

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bertumbuhnya kota Palu tentunya meninggalkan cerita dan peninggalan bersejarah yang harus tetap dipelihara dan dilestarikan sebagai kebanggaan yang memperkaya kepribadian dan menunjukkan identitas. Kota Palu memiliki sejarah kerajaan yang cukup penting bagi masyarakatnya. Banyak juga budaya, adat dan nilai-nilai pada saat ini diambil dari masa kerajaan terdahulu. Kota Palu bermula dari kesatuan empat kampung, yaitu: Besusu, Tanggabanggo (Siranindi) sekarang bernama Kamonji, Lere, Baru, membentuk suatu badan yang di kenal dengan Patanggota terdiri dari 4 orang menteri yang berfungsi sebagai badan eksekutif dan membentuk suatu kerajaan yaitu Kagaua Palu. Kota Palu terbagi atas 4 Zaman, Zaman terjadi lembah palu, zaman kerajaan dan islam di Palu, zaman perlawanan dan penjajahan, zaman kemerdekaan. (Masyhuddin, 1997)

Pada tahun 2023 Kota Palu, ibu kota Provinsi Sulawesi Tengah mendapat julukan "Negeri 1000 Megalit" dari wakil presiden, tujuan dari Pencanangan itu yaitu mewujudkan penetapan warisan budaya dunia megalit dikawasan Lore Lindu oleh UNESCO guna melestarikan warisan budaya dunia melalui pemerintah dan masyarakat serta melestarikan situs-situs megalitik yang ada di Sulawesi Tengah. Hal itu menunjukkan pentingnya warisan megalitikum di wilayah tersebut. Megalitikum adalah periode dalam sejarah prasejarah yang dikenal dengan pembuatan struktur batu besar, seperti dolmen, menhir, dan situs megalitikum lainnya. Di Sulawesi Tengah, terdapat sejumlah besar situs megalitikum yang menjadi saksi sejarah peradaban kuno di wilayah tersebut.

Identifikasi kebutuhan masyarakat dan komunitas setempat menjadi aspek krusial yang perlu dipertimbangkan, terutama dalam konteks edukasi dan pelestarian budaya. Kebutuhan utama dari museum yaitu preservasi dan presentasi warisan sejarah serta budaya lokal, termasuk artefak dan tradisi suku-suku asli, dan juga sebagai fasilitas edukasi interaktif yang mendukung pembelajaran sejarah dan budaya bagi berbagai kelompok usia serta menjadi ruang memorial yang mendokumentasikan dan mengenang berbagai peristiwa, kemudian adanya area publik multifungsi yang dapat mengakomodasi acara-acara komunitas dan pertunjukan seni dan galeri yang dapat

mendukung perkembangan ekonomi kreatif dan seniman lokal dan juga menjadi ruang dan sumber daya untuk kegiatan penelitian akademis, serta program-program yang melibatkan partisipasi aktif masyarakat dalam pengelolaan dan aktivitas museum. Melalui pendekatan yang komprehensif terhadap kebutuhan-kebutuhan tersebut, museum yang direncanakan diharapkan dapat menjadi institusi yang relevan, bermanfaat, dan berkelanjutan bagi masyarakat Kota Palu.

Warisan benda cagar budaya Kerajaan Kota Palu perlu untuk dipelihara, dilestarikan dan dikembangkan sebagai perjalanan Kota Palu untuk menjadi data informasi dari generasi ke generasi. Oleh sebab itu Kota Palu membutuhkan wadah pembelajaran yang mampu menjelaskan sejarah dan perkembangannya serta menampung peninggalan benda cagar budaya sebagai bukti material perjalanan Kota Palu. Hal ini sesuai dengan UU No 11-2010-Pasal 3 tentang cagar budaya, Pelestarian Cagar Budaya bertujuan melestarikan warisan budaya bangsa dan warisan umat manusia, meningkatkan harkat dan martabat bangsa melalui Cagar Budaya. Sesuai dengan ketentuan Pasal 95 Undang-undang Nomor 11 Tahun 2010, pelestarian cagar budaya tidak lagi hanya menjadi tanggung jawab Pemerintah Pusat, melainkan juga menjadi tanggungjawab Pemerintah Daerah Provinsi dan Pemerintah Kabupaten. Dengan demikian, Pemerintah Daerah mempunyai peranan yang penting dalam pelestarian cagar budaya, tidak hanya dalam perlindungan dan pengembangan tetapi juga dalam pemanfaatan cagar budaya untuk kepentingan masyarakat.

Hal tersebut di tunjang dengan potensi peninggalan benda-benda cagar budaya seperti situs Dayo Mpoluku, situs Besusu, situs Kabonena, situs Dato Karama, Sou Raja, Makam Madika (raja-raja) Palu, Banua mbaso, Bantaya, Baruga, Gedung Juang, Gereja Tua. Benda cagar Budaya bergerak Guma (pedang), dula polangga, dula, piring tailangi, piring perak, piring naskah, cangkir dari kuningan, kura tembaga, balubu, potevulu, piring keramik, tombak (tavala), gong (tawa tawa), taiganja, mbesa, keru, sanggori, naskah kuno, dll. Namun penyampaian sejarah kerajaan Kota Palu ini dalam kehidupan masyarakat masih dilakukan melalui mulut ke mulut yang mungkin saja penyampaiannya bisa berubah-ubah. Belum adanya tempat khusus yang dimana tertulis dengan baik bagaimana sejarah kerajaan Kota Palu tersebut. Menurut (Teknik et al., 2013), beberapa artefak budaya masa lalu yang ditemukan, kemudian disimpan dan dirawat di dalam sebuah museum.

Pengembangan proyek Museum Kota Palu merupakan langkah yang sangat penting, terutama dengan mempertimbangkan kondisi Kota Palu yang belum memiliki museum yang secara khusus didedikasikan untuk sejarah kerajaan lokal, serta keberadaan bangunan Souraja (Rumah Raja) yang berdampingan secara eksisting dengan lokasi potensial pembangunan museum Kerajaan kota palu. Namun, hingga kini belum ada tempat khusus yang berfungsi untuk mendokumentasikan, melestarikan, dan memamerkan warisan sejarah tersebut. Dengan demikian, pembangunan museum yang mengusung tema sejarah kerajaan kota palu menjadi sangat penting untuk melengkapi kebutuhan tersebut.

Tujuan dari perancangan Museum ini bukanlah hanya menjadi tempat penyimpanan benda-benda kuno atau antik semata, melainkan juga sebagai tempat penelitian, pembelajaran, dan konservasi dari benda-benda tersebut. (Wulandari, 2014) berpendapat memberikan penjelasan yang mudah dipahami, bisa dimengerti oleh berbagai usia, memiliki alur yang jelas, dan menggunakan teknik penyajian modern adalah tanda keberhasilan suatu pameran. Selain itu, menyusun tema dan konsep dengan cermat selama proses perancangan juga penting untuk menciptakan desain yang komunikatif. Museum harus terbuka bagi masyarakat dan bermanfaat bagi masyarakat umum, (B. Herrly, 2020) ICOM mendefinisikan museum beroperasi sebagai lembaga komunikasi benda koleksi kepada masyarakat dengan beragam pengalaman untuk tujuan ilmu pengetahuan, sarana hiburan, refleksi, dan sebagai kesenangan. Serta, pemanfaatan benda-benda bukti materil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa.

Dengan adanya masalah masalah tersebut, maka diperlukan adanya perancangan Museum Sejarah Kagaua Kota Palu dengan harapan dapat menjawab permasalahan diatas. Dan hasil perancangan ini juga diharapkan dapat menjadi solusi untuk Pemerintah Kota Palu dengan memberikan sarana informatif berupa museum. Dengan begitu proyek perancangan ini juga mendukung program pemerintah terkait pelestarian budaya khususnya budaya Kota Palu.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan yang dijelaskan di latar belakang, masalah yang akan diidentifikasi yaitu fungsi dan kebutuhan dari museum itu sendiri, serta adanya ketidaksesuaian yang telah dijelaskan. Oleh karena itu akan dilakukan *New Design*.

Dalam identifikasi dan survey tidak langsung Museum Sulawesi Tengah yang ada di Kota Palu memiliki beberapa permasalahan yang muncul sebagai berikut:

- a. Permasalahan pada kasus dilakukan *New Design*
 - Belum adanya wadah pembelajaran yang mampu menjelaskan sejarah dan perkembangannya serta menampung peninggalan benda cagar budaya.
 - Merujuk pada ketentuan Pasal 95 Undang-undang Nomor 11 Tahun 2010, pelestarian cagar budaya tidak lagi hanya menjadi tanggung jawab Pemerintah Pusat, melainkan juga menjadi tanggungjawab Pemerintah Daerah Provinsi dan Pemerintah Kabupaten.
 - Faktor eksisting, keberadaan bangunan Souraja (Rumah Raja) yang berdampingan dengan lokasi potensial pembangunan Museum Kerajaan kota palu.
- b. Permasalahan pada studi banding Museum Sulawesi Tengah
 1. Organisasi Ruang dan Layout
 - Hubungan antar ruang: Alur storyline yang terdapat pada eksisting museum Sulawesi Tengah masih kurang jelas, menyebabkan pengunjung sulit untuk melihat/ mengamati alur koleksi
 - Sistem Sirukulasi: Penataan furniture dan organisasi ruang yang ada pada eksisting, masih belum beraturan. Penataan furniture cenderung diletakkan secara acak dan belum mendukung konsep storyline.
 2. Persyaratan umum ruang
 - Pencahayaan: Di beberapa area koleksi tidak terdapat pencahayaan sama sekali, menyebabkan pengunjung harus menggunakan penerangan milik pribadi untuk melihat benda koleksi. Selain itu, penerangan yang diletakkan di dalam vitrin, tidak sesuai dengan standar penerangan untuk koleksi museum

- Penghawaan: Pada area pameran tidak terdapat bukaan untuk sirkulasi udara. Begitupun dengan penghawaan buatan hanya menggunakan ceiling fan sebagai alat untuk pertukaran udara
3. Konsep Visual
 - Beberapa koleksi bahkan belum memiliki label informasi yang informatif untuk para pengunjung sehingga dibutuhkan teknologi yang dapat mengkomunikasikan koleksi museum dengan lebih baik
 4. Konsep teknologi
 - Tidak tersedianya media yang informatif, edukatif, dan interaktif sehingga menyebabkan koleksi museum tidak informatif / tidak terjadi interaksi antara koleksi dan pengunjung.
 - Belum tersedianya perangkat teknologi yang dapat membuat pengunjung ikut aktif dalam menerima informasi koleksi.
 5. Lokasi
 - Site lokasi sekitar tidak mendukung karena jauh dari pusat perkotaan dan berdekatan dengan pasar tradisional. Hal ini menyebabkan jumlah pengunjung yang datang berkunjung menjadi minim

1.3 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana perancangan baru dapat menentukan alur *storyline* yang terarah dan mengklasifikasikan koleksi agar dapat membantu memudahkan pengunjung pada museum?
- b. Bagaimana perancangan baru Museum Kerajaan Kota Palu dapat memberikan pencahayaan dan penghawaan yang baik sesuai standar dan memberikan pengalaman baru bagi pengunjung dan nilai kesan Museum Kerajaan di Kota Palu?
- c. Bagaimana perancangan baru dapat mengaplikasikan teknologi ke dalam perancangan agar membantu memberikan informasi yang dapat meningkatkan interaksi serta minat pengunjung?
- d. Bagaimana perancangan baru dapat memberi ruang publik multifungsi yang dapat mengakomodasi acara-acara komunitas serta pertunjukan seni dan galeri yang dapat mendukung perkembangan ekonomi kreatif dan seniman lokal?
- e. Bagaimana perancangan baru dapat menuangkan nilai-nilai dari faktor eksisting interior yaitu bangunan Souraja (Rumah Raja) kedalam interior bangunan Museum Kerajaan Kota Palu?

1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari perancangan Museum Kagaua Kota Palu adalah memberikan peranan sarana informatif mengenai Sejarah kerajaan yang ada di Kota Palu sebagai fasilitas penunjang media presentasi antar pemerintah dan masyarakat untuk kemajuan kota ditujukan untuk membangkitkan kembali minat masyarakat untuk berkunjung ke museum serta meningkatkan wisatawan domestik maupun internasional guna memberikan sarana edukasi, konservasi, serta penelitian terhadap peninggalan sejarah dari Kota Palu.

1.4.2 Sasaran

Sasaran dari perancangan Museum Sejarah Kota Palu adalah untuk membangkitkan kembali minat masyarakat berkunjung ke museum agar masyarakat memiliki sarana edukasi, konservasi, dan dapat mengenali peninggalan sejarah Kota Palu, serta memudahkan pemerintah daerah dalam mempromosikan Sejarah Kota Palu kepada wisatawan yang berkunjung ke daerah Kota Palu.

1.5 Batasan Perancangan

Berikut terdapat Batasan perancangan yang perlu diperhatikan antara lain:

- a. Objek desain merupakan Bangunan museum dengan luas bangunan 7.800m². Area bangunan berada di Cagar Budaya Souraja (Rumah Raja) kota Palu Provinsi Sulawesi Tengah, sehingga letaknya dikatakan sangat strategis untuk dijadikan museum kerajaan Kota Palu, karena berada di wilayah adat budayanya yang masih terjaga.
- b. Area perancangan terdiri dari dua ruang pameran dengan luasan ruang pameran satu sebesar ± 677m² dan luasan ruang pameran dua sebesar ± 586m²
- c. Perancangan interior dengan denah khusus yang dipilih pada Ruang pameran satu meliputi area Pra-sejarah, Raja ke-1, raja ke-2, raja ke-3, raja ke-4, dan raja ke-5. Sedangkan pada area ruang pameran dua terdiri dari Raja ke-8, raja ke-9, raja ke-10, raja ke-11, dan raja ke-12.

1.6 Manfaat Perancangan

- a. **Manfaat bagi Masyarakat/komunitas**

Agar memberikan sarana edukasi, informasi, serta konservasi sehingga mengenali identitas lokal daerah Kota Palu manfaatnya dapat mendorong pariwisata di sektor kebudayaan dan membuka peluang ekonomi baru.

b. Manfaat bagi Insititusi Penyelenggara Pendidikan

Dalam perancangan Museum ssejarah kota palu ini, maanfaat bagi Institusi yang terlibat yaitu dikenalnya keberhasilan mereka dalam mengelola serta memperkenalkan sejarah pendidikan Indonesia kepada masyarakat. Museum ini akan menjadi sarana yang edukatif dan menarik, yang akan menarik minat wisatawan dan siswa untuk mengunjungi tempat wisata pendidikan yang menarik.

c. Manfaat bagi keilmuan Desain Interior

Perancangan museum Sejarah Kota Palu ini dapat menjadi reverensi bagi perancangan interior dengan objek museum, dengan mempelajari perancangan museum Sejarah kota palu, para perancang interior museum dapat memperoleh wawasan tentang bagaimana mengimplementasikan tema, konsep, pencahayaan, material, teknologi, dan interpretasi secara efektif untuk menciptakan pengalaman museum yang menarik dan mendidik.

1.7 Metode Perancangan

1.7.1 Tahap Pengumpulan Data

Tahapan Pengumpulan data dapat dilakukan dengan sebagai berikut

a. Studi Lapangan

Studi lapangan yang dilakukan untuk membantu pengumpulan data yang ada di lapangan yang meliputi permasalahan dari sebuah observasi maupun wawancara pada objek perancangan serta dilengkapi dengan studi banding yang mengambil objek terkait dalam perancangan, berikut museum terkait:

- Klasifikasi : Museum Nasional

Nama Tempat : Museum Geologi

Alamat : Jl. Diponegoro No.57, Cihaur Geulis, Kec. Cibeunying Kaler, Kota Bandung, Jawa Barat 40122

- Klasifikasi : Museum Nasional

Nama Tempat : Museum Sulawesi Tengah

Alamat : Jl. Kemiri No.23, Kamonji, Kec. Palu Bar., Kota Palu, Sulawesi Tengah 94111

b. Observasi

Melibatkan pengamatan langsung terhadap site proyek perancangan, serta pencarian bukti Sejarah yaitu situs-situs seperti peninggalan megalit yang berada di daerah Mantikulore kawasan Kota Palu maupun cerita dari ketua dewan adat suku Kaili yang menjabarkan Sejarah Lembah Palu yang bertujuan untuk menentukan layout ruang, *storyline*, elemen interior, sirkulasi, alur aktivitas, aktivitas pengguna ruang, dan fasilitas yang ada pada perancangan Museum Sejarah Kagaua Kota Palu.

c. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada Andi Kamal Lembah sebagai Kepala Dinas kebudayaan Kota Palu, Drs. Syamsul Saifudin, MM sebagai Kepala Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kota Palu, Kepala Museum Sulawesi Tengah, Drs. Iksam Djorimi, M.Hum selaku Arkeolog Sulawesi Tengah, Mehdi selaku Keturunan Raja Parampasi dan juga juru bicara wisata cagar budaya Souraja, dedi selaku sejarawan bagian Mantikulore Kota Palu, dan Ketua organisasi Historia Sulteng.

d. Studi Literatur

Menggunakan buku dan jurnal penelitian sebagai referensi studi literatur seperti buku Sejarah kagaua palu, buku DE WEST-TORADJAS. OP MIDDEN-CELEBES DEEL 1-4, dan data lainnya tanpa mengubah keaslian untuk mendukung penelitian sesuai dengan permasalahan yang ada.

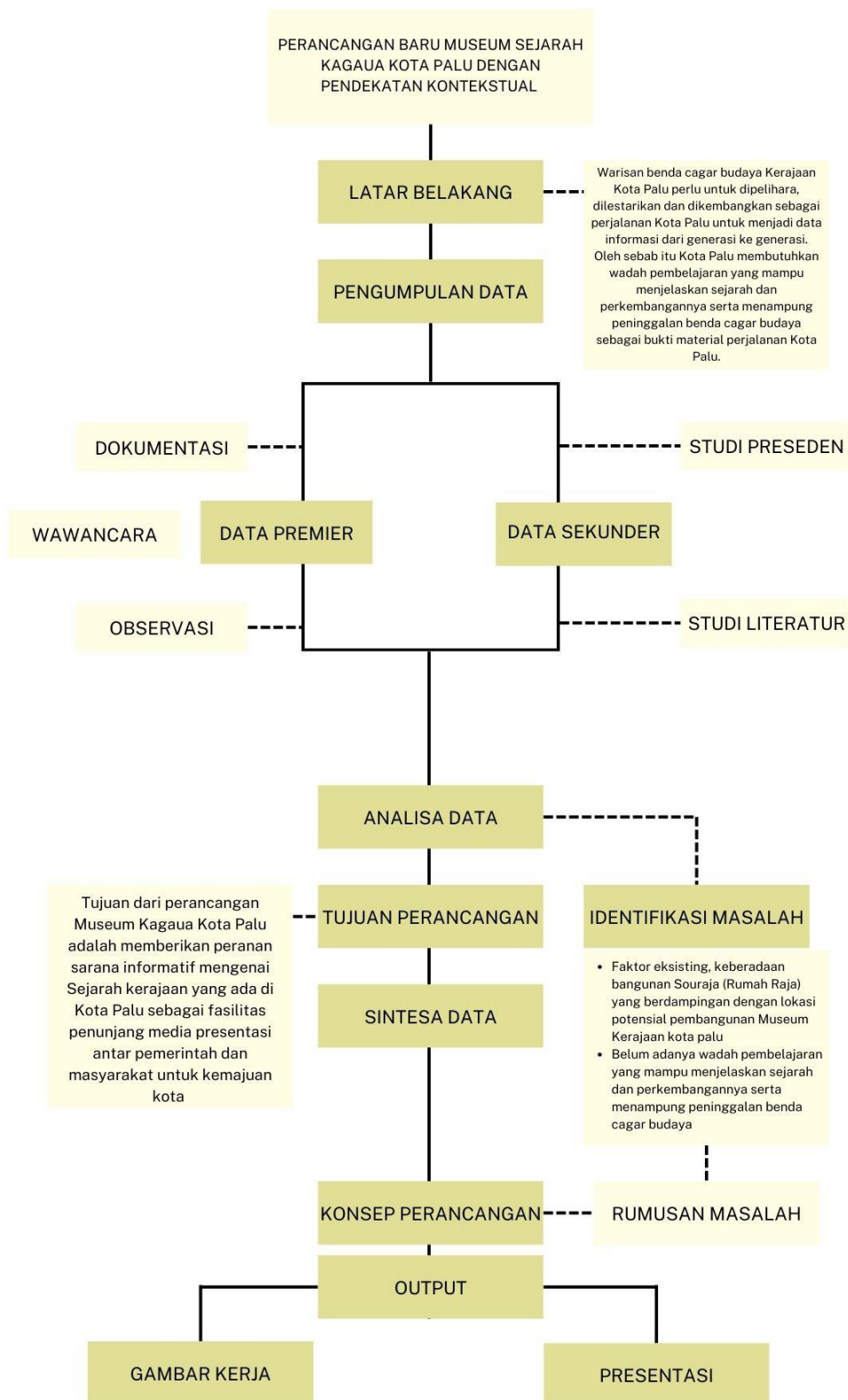
e. Programming

Programming melibatkan data-data yang dihasilkan dari analisis, seperti diagram, sketsa, daftar kebutuhan ruang, aktivitas pengguna, luas ruangan, bubble diagram, zoning, dan blocking.

f. Tema dan Konsep

Penjabaran tema dan konsep sebagai solusi atas permasalahan yang ada, termasuk ide perancangan, kondisi eksisting, dan presentasi yang komprehensif.

1.8 Kerangka Berfikir



Bagan I.1 Kerangka Berfikir

1.9 Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan pada proposal ini antara lain sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Berisi uraian-uraian latar belakang pengangkatan perancangan interior *Museum Sulawesi Tengah* di Kota Palu, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, ruang lingkup dan batasan masalah, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka berfikir, dan sistematika penulisan.

BAB II: KAJIAN LITERATUR DAN DATA PERANCANGAN

Berisi uraian-uraian mengenai kajian literatur mulai dari kantor secara umum hingga *Museum* serta kajian literatur mengenai pendekatan, analisa studi kasus bangunan sejenis, dan analisa data proyek.

BAB III: KONSEP PERANCANGAN DESAIN INTERIOR

Berisi uraian-uraian tema perancangan, konsep perancangan, organisasi ruang, layout, bentuk, material, warna, pencahayaan dan penghawaan, keamanan dan akustik beserta pengaplikasiannya pada *Museum*.

BAB IV: KONSEP PERANCANGAN VISUAL DENAH KHUSUS

Berisi uraian-uraian mengenai pemilihan denah khusus, konsep tata ruang, persyaratan teknis ruang dan elemen interior.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Merupakan bagian akhir dari penulisan laporan yang berisi tentang kesimpulan dan saran.