

PERANCANGAN MUSEUM DIASPORA BUGIS DENGAN PENDEKATAN LOKALITAS

Alifah Azzahrah¹, Aida Adrianawati² dan Aditya Bayu Perdana³

^{1,2,3} Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257
alifahyanr@student.telkomuniversity.ac.id, aidaadrianawati@telkomuniversity.ac.id,
adityabayuperdana@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Passompe, julukan lain dari Suku Bugis yang melakukan Diaspora/ merantau keluar dari daerah asal mereka yaitu Sulawesi Selatan. Suku Bugis mulai melakukan Diaspora secara kecil-kecilan mulai dari tahun 1600 dan secara besar-besaran pada tahun 1900. Mereka berpencar keluar dari Sulawesi Selatan menuju provinsi hingga negara lain. Namun, kehebatan diaspora Suku Bugis kini tidak dikenali lagi utamanya oleh remaja Sulawesi Selatan. Sehingga untuk menghindari hilangnya identitas tersebut, maka didesain suatu museum di Sulawesi Selatan tepatnya di Center Point Of Indonesia. Dengan mengangkat konsep tematik, Museum Diaspora Bugis ini dibagi menjadi beberapa area yang dirunutkan dari area diaspora umum, perkapalan, perikanan, agrikultur, keagamaan, peperangan hingga kerajaan. Pada keseluruhan area tersebut memiliki suasana ruang sesuai dengan koleksi yang dipajang di area tersebut. Metode yang dilakukan pada perancangan ini adalah metode kualitatif yang didukung dengan observasi lapangan. Dengan pendekatan lokalitas dengan tema kapal pinisi pada museum diaspora bugis, diharapkan perancangan kali ini dapat kembali mengenalkan dan menghidupkan Kembali budaya dan sejarah suku bugis yang telah terserus gelombang modernisasi. Pendekatan lokalitas juga diharapkan dapat menjadi suatu tema yang mendukung pengelompokan pada storyline museum. Sehingga, dengan pendekatan diatas, dapat menyelesaikan permasalahan yang telah dipaparkan utamanya dalam modernisasi sekarang.

Kata Kunci : Diaspora, tematik, museum, pinisi, bugis.

Abstract : "Passompe" is another term for the Bugis ethnic group that engaged in diaspora or migration from their original region, South Sulawesi. The Bugis people began their diaspora in small numbers from around the 1600s, and it became more widespread in the 1900s. They dispersed from South Sulawesi to various provinces and even countries. However, the remarkable achievements of the Bugis diaspora are now often unrecognized, especially among the younger generation in South Sulawesi. To prevent the loss of this identity, a museum is being designed in South Sulawesi, specifically at the Center Point of Indonesia. Following a thematic concept, this Bugis Diaspora Museum is divided into several areas tracing the common diaspora, maritime activities, fishing, agriculture,

religion, warfare, and kingdoms. Each area is designed to match the collections displayed. The design approach used for this project is a qualitative method supported by field observations. By focusing on the theme of the traditional 'pinisi' boat, it is hoped that this design will reintroduce and revive the culture and history of the Bugis ethnic group, which has been overshadowed by modernization. The localization approach is also expected to provide a unifying theme for the museum's storyline, ultimately addressing the challenges posed by modernization today.

Keywords: diaspora, tematik, museum, pinisi, bugis.

PENDAHULUAN

“Layar sudah terkembang, kemudi sudah terpasang, aku lebih baik tenggelam dari surut langkah” merupakan pepatah Suku Bugis yang dikenal sebagai Suku Passompe’ (perantau). Diaspora Suku Bugis telah dimulai dari tahun 1600 dengan tujuan mencari kehidupan yang layak dan menghindari dari konflik dengan penjajah. Kehebatan dan kegigihan dari Suku Bugis mulai dikenali sehingga mulai ikut berperan serta dalam peperangan hingga kerajaan dari area diasporanya seperti Thailand dan Malaysia. Namun, dengan adanya kontaminasi budaya oleh globalisasi, identitas Diaspora Suku Bugis perlahan mulai menghilang. Kini remaja Suku Bugis yang tinggal di Sulawesi Selatan perlahan mulai meninggalkan sejarah dan identitas yang dulunya dipegang erat oleh leluhurnya (Akase, 2017).

Untuk mempertahankan identitas budaya tersebut, museum yang merupakan lembaga yang berfungsi untuk melindungi, mengembangkan, memanfaatkan, dan mengomunikasikan benda-benda koleksinya kepada masyarakat dapat menjadi solusi utama dari fenomena tersebut. Namun, di Provinsi Sulawesi Selatan, tepatnya di Kota Makassar terdapat dua museum utama, yaitu museum La Galigo dan museum Kota Makassar yang dikategorikan sebagai museum sejarah dan budaya. Kedua museum ini memamerkan koleksi-koleksi budaya secara universal sesuai dengan visi dan misi museum sebagai pusat pembelajaran dan rekreasi di Kawasan Timur Indonesia (Perdana, 2011). Sehingga, dengan koleksi yang universal dan tidak mengerucut pada budaya Sulawesi

Selatan, mengakibatkan kurangnya informasi mengenai ciri khas atau identitas budaya Sulawesi Selatan yang disampaikan melalui kedua museum tersebut.

Selain dari objek koleksi, penggunaan standarisasi lama juga berdampak pada tata letak atau pengelompokan objek pameran yang tidak berkelompok, atau storyline museum masih tidak tertata rapih. Sehingga informasi yang ingin disampaikan oleh museum tidak dapat tersampaikan dengan baik. Juga desain dari beberapa elemen museum, seperti display yang tidak sesuai dengan ergonomi, tata cahaya yang kurang menerangi objek pajang, penghawaan yang kurang, sirkulasi, dan sebagainya. Sehingga dengan standarisasi tersebut, tentunya desain museum dapat dikatakan tidak compatible dengan standarisasi dan juga trend yang diterapkan beberapa tahun terakhir.

METODE PENELITIAN

Adapun metode penelitian yang diterapkan pada perancangan ini didasarkan dari data primer melalui pengumpulan data secara kualitatif. Tahapan metode perancangan yang digunakan untuk perancangan museum Provinsi Sulawesi Selatan sebagai berikut

Wawancara dan Kuisisioner

Wawancara dilakukan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang telah dikumpulkan sebelumnya, untuk menggali informasi lebih dalam melalui narasumber. Pada pengumpulan data wawancara ini, dilakukan secara daring kepada beberapa pihak pengelola museum yang ada di Sulawesi Selatan yaitu Pak Ahmad sebagai staff BPCB Makassar dan Bu Meilyn Wulandari dari Konservator Museum Sri Baduga. Hasil wawancara yang direkam, kemudian dituliskan kembali sebagai data primer untuk perancangan.

Kuisisioner dilakukan untuk mengetahui urgensi atau permasalahan yang terbaru terkait dengan Museum yang ada di Sulawesi Selatan. Data ini kemudian

dianalisis dengan hasil permasalahan-permasalahan yang telah dilampirkan dilatar belakang perancangan.

Observasi

Observasi merupakan peninjauan objek dengan tujuan mendapat informasi, melalui sensor, audio, dan visual terhadap elemen interior yang ada dimuseum dan lingkungan sekitarnya. Elemen interior yang diamati ketika dilakukannya observasi utamanya adalah aktifitas, sirkulasi, penataan dan bentuk mebel dan ruang, serta utilitas, keamanan, dan penghawaan.

Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pengumpulan dokumen, dalam hal ini berupa foto yang didapatkan dari hasil studi lapangan. Foto yang dikumpulkan mencakup kondisi suasana ruangan dalam museum, display dan informasi tentang barang koleksi, hingga beberapa informasi yang diambil dari data resmi museum. Dokumen atau foto tersebut, dapat digunakan sebagai validasi dari data-data yang didapatkan dari hasil studi lapangan.

Studi Literatur

Studi literatur digunakan mendapatkan baik data-data primer maupun sekunder. Studi literatur digunakan untuk memvalidasi dan juga mencari fakta tentang kasus perancangan. Data yang didapatkan pada studi literatur, tentunya akan divalidasi melalui studi lapangan atau pencarian data lainnya yang dapat mendukung data literatur tersebut. Data-data yang dikumpulkan adalah standarisasi museum, permasalahan yang ada di Museum Sulawesi Selatan, serta literatur yang dikaitkan dengan konsep perancangan museum.

HASIL DAN DISKUSI

Penentuan tema dan konsep dilakukan dengan penjabaran elemen-elemen utama pada kapal secara makro dan kapal pinisi secara mikro. Penjabaran

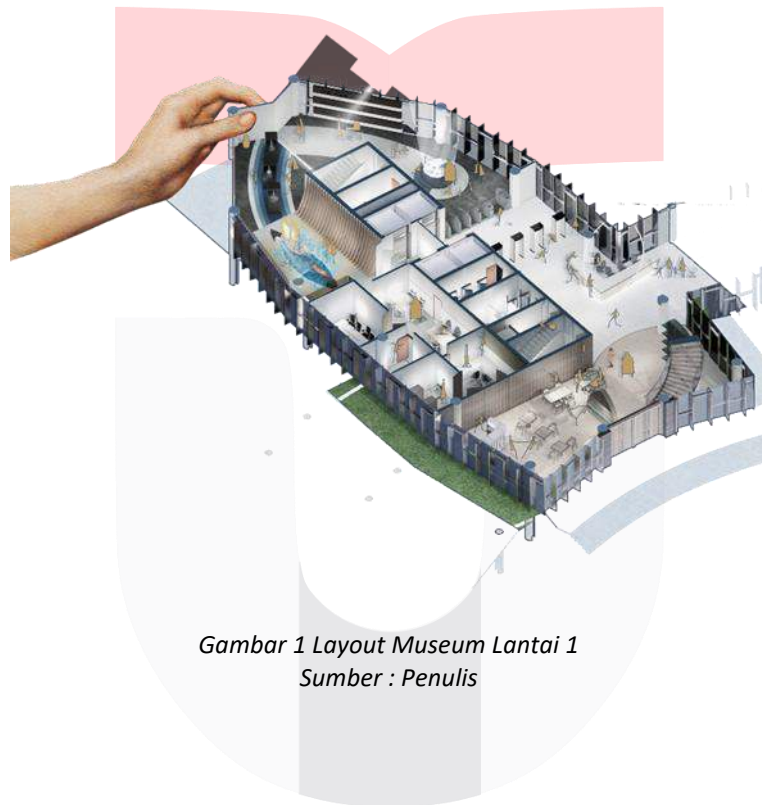
pada *mindmap* diawali dengan permasalahan utama yang telah dipaparkan sebelumnya, dengan turunan tema dan konsep hingga ditemukannya *keyword* yang akan menjadi acuan pada perancangan. Adapun konsep utama merupakan turunan dari kapal pinisi dengan konsep per-ruang tematik pada museum yang akan dibedakan menjadi beberapa bagian sesuai dengan karakteristik area tersebut. Diharapkan dengan penerapan tema dan konsep pada ruang dapat meningkatkan interioritas dan dapat berinteraksi langsung dengan pengunjung museum.

Konsep yang diaplikasikan pada perancangan ini adalah "*The Prau and Diaspora*" yang menjadi acuan atau konsep utama pada perancangan Museum Diaspora Bugis. Pemilihan "*The Prau*" didasari oleh tema perancangan yang mengangkat kapal pinisi sebagai objek utama dari diaspora Bugis. Kapal pinisi merupakan kapal yang digunakan oleh Suku Bugis untuk *Massompe'* atau melakukan penyebaran ke wilayah-eilayah yang ada diseluruh dunia. Walaupun Kapal Pinisi hanya merupakan satu dari banyaknya jenis-jenis kapal yang digunakan Suku Bugis dalam *Massompe'*, namun, Kapal Pinisi dianggap jenis kapal yang paling menggambarkan atau menjadi objek pencirian Suku Bugis. Pengaplikasian tersebut ditampilkan dengan mengeluarkan ciri utama dari elemen kapal pinisi hingga dapat menciptakan interioritas ruang museum. Kapal pinisi dapat diartikan sebagai objek yang kuat secara struktur dan material, monokromatik secara warna, serta dinamis dan linear secara sirkulasi. Pengaplikasian Kapal Pinisi hanya diaplikasikan pada area publik pada museum seperti *café library*, resepsionis, dan area kantor.

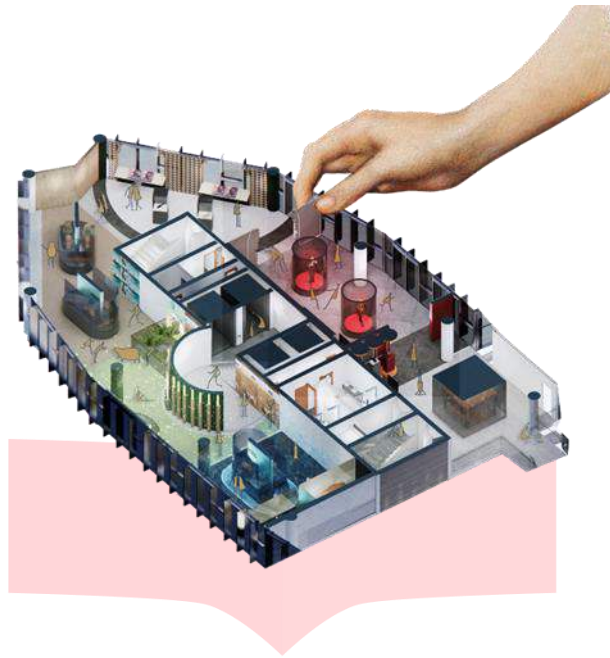
Selain kapal pinisi, pada perancangan museum juga akan dilakukan konseptualisasi ruang dalam ruang. Konsep ruang dalam ruang dapat terbentuk melalui adanya tema tertentu yang dapat membedakan satu area dengan area lainnya secara kontras. Ruang dalam ruang dalam museum dapat diaplikasikan dengan pembedaan area museum berdasarkan storyline yang dibagi berdasarkan

konsep kehidupan Suku Bugis seperti yang telah dipaparkan pada diagram diatas. Ruang-ruang akan dibagi secara tematik, dan diharapkan dapat menggambarkan suasana ruang yang berbeda, sehingga dapat meninggalkan kesan tertentu pada pengunjung, serta memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara pengunjung dan ruang museum.

Penerapan tema dan konsep tersebut dapat dilihat dari denah berwarna museum diaspora bugis pada gambar 1 dan gambar 2.



*Gambar 1 Layout Museum Lantai 1
Sumber : Penulis*



*Gambar 2 Layout Museum Lantai 2
Sumber : Penulis*

Konsep Storyline Tematik

Berikut adalah penerapan konsep tematik pada museum yang akan dipaparkan berdasarkan dari urutan storyline museum yaitu dari area diaspora, area perkapalan, area perairan, area agrikultur, area keagamaan, area peperangan hingga area kerajaan.

Area Diaspora Umum

Pada area ini diaplikasikan konsep ruang yaitu kapal pinisi yang merupakan konsep, penerapan pada area diaspora umum ini adalah dari penggunaan material pada bagian dinding pada area museum.

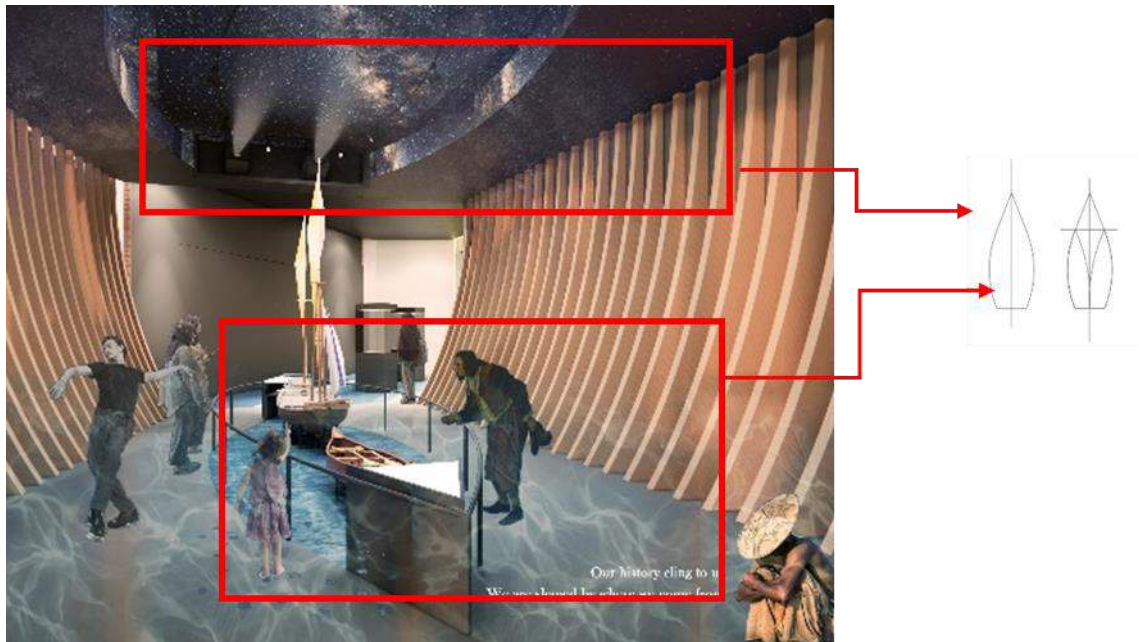


*Gambar 1 Area Diaspora
Sumber : Penulis*

Pada bagian dinding seperti Gambar 3 digunakan material kayu uru yang merupakan salah satu material yang digunakan untuk kapal. Warna dari area ini juga didasarkan dari warna kapal pinisi yang berwarna coklat dengan aksen warna biru pada beberapa bagian layarnya.

Area Perkapalan

Tematik area perkapalan diterapkan sesuai dengan isi barang koleksi yang dipajang yaitu beberapa Kapal sebagai ciri diaspora Suku Bugis beserta dengan alat pembuatan kapal dan juga peta yang digunakan Suku Bugis untuk berlayar. Suasana yang diharapkan dari area ini adalah dimana pengunjung dapat merasakan berada didalam kapal dimalam hari. Adapun penerapannya yaitu bentuk dasar Kapal Pinisi sesuai dengan ketemaan yang diaplikasikan pada pola ceiling dan lantai seperti pada Gambar 4 dibawah ini.



Gambar 2 Area Perkapalan
Sumber : Penulis

Dinding area Kapal sehingga membuat suasana berada didalam badan kapal pinisi yang merupakan transformasi bentuk dari badan atau lambung kapal pinisi itu sendiri. Untuk menampilkan dan memunculkan suasana ruang didalam hari, digunakan LED Proyektor yang memproyeksikan rasi bintang didalam hari.

Area Perikanan

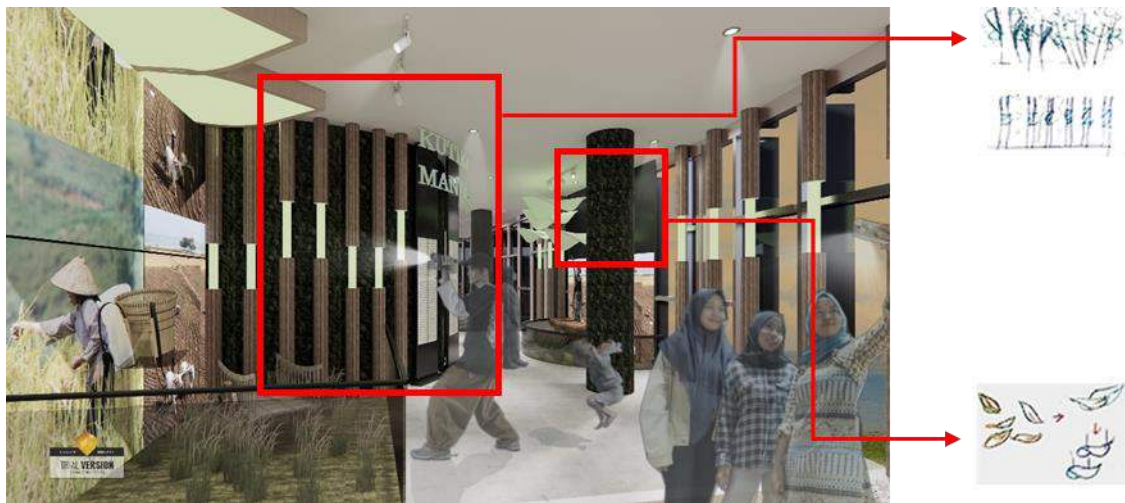


Gambar 3 Area Perairan
Sumber : Penulis

Sesuai dengan koleksi yang pajang yaitu alat memancing ikan yang merupakan cara awal Suku Bugis bertahan Ketika berada diarea diasporanya. Sesuai dengan isi koleksi, suasana yang ingin dicapai pada area ini adalah suasana yang berada dibawah laut. Suasana ruang ini dicapai dengan pengaplikasian konsep visual melalui konsep bentuk, warna, dan juga teknologi. Adapun beberapa konsep visual yang menonjol dari area ini yaitu Aksan ceiling dari bahan akrilik biru yang berbentuk seperti aliran air. Suasana berada didalam laut juga dicapai dari pengaplikasian material dan warna dari display dan juga aksan dari lantai area ini. Aksan Warna biru laut yang dapat menggambarkan suasana laut secara langsung serta Warna biru pada area lantai disekitar diorama, juga LED dan material akrilik seperti pada Gambar 5 diatas.

Area Perkebunan

Alat koleksi yang dipamerkan pada area ini adalah koleksi yang menunjukkan bagaimana suku Bugis berkebun/bercocok tanam utamanya pada kebutuhan pokok yaitu padi. Suasana ruang yang diharapkan pada area ini adalah pengunjung dapat merasakan berada dipedesaan beserta mengamati proses pengolahan padi yang dilakukan oleh Suku Bugis. Pada area ini terdapat beberapa transformasi bentuk yang dilakukan untuk memunculkan suasana ruang pada area ini. Beberapa transformasi bentuk yang dilakukan dapat dilihat dari Gambar 6.

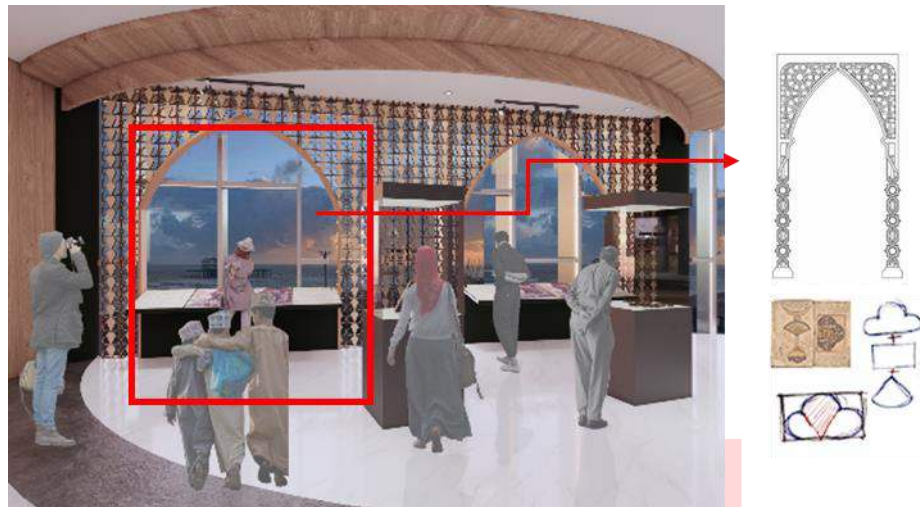


*Gambar 4 Area Perkebunan
Sumber : Penulis*

Selain dari bentuk, suasana ruang pada area ini juga dicapai melalui penggunaan material seperti material rumput sintesis pada area diorama koleksi, dan juga material akrilik hijau yang diaplikasikan pada elemen ceiling dan juga beberapa aksesoris yang ada pada interior museum ini. Penggunaan rumput sintesis pada diorama sebagai pendukung agar pengunjung lebih memahami konteks penggunaan dari benda koleksi. Pengaplikasian material untuk mendapatkan suasana ruang.

Area Keagamaan

Pada area keagamaan, Suku Bugis mulai mengenal dan membantu penyebaran agama Islam pada area diaspora mereka. Alat koleksi yang ada di area ini menunjukkan bagaimana proses diaspora Suku Bugis mempengaruhi penyebaran agama utamanya penyebaran agama Islam di Bali dan di Afrika. Salah satu desain untuk mencapai suasana ruang pada area ini adalah pada bentuk partisi yang membantu mengurangi banyaknya matahari yang masuk ke dalam area keagamaan dikarenakan terdapat beberapa koleksi yang berbahan organik.



*Gambar 5 Area Keagamaan
Sumber Penulis*

Area Peperangan

Pada area ini, dijelaskan dimana Suku Bugis yang terkenal dengan kekuatan dan kegigihan mereka, kini mulai menjadi bala bantuan hingga prajurit utama pada area diaspora-nya. Hal ini digambarkan dengan koleksi yang dipajang yaitu alat peperangan seperti baju zirah dan senjata. Suasana yang diharapkan pada area ini adalah suasana peperangan yang ditandai dengan penggunaan warna dan material pada elemen interior dan koleksi dari area ini. Berikut pada Gambar 8 digambarkan tentang area penerapan material akrilik merah yang menjadi aksen pada area ini.

Selain dari penggunaan material, penggunaan bentuk juga diterapkan pada area peperangan dimana bentuk medan peperangan seperti area reruntuhan bangunan diterapkan pada pintu masuk ke area peperangan. Berikut pada Gambar 8 Yang merupakan contoh pengimplementasi-an bentuk pada area peperangan di museum diaspora bugis ini.



Gambar 6 Area Peperangan
Sumber : Penulis

Area Kerajaan

Pada area kerajaan yang merupakan area tujuan akhir dari keseluruhan area museum, konsep utama yang diangkat dari perancangan ini adalah dari rumah kerjaan suku bugis yaitu *Balla' lompoo* dimana dari studi image dari area tersebut diangkat konsep warna beserta materialnya untuk diaplikasikan di area museum kerajaan ini.



Gambar 7 Area Kerajaan
Sumber : Penulis

Pada gambar 4.30 diatas, penerapan warna merah dan kuning pada display yang merupakan warna dominan dari rumah *Balla' lompoo* ini juga dijadikan aksan pada area kerajaan. Selain itu, pada area ini juga menggunakan material dengan bentuk yang hampir sama dengan *Balla' lompoo* .

DAFTAR PUSTAKA

Agustriayu, W. (2017). Museumku. *Arti Penting Museum Daerah Sebagai Cerminan Identitas Budaya Lokal*, 4.

Akase Teng, Muhammad & Akkase, Muhammad. (2020). THE PHILOSOPHY OF KAJAOLALIDDONG: A BASIC PATTERN OF LIFE AND CULTURE IN BUGIS AND MAKASSAR. *Systematic Reviews in Pharmacy*. 12.

Berikhistra, H. (2020). *Perancangan Interior Museum B.J Habibie*. Bandung: UNIKOM.

Boylan, Patrick J. 2004. *Running a Museum : A Practical Handbook*. ICOM

Buana, Muhammad & Perdana, Aditya. (2022). Sea of Names: Spatial and Toponymic Translations in the 19th Century Bugis Maps of the Malay Archipelago. 79-90.

LaurColeman. (1950). *Museum Buildings: Vol. one (First)*. THE AMERICAN ASSOCIATION OF MUSEUMS WASHINGTON, D. C.

C. Nagtegal, *De voormalige Zelfbesture Noe En Gouvernements Landschappen In Zuid-Oost Borneo* (Utrecht : N. V. A Oosthek's Uitgevers-Maatschappij, 1939

Dean, D. 1994. *Museum Exhibition : Theory and Practice*. New York: Routledge(Taylor and Francis E-Library).

Edson, G. (1994). *The handbook for museums*. New York: -.

Fitriany, D. (2014). Analisis Material. *Optimalisasi Program Perancangan Interior* , 4-5.

Fransisco, T. (2010). *Museum Budaya Dayak*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya.

Giyarto, 2008. "Selayang pandang Jambi". Klaten : Intan Perwira