

MUSEUM TEMBIKAR DAN KERAJINAN TANGAN DENGAN PENDEKATAN BANGUNAN PINTAR DI MAKASSAR

Muh. Akbar Basran¹, Burhanuddin²

Jurusan Arsitektur Fakultas Sains & Teknologi UIN-Alauddin Makassar

Abstrak— Kota Makassar sebagai sentrum Sulawesi Selatan yang mengandung banyak nilai-nilai sejarah di dalamnya akan sangat menunjang keberadaan museum. Makassar merupakan kota berpotensi baik dari segi letak ataupun kondisi dari orientasi Kotamadya Makassar yang mudah dijangkau dari daerah lain di Sulawesi Selatan sendiri, ataupun dari daerah di luar Sulawesi Selatan karena tersedianya sarana transportasi baik darat, laut dan udara yang sangat mendukung. Perencanaan museum tembikar dengan penerapan bangunan pintar diharapkan dapat menjadi suatu terobosan baru dalam menghadapi permasalahan pada bangunan, khususnya bangunan komersial dan selain itu pengadaan museum tembikar di kota ini diharapkan dapat menjadi sarana beraktifitas masyarakat dengan menghadirkan bentuk dan nuansa bangunan yang menarik sehingga menjadi daya tarik para konsumen dan pelajar pada bangunan museum tembikar di kota Makassar. Sebagai salah satu usaha yang dapat dilakukan yakni dengan pengadaan suatu wadah yang representatif yang khusus dapat menjamin upaya pelestarian benda-benda hasil kerajinan tangan kota Makassar.

Kata Kunci : Museum Tembikar, Kerajinan Tangan, Bangunan Pintar

Abstract—City centrum South Sulawesi, Makassar as containing many historical values in it would strongly support the existence of the museum. Makassar is potentially the city both in terms of location or condition of the orientation of the Municipality of Makassar easily accessible from other areas in South Sulawesi itself, or from areas outside South Sulawesi because of the availability of means of transportation by land, sea and air are very supportive. Planning museum pottery with application of smart buildings is expected to be a breakthrough in dealing with problems in buildings, especially commercial buildings and in addition to the procurement of museum pottery in the city is expected to be a means indulge the public by presenting the shape and feel of the building attractive to become the fascination of the consumers and students in the building pottery museum in the city of Makassar. As one attempt to do that with the provision of a special representative container that can guarantee the effort to preserve objects of handicraft city of Makassar.

Key Word : Pottery Museum, Handycrafts, Smart buildings

¹ Alumni Jurusan Teknik Arsitektur UIN Alauddin Makassar, Angkatan 2015

² Dosen Jurusan Teknik Arsitektur UIN Alauddin Makassar

PENDAHULUAN

Makassar sebagai kota terbesar dan sekaligus ibukota dari Sulawesi Selatan tentulah banyak menyimpan sejarah mengenai keberadaan Sulawesi Selatan secara umum dan kota Makassar secara khusus. Perkembangan kota Makassar mulai dari masa keemasan Kerajaan Gowa-Tallo sampai pada masa VOC dan berlanjut sampai pada masa awal kemerdekaan hingga tahun 70-an masih dapat kita saksikan bukti-buktinya saat ini. Tapi sangat disayangkan karena untuk dapat melihat bukti-bukti tersebut sangat susah disebabkan karena keberadaannya masih terpisah-pisah dalam kepemilikan seseorang atau dengan kata lain masih sebagai barang pribadi. Hal ini disebabkan karena belum adanya wadah untuk menampung benda-benda tembikar tersebut.

Dari sudut pandang bangunan pintar di atas, perencanaan museum tembikar dengan penerapan bangunan pintar diharapkan dapat menjadi suatu terobosan baru dalam menghadapi permasalahan pada bangunan, khususnya bangunan komersial dan selain itu pengadaan museum tembikar di kota ini diharapkan dapat menjadi sarana beraktifitas masyarakat dengan menghadirkan bentuk dan nuansa bangunan yang menarik sehingga menjadi daya tarik para konsumen dan pelajar pada bangunan museum tembikar di kota Makassar.

Sebagai salah satu usaha yang dapat dilakukan yakni dengan pengadaan suatu wadah yang representatif yang khusus dapat menjamin upaya pelestarian benda-benda hasil kerajinan tangan kota Makassar.

Sebagaimana yang telah diuraikan di atas, bahwa dilihat dari status kota Makassar sebagai sentrum Sulawesi Selatan yang mengandung banyak nilai-nilai sejarah di dalamnya akan sangat menunjang keberadaan museum. Selain itu Makassar merupakan kota berpotensi baik dari segi letak ataupun kondisi dari orientasi Kotamadya Makassar yang mudah dijangkau dari daerah lain di Sulawesi Selatan sendiri, ataupun dari daerah di luar Sulawesi Selatan karena tersedianya sarana transportasi baik darat, laut dan udara yang sangat mendukung. Selain itu sebagai salah satu kota terbesar di Indonesia bagian timur yang telah rela menapaki usianya selama kurang lebih lima abad, sewajarnya mempunyai sesuatu yang dapat menggambarkan kejayaan Makassar tempo dulu yang nantinya yang dapat menjadi sebuah monument

RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah yang timbul dari acuan perancangan museum tembikar di Makassar adalah :

1. Bagaimana mengidentifikasi ukuran dan dimensi tembikar serta benda-benda hasil kerajinan tangan yang ada di Sulawesi Selatan sebagai dasar analisa kebutuhan ruang pameran museum?
2. Bagaimana menentukan lokasi dan site yang strategis dan mendukung kegiatan operasional museum tembikar?
3. Merancang Museum Tembikar dan Kerajinan Tangan di Makassar yang edukatif dan rekreatif dengan pendekatan Arsitektur Bangunan Pintar ?

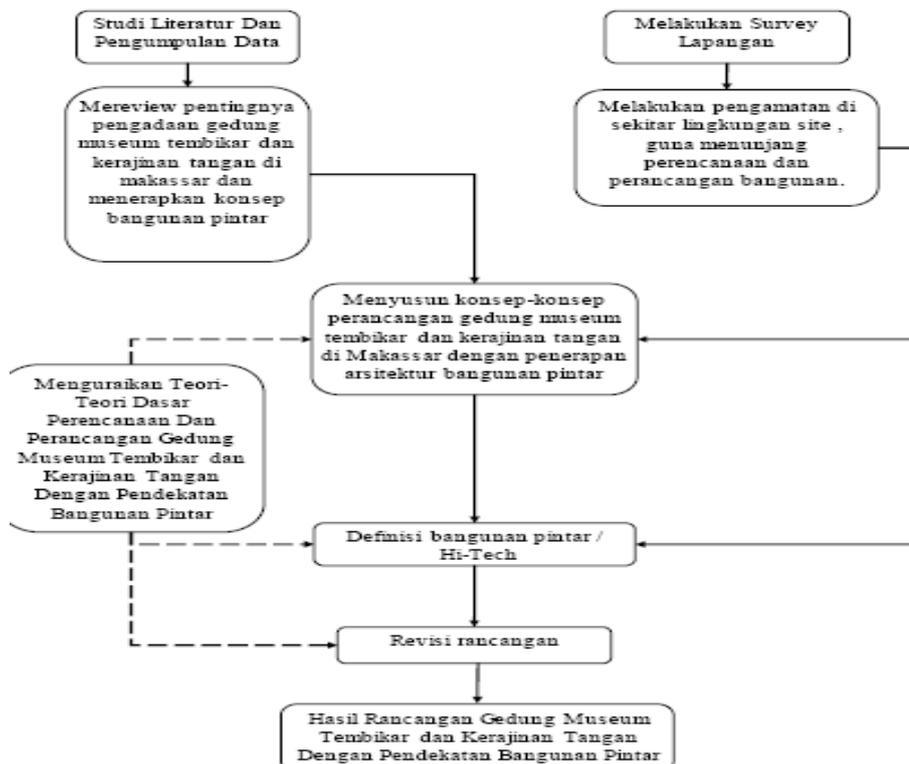
TUJUAN PEMBAHASAN

1. Merencanakan bangunan Museum Tembikar dengan pendekatan Bangunan Pintar di Makassar.
2. Mewujudkan fisik bangunan Museum yang dapat menjadi pusat perhatian masyarakat, wadah pelestarian benda-benda tembikar.
3. Dapat menampung fungsi-fungsi seperti sebagai sarana pendidikan, penelitian dan rekreasi bagi masyarakat umum serta dapat pula menjadi sebuah simbol jati diri dan kebanggaan bangsa Indonesia.

BATASAN PEMBAHASAN

1. Batasan pembahasan mengemukakan masalah museum tembikar yang dapat berfungsi sebagai wadah pelestarian benda-benda hasil kerajinan tangan masyarakat Sulawesi Selatan dalam kaitannya dengan konsep arsitektur museum modern serta aspek-aspek yang dapat merusak benda-benda tembikar dan koleksi hasil kerajinan tangan yang selanjutnya dapat diantisipasi dengan penyelesaian arsitektur.
2. Obyek yang akan di bahas disesuaikan dengan kondisi kota Makassar dengan penyelesaian sosial masyarakat.
3. Masalah perancangan dibatasi pada masalah arsitektur seperti studi lokasi, studi tapak, studi bentuk, studi ruang, studi energi.
4. Perancangan didasarkan pada standar-standar ruang yang telah dianalisis dan dibahas pada acuan perancangan yang disesuaikan dalam proses perancangan fisik.
5. Masalah struktur dan utilitas dibatasi pada masalah yang berkaitan langsung dengan sistem yang sesuai dengan rancangan bangunan.

METODE PEMBAHASAN



Gambar 1.1 : Skema Metode Pembahasan
(Sumber : Analisis Penulis)

Gambar. 1: Skema Metode Pembahasan
Sumber: Olah Data. 2014

TINJAUAN UMUM

1. Pada perkembangan saat ini, fungsi museum tidak terbatas hanya sebagai tempat menyimpan barang-barang antik dan berharga milik bangsawan, tetapi berfungsi pula sebagai tempat penyimpanan dan memamerkan benda-benda bersejarah, ilmu pengetahuan dan karya seni.

2. Tembikar merupakan benda-benda tanah liat berbentuk wadah yang dibakar dengan suhu panas sekitar 500oC. Secara umum benda-benda yang dibuat dari tanah liat dan dibakar dengan temperatur tertentu disebut keramik (Rice 1987: 3—6).
3. Menurut para ahli Kerajinan Tangan merupakan suatu karya seni cipta, atau prakarya yang di buat oleh seseorang yang memiliki daya kreatifitas dan imajinasi yang tinggi.
4. Sistem bangunan pintar adalah sebuah sistem komputer yang akan memberikan segala kenyamanan, keselamatan, keamanan, dan penghematan energi, yang berlangsung secara otomatis dan terprogram melalui komputer pada gedung atau rumah tinggal. system bangunan pintar ini dapat digunakan hampir kesemua perlengkapan dan peralatan rumah dengan menggunakan perintah suara, sinar infra merah, atau melalui jarak jauh (dengan ponsel atau remote). Penerapan pada system ini dapat memungkinkan untuk mengatur suhu ruangan melalui termostat pada sistem pemanas atau penyejuk hawa.
5. Fitur-fitur dari smart Building Management System adalah:

- a) System Kontrol yang terpusat dan terintegrasi lewat koneksi Internet
- b) CCTV Management
- c) CATV (TV Cable) Management
- d) Internet Connection Cable and Wi fi
- e) Access Control
- f) Alarm
- g) Sound System
- h) Interactive TV
- i) Telephone Billing Management

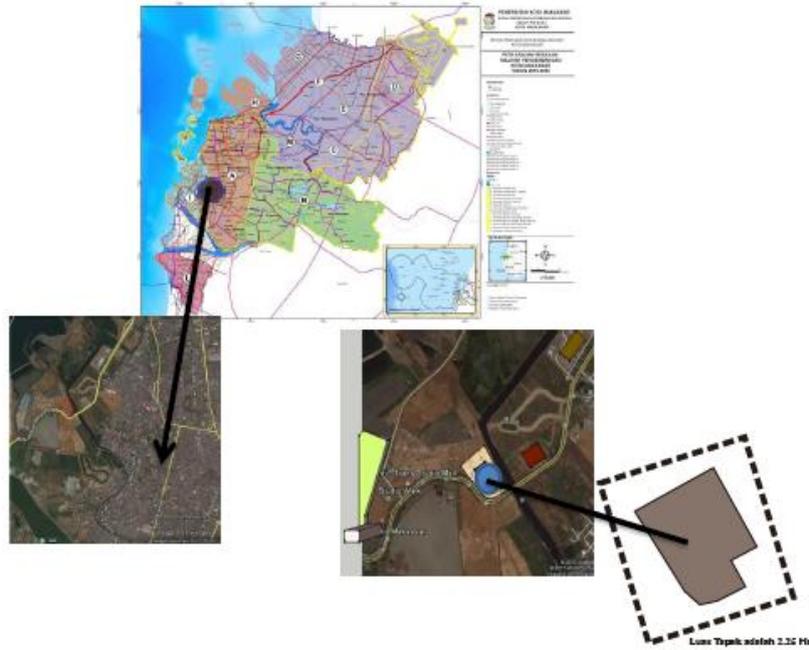


Gambar.2: Penerapan Sistem Bangunan Pintar pada Sebuah Bangunan
Sumber: Diakses pada Tanggal 16 Februari 2014

HASIL DESAIN

A. Lokasi

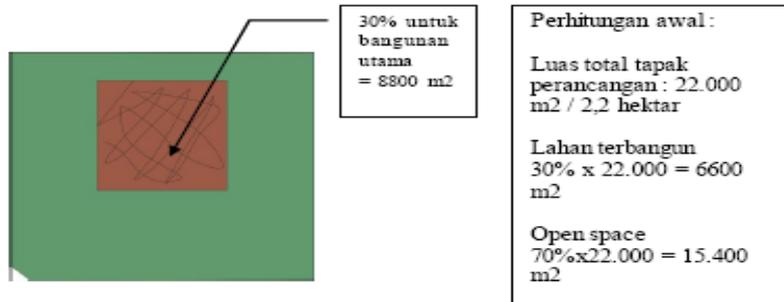
Proyek yang membahas Museum Tembikar menjelaskan tentang bangunan smart building. Proyek yang berlokasi di Makassar tepatnya jalan Metro Tanjung Bunga ini bertujuan untuk memberikan kesadaran masyarakat akan pentingnya berkreasi dengan karya seni dan imajinasi yang tinggi sehingga dapat berkarya dengan hasil tangannya sendiri, berupa tembikar / keramik dari tanah liat dan anyaman-anyaman lain yang merupakan kerajinan tangan.



Gambar. 3: Lokasi dan Luas Site
Sumber: Olah Data, 2014

B. Konsep Pemanfaatan Lahan

Konsep pemanfaatan lahan yaitu menggunakan perbandingan 40% lahan terbangun untuk bangunan utama dan 60% untuk *open space* yang termasuk didalamnya elemen-elemen tapak misalnya jalan, taman, dan area perkerasan



Gambar. 4: Konsep Pemanfaatan Lahan
Sumber: Olah Data, 2014

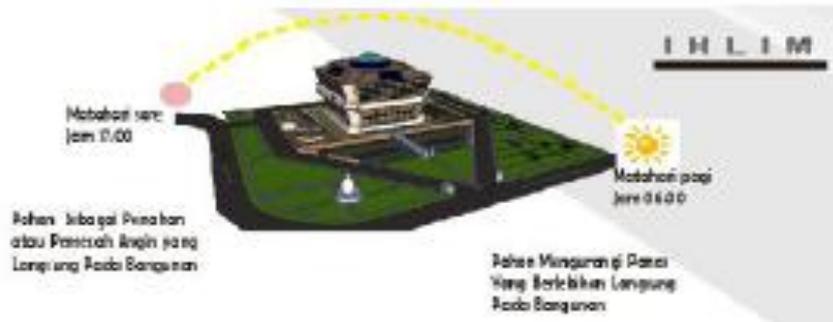
C. Konsep Analisis Tapak



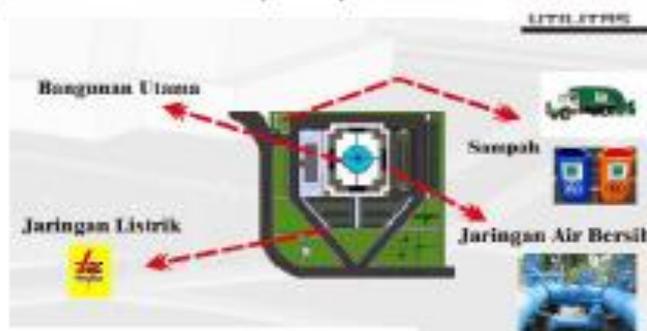
Gambar.5: Konsep Kebisingan
Sumber: Olah Desain, 2014



Gambar.6: Konsep View
Sumber: Olah Desain, 2014

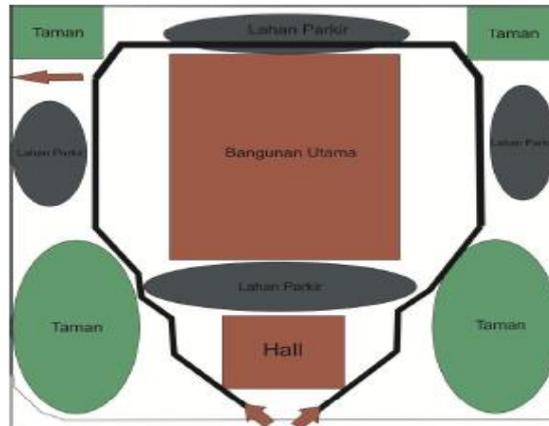


Gambar. 7: Konsep Iklim
Sumber: Olah Desain, 2014



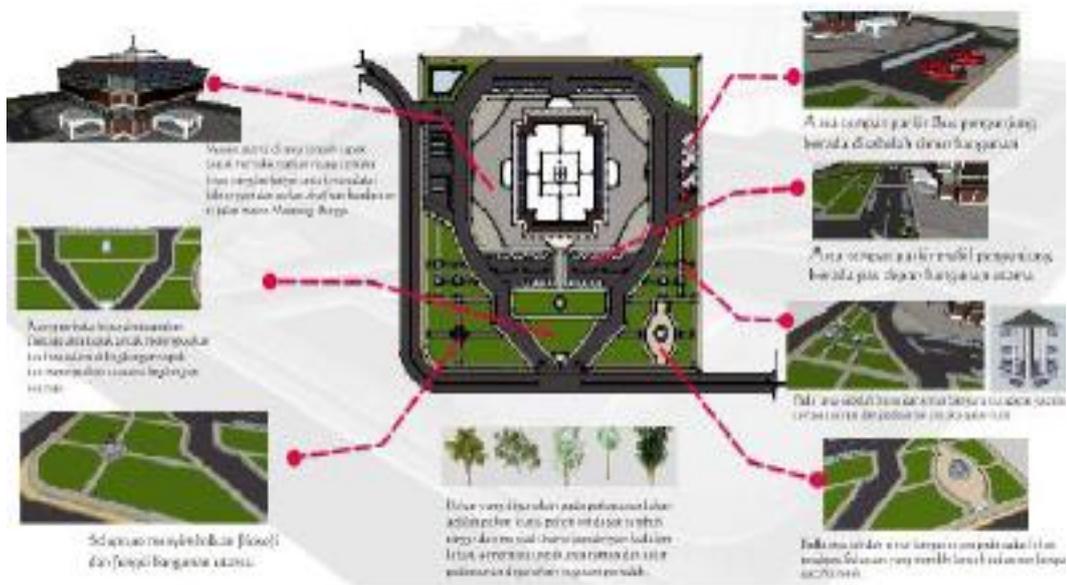
Gambar. 8: Konsep Utilitas
Sumber: Olah Desain, 2014

D. Konsep Desain Tapak



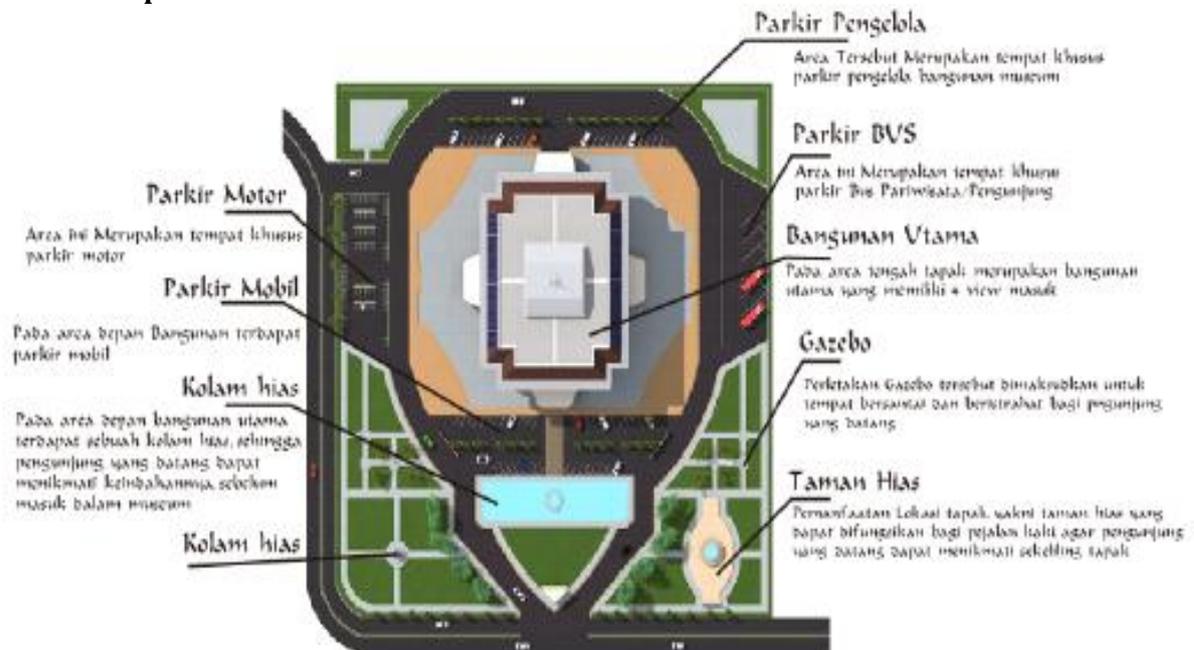
Gambar. 9: Konsep Tapak
Sumber: Olah Data, 2014

1. Konsep Ruang Luar

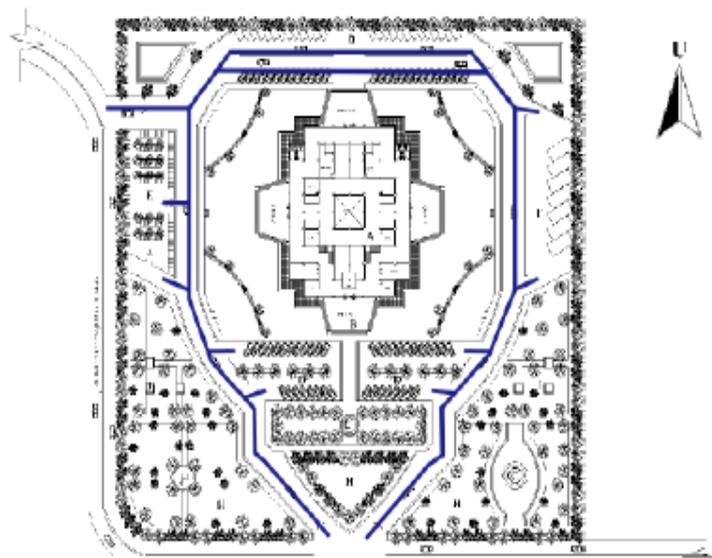


Gambar.10: Konsep Ruang Luar
Sumber: Olah Desain, 2015

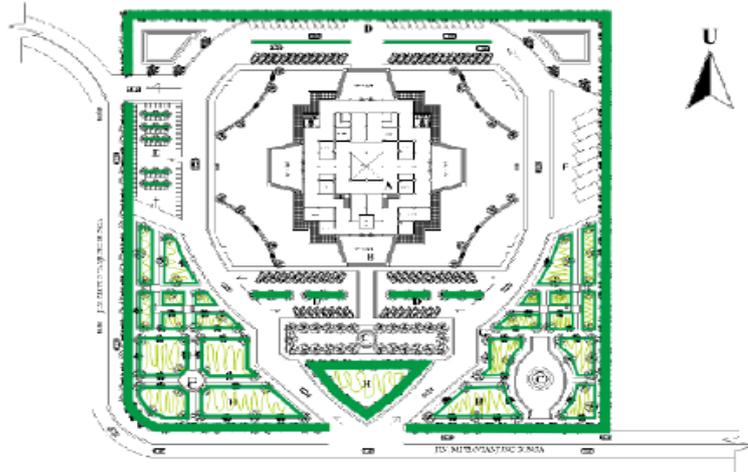
2. Desain Tapak



Gambar. 11: Desain Tapak
Sumber: Olah Desain, 2015



Gambar. 12: Sirkulasi Kendaraan
Sumber: Olah Desain, 2015

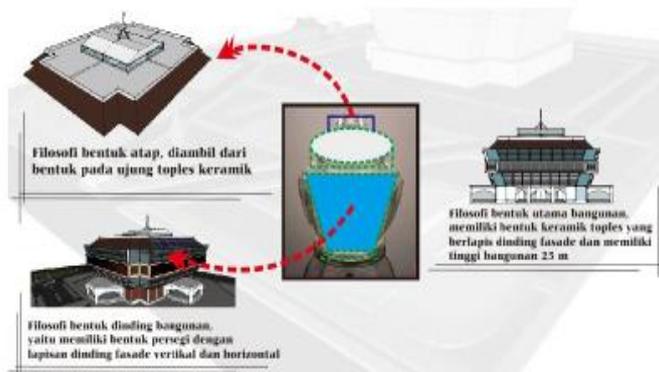


Gambar. 13: Vegetasi Tapak
Sumber: Olah Desain, 2015



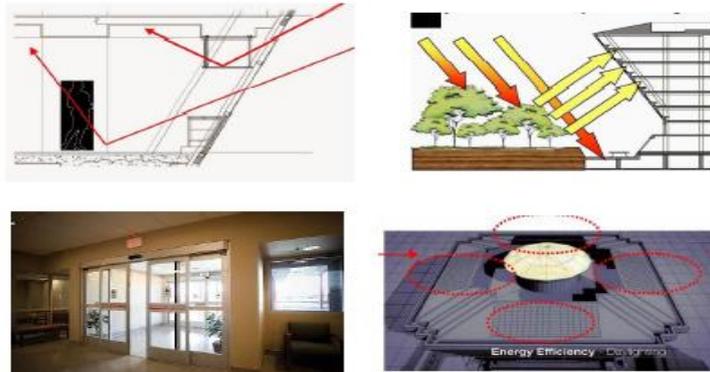
Gambar. 14: Prespektif Mata Burung
Sumber: Hasil Desain, 2015

A. Konsep Bentuk



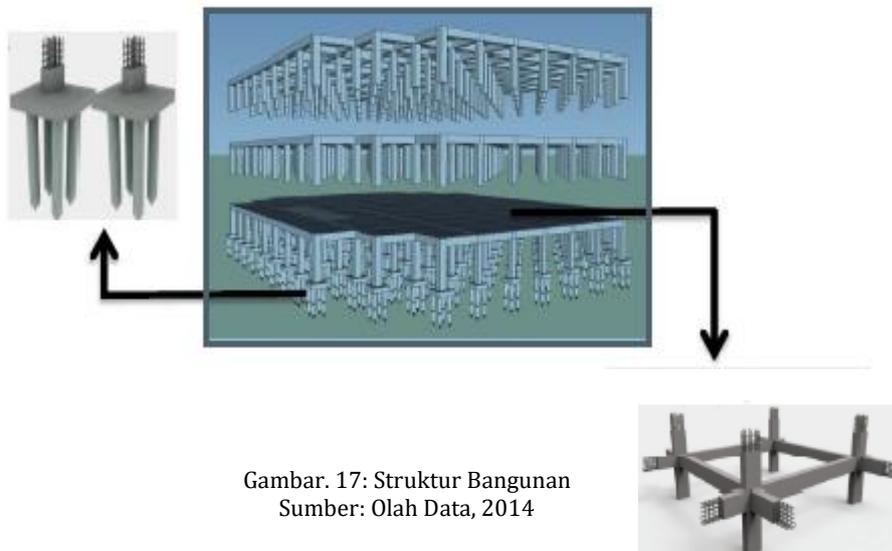
Gambar. 15: Konsep Bentuk
Sumber: Olah Data, 2014

B. Konsep Bangunan Pintar



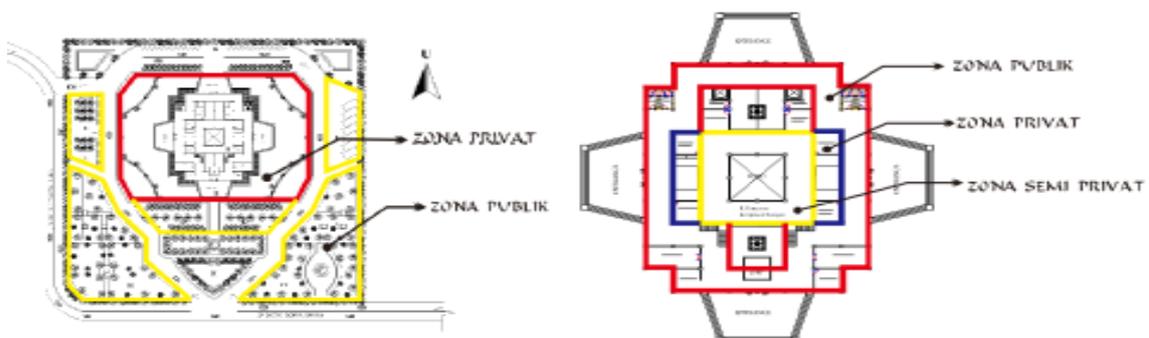
Gambar. 16: Penerapan Bangunan Pintar
Sumber: Olah Data, 2014

C. Konsep Struktur



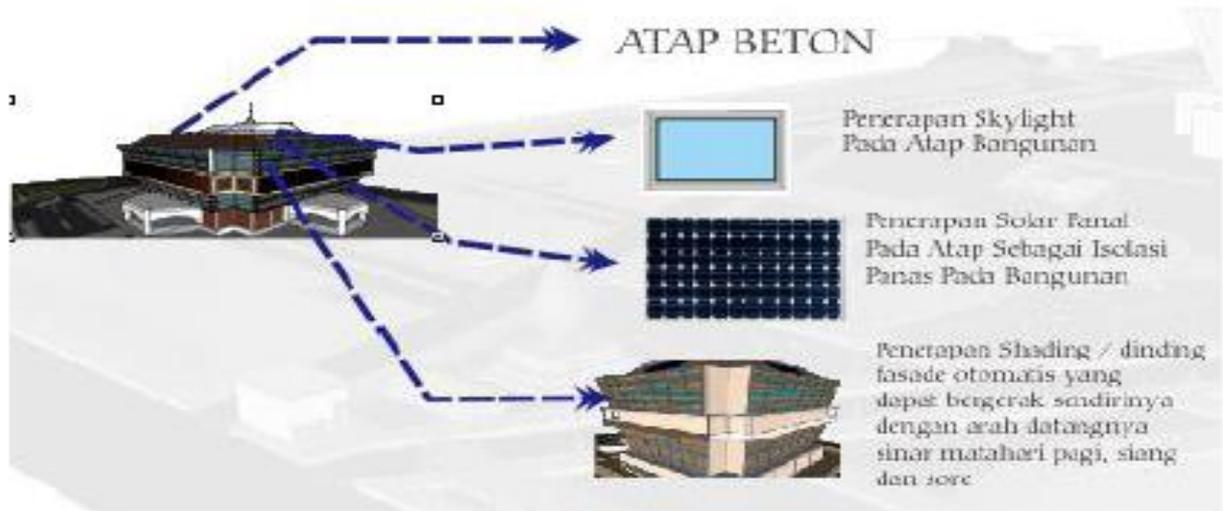
Gambar. 17: Struktur Bangunan
Sumber: Olah Data, 2014

D. Konsep Zoning



Gambar. 18: Konsep Zoning Tapak (Kiri) Konsep Zoning Interior (Kanan)
Sumber: Olah Data, 2014

E. Konsep Material



Gambar. 19: Konsep Material
Sumber: Olah Data, 2014



Gambar. 20: Tapak Depan
Sumber: Hasil Desain, 2015



Gambar. 21: Perspektif Bangunan
Sumber: Hasil Desain, 2015

REFERENSI

Dwi Tangoro, Ir, MM, "**Sistem bangunan pintar**", diktat kuliah, 1999.
High Tech Architecture by Colin Davies
Neufert, Ernest. 1996. *Data Arsitek JILID 1*. Penerbit Erlangga, Jakarta
Neufert, Ernest. 2002. *Data Arsitek JILID II*. Penerbit Erlangga, Jakarta
Peraturan Pemerintah Republik Indonesia, Nomor: 19/1995 Tentang *Pemeliharaan dan Pemanfaatan Benda Cagar Budaya DI MUSEUM*
Roestanto W. Dirdjojuwono, "**Sistem bangunan pintar**", Edisi Revisi, Pustaka Wirausaha Muda, 2003.
Smart buildingS people and performance, by Royal Academy of Engineering, June 2013
The_Design_and_Implementation_of_a_Smart_Building_Control_System

http://Seni_Kria_Tembikar_berkarya_seni_rupa.htm
<http://museum-di-indonesia.html>
http://Museum_Seni_Rupa_dan_Keramik_Keindahan_Seni_Dibungkus_dalam_Balutan_Sejarah_Wisata_Jakarta.htm

WEBSITE

http://Seni_Kria_Tembikar_berkarya_seni_rupa.htm
<http://museum-di-indonesia.html>
http://Museum_Seni_Rupa_dan_Keramik_Keindahan_Seni_Dibungkus_dalam_Balutan_Sejarah_Wisata_Jakarta.htm