

# PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM KOTA MAKASSAR DENGAN KONSEP PINISIQ

## *Interior Design in Museum Kota Makassar with Pinisiq Concept*

NUR ALAMSYAH HATTA <sup>1</sup>

Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta

Jl. Parangtritis km 6,5 Sewon Bantul Yogyakarta

<sup>1)</sup> Email: alamsyahhatta666@gmail.com

### ***Abstract***

*Makassar, the gate of eastern Indonesia has great potential as a tourism city. One of them is tourism culture through museums with the historical relics. Museum is a building that was built in order to accommodate the relic of the past. Expected from the presence of these museums could raise awareness about the precious heritage of our ancestors. Ironically, people now think that museum is an old, boring, and unattractive building. The result will be obtained is a concept of museum that not just displaying some of relic and collection, but also as an amusement park for its visitor.*

*Based on the thought above, the author tries to analyze and find any information so that it appears a solution which is then used in the process of preservation of the collection and the museum building. Design theme at Museum Kota Makassar is pinisiq covered modern style and combined with the colonial feel of the building itself.*

*The concept of making pinisi, pinisiq shape transforms as interpretation of Makassar applied to the circulation and display systems retaining the existing building. Supporting facilities in this design are the lobby, gift shop, café, which will make visitors comfortable. This amusement concept will be blended with folklore and pinisiq's geometrical shapes with a little touch of colonial. This geometric formation is used in order to make the displayed looks more prominent and attractive.*

***Keywords: Interior, Museum, Makassar, Pinisiq***

## Abstrak

Makassar merupakan pintu gerbang wilayah timur Indonesia yang memiliki potensi besar dalam bidang pariwisata. Salah satunya yaitu pariwisata budaya melalui museum-museum yang menyimpan sisi historis kota Makassar. Museum adalah bangunan penting yang dapat mewadahi peninggalan masa lalu. Sehingga dari kehadiran museum ini, ada harapan agar masyarakat sadar akan kayanya harta warisan nenek moyang. Namun permasalahan yang dihadapi adalah pemikiran masyarakat yang menganggap museum sebagai sebuah bangunan kuno yang tidak menarik, serta membosankan. Hasil akhir yang ingin dicapai yaitu sebuah konsep museum yang tidak hanya menampilkan sebuah koleksi saja, tetapi juga sebagai wahana hiburan bagi pengunjung.

Berangkat dari pemikiran di atas, penulis mencoba menganalisis dan mencari informasi secara keseluruhan sehingga muncul solusi yang kemudian digunakan dalam proses pelestarian koleksi dan bangunan museum. Tema perancangan pada Museum Kota Makassar adalah Pinisiq yang dikemas dengan gaya modern dan dipadukan dengan nuansa kolonial bangunan itu sendiri.

Konsep prosesi pembuatan pinisiq, gubahan bentuk pinisiq sebagai interpretasi kota Makassar diterapkan ke dalam perancangan sirkulasi dan sistem display Museum Kota Makassar dengan tetap mempertahankan eksisting bangunan. Fasilitas pendukung dalam perencanaan ini; yaitu adanya lobby, ruang-ruang diskusi, cafe dan giftshop sehingga pengunjung akan merasa nyaman. Bentuk geometris digunakan agar yang dipamerkan, dapat terlihat lebih menonjol dan lebih menarik.

***Kata kunci: Interior, Museum, Makassar, Pinisiq***

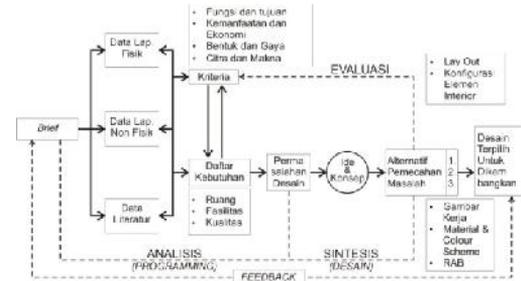
## PENDAHULUAN

Museum adalah sebuah lembaga yang diperuntukkan bagi masyarakat umum, tempat mengumpulkan, merawat, meriset, mengomunikasikan, dan memamerkan benda nyata kepada masyarakat serta melestarikan warisan budaya manusia, alam dan lingkungannya untuk tujuan studi, penelitian dan kesenangan atau hiburan. Karena itu ia bisa menjadi bahan studi oleh kalangan akademis, dokumentasi kekhasan masyarakat tertentu, ataupun dokumentasi dan pemikiran imajinatif pada masa depan. Sehingga dari kehadiran museum ini, ada harapan agar masyarakat luas sadar akan kayanya harta warisan dari nenek moyang kita. Namun ironisnya, masyarakat sekarang kurang tertarik akan kehadiran museum.

Museum cenderung dianggap sebagai gudang tempat penyimpanan barang bersejarah yang tidak menarik serta membosankan. Hal ini banyak disebabkan oleh faktor kurang matangnya perencanaan untuk mendirikan sebuah museum. Banyak museum yang keadaan dan kondisinya tidak memenuhi persyaratan dan perlu mendapat perhatian yang cukup serius untuk dapat dikategorikan sebagai museum dengan kualitas baik. Untuk itu diperlukan wadah atau fasilitas yang dapat mengakomodasi kebutuhan informasi dan rekreasi pengunjungnya. Lokasi Museum Kota Makassar yang strategis dan eksisting bangunan bernuansa kolonial merupakan potensi tersendiri yang dapat dieksplorasi dengan kemas nilai

filosofi pinisiq agar lebih menarik bagi pengunjung lokal maupun mancanegara.

## METODE



Gambar 1. Pola Pikir Perancangan  
(Sumber : Rosemary Kilmer., *Designing Interiors*. 1992)

## Pengumpulan Data Lapangan

Penulis melakukan *survey* lokasi dan wawancara terhadap pihak-pihak terkait yang sekiranya mampu memberi masukan untuk melengkapi data yang dikumpulkan sebelumnya. Data yang telah ada berupa layout gedung, analisa tapak luar, foto-foto, studi aktifitas dan fasilitas museum serta ukuran-ukuran gedung.

Lokasi yang menjadi tempat observasi terletak di jantung Kota Makassar dan mudah diakses. Gedung yang menjadi site perancangan memiliki luas sekitar 1100m<sup>2</sup>.

## Pengumpulan Data Literatur

Salah satu tahap awal dalam perancangan interior Museum Kota Makassar adalah pengumpulan data-data literatur dan tinjauan pustaka yang berhubungan dengan obyek perencanaan.

## Pengumpulan Data Tipologi

Tipologi adalah mengumpulkan data dari proyek proyek sejenis yang bisa dijadikan perbandingan untuk merancang sesuatu. Data tipologi yang dipakai

pada perancangan museum Kota Makassar adalah Museum Konferensi Asia Afrika dan Museum Louvre. Kedua tempat ini merupakan museum sejarah yang masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing.

### **Analisa Data**

Setelah semua data terkumpul, maka dalam tahap ini, informasi dan data yang diperoleh akan dianalisa untuk kemudian dievaluasi, dikomparasikan dan diterapkan dalam rancangan eksisting yang telah ada. Kemudian data tersebut akan dikelompokkan. Data kemudian diolah dalam *programming* dan menentukan standar perancangan yang akan digunakan seperti besaran ruang, karakteristik ruang, hubungan antar ruang, dan pengelompokan *zoning* dan *grouping*.

Analisa yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- Analisa aktifitas pengunjung
- Analisa motivasi
- Analisa teknik penyajian / *display*
- Analisa pencahayaan
- Analisa material
- Analisa kebutuhan ruang
- Analisa site plan dan eksisting

### **Menentukan Konsep Desain**

Setelah mengumpulkan data, menemukan dan memecahkan permasalahan, tahap berikutnya adalah memulai menentukan konsep yang ingin diwujudkan dalam perancangan museum ini. Konsep dalam desain interior adalah sebuah dasar pemikiran desainer dalam memecahkan permasalahan desain. Konsep juga digunakan sebagai acuan desain agar perancangan memiliki batasan desain sehingga saat merancang, desain tidak

terlalu meluas dan keluar jalur. Konsep akan membentuk batasan desain, suasana, bentuk, sirkulasi dan perilaku pengguna yang ingin dibentuk dan diharapkan oleh perancang dalam desainnya.

Dalam perancangan Museum Kota Makassar ini konsep yang digunakan adalah *folklore* dan bentuk geometri pinisiq. Sehingga bentuk-bentukan yang akan digunakan, akan mengusung nilai kearifan budaya setempat dan menggunakan bentuk geometris.

### **Skematik Desain**

Dalam skematik desain akan terjadi proses awal dari ide-ide spontan menuju desain akhir. Skematik desain diawali dengan sketsa-sketsa ide secara spontan baik ruang maupun perabot. Sketsa-sketsa ini tetap harus dibuat mengacu pada analisis pemecahan masalah yang sudah dibuat sebelumnya serta kebutuhan dan hubungan pengguna dengan ruang. Sketsa ide yang dibuat dapat berbentuk pembagian ruang, pola lantai dan plafon, sketsa bentuk perabot, perspektif suatu ruang untuk memperlihatkan suasana dari ruang tersebut.

### **Pembuatan Gambar Kerja Desain Akhir**

Tahap ini adalah tahap terakhir dalam proses desain dan perancangan. Desain yang sudah dibuat, diaplikasikan ke dalam gambar kerja yang detail dan lengkap dalam keterangan material dan *finishing* yang digunakan, ukuran-ukuran secara lengkap dan disajikan dengan format yang mudah dimengerti oleh orang-orang yang akan bekerja mengaplikasikan desain tersebut



dilakukan untuk menghindari terjadinya silau akibat cahaya yang masuk pada koleksi-koleksi yang berada dekat dengan jendela. Sedangkan pencahayaan buatan berasal dari lampu yang dipasang pada ruangan tersebut. Jenis lampu yang digunakan yaitu Fluorescent dan Halogen. Fluorescent digunakan untuk pencahayaan merata dengan teknik Downlight dan Uplight, serta sistem pencahayaan terarah dengan teknik Backlight. Sedangkan lampu jenis Halogen digunakan untuk sistem pencahayaan terarah dengan teknik spotlight.

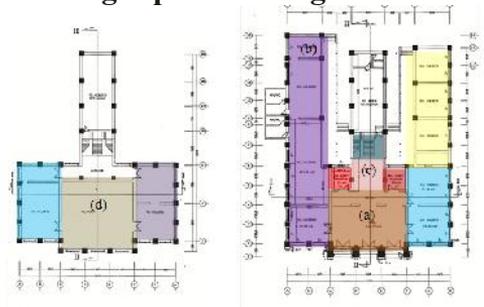
**PEMBAHASAN**

Meja *receptionist* ditengah-tengah hall museum mengambil bentuk bagian belakang *posi'* pinisiq dengan menggunakan material kaca dan konstruksi rangka metal. Penggunaan material kaca ditujukan atas pertimbangan eksisting bangunan asli yang menganut gaya *Art deco* agar tetap transparan dan muncul kesatuan dalamnya



Gambar 4 : Refensi Desain (Sumber : google images, 2016)

**1. Lingkup Perancangan**



Gambar 5. Lingkup Perancangan Interior (Sumber: Pengelola Museum Kota Makassar, 2016)

**2. Transformasi Bentuk**



Gambar 7. Tranformasi Bentuk (Sumber: Dokumen Pribadi)

**3. Skema Warna dan Material**

Warna yang diterapkan dalam perancangan museum kota makassar adalah warna-warna khas nuansa bangunan kolonial seperti putih *beige*, krem, abu-abu dan lain sebagainya.

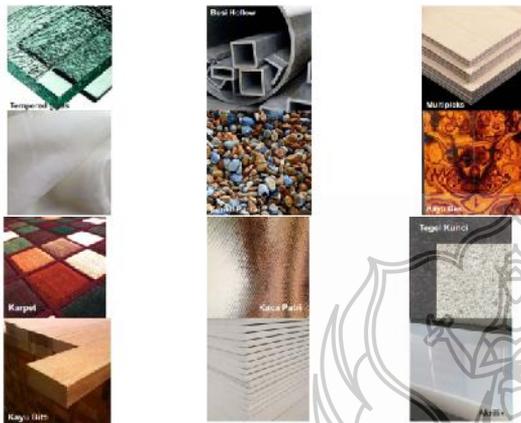


Gambar 7: Skema Warna (Sumber: Pinterest)

Material yang digunakan pada perancangan interior lobby hall, ruang pameran dan ruang sinema dan kafe di Musuem Kota Makassar ini yaitu material-material modern, seperti penggunaan *tempered glass*, besi hollow, akrilik, kaca patri dan lain-lain. Penggunaan material-material dipilih agar dapat memunculkan kesan modern tanpa merusak eksisting asli bangunan.



Gambar 9: Lobby sebelum redesain  
(Sumber: Survei penulis, 2016)



Gambar 8: Skema Bahan  
(Sumber: Dokumen pribadi)

Dilihat dari tampilan sebelumnya, penggunaan material solid dari *hall / lobby* museum ini memunculkan kesan kuno dan membosankan. Perancangan area ini bertujuan agar pengunjung bisa dengan mudah mengetahui letak pusat informasi dan sekaligus menampilkan kesan mewah diawal pengunjung memasuki museum.



Gambar 10: Lobby setelah redesain  
(Sumber: Dokumen pribadi)

Perencanaan interior hanya sebatas elemen interior, tidak pada struktur bangunan. Karena merupakan bangunan cagar budaya, maka treatment pada elemen interior yang merusak eksisting akan diminimalisir sehingga budaya pinisiq sebagai bagian dari unsur daerah kemudian dapat diterapkannya ke dalam desain interior museum bergaya kolonial tersebut.

Perancangan ini bertujuan untuk menjadikan museum sebagai sarana hiburan dan *education center* yang menarik bagi masyarakat setempat. Karena sebagian ruang merupakan area *open space*, maka perlu memperhatikan hubungan antar ruang dalam dan ruang luar sebagai bentuk daya tarik. Fasilitas seperti kafe misalnya yang sengaja

diposisikan di dekat area transisi agar para pengunjung dapat bersantai sambil beristirahat sejenak sebelum maupun sesudah berkeliling melihat museum ini.



Gambar 11: Ruang Pamer sebelum redesain (Sumber: Survei penulis, 2016)



Gambar 12: Lobby setelah redesain (Sumber: Dokumen pribadi)



Gambar 13: Ruang Pamer sebelum redesain (Sumber: Survei penulis, 2016)



Gambar 14: Lobby setelah redesain (Sumber: Dokumen pribadi)



Gambar 15: Ruang Pamer sebelum redesain (Sumber: Survei penulis, 2016)



Gambar 16: Lobby setelah redesain (Sumber: Dokumen pribadi)

Penataan jalur pergerakan dalam suatu kegiatan pameran untuk menghindari terciptanya suasana monoton karena adanya hubungan segaris lurus antara ruang yang satu dengan ruang yang lain perlu dilakukan agar memberikan kesan nyaman, menarik dan komunikatif antara objek pameran dan pengunjung.

Keseluruhan hal diatas jika diamati lebih jauh adalah sebuah alegori dalam penataan upacara yang telah memadukan unsur-unsur teknis, ekonomis dan kepercayaan menjadi suatu kesatuan agar tercipta sebuah perahu. Sehingga secara umum memungkinkan timbulnya motivasi, keinginan agar semua pihak yang terlibat dalam pembuatan perahu dapat menyelesaikan tujuan mereka dengan sebaik-baiknya. Dengan kata lain pengunjung dan pengelola dapat lebih

efektif dalam hubungannya. Hal-hal tersebut dibungkus dalam metafor-metafor yang diambil dari pola pergaulan masyarakat dan siklus kehidupan manusia.

## KESIMPULAN

Perancangan desain interior Museum Kota Makassar merupakan proyek yang membutuhkan kejelian dalam masalah penataan sirkulasi dan pengadaan fasilitas edukasi ketimbang pada aspek estetis pada interior ruang. Museum Kota Makassar merupakan bangunan cagar budaya dilindungi pemerintah dimana pengelola menginginkan interior ruang museum yang yang dapat mencerminkan identitas lokal Makassar bergaya modern tanpa mengubah eksisting asli bangunan. Konsep museum ini mengadopsi skema pembuatan pinisiq dan gubahan bentuk-bentuk dasar perahu, penggunaan material kayu ulin dan bitti yang difinishing modern serta pemanfaatan potensi alam seperti sinar matahari sebagai sumber energinya. Desain yang modern diharapkan juga akan berpengaruh pada tingginya tingkat minat berkunjung ke museum. Penerapan skema pembangunan pinisiq diharapkan museum mampu menjadi ruang publik yang menyatukan. Melalui redesain Museum Kota Makassar ini, museum tidak hanya berperan sebagai objek rekreasi namun juga berperan dalam memfasilitasi berbagai kegiatan berkebudayaan masyarakat setempat. Museum bukan saja menjadi arena pameran/pergelaran seni dalam arti luas, akan tetapi digunakan juga untuk

ajang pertukaran pikiran dan pendapat di antara budayawan, seniman, cendekiawan daerah melalui format seminar, diskusi, dialog atau workshop bahkan dapat digunakan sebagai ruang publik yang bisa digunakan oleh semua suku bangsa untuk beraktivitas dalam aspek kebudayaan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Neufert, Ernst. 2002. *Data Arsitek- Jilid 2 - Edisi 33*. Jakarta : Erlangga.
- Direktorat Jenderal Pariwisata. 2002. *Pengantar Pariwisata Indonesia*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan kebudayaan
- Pabittei H, Sitti Aminah. 1990. *Nilai-nilai luhur budaya spiritual masyarakat Amma Toa Kajang*. Indonesia; Kanwil Depdikbud Propinsi Sulawesi Selatan.
- Ching, Francis D.K. 1996. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Erlangga.
- \_\_\_\_\_ . 2011. *Desain Interior dengan Ilustrasi edisi kedua*.
- Nurmianto Eko. 1998. *Ergonomi Konsep Dasar Dan Aplikasinya*.
- Tedjo, Purakusuma. 1989. *Museum dan Objek Koleksi*. Jakarta : Balai pustaka
- Panero, Julius, -at al-. 1979. *New York. Human Dimension & Interior Space*, Whitney Library of Design.

- *Pedoman Pelaksanaan Teknis  
Proyek-Proyek Pengembangan  
Permuseuman di Indonesia* .Jakarta :  
Departemen Pariwisata
- Hatta, Ma'ruf, 2005. *Visualisasi  
Desain Interior dan Pengaruh Bagi  
Kehidupan*. Jakarta, Gramedia.
- Julius Panero dan Martin Zelnik.  
1979. *Dimensi Manusia dan Ruang  
Interior*. Erlangga: Jakarta.
- <http://blog.cityshoppingpoint.com/travelers-guide/louvre-museum-facts-history-location-map/> Diakses pada tanggal 10 Oktober 2016
- <https://www.youtube.com/watch?v=unso15Fj0FE> diakses pada tanggal 12 Desember 2016
- <http://e-journal.uajy.ac.id/2410/7/6TA12278.pdf> diunduh pada tanggal 13 Desember 2016
- <https://ktp09003.files.wordpress.com/2010/04/konsep-kemanusiaan.pptx> diunduh pada tanggal 12 Desember 2016

