

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Museum *Lipa Sabbe* adalah sarana untuk melestarikan dan wisata ilmu mengenai *Lipa Sabbe* di Makassar. *Lipa Sabbe* adalah kain sarung khas dari bugis. Dalam Bahasa Bugis, *Lipa Sabbe* berarti sarung sutera. Biasanya digunakan sebagai bawahan baik oleh pria maupun wanita. (Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Kementrian Hukum & H.A.M. R.I.). Museum ini dikelola oleh Pemerintah Provinsi Sulawesi Selatan yang dibangun di tanah seluas dengan luas bangunan 30.853 m² dengan luas perancangan ± 2.128 m², terletak di Jalan Masjid Raya, Kel. Timungan Lompoa, Kec. Bontoala, Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Objek pameran yang terdapat pada museum ini ialah sejarah kain tenun sutera khas Bugis, sejarah terbentuknya Sulawesi Selatan, berbagai macam corak kain tenun sutera, jenis-jenis alat tenun, proses pengolahan benang sutera, proses pembuatan *Lipa Sabbe*, serta cara perawatan *Lipa Sabbe*. Sasaran utama museum ditujukan kepada para pelajar SMA dan juga terbuka untuk umum.

Belum adanya sebuah lembaga yang mewadahi koleksi warisan budaya *Lipa Sabbe* di Makassar, sehingga salah satu upaya yang dilakukan adalah merancang sebuah fasilitas publik yang dapat mewadahi segala kegiatan kreativitas masyarakat dalam bidang tekstil. Hal tersebut selaras dengan misi Provinsi Sulawesi Selatan dalam Pembangunan Kepariwisata Daerah (Peraturan Daerah Prov. Sulawesi Selatan No. 2 Tahun 2015), yaitu mengembangkan kekayaan dan keragaman budaya, mendorong perkembangan ekonomi kreatif berbasis media, desain dan ilmu pengetahuan dan teknologi serta ekonomi kreatif berbasis seni dan budaya. Maka dari hal tersebut perencanaan pembuatan fasilitas berupa Museum *Lipa Sabbe* di Makassar diharapkan mampu mendorong pengembangan potensi ekonomi kreatif yang ada.

Sebagaimana diketahui bahwa *Lipa Sabbe* atau kain tenun sutera Bugis ini ditetapkan sebagai budaya tak benda Indonesia pada tahun 2016. *Lipa Sabbe* mengandung nilai-nilai tradisional yang merupakan ciri khas daerah. Namun, kurangnya minat pelajar terhadap fashion tradisional diantaranya ialah seni budaya kain *Lipa Sabbe*. Minat belajar pelajar masih rendah dalam mempelajari budaya. Dimana pada sekolah juga tidak memberikan ilmu tentang nilai-nilai *Lipa Sabbe* pada mata pelajaran seni kepada pelajar hal ini membuat banyaknya pelajar maupun masyarakat umum yang belum mengetahui dan memahami tentang nilai-nilai dari seni hias Bugis itu sendiri. Serta beberapa macam motif *Lipa Sabbe* banyak yang belum diketahui oleh masyarakat, kemudian juga terdapat beberapa *Lipa Sabbe* kuno yang tidak lagi di produksi dan dapat dimanfaatkan untuk dilestarikan dan dipamerkan sebagai bahan penelitian dan pembelajaran juga sebagai ajang promosi baik di tingkat nasional maupun International.

Permasalahan interior pada bangunan eksisting antara lain ialah dibutuhkan treatment khusus untuk ruang dan sistem display terkhusus kain *Lipa Sabbe* yang mempunyai sifat rentan akan kerusakan, baik itu dalam mengolah pencahayaan, penghawaan, maupun keamanan. Berdasarkan hasil studi banding dari Museum Batik Danar Hadi Surakarta, Museum Tekstil Jakarta, dan Museum Batik Indonesia TMII terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan yang bisa dimanfaatkan dan dipelajari untuk perancangan museum ini. Kelebihan dari kedua studi banding ialah pada pencahayaan telah memberikan treatment khusus terhadap objek kain pada area ruang pamer ialah dengan menggunakan banyak pencahayaan buatan dikarenakan tempat yang tergolong panas akan memengaruhi penyimpanan koleksi. Maka dari itu digunakan *spotlight* pada area pamer dan lampu *fluorescent* sebagai *general lamp*. Pencahayaan alami dimanfaatkan pada koridor museum karena termasuk area terbuka. Hal yang dapat menjadi poin penting dalam perancangan ini ialah pentingnya mendesain display museum sesuai dengan standarisasi agar informasi yang ingin disampaikan dari benda pamer dapat tersampaikan dengan baik kepada pengunjung, dan memperhatikan standarisasi pada museum.

Beberapa fasilitas rekreatif yang disediakan di dalam museum ini salah satunya ialah menyediakan area pameran dan area workshop. Oleh karena itu, perlu dilakukan perancangan Museum *Lipa Sabbe* di Kota Makassar. Tujuan Perancangan dari proyek ini adalah merancang interior Museum *Lipa Sabbe* agar kain *Lipa Sabbe* tetap aman dan nyaman dipamerkan secara rekreatif dengan pendekatan Analogi makna dari kain tenun sutera Bugis Tema tersebut diimplementasikan pada display pameran dan treatment dinding museum.

1.2 Identifikasi Permasalahan dan Potensi

Berdasarkan penjelasan yang dikemukakan pada latar belakang dan beberapa studi banding dari Museum Batik Danar Hadi dan Museum Batik Indonesia, maka dapat ditemukan identifikasi masalah dan potensi desain sebagai berikut:

1.2.1 Permasalahan

a. Umum:

- Belum adanya sebuah lembaga yang mewadahi koleksi warisan budaya *Lipa Sabbe* di Makassar sebagai upaya memperkenalkan potensi daerah Sulawesi Selatan sebagai daerah kreatif sehingga memiliki nilai tambah dalam perkembangan ekonomi kreatif.
- Minat belajar pelajar dan masyarakat masih rendah dalam mempelajari seni budaya terutama mengenai nilai-nilai dari *Lipa Sabbe*. Sekolah juga tidak memberikan ilmu tentang nilai-nilai *Lipa Sabbe* pada mata pelajaran seni kepada pelajar.
- Dibutuhkan ruang interior yang dapat memperkenalkan dan melestarikan budaya Bugis melalui pengalaman ruang.
- Terdapat beberapa *Lipa Sabbe* kuno yang tidak lagi di produksi.

b. Studi Eksisting:

- Terdapat banyak material kaca pada elemen dinding. Sehingga dapat membuat kain *Lipa Sabbe* rentan akan kerusakan jika tidak ada *treatment* khusus pada elemen dinding tersebut. Warna kain akan melemah jika terpapar sinar matahari langsung secara terus menerus.

- Sistem display mempertimbangkan aspek kondisi seperti kain *Lipa Sabbe* untuk *tujuan edukasi*.

c. Studi Banding:

- Belum terdapatnya sistem keamanan pada display pameran.
- Belum adanya implementasi teknologi pada beberapa museum studi banding.
- Diperlukannya *treatment* khusus pada display yang dilengkapi dengan sentuhan teknologi agar terhindar dari kerusakan.

1.2.2 Potensi

- a. Menciptakan sarana yang mewadahi koleksi warisan budaya *Lipa Sabbe* di Makassar untuk memperkenalkan potensi daerah Sulawesi Selatan sebagai daerah kreatif sehingga memiliki nilai tambah dalam perkembangan ekonomi kreatif.
- b. Menciptakan *treatment* khusus untuk ruang dan sistem display terkhusus kain *Lipa Sabbe* yang mempunyai sifat rentan akan kerusakan, baik itu dalam mengolah pencahayaan, penghawaan, maupun keamanan.
- c. Dapat menghadirkan area pameran terkhusus motif *Lipa Sabbe* kuno yang tidak lagi diproduksi untuk dilestarikan dan dipamerkan sebagai bahan penelitian dan pembelajaran juga sebagai ajang promosi baik di tingkat nasional maupun Internasional.
- d. Menciptakan fungsi dan model furniture display pameran terkhusus kain tekstil atau *Lipa Sabbe* yang dapat dikembangkan agar dapat digunakan oleh pengunjung dengan aman dan nyaman.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil analisa yang diperoleh dari studi banding, analisa site, dan analisa eksisting bangunan maka identifikasi yang ditemukan yaitu:

1. Bagaimana merancang *Museum Lipa Sabbe Kota Makassar* secara edukatif, rekreatif dan interaktif yang dapat memenuhi fungsinya sebagai bentuk upaya

mengembangkan kekayaan dan keragaman budaya, agar dapat mendorong perkembangan ekonomi kreatif?

2. Bagaimana menata *story line*, *flow activity*, penataan koleksi, dan layout koleksi benda pameran dengan mengimplementasikan pendekatan Analogi Makna Simbolis *Lipa Sabbe* ke dalam ruangan pameran sebagai sarana edukasi, rekreatif, dan interaktif agar dapat menarik pengunjung untuk menjelajahi museum sesuai dengan alur yang telah dirancang secara teratur untuk Museum *Lipa Sabbe*?
3. Bagaimana mendesain *treatment* elemen dinding kaca sehingga dapat membuat kain *Lipa Sabbe* tetap terjaga dan terhindar dari kerusakan?
4. Bagaimana mendesain ruang dan sistem display terkhusus *treatment* kain *Lipa Sabbe* agar terawat dan terhindar dari kerusakan?

1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

1.4.1 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan Museum *Lipa Sabbe* di Kota Makassar ini adalah merancang interior Museum *Lipa Sabbe* agar kain *Lipa Sabbe* tetap aman dan nyaman dipamerkan secara rekreatif dengan pendekatan Analogi Makna Corak *Lipa Sabbe*.

1.4.2 Sasaran Perancangan

Adapun beberapa sasaran perancangan Museum *Lipa Sabbe* ini ialah sebagai berikut:

- a. Menata *story line*, *flow activity*, penataan koleksi, dan layout koleksi benda pameran dengan pendekatan analogi dari makna corak *Lipa Sabbe* yaitu
Balo Tettong bermakna adanya hubungan Raja dan rakyatnya. *Balo Mallobang* (kotak-kotak besar) yang bermakna simbolis alam. Ketiga, ialah motif *Balo Corak Bunga Kertas* yang bermakna kasih sayang.
- b. Mendesain ruang dan sistem display benda pameran yang sesuai dengan standarisasi terkhusus kain tenun sutera agar benda pameran tidak mengalami kerusakan.

- c. Menciptakan desain interior Museum *Lipa Sabbe* yang bersifat rekreatif, interaktif, dan edukatif sebagai upaya pelestarian dan memperkenalkan ciri khas kekayaan budaya Bugis.
- d. Merancang interior museum dengan sentuhan teknologi interaktif agar dapat menarik pengunjung untuk menjelajahi museum sehingga museum mampu beradaptasi dan mengikuti perkembangan zaman..
- e. Merancang museum dengan sistem keamanan yang memenuhi standar.

1.5 Batasan Perancangan

Batasan-batasan pada perancangan Museum *Lipa Sabbe* yaitu:

- a. Luas denah perancangan yaitu:

Luas lantai 1	: $\pm 1.569 \text{ m}^2$
Luas lantai 2	: $\pm 559 \text{ m}^2$
Luas total	: $\pm 2.128 \text{ m}^2$
- b. Site perancangan berada di Jalan Masjid Raya, Kel. Timungan Lompoa, Kec. Bontoala, Kota Makassar, Sulawesi Selatan.
- c. Ruang yang akan dirancang adalah lobby, area pameran, area workshop, area pemutaran video, ruang penyimpanan koleksi, ruang perawatan, ruang kuratorial, perpustakaan, ruang baca, area kafe, ruang rapat, ruang publikasi dan edukasi, dan toko souvenir.
- d. Pendekatan yang diterapkan adalah pendekatan Analogi Makna Simbolis Corak *Lipa Sabbe*. Mengambil makna dari 3 corak kain *Lipa Sabbe*.
- e. Standarisasi perancangan menggunakan Peraturan Pemerintah No. 66 Tahun 2015 tentang Museum, Direktorat Museum sebagai acuan pedoman pembangunan museum di Indonesia, Buku *Human Dimension and Interior Space* untuk standarisasi ergonomi pada furniture dan tata letak display koleksi pameran. Buku Data Arsitek Ernst Neufert sebagai acuan standarisasi dalam sistem interior penghawaan, pencahayaan, dan keamanan museum. Buku *Time Saver Standards for Building Types* sebagai acuan standarisasi pengadaan ruang dan fasilitas dalam bangunan museum. Serta, SNI 03-6575-

2001 tentang Tata Cara Perancangan Sistem Pencahayaan Buatan pada Bangunan Gedung.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat dari perancangan Museum *Lipa Sabbe* Makassar ini antara lain ialah:

a. Manfaat bagi Masyarakat Umum/Komunitas

- Diharapkan dapat lebih memahami nilai dari kain *Lipa Sabbe*.
- Menumbuhkan minat masyarakat untuk mengembangkan kreatifitas penggunaan kain *Lipa Sabbe*.
- Mendidik masyarakat agar lebih mencintai produk dalam negeri.
- Memenuhi kebutuhan masyarakat dalam bidang pengetahuan *Lipa Sabbe*.
- Sebagai roda penggerak perekonomian penduduk Sulawesi Selatan khususnya pengrajin *Lipa Sabbe* untuk dapat memasarkan produknya.

b. Manfaat bagi Institusi Penyelenggaraan Pendidikan

- Pembaca dan peneliti sendiri memperoleh pemahaman yang jelas mengenai Museum *Lipa Sabbe* sebagai sarana pewarisan budaya Bugis.
- Sebagai bahan perbandingan penelitian-peletian sebelumnya yang serupa.
- Dapat menjadi perbandingan apabila terdapat penelitian serupa yang diadakan pada waktu mendatang dan memberikan sumbangan penelitian bagi penelitian yang akan datang.
- Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada semua pembaca tentang Museum *Lipa Sabbe* sebagai sarana pewarisan budaya Bugis bagi para pelajar di Sulawesi Selatan.

c. Manfaat Pemerintah

- Bagi pemerintah Kota Makassar dan Prov. Sulawesi Selatan untuk terus mengembangkan, mendukung, dan membantu melestarikan warisan budaya yang telah dimiliki dan menjadi asset bagi masyarakat Sulawesi Selatan agar tidak punah digerus perkembangan zaman sesuai dengan program pemerintah dalam melestarikan warisan budaya Indonesia.

- Memenuhi kebijaksanaan pemerintah dalam hal Pendidikan dan peningkatan pariwisata.
- Meningkatkan perekonomian sektor *Lipa Sabbe* di Sulawesi Selatan.

1.7 Metode Perancangan

1.7.1 Penentuan Objek

Objek ditinjau dari pengamatan fenomena yang sedang terjadi pada masyarakat saat ini. Studi sederhana tentang kelayakan objek desain juga memperkuat penentuan objek, juga ditinjau dari kondisi eksisting bangunan, kondisi site, data eksisting bangunan dan standarisasi yang sudah ada.

1.7.2 Pengumpulan Data

a. Data Primer

Data primer merupakan hasil studi banding dari Museum Gedung Sate dan Museum Tekstil Jakarta. Studi banding ini digunakan untuk mengidentifikasi interior, fasilitas, dan flow activity pada bangunan.

b. Data Sekunder

Data sekunder dikumpulkan melalui studi literatur, yaitu buku panduan dari Data Arsitek Jilid 1, Data Arsitek Jilid 2, Human Dimension, serta studi lapangan, observasi, wawancara, dokumentasi, jurnal, buku, *e-book*, dan *website* yang mana sumber tersebut terdapat informasi berupa standar, teknik, trend desain, dan fenomena terkait dengan perancangan Museum *Lipa Sabbe* di Kota Makassar.

1.7.3 Analisa Data

Analisa data dilakukan dengan menganalisa permasalahan yang ditemukan dari hasil pengumpulan data-data hasil survey dan studi preseden yang dikomparasikan dengan literatur terkait. Setelah itu mengkaji teori-teori dari buku dan jurnal terkait untuk menemukan solusi permasalahan. Lalu permasalahan kemudian akan diselesaikan dengan menyertakan standarisasi yang telah diperoleh dari data sekunder

1.7.4 Programming

Programming meliputi studi aktivitas, gambar kerja perancangan, kebutuhan ruang, *flow activity*, *bubble diagram*, zoning, blocking, sketsa dan lainnya.

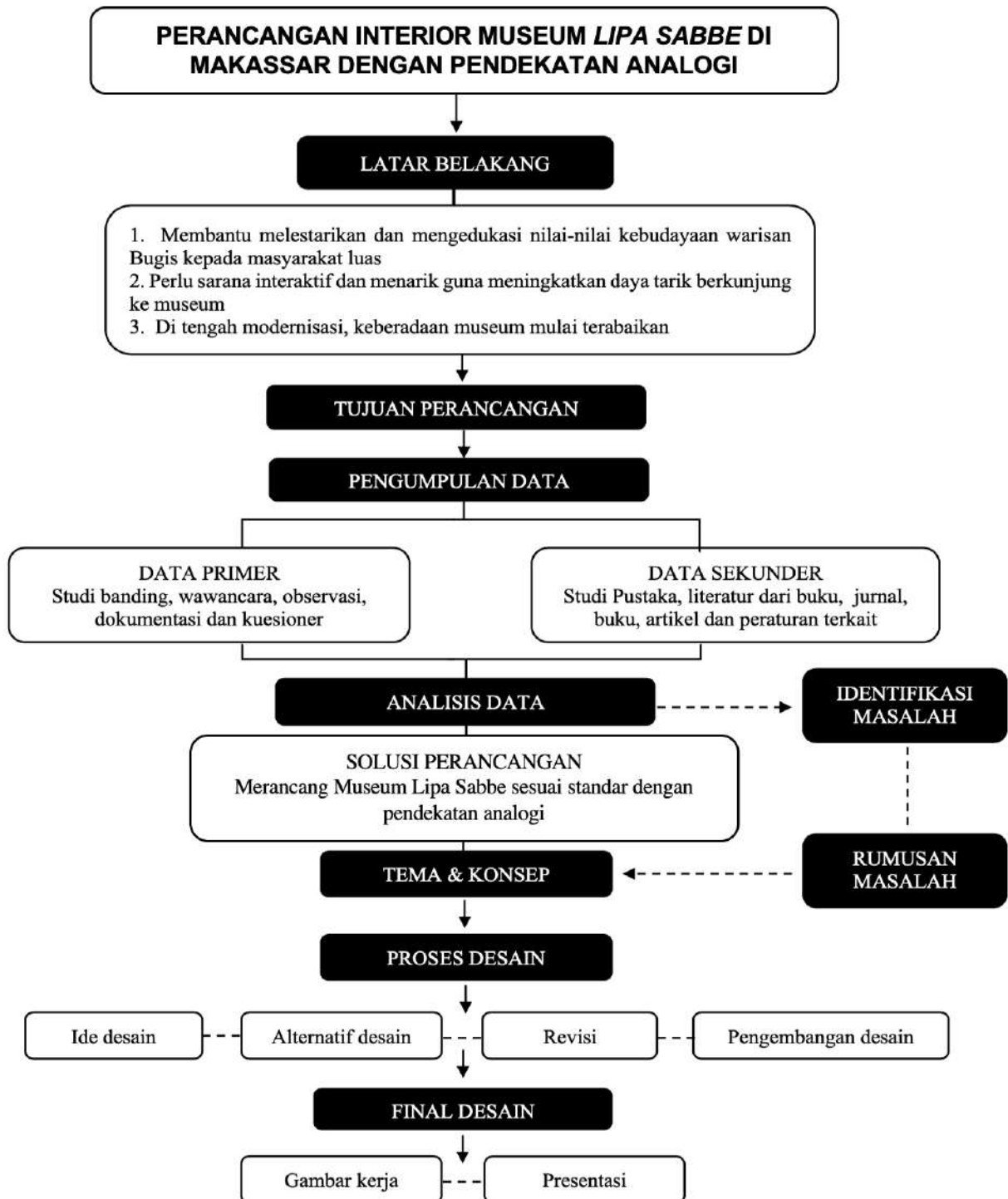
1.7.5 Tema dan Konsep

Tema dan konsep desain ialah sebuah solusi ide pemikiran desainer guna menjawab permasalahan desain.

1.7.6 Hasil Akhir

Hasil akhir dari perancangan ini adalah berupa gambar kerja yang meliputi layout plan, layout khusus, ceiling plan, tampak, potongan, detail furniture, detail interior, perspektif ruangan, skema material, animasi 3D, dan portofolio proyek perancangan.

1.8 Kerangka Berpikir



1.9 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan proposal ialah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi tentang penjelasan awal tentang latar belakang perancangan, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran perancangan, Batasan perancangan, manfaat perancangan, metode pengumpulan data, kerangka berpikir serta sistematika penulisan.

BAB II : KAJIAN LITERATUR PERANCANGAN

Berisi tentang pengertian museum secara umum, jenis-jenis museum, fungsi museum, standarisasi bangunan museum, serta standarisasi ergonomi dan antropometri.

BAB III : ANALISA DATA DAN DESKRIPSI PROYEK

Berisi tentang analisa objek perancangan yang di dapat dari hasil studi banding, tabel komparasi studi banding, deskripsi proyek perancangan, analisis site, analisis bangunan eksisting, analisis alur aktivitas, analisis kebutuhan dan besaran ruangan, serta analisis hubungan antar ruang.

BAB IV : KONSEP PERANCANGAN

Berisi tentang uraian ide dan konsep perancangan Museum *Lipa Sabbe* yang menjelaskan tentang solusi ide pemikiran guna menjawab permasalahan desain lalu ke tahap visualisasi desain interior dengan penjelasan pembahasan proyek, gambar kerja, perspektif interior, animasi, dll.

BAB V : KESIMPULAN

Berisi tentang kesimpulan terkait dengan kesimpulan hasil dari perancangan serta saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN