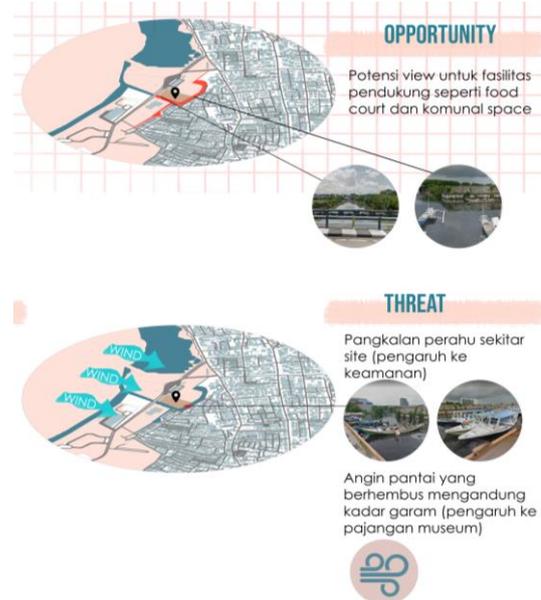
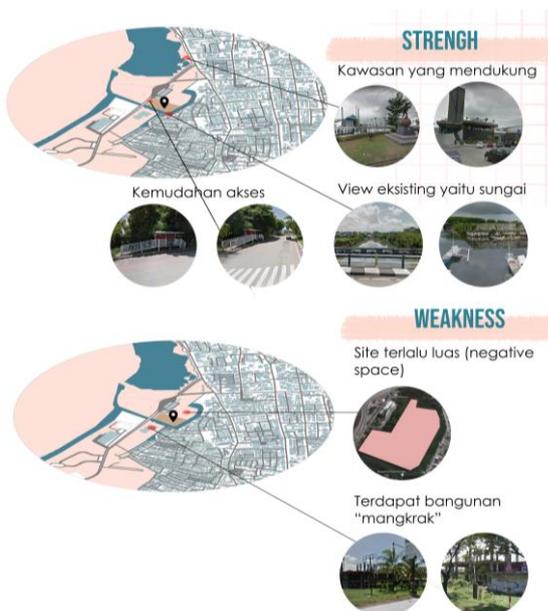
- Maket Kota Makassar zaman dulu
- Benda peninggalan pelayaran
- Pameran kapal Pinisi masa lalu
- Ruang multimedia
- Ruang *games*
- Ruang simulasi kapal
- Hologram pembuatan kapal Pinisi



Gambar 2.1. Perspektif outdoor exhibition

Terdapat pula fasilitas pendukung yaitu, *outdoor exhibition, food court, souvenir shop, dan plaza*. Fasilitas pengelola dan servis meliputi, ruang rapat, ruang kepala museum, ruang *maintenance*, dan gudang.

B. Analisa Tapak dan Zoning



Gambar 2.2. Analisa SWOT pada tapak

Berdasarkan analisa swot tapak (gambar 2.2), sisi utara berbatasan dengan parkir rumah sakit Siloam dan tanah kosong, sisi timur memiliki potensi sebagai bidang tangkap, sedangkan sisi barat dan selatan memiliki potensi view yang berbatasan langsung dengan sungai.

Pembagian zoning pada tapak dimulai dengan membagi tapak menjadi 3 area, yaitu: area museum, area pendukung, dan area servis. Area museum diletakkan di depan sebagai bidang tangkap, area pendukung di letakkan menghadap ke barat karena adanya potensi view sungai sedangkan area servis dan pengelola diletakkan pada sisi utara karena tidak membutuhkan view serta tidak mudah dijangkau pengunjung. Area museum dan area pendukung akan dihubungkan dengan ruang transisi berupa plaza.

C. Pendekatan Perancangan

Berdasarkan masalah desain, pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan simbolik dengan *metaphor tangible*, yang bertujuan untuk merepresentasikan bentuk dari kapal legenda buatan suku Makassar.



Gambar 2.3. Konsep pendekatan perancangan.

Konsep desain (gambar 2.3) mengadaptasi dari identitas pelayaran suku Makassar yaitu kapal Pinisi. Mengadaptasi bentuk kapal Pinisi untuk menjadikan bangunan museum sebagai ikon baru Kota Makassar sekaligus untuk mengingatkan kembali masyarakat mengenai identitas pelayaran Kota Makassar.

D. Perancangan Tapak dan Bangunan



Gambar 2.4. Site plan

Pada perancangan tapak (gambar 2.4), berdasarkan kefungsiannya massa dibagi menjadi 2 yaitu massa utama sebagai museum dan massa kedua sebagai massa pendukung seperti *food court* dan *souvenir shop*. Orientasi massa dimiringkan sebagai bidang tangkap dari 2 sisi jalan, dengan tujuan agar bangunan dapat dinikmati dari segala sisi.

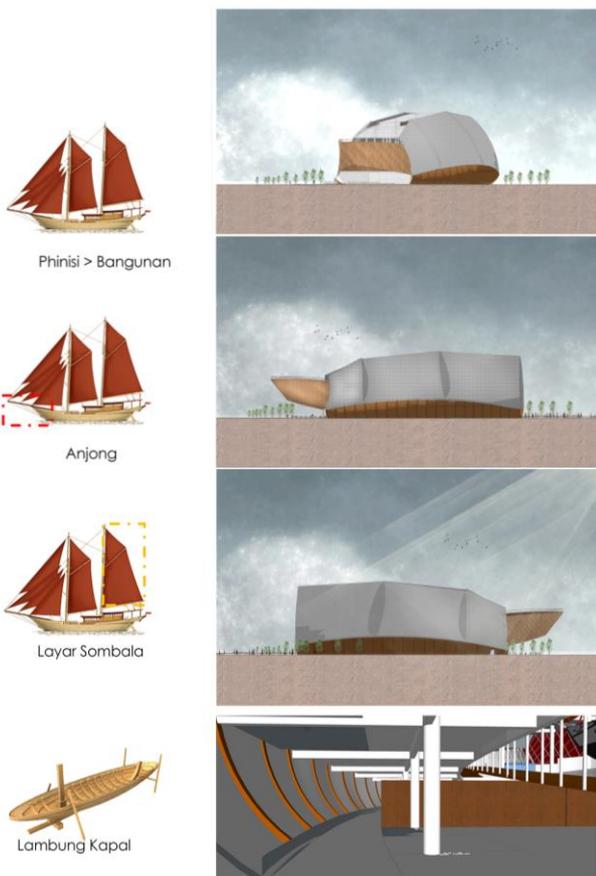
Pemetaforan kapal Pinisi ke bangunan (gambar 2.5) yaitu kesan berat pada bagian bawah, ringan pada bagian atas. Bentuk anjong dimetaforakan ke sisi depan untuk memperkuat *entrance* dan sebagai bidang tangkap. Layar Sombala dengan proporsi 2/3 dari kapal Pinisi dimetaforakan ke dinding bangunan dengan perbedaan material antara lantai dasar dan lantai 2-3. Bentuk dan suasana lambung kapal dimetaforakan pada lantai dasar bangunan.



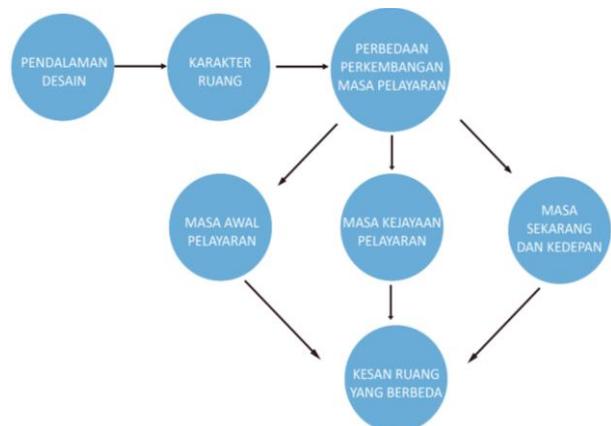
Gambar 2.6. Tampak Keseluruhan

E. Pendalaman Desain

Pendalaman desain yang dipilih adalah pendalaman karakter ruang dengan tujuan untuk memberikan pengalaman berbeda kepada pengunjung pada setiap ruang. Pembagian ruang berdasarkan masanya. Masa pada ruang dipisah per lantai, pada lantai dasar merupakan masa awal pelayaran dengan suasana seakan pengunjung masuk ke dalam lambung kapal. Pada lantai 2 merupakan masa kejayaan pelayaran dan pada lantai 3 merupakan masa sekarang dan masa depan pelayaran.

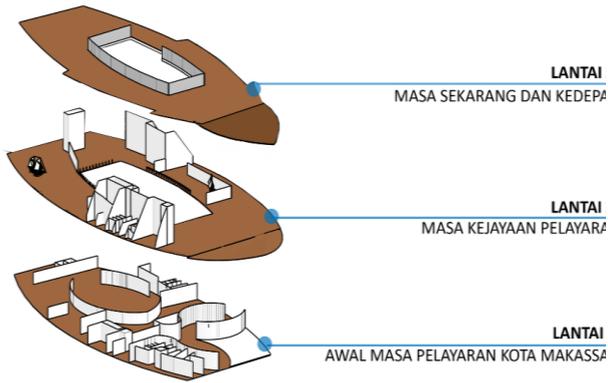


Gambar 2. 5. Metafor bentuk kapal ke bangunan



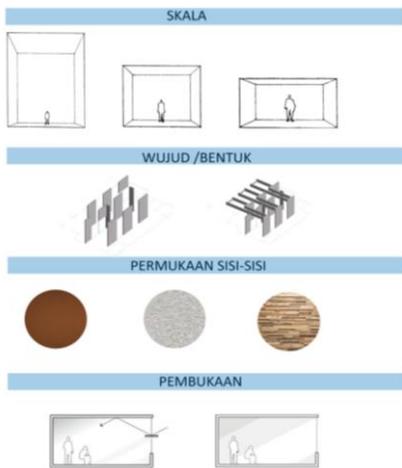
Gambar 2.7. Pembagian ruang berdasarkan masa

AREA PERKEMBANGAN MASA PELAYARAN DIPISAH TIAP LANTAI SEHINGGA MAKNA DAN EKSPRESI RUANG DI DESAIN BERBEDA



Gambar 2.8. Pembagian masa pada ruang berdasarkan lantai

Menurut DK.Ching, karakteristik ruang dipengaruhi oleh empat bagian, yaitu skala, wujud, permukaan sisi/tekstur, dan pembukaan.



Gambar 2.9. Hal yang mempengaruhi karakter ruang

• Karakter Ruang Pada Lantai 1



Gambar 2.10. Karakter ruang pada lantai 1

Karakter ruang lantai 1 pada awal mula pelayaran yang ingin dicapai yaitu *warm*, redup, tertutup serta tekstur material yang mempengaruhi perasaan pengunjung seperti berada pada lambung kapal. Awal mula pelayaran, kapal Pinisi dibuat dari pecahan-pecahan kapal yang diaplikasikan ke *ceiling* dan dinding pada ruang masa ini dengan permainan bidang dan garis.



Gambar 2.11. Ceiling dan dinding pada lantai 1

Pencapaiannya dengan memanfaatkan material yang *unfinished* seperti beton plester, dinding kayu seakan belum selesai yang diaplikasikan ke *ceiling* dan dinding (gambar 2.11) serta tidak adanya bukaan pada lantai dasar. Alat transportasi vertikal dari masa awal pelayaran (lantai dasar) ke lantai 2 menggunakan ramp.



Gambar 2.12. Ceiling dan dinding pada lantai 1

• Karakter Ruang Pada Lantai 2

Karakter ruang lantai 2 (gambar 2.13) pada masa kejayaan yang ingin dicapai yaitu monumental dan megah dengan $D/H = 1-1,5$, serta fokus pada benda pameran. Pada masa kejayaan, Presiden Soeharto memperbesar dimensi dari kapal Pinisi hingga 300 ton.



Gambar 2.13. Karakter ruang pada lantai 2

Pencapaiannya yaitu dengan meninggikan antar *ceiling* dan lantai, adanya bukaan, menggunakan material yang *light* dan lampu *spot light*. Alat transportasi vertikal dari masa kejayaan (lantai 2) ke lantai 3 menggunakan eskalator.

• Karakter Ruang Pada Lantai 3

Karakter ruang lantai 3 (gambar 2.14) pada masa sekarang dan masa depan yang ingin dicapai yaitu modern dan canggih



Gambar 2.14. Karakter ruang pada lantai 3

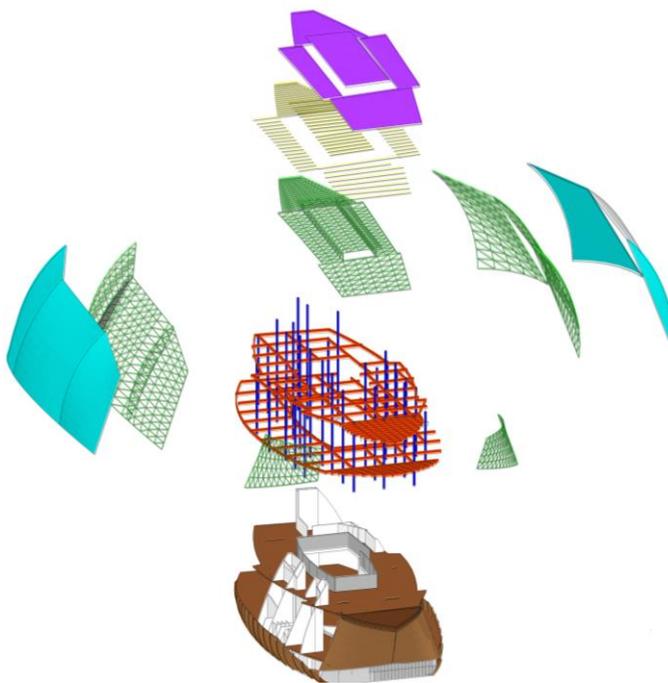
Pencapaiannya yaitu dengan menggunakan material prefabrikasi seperti gypsum, keramik, dll dan menggunakan layar LED sebagai media pameran, serta berdasarkan kefungsiannya ruang pada lantai 3 diletakkan ruang *games*, ruang simulasi kapal, dll yang mendukung karakter ruang yang modern.



Gambar 2.15. Perspektif interior ruang maket Kota Makassar

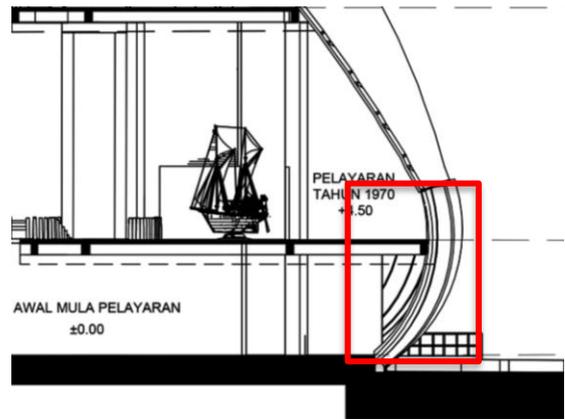
F. Sistem Struktur

Sistem struktur (gambar 2.16) menggunakan modul 8x8 meter agar lebih efektif dan efisien. Kolom dan balok utama menggunakan material beton bertulang dengan diameter kolom 60 cm dan dimensi balok 60 cm x 30 cm.



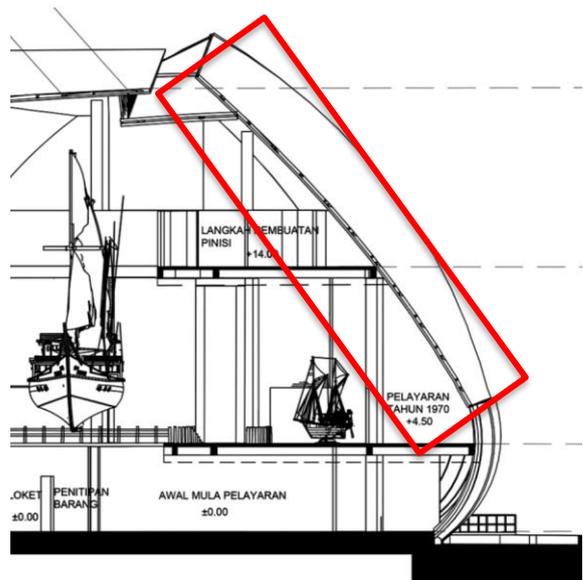
Gambar 2.16. Isometri sistem struktur

Pada lantai 1 untuk membentuk kesan berada pada lambung kapal, dinding lantai 1 menggunakan baja IWF yang dilengkungkan.



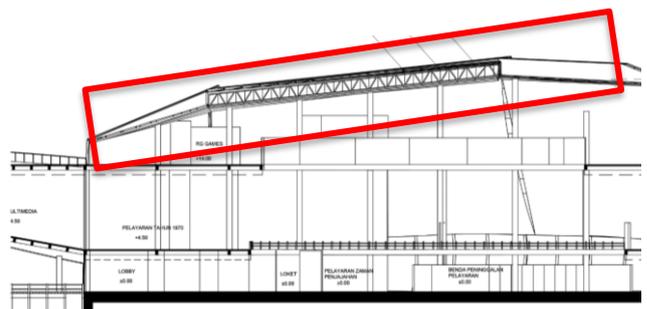
Gambar 2.17. Potongan struktur baja IWF

Pada lantai 2 dan 3 untuk membentuk kesan ringan, dinding menggunakan rangka *space truss* dengan diameter 18 cm dan penutup ACP (*Aluminium Composite*) dengan dimensi dan ketebalan 1,2 m x 2,4 m x 4 mm.



Gambar 2.18. Potongan struktur rangka *space truss*

Rangka pada atap menggunakan rangka *space truss* diameter 18 cm dan gording baja tinggi 7,5 cm. Penutup atap menggunakan atap galvalum merek Fumira SF 650 dengan ukuran 650 mm x 0,45 mm.

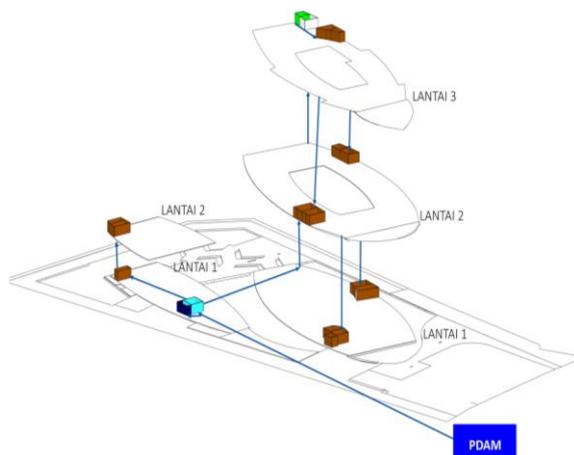


Gambar 2.19. Potongan struktur atap

G. Sistem Utilitas

• Sistem Utilitas Air Bersih

Sistem utilitas air bersih (gambar 2.20) menggunakan sistem *downfeed*. Pada bangunan, air bersih didistribusikan dari PDAM menuju ke meteran. Dari meteran ke tandon bawah yang terletak pada massa pendukung. Dari tandon bawah dipompa ke tandon atas masing-masing bangunan. Dari tandon atas menggunakan gaya gravitasi untuk menyalurkan ke toilet lewat shaft.



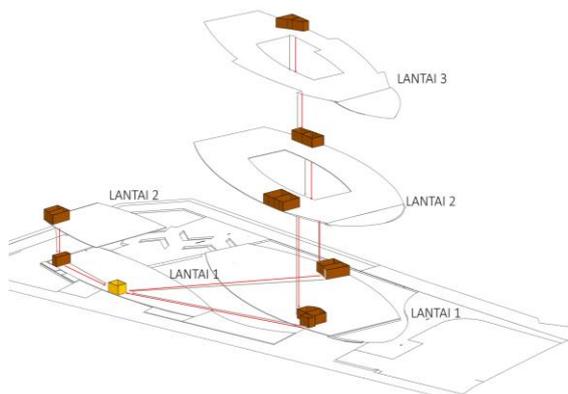
Gambar 2.20. Skema sistem utilitas air bersih



Gambar 2.21. Shaft pada toilet

• Sistem Utilitas Air Kotor dan Kotoran

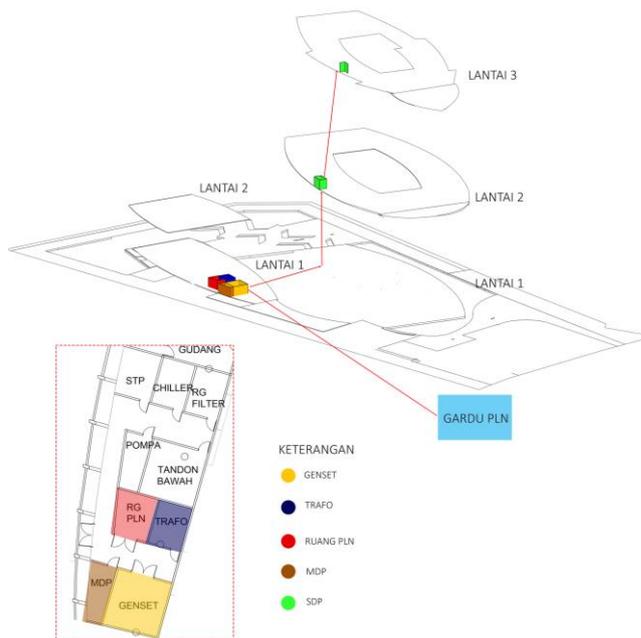
Skema sistem utilitas air kotor dan kotoran (gambar 2.22) yaitu air kotor dan kotoran turun ke STP yang terletak di massa pendukung melalui shaft (pipa air kotor dan kotoran dibedakan). Kemudian dari STP ke saluran kota dan resapan tanah.



Gambar 2.22. Skema sistem utilitas air kotor dan kotoran

• Sistem Utilitas Listrik

Sistem utilitas listrik (gambar 2.23) didistribusikan dari gardu PLN menuju ke ruang trafo kemudian ke ruang PLN. Dari ruang PLN listrik dialirkan ke MDP yang berada di massa pendukung kemudian ke SDP massa museum. Setiap lantai pada museum terdapat ruang untuk SDP.



Gambar 2.23. Skema sistem utilitas listrik

KESIMPULAN

Kota Makassar memiliki peran yang sangat penting dalam dunia kemaritiman begitu pula sebaliknya peran kemaritiman juga sangat penting dalam perkembangan kota Makassar. Suku Makassar yang sejak dulu dikenal dengan kemampuan berlayar dan membuat kapal melegenda yaitu kapal Pinisi. Namun seiring dengan perkembangan Kota Makassar dalam bidang infrastruktur menjadikan identitas dari Kota Makassar semakin luntur dan perlahan dilupakan.

Desain museum ini mengambil pendekatan simbolik dari kapal Pinisi yang menjadi identitas pelayaran suku makassar yang bertujuan untuk merepresentasikan bentuk dari kapal Pinisi. Keberadaan simbolisasi dari kapal Pinisi diintegrasikan ke dalam bentuk bangunan utama dan pendukung. Desain ini berupaya dalam mengembangkan nilai-nilai budaya lokal yang berhubungan dengan sejarah pelayaran di Kota Makassar; menjadi ikon baru di Kota Makassar yang dapat meningkatkan jumlah wisatawan dari domestik dan mancanegara; serta mendukung program pemerintah dalam mengembangkan objek pariwisata di Kota Makassar. Pendekatan desain yang dipilih adalah karakter ruang yang bertujuan untuk memberikan pengalaman yang berbeda pada pengunjung pada tiap ruang. Karakter ruang dibedakan berdasarkan masa sejarah pelayaran yang dibagi menjadi 3 masa yaitu masa awal, masa kejayaan, dan masa sekarang pelayaran. Perbedaan masa itu di bagi per lantai, masa awal pada lantai 1, masa kejayaan pada lantai 2, serta masa sekarang pada lantai 3.

Harapan kedepan, semoga desain proyek Museum Sejarah Pelayaran di Kota Makassar dapat memajukan

khususnya dalam bidang pariwisata, sebagai objek wisata dan edukasi bagi wisatawan untuk dapat mengenal sejarah pelayaran Kota Makassar serta dapat menumbuhkan identitas pelayaran yang telah lama dilupakan oleh masyarakat Kota Makassar.

DAFTAR PUSTAKA

- Dibalik merosotnya wisman ke Sulsel, pemerhati pariwisata: ada kejenuhan destinasi. (2018, Desember 4). *Tribun Timur*. Retrieved Desember 28, 2018 from <http://makassar.tribunnews.com/2018/12/04/dibalik-merosotnya-wisman-ke-sulsel-pemerhati-pariwisata-ada-kejenuhan-destinasi>
- Hernandez, T. (2017, Juni 3). Definisi arsitektur klasik, klasifikasi dan ciri-cirinya. *Arsitur*. Retrieved Desember 29, 2019 from <https://www.arsitur.com/2017/03/definisi-arsitektur-klasik-klasifikasi.html>
- Kemertian Luar Negeri Republik Indonesia, (2008). Undang-Undang No.17 Tahun 2008 tentang Pelayaran. Presiden Republik Indonesia. Jakarta.
- Kemertian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, (2015). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 28 Tahun 2015 tentang Organisasi dan Tata Kerja Museum Nasional. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI. Jakarta.
- Kemertian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, (2015). Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 66 Tahun 2015 tentang Museum. Presiden Republik Indonesia. Jakarta
- Layuksugi, R. C. (2017). Museum Kemaritiman Makassar di Tanjung Bunga. *eDimensi Arsitektur Petra*, 5(2), 737-744.
- Maritime and Beachcoomers Museum. (2012, Maret 28). *ArchDaily*. Retrieved Desember 30, 2018 from <https://www.archdaily.com/221129/maritime-and-beachcoomers-museum-mecanoo>
- Neufert, E. (2001). *Architect's data* (3rd edition). Oxford: Blackwell Science.
- Panero, J. dan Martin, Z. (1979). *Human dimension and interior space*. New York: Whitney Library of Design.
- Pidato di sidang IMO, Presiden Jokowi komitmen jadikan Indonesia poros maritim dunia. (2016, April 20). Sekretariat Kabinet Republik Indonesia. Retrieved Desember 29, 2018 from <http://setkab.go.id/pidato-di-sidang-imo-presiden-jokowi-komitmen-jadikan-indonesia-poros-maritim-dunia/>
- Sepanjang 2017, 17.719 wisatawan mancanegara kunjungi Sulsel. (2018, Februari 1). *Tribun Makassar*. Retrieved Desember 30, 2018 from <http://makassar.tribunnews.com/2018/02/01/sepanjang-2017-17719-wisatawan-mancanegara-kunjungi-sulsel>