

## PERANCANGAN BARU MUSEUM SEJARAH KAGAU KOTA PALU DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL

Fahrisyah Mohamad Rizki<sup>1</sup>, Dr. Ully Irma Maulina Hanafiah<sup>2</sup> dan Titihan Sarihati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257

[fahrisyah@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:fahrisyah@student.telkomuniversity.ac.id), [ullyirmaulinafia@telkomuniversity.ac.id](mailto:ullyirmaulinafia@telkomuniversity.ac.id),

[titiansarihati@telkomuniversity.ac.id](mailto:titiansarihati@telkomuniversity.ac.id)

**Abstrak:** Museum Sejarah Kagau Kota Palu dirancang sebagai upaya pelestarian warisan sejarah dan budaya Kota Palu, ibu kota Provinsi Sulawesi Tengah, yang memiliki akar sejarah dari Kerajaan Kagau. Museum ini bertujuan tidak hanya sebagai tempat penyimpanan artefak, tetapi juga sebagai pusat edukasi dan interaksi masyarakat. Dengan koleksi yang mencakup periode prasejarah hingga era kerajaan modern, museum ini diharapkan menjadi sumber pengetahuan yang komprehensif. Desain pada museum ini mempertimbangkan kebutuhan masyarakat akan ruang edukasi interaktif, fasilitas publik multifungsi, dan area penelitian akademis. Pendekatan desain modern dengan mempertimbangkan konteks lokal memastikan museum ini informatif sekaligus menarik bagi berbagai kalangan pengunjung. Warisan budaya Kota Palu dipresentasikan secara inovatif, menjadikan museum ini tidak hanya sebagai tempat belajar tetapi juga ikon baru kota. Museum ini berpotensi menarik wisatawan domestik dan internasional, sekaligus mendorong perkembangan ekonomi kreatif melalui promosi wisata budaya. Dengan perancangan matang dan partisipasi aktif berbagai pihak, Museum Sejarah Kagau diharapkan menjadi institusi yang relevan dan berkelanjutan bagi masyarakat Kota Palu. Selain pelestarian sejarah, museum ini juga menjadi referensi penting bagi perancangan museum tematik lainnya.

**Kata Kunci:** Kota Palu, Kerajaan, Museum

**Abstract:** The Kagau History Museum of Palu City was designed as an effort to preserve the historical and cultural heritage of Palu City, the capital of Central Sulawesi Province, which has historical roots from the Kagau Kingdom. This museum aims not only as a place to store artifacts, but also as a center for education and community interaction. With collections spanning the prehistoric period to the modern kingdom era, this museum is expected to be a comprehensive source of knowledge. The design of this museum considers the community's need for interactive educational spaces, multifunctional public facilities, and academic research areas. A modern design approach that takes into account the local context ensures that this museum is both informative and attractive to a wide range of visitors. The cultural heritage of Palu City is presented innovatively, making this museum not only a place of learning but also a new icon of the city. This museum has the potential to attract domestic and international tourists, while

*encouraging the development of the creative economy through the promotion of cultural tourism. With careful design and active participation from various parties, the Kagaua History Museum is expected to become a relevant and sustainable institution for the people of Palu City. In addition to preserving history, this museum is also an important reference for the design of other thematic museums.*

**Keywords:** *Palu City, Kingdom, Museum*

## PENDAHULUAN

Kota Palu memiliki sejarah yang kaya, dimulai dari pembentukan Kerajaan Kagaua yang berasal dari kesatuan empat kampung: Besusu, Kamonji, Lere, dan Baru. Sejarah kota ini mencakup empat zaman utama, yakni era terbentuknya Lembah Palu, masa kerajaan dan Islam, perlawanan terhadap penjajahan, serta zaman kemerdekaan (Masyhuddin, 1997). Pada tahun 2023, Kota Palu dijuluki "Negeri 1000 Megalit" untuk melestarikan warisan budaya megalitik di kawasan Lore Lindu, yang mencakup artefak seperti dolmen dan menhir. Warisan ini mencerminkan peradaban kuno yang memerlukan pelestarian. Dengan begitu, pendirian Museum Sejarah Kagaua menjadi langkah penting untuk mendokumentasikan dan merawat warisan budaya dan sejarah ini secara modern dan terorganisir.

Museum ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan masyarakat akan edukasi dan pelestarian budaya, termasuk artefak penting seperti situs Dayo Mpoluku, Sou Raja, serta benda bergerak seperti pedang Guma, tombak Tavala, dan gong Tawa-Tawa. Selain berfungsi sebagai tempat penyimpanan, museum ini juga akan menjadi ruang penelitian, pembelajaran, dan konservasi. Fasilitas publik multifungsi dirancang untuk mendukung kegiatan komunitas, galeri seni, dan perkembangan ekonomi kreatif. Dengan pendekatan desain modern yang interaktif dan melibatkan partisipasi masyarakat, museum ini diharapkan menjadi ruang memorial yang relevan

bagi generasi kini dan mendatang. Hal ini sejalan dengan UU No. 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya, yang menegaskan pentingnya pelestarian warisan budaya oleh pemerintah dan masyarakat.

Museum Sejarah Kagaua Kota Palu diharapkan menjadi ikon baru yang merepresentasikan identitas budaya Kota Palu. Dengan lokasi strategis yang berdampingan dengan Souraja, museum ini tidak hanya menjadi sarana pelestarian budaya, tetapi juga mendukung pertumbuhan pariwisata dan ekonomi kreatif. Desainnya memadukan teknik penyajian modern, alur pameran yang jelas, serta aksesibilitas untuk semua kalangan. Kehadirannya diharapkan mampu menarik wisatawan domestik dan internasional, memperkaya wawasan masyarakat lokal, dan mempromosikan kebanggaan terhadap sejarah Kota Palu. Melalui perancangan ini, museum dapat menjadi institusi yang relevan, bermanfaat, dan berkelanjutan, sekaligus menjadi referensi dalam pengembangan museum tematik di masa depan.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam jurnal ini adalah metode kualitatif, yang berfokus pada pengumpulan dan analisis data secara mendalam untuk memahami konteks budaya dan sejarah, dengan tahapan metode di antaranya :

1. dilakukan studi lapangan yang mencakup observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi masalah serta melengkapi data melalui studi banding di museum terkait, seperti Museum Geologi di Bandung dan Museum Sulawesi Tengah di Palu.
2. Observasi langsung pada site proyek juga dilakukan untuk memetakan situs sejarah seperti peninggalan megalit di Mantikulore serta menggali

cerita dari ketua dewan adat suku Kaili mengenai sejarah Lembah Palu. Hasil observasi ini bertujuan menentukan layout ruang, alur aktivitas, elemen interior, dan fasilitas museum.

3. Wawancara mendalam melibatkan berbagai narasumber, termasuk kepala dinas kebudayaan, arkeolog, sejarawan, dan keturunan Raja Parampasi, yang memberikan wawasan penting tentang sejarah dan budaya lokal.
4. studi literatur menggunakan buku, jurnal penelitian, dan dokumen sejarah seperti Sejarah Kagaua Palu dan DE WEST-TORADJAS OP MIDDEN-CELEBES untuk memperkuat data dan mendukung analisis. Metode ini dirancang untuk mendapatkan data yang valid, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan perancangan.

## **HASIL DAN DISKUSI**

### **Pendekatan Kontekstual**

Pendekatan desain Museum Kagaua menggunakan konsep kontekstual yang terinspirasi dari cagar budaya Souraja (rumah raja) di Kota Palu. Pendekatan ini mengutamakan harmoni antara bangunan baru dan lingkungan sekitar, mencakup elemen fisik seperti bentuk, warna, pola, serta aspek simbolik yang memuat nilai-nilai tradisi. Gaya interior Tradisional Kontemporer dipilih agar tercipta kesatuan antara desain interior, arsitektur, dan lingkungan tapak, memberikan pengalaman khas bagi pengunjung. Museum ini dirancang untuk menghormati sejarah lokal sambil menawarkan suasana edukatif yang menarik. Kontekstual dalam desain bertujuan menjadikan bangunan ini tidak hanya berdiri sendiri tetapi juga melengkapi karakter kawasan yang ada. Bangunan ini mengadopsi elemen-elemen khas Souraja, seperti pola tradisional yang diperbarui dengan sentuhan kontemporer, untuk menciptakan keselarasan

visual. Dengan pendekatan ini, museum diharapkan mampu menjadi ikon budaya sekaligus landmark edukasi di Kota Palu.

Faktor-faktor yang memengaruhi elemen kontekstual meliputi fitur fisik bangunan, hubungan dengan tapak, serta interaksi dengan bangunan sekitar. Konfigurasi bangunan harus mempertimbangkan memori masa lalu dan kesesuaian dengan struktur yang ada. Konsep kontekstual juga mencakup hubungan antara gaya dan material, baik dalam kesamaan maupun perbedaannya, untuk menciptakan efek kohesif. Bangunan baru harus memperkuat identitas lingkungan alih-alih mengganggu (Masyhuddin, 1997) & (Wolfords, 2004). Museum Kagaua menerapkan elemen ini melalui penggunaan pola, material, dan tata ruang yang mencerminkan nilai budaya lokal. Pendekatan desain ini menciptakan hubungan harmonis antara bangunan baru dengan landmark bersejarah di sekitarnya. Hasilnya adalah sebuah museum yang tidak hanya fungsional tetapi juga kaya akan nilai estetika dan sejarah.

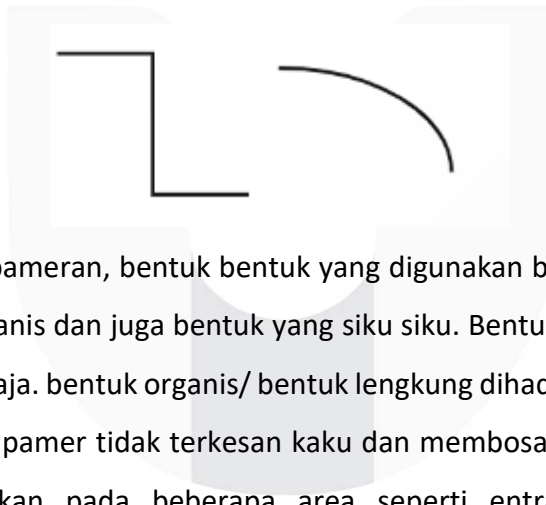
### **Analisi Tema**

Pada perancangan baru Museum Kagaua di kota Palu ini menggunakan tema "Journey through Kingdom Time," yang berarti perjalanan melintasi masa kerajaan dari awal hingga akhir. Tema ini bertujuan memberikan informasi sejarah melalui alur sirkulasi berbasis lini masa yang selaras dengan konsep evokatif, untuk menyampaikan narasi interior yang berkaitan dengan sejarah kerajaan. Dalam mewujudkan penyampaian informasi dan edukasi, museum dirancang dengan fasilitas interaktif yang mendorong ketertarikan pengunjung sekaligus memberikan pengalaman unik dan menyenangkan. Pendekatan ini diharapkan mampu menciptakan suasana yang mendalam, menggambarkan suasana pada masa kerajaan, dan menghidupkan kembali cerita sejarah melalui benda koleksi serta narasi yang ditampilkan. Dengan demikian, museum ini diharapkan dapat menarik perhatian lebih banyak pengunjung dan mengubah persepsi mereka terhadap museum tradisional.

### **Analisis Konsep Implementasi**

Konsep ruang dirancang untuk mendukung tema dengan menciptakan pengalaman yang berkesan bagi pengunjung melalui elemen-elemen seperti permainan cahaya, warna, material, bentuk, dan struktur. Suasana ruang disesuaikan dengan storyline dan benda koleksi yang dipamerkan, sehingga menciptakan variasi pengalaman yang berbeda sesuai alur cerita. Benda koleksi dan narasi yang dipilih diharapkan mampu memberikan gambaran nyata tentang kehidupan pada masa kerajaan, menjadikan pengunjung lebih terhubung dengan sejarah. Pengalaman ini dirancang agar pengunjung tidak hanya mendapatkan informasi, tetapi juga merasakan suasana dan nilai historis yang mendalam. Dengan pendekatan ini, museum dapat memberikan kesan yang mendalam dan relevan dengan kebutuhan edukasi dan rekreasi masa kini.

### **Konsep Bentuk**




Pada area pameran, bentuk bentuk yang digunakan banyak menghadirkan bentuk bentuk organis dan juga bentuk yang siku siku. Bentuk organis hadir pada area sejarah Raja-raja. bentuk organis/ bentuk lengkung dihadirkan dengan tujuan agar bentuk ruang pamer tidak terkesan kaku dan membosankan. Untuk bentuk siku siku, dihadirkan pada beberapa area seperti entrance, area sejarah terbentuknya Sulawesi tengah dan area pola pemukiman.

Bentuk bentuk tersebut juga bisa ditemukan dalam penerapan media pamer. Pada area sejarah banyak menggunakan vitri dan media penyajian koleksi lainnya dengan bentuk bentuk yang organis. Sedangkan untuk bentuk bentuk yang siku siku, banyak dihadirkan pada vitrin dan media lainnya pada area pra Sejarah.

### Konsep Material



Pada ruangan administrasi dan perkantoran menggunakan banyak menggunakan material kayu. Material kayu kayuan banyak hadir di fasilitas untuk para pegawai seperti meja, kursi dan juga lemari. Adapun untuk material lain nya adalah sebagai berikut:

MATERIAL	JENIS MATERIAL	LOKASI
	Lantai Parket	Lantai ruang kantor, perpustakaan, ruang staff, ruang serbaguna, ruang pameran
	Lantai keramik 40 x 40 cm	Koridor ruang kantor, ruang serbaguna, koridor ruang kepala museum
	Gypsum 3mm	Material ceiling dan dinding
	Kayu jati	Lemari, meja ruang kantor, ceiling ruang pameran 1

	Kayu cendana	Ceiling ruang pameran 2
---	--------------	-------------------------

### Konsep Pencahayaan

Pada beberapa ruangan, seperti area kantor banyak menggunakan sinar matahari sebagai sumber pencahayaan utama. Namun, tidak jarang juga pencahayaan buatan digunakan sebagai sumber cahaya. Adapun jenis lampu yang digunakan pada ruangan-ruangan tersebut antara lain sebagai berikut:




GAMBAR	JENIS	LOKASI
	Philips LED downlight gen 3	Ruang staff, ruang kepala dan wakil kepala museum, koridor ruang kantor, ruang pameran, ruang Gedung serbaguna
	Philips ST030T LED20	Ruang pameran, dan area pertunjukan Gedung serbaguna

### Konsep Penghawaan

Penghawaan yang digunakan pada beberapa fasilitas, seperti ruangan staff menggunakan penghawaan alami sebagai sumber utama penghawaan. Namun, penghawaan buatan saja tidak cukup untuk mendukung produktivitas



kerja dari para staff maupun pengunjung, maka digunakan juga penghawaan buatan yang berasal dari AC. Adapun jenis AC antara lain sebagai berikut:

GAMBAR	JENIS	RUANG
	Ac split ducted daikin FDBD18ARV16	Ruang pameran dan perpustakaan
	Ac cassette GX 30ACTY	Ruang Audio Visual
	Ac split daikin FTC50NV12	Ruang staff

### Konsep Story Line

Storyline Museum Kagaua Kota Palu disusun berdasarkan timeline dari masa pra-sejarah hingga masa kepemimpinan raja terakhir, raja ke-12. Alur ini dibagi menjadi beberapa segmentasi sejarah sebagai berikut:

#### Pra-sejarah

Museum dimulai dengan segmentasi pra-sejarah yang menjelaskan peristiwa-peristiwa sebelum berdirinya Kerajaan Kota Palu, memberikan pengantar mengenai asal-usul kerajaan dan wilayah Kota Palu.

#### Raja ke-1

Area ini mengisahkan raja pertama, Pue Nggiri, yang mendirikan Kerajaan Kota Palu dan memulai migrasi ke Lembah Palu, memperkenalkan sejarah awal kerajaan.

**Raja ke-2**

Pengunjung akan diperkenalkan dengan raja kedua, Labugulili, yang merupakan anak dari raja pertama. Di sini, pengunjung mempelajari perjalanan dan masa kepemimpinan raja Labugulili selama 10 tahun.

**Raja ke-8**

Pada area ini, informasi tentang raja Jodjokodi yang memindahkan pusat pemerintahan dari Besusu ke Lere dan Kamonji, serta pembangunan Souraja pada tahun 1892, akan dipaparkan.

**Raja ke-9**

Raja Parampasi, anak dari raja Jodjokodi, melanjutkan pemerintahan di Lere dan Kamonji. Area ini akan menyajikan informasi mengenai masa pemerintahan raja Parampasi.

**Raja ke-10**

Di area ini, pengunjung akan mempelajari sejarah raja Idjazah, yang memimpin di tengah dominasi kolonial Belanda, dan memiliki masa pemerintahan paling singkat (1918-1921).

**Raja ke-11**

Raja Djanggola memimpin pada masa transisi penting menuju kemerdekaan Indonesia, khususnya selama revolusi fisik, memperlihatkan peran kerajaan dalam perjuangan kemerdekaan.

**Raja ke-12**

Area terakhir ini mengisahkan raja Tjajo Idjazah, yang memimpin pada masa ketegangan pemberontakan Permesta dan penggunaan istana sebagai markas militer. Pada tahun 1960, Kerajaan Palu resmi dibubarkan.

Storyline ini dirancang untuk membawa pengunjung melalui sejarah Kerajaan Palu secara berurutan, menciptakan pengalaman edukatif dan informatif.

**Konsep Implementasi Kontekstual**

Berikut adalah pemaparan konsep implementasi kontekstual pada Museum Kagaua Palu. Penjelasan dimulai dari konsep awal storyline mulai dari koleksi pra- sejarah, hingga area kerajaan pada bagian akhir storyline museum:

#### **Area Pra-Sejarah**



Area pra-sejarah pada museum ini menggambarkan kehidupan awal masyarakat Palu yang konon tinggal di dataran tinggi Lore Lindu sebelum bermigrasi ke Lembah Palu dan Kawatuna. Lore Lindu kaya akan peninggalan arkeologi, seperti megalit, yang mencatat jejak kehidupan kuno. Perpindahan ini kemungkinan dipengaruhi oleh kebutuhan akan lahan subur, akses air lebih baik, atau faktor lain seperti perubahan iklim atau konflik.

#### **Area Raja ke-1 dan ke-2**

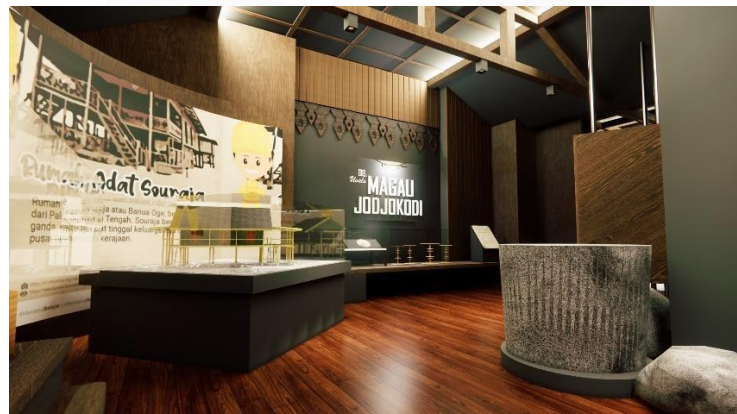


Area ke-1 yaitu Raja Pue Nggiri menggambarkan kejayaannya di Lembah Palu dengan elemen-elemen yang mencerminkan kekuatan, kebijaksanaan, dan

hubungan spiritual dengan alam. Dinding ruangan dihiasi lukisan dan relief yang menceritakan perjalanan hidupnya, menggunakan teknologi proyektor untuk memancarkan energi perjuangan dan keberhasilan. Sedangkan area raja ke-2 yaitu Raja Labu Gulili menonjolkan kebijaksanaan dan keberaniannya dengan nuansa alam yang kuat. Video mapping di lantai menggambarkan aliran Sungai Palu, mencerminkan perjalanan hidup Raja Labu Gulili yang terkait erat dengan kehidupan masyarakat sepanjang sungai.



### Area Raja ke-8 dan ke-9



Area raja ke-8 yaitu Raja Yodjokodi menghadirkan suasana bangunan Souraja (Banua Oge), simbol kebesaran dan pusat pemerintahan yang ia bangun. Dan pada area raja ke-9 yaitu Raja Parampasi menonjolkan keberanian dan pengabdian melalui ornamen seperti obor dinding dan patung kuda besar, yang

melambangkan kekuatan dan keteguhan, merepresentasikan kepemimpinan heroik Raja Parampasi.



## KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa tema *"Journey Through Kingdom Time"* dipilih untuk Museum Kagaua guna menggambarkan perjalanan linimasa dari awal terbentuknya Lembah Palu hingga masa transisi dari kerajaan ke pemerintahan modern. Pendekatan kontekstual yang memanfaatkan elemen Cagar Budaya Souraja menciptakan suasana khas dan memberikan pengalaman unik bagi pengunjung. Konsep tradisional minimalis yang diterapkan diharapkan menghadirkan kesenangan dan rasa menyatu dengan sejarah raja-raja melalui nilai budaya Souraja.

Adapun saran yang diberikan, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi desainer interior dan mahasiswa, khususnya dalam standarisasi perancangan proyek serupa. Selain itu, penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai panduan pembelajaran dan penyusunan Tugas Akhir dengan tema yang serupa. Bagi masyarakat umum, hasil penelitian ini diharapkan menjadi sumber informasi yang bermanfaat dan dapat dioptimalkan dalam desain museum.

## DAFTAR PUSTAKA

Alhamdani, M. R. (2010). *Strategi dan Aplikasi Pendekatan Kontekstual dalam Perancangan Karya Arsitektural Renzo Piano*. Yogyakarta: Program Pasca Sarjana Universitas Gadjah Mada.

Masyhuddin, H. M. (1997). *Palu Meniti Zaman*. Palu: BAPPEDA.

Wolfords, J. (2004). *rchitectural Contextualism in Twentieth Century, With Particular References To The Architects E.Fay Jones and John Carl Warnecke*. Georgia: Georgia Institute of Technology.

Veni H.C, Y., & Kristanto, L. (2017). Pusat Kebudayaan Sulawesi Tengah di Palu. *JURNAL eDIMENSI ARSITEKTUR*, 361-368.

KRUYT, A. C. (1938). *DE WEST-TORADJAS OP MIDDEN-CELEBES*. holland.

