Perancangan Museum Pinisi dengan Menerapkan Konsep *Living Museum* di Bulukumba

Wisnu Hanggara, Chairil Budiarto Amiuza, Subhan Ramdlani

Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Brawijaya
Alamat Email penulis : wisnuhanggara.1989@gmail.com

ABSTRAK

Pembuatan kapal pinisi di Kabupaten Bulukumba merupakan salah satu aset industri dan kebudayaan maritim bagi Indonesia yang telah dikenal dunia internasional. Keberadaannya saat ini terus mengalami degradasi, padahal dalam proses pembuatan kapal pinisi terdapat nilai-nilai kearifan lokal yang berpadu harmonis dengan kemampuan teknis kekriyaan para pengrajinnya. Perancangan Museum Pinisi di Bulukumba ini merupakan upaya untuk menjaga warisan budaya tersebut dan mempertahankan identitas masyarakatnya. Penerapan konsep museum hidup diharapkan dapat menjadi dasar untuk menyelenggarakan program aktivitas dalam museum yang berbasis pengalaman langsung mengenai proses pembuatan kapal pinisi. Pemilihan tapak yang terintegrasi langsung dengan kampung pengrajin pinisi di Desa Tanah Beru diharapkan dapat memberikan informasi dan pengalaman ruang yang otentik, maka dari itu penambahan fasilitas museum diupayakan tetap mempertahankan pola aktivitas asli dan seminimal mungkin merubah suasana ruang di sekitarnya. Sehingga maksud dan tujuan museum pinisi ini dapat dirasakan manfaatnya, baik oleh masyarakat lokal maupun masyarakat luas.

Kata kunci: konsep museum hidup, perancangan museum, program aktivitas museum

ABSTRACT

Shipbuilding Pinisi in Bulukumba is one of the industry's assets and products for Indonesian maritime culture that has been recognized internationally. Current whereabouts continue to be degraded, whereas in the process of Pinisi shipbuilding contained the values of local wisdom in harmony with the technical capabilities of the craftsmen. The design of Pinisi Museum in Bulukumba is an attempt to preserve the cultural heritage and maintain the identity of its people. The application of living museum concept is expected to be the basis for organizing museum activity program based on the direct experience of Pinisi shipbuilding process. The site selection that is integrated directly with Pinisi artisans village in Tanah Beru expected to provide information and authentic experience of space, therefore the addition of museum facilities sought still maintaining the original activity patterns and minimal change in the surrounding atmosphere. So the intent and purpose of this Pinisi Museum can be perceived, either by the local community and society.

Keywords: living museum concept, museum design, museum activity program

1. Pendahuluan

Pelestarian kebudayaan pembuatan kapal Pinisi memerlukan penanganan serius dalam upaya mencegah dampak yang semakin menggejala dengan desain museum terkait fungsinya sebagai sarana pertahanan dan preservasi warisan budaya.

Menurut Yulianto (2010) Desain Museum dapat menjadi sarana pembelajaran kognitif, psikomotorik (ketrampilan fisik), kepribadian, dan sosial dengan kombinasi pengalaman ruang belajar yang bersifat pasif (tidak langsung) dan pengalaman ruang belajar yang bersifat aktif (langsung).

Penerapan konsep *Living Museum* sebagai upaya memadukan pengalaman belajar aktif dan pasif dengan desain penataan ruang pamer yang terbuka, penyediaan fasilitas *workshop* (pendidikan informal), serta pemilihan lokasi yang potensial.

Desa Tanah Beru sebagai kawasan industri kapal rakyat dan kawasan pembangunan berbasis komunitas menjadi area dengan potensi strategis untuk perancangan Museum Pinisi dengan menerapkan konsep *Living Museum* dalam upaya melestarikan budaya pembuatan kapal Pinisi. Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dilakukan, didapatkan rumusan masalah: bagaimana merancang Museum Pinisi dengan menerapkan konsep *Living Museum* di Bulukumba?

Masalah yang dirumuskan perlu dibatasi agar lebih fokus dalam proses pengkajiannya. Adapun batasan masalah yang diambil didasarkan atas kebutuhan desain pada perancangan Museum Pinisi dengan menerapkan konsep *Living Museum* di Bulukumba ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan Museum Pinisi dibatasi dengan kriteria konsep *Living Museum* yang didapatkan dari analisis dan sintesis komparasi bangunan sejenis.
2. Perancangan Museum Pinisi memaksimalkan keterkaitan dengan Desa Tanah Beru baik dari segi unsur bentuk tapak, tipologi kawasan, tata massa, serta fungsi ruang untuk mengimplementasikan konsep *Living Museum.*

Tujuan dari perancangan Museum Pinisi dengan menerapkan konsep *Living Museum* di Bulukumba ini adalah untuk mendapatkan solusi atau pemecahan dari rumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya, yaitu merancang Museum Pinisi dengan menerapkan konsep *Living Museum* di Bulukumba.

2. Bahan dan Metode

2.1 Tinjauan tentang Museum

2.1.1 Definisi Museum

Menurut International Council of Museums (ICOM,1974), Museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, memperoleh, merawat, menghubungkan, dan memamerkan artefak-artefak perihal jati diri manusia dan lingkungannya untuk tujuan-tujuan studi, pendidikan dan rekreasi. Sedangkan Museum menurut Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 1995 Pasal 1 ayat (1) adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa.

2.1.2 Definisi Konsep Living Museum

Menurut buku The Modern Living Museum: Some Reflections and Experiences (UNESCO,1975) dijelaskan bahwa, Museum harus menyediakan program yang lebih menarik, edukatif, kreatif, dan memiliki identitas budaya dimana keterlibatan secara personal sangat diutamakan, belajar bersama-sama dengan "tangan pertama". Tidak hanya pameran atau ekshibisi, namun juga penjelasan karakter, fungsi dan cara penggunaannya secara langsung agar tujuan dan makna museum dapat lebih dipahami. Sebagai contoh, dalam sebuah pameran museum antropologi dipamerkan seperangkat alat untuk membuat percikan api yang terdiri dari dua batang kayu, dengan keterangan cara penggunaannya adalah menggosokkan kedua batang kayu itu. Pertanyaannya, apakah semua *audience* akan paham bahwa di masanya, metode kayu ini sangat mudah dilakukan? Hal ini akan sangat mudah dipahami apabila *audience* dapat mencoba mempraktekkannya secara langsung, dengan jenis kayu yang berbeda-beda. Maka *audience* akan mendapat pengetahuan yang lebih, jenis kayu mana yang paling cepat memunculkan api.

2.2 Acuan Teknis Perancangan Museum Berdasarkan Konsep Living Museum

2.2.1 Pemilihan Site

Menurut Haryono (2011) beberapa aspek pemilihan *site* untuk perancangan sebuah museum adalah sebagai berikut:

1. Terletak di daerah *resort* bukan di daerah *downtown*
2. Tidak menempati bangunan cagar budaya bergaya *Classic* yang biasanya merupakan *landmark* museum, tapi menempati bangunan baru pada *landscape* kosong yang dibangun dengan gaya *Post-Mo*

2.2.2 Strategi Pendekatan Tapak dan Layout Museum

Pada sub-bab ini adalah teori mengenai pendekatan *cultural background* untuk menelusuri hal-hal apa saja yang dapat dipergunakan untuk menggali dan memunculkan muatan lokalitas.

Museum as Issues of Identities merupakan salah satu teori yang ditulis dalam buku Museum Builder II (Hourston, 2004) yang berisi tiga buah alternatif pendekatan, antara lain:

1. *Natural Solution*

   Metode ini menggunakan beberapa aspek sebagai jalur desain, yang pertama adalah memanfaatkan *landscape* sebagai medium untuk menyatu dengan kawasan sekitar *site*. Misalnya dengan menggunakan sumbu-sumbu orientasi atau axis-axis kedudukan tapak.

   Kedua, pengolahannya dapat berupa analogi identitas topografi kawasan. Penggunaan ikon pinisi sebagai analogi identitas museum dapat menjadi alternatif yang dapat diaplikasikan, mengingat pinisi sendiri bukan hanya mewakili Bulukumba sebagai produk warisan budayanya, namun juga Indonesia sebagai ikon kebudayaan maritim secara universal.

Ketiga, pengolahan dapat berupa penyatuan bangunan arsitektural dengan elemen-elemen alam disekitar *site*. Misalnya dengan elemen air atau tanah, hal ini cukup potensial dilakukan di perancangan Museum Maritim Bulukumba ini mengingat lokasinya yang terletak di tepi pantai, penggabungan desain Museum dengan kedua elemen alam tersebut dapat memunculkan pengkayaan desain tersendiri.

2. *Building a Heritage*

   Metode ini menggunakan budaya sebagai medium utamanya untuk menyatu dengan *site*. Ada dua cara yang dapat ditempuh untuk mengolah metode ini. Pertama, menyatu dengan kebudayaan (masyarakat) setempat. Biasanya diambil dengan menyimbolkan kejadian-kejadian yang terjadi di keseharian atau fenomena kebudayaan masyarakatnya.

   Kedua, menyatu dengan kebudayaan peninggalan (artefak) setempat. Cara ini ditempuh dengan cara berusaha memaksimalkan dialog antara desain dengan artefak yang ada di sekitar *site*, biasanya pola denah hingga materialnya dibiarkan mengikuti keberadaan eksisting artefak secara natural. Konsep ini cukup menarik diiplementasikan pada kasus perancangan Museum Maritim Bulukumba ini, dimana lokasinya berinteraksi secara langsung dengan *workshop* perakitan pinisi di desa Tanah Beru.

3. *Exhibiting Encounters*

   Metode ini digunakan apabila ditemukan kompleksitas pencarian karakter latar budaya (*cultural background*). Dalam kasus-kasus seperti ini solusi yang digunakan biasanya bersifat konservatif, proses pencariannya didasarkan atau mengacu pada tanggal-tanggal tertentu yang memiliki muatan penting bagi masyarakatnya, dapat berupa nilai-nilai spiritual atau sosial yang kemudian dijadikan sebagai skenario untuk kembali ke titik awal keberadaan nenek moyang yang sifatnya lebih spesifik dan lebih mudah diinterpretasikan secara arsitektural.

2.2.3 Pertimbangan Aspek Tampilan Bangunan Museum

Jika dikaitkan dengan perancangan Museum Pinisi ini, aspek tampilan bangunan yang diterapkan pada Winterton Woodenboat Museum – Canada dapat dijadikan acuan. Karena secara fungsi Museum ini mewadahi artefak dan ekshibisi tentang kapal kayu dan menyelenggarakan *workshop* pembuatan kapal kayu, tampilan bangunannya dibuat mengikuti tipologi kawasannya yang didominasi oleh bentukan-bentukan bengkel-bengkel kapal. Museum ini secara langsung melakukan metode *borrowing* agar bangunan yang dihasilkan tidak muncul sebagai bangunan baru dan lebih menyatu dengan lingkungannya.

2.2.4 Pertimbangan Aspek Interior Bangunan Museum

Pada kasus perancangan Museum kapal kayu Winterton Woodenboat Museum – Canada, tata ruang yang dimunculkan adalah suasana bengkel-bengkel kapal yang dimunculkan dengan pemilihan material-material kayu. Artefak yang dipamerkan bukan hanya memorabilia, namun lebih pada benda-benda yang dibutuhkan untuk proses pengerjaan kapal, miniatur kapal, atau fotografi *event-event* yang pernah diselenggarakan. Dari kondisi tersebut *display* artefaknya mengikuti tata letak pada bengkel kapal aslinya.

Hal ini dilakukan agar pengunjung yang datang dapat merasakan langsung suasana dalam bengkel kapal lengkap dengan alat-alat kerjanya.

Sejalan dengan teori *mnemonic (assisting or intended to assist memory)* yang dijelaskan Haryono dalam jurnalnya (2011) bahwa desain tipologi bangunan harus dirasakan juga di dalam tata ruangnya sebagai faktor pengingat, agar pengunjung dapat lebih merasakan tema yang diusung dan lebih mudah mengingat atau menangkap informasi yang disampaikan dalam museum tersebut

2.3 Parameter Desain

Setelah meninjau kepustakaan terkait dengan perancangan Museum Pinisi di Bulukumba ini, dapat disimpulkan bahwa Perancangn Museum Pinisi dengan Menerapkan Konsep *Living Museum* di Bulukumba adalah: merancang museum pinisi dengan muatan yang terfokus pada upaya pelestarian proses pembuatan kapal pinisi dengan cara menyediakan sarana belajar aktif dan pasif yang langsung bersentuhan dengan tangan pertama, baik dari segi lokasi, suasana dan kegiatannya.

Untuk memperjelas acuan yang akan digunakan dalam desain museum nantinya, berikut ini adalah parameter desain yang disimpulkan dari tinjauan teori dan komparasi:

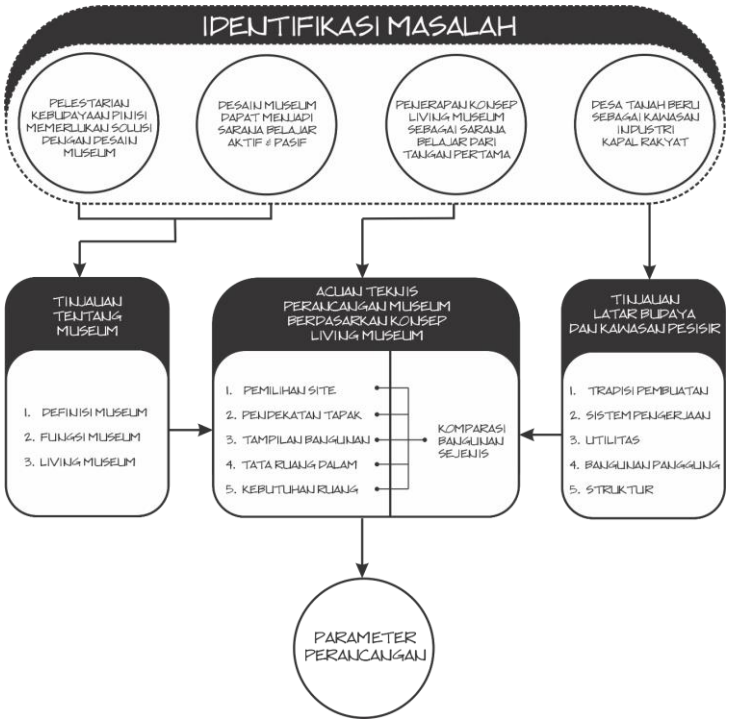
Tabel 1. Parameter Desain Museum

Konteks	Faktor desain	Implementasi konsep *Living Museum*	Komparasi (Winterton Woodenboat Museum)	Strategi Desain
Lokasi (kawasan)	Pemilihan site	- Menempati daerah resort - Menempati bangunan baru	Menempati lokasi yang berdekatan dengan pemukiman pengrajin kapal dan pembuatan kapal (kawasan newfoundland)	Menempatkan lokasi museum di Desa Tanah Beru yang terintegrasi dengan lokasi pembuatan kapal pinisi
	Pendekatan tapak (layouting)	- Menggunakan sumbu (axis) tapak sebagai dasar layout bangunan - Menggunakan analogi identitas kawasan sebagai bentuk tapak - Penyatuan bangunan dengan elemen alam sekitar site (pantai, laut) - Pola layout atau denah bangunan baru (museum) mengikuti keberadaan artefak secara natural	Menggunakan pola cluster mengikuti pola pemukiman dan workshop kapal dengan luasan bangunan yang tidak masif	- Memetakan titik aktivitas pembuatan kapal pinisi sebagai dasar layout museum - Menentukan fungsi tapak yang disesuaikan dengan aktivitas pembuatan kapal pinisi - Menggunakan sumbu orientasi tapak sebagai alat untuk menyatukan layout dengan bentuk eksisting
Suasana (bangunan)	Ruang luar (eksterior)	- Memunculkan bangunan sebagai identitas kawasan (ikon) - Membaur dengan tipologi arsitektural kawasan	Tampilan bangunan mengikuti tipologi arsitektur setempat dengan ciri khas rumah kayu dan bengkel kapal sederhana	Memunculkan ciri khas arsitektur lokal dengan metode *borrowing* agar desain bangunan tidak terlalu mencolok dan lebih menyatu dengan kondisi lingkungannya
	Ruang dalam (interior)	- Memunculkan suasana yang menunjang tata alur artefak dan kegiatan dalam museum	Memunculkan suasana bengkel pembuatan kapal mulai dari tata letak, pemilihan material, dan	Memunculkan fleksibilitas ruang dengan desain open plan untuk mewadahi eksebisi

			display artefaknya.	(permanen,temporer) dan workshop (materi,praktik) dapat
Kegiatan (ruang)	Kebutuhan ruang	- Menyesuaikan kebutuhan ruang dengan jenis kegiatan yang akan diwadahi baik dari segi kegiatan aktif (workshop) maupun pasif (eksebisi & artefak) - Kebutuhan ruang didasari pada standar ruang museum (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan)	- Ruang belajar pasif berupa ruang eksebisi dan artefak yang terdiri dari ruang eksebisi permanen dan ruang eksebisi temporer - Ruag belajar aktif berupa workshop yang terdiri dari ruang bengkel kapal (praktek) dan ruang gudang kapal (penyimpanan material dan alat)	- Mewadahi aktivitas belajar aktif dan pasif yang mengacu pada studi komparasi (kemiripan lokasi dan kesamaan masalah) - Mengakomodasi standar kebutuhan ruang museum (dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan) yang disesuaikan dengan kondisi eksisting

(Sumber: Hasil analisis, 2014)

2.4 Kerangka Teori

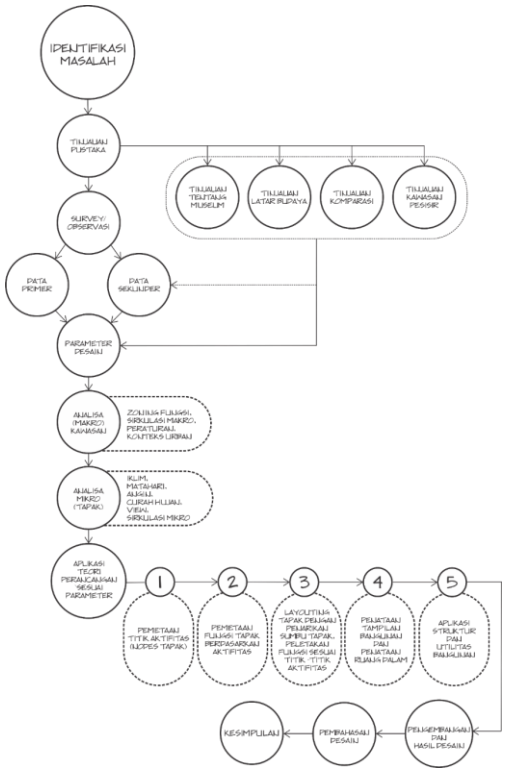


Gambar 1. Kerangka Teori

2.5 Metode Perancangan

Implementasi konsep *Living Museum* pada perancangan Museum Pinisi ini terfokus pada penyampaian pengalaman belajar dari sumbernya secara langsung, dengan menghadirkan pola kegiatan keseharian masyarakat Tanah Beru dalam proses pembuatan kapal Pinisi. Untuk itu ruang-ruang arsitektural yang dihadirkan harus disesuaikan, tanpa harus merubah pola aktivitas dan kegiatan pada lingkungannya.

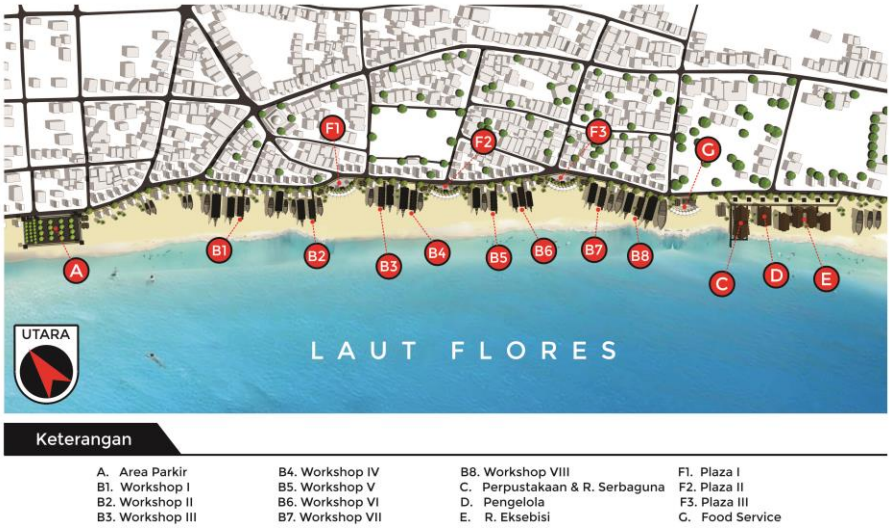
Tahap perancangan ini dimulai dengan proses berpikir secara sistematis dengan pencarian fenomena dan ide gagasan, dimulai dari pengumpulan data baik secara langsung (primer) maupun tidak langsung (sekunder). Data yang didapatkan dihubungkan satu sama lain dan dianalisis untuk mendapatkan sebuah kesimpulan awal yang dapat berupa beberapa alternatif konsep yang dapat dijadikan suatu acuan perancangan dan digunakan memecahkan permasalahan desain.



Gambar 2. Kerangka Metode Perancangan

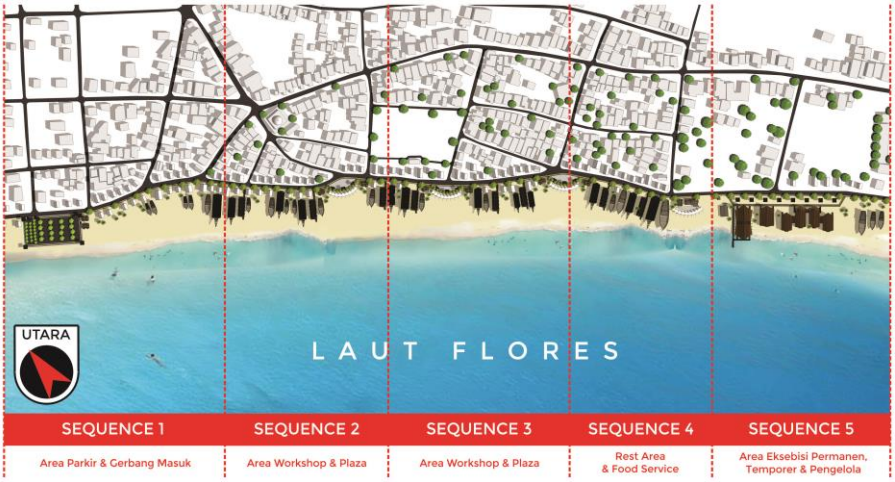
3. Hasil dan Pembahasan

Museum Pinisi di Bulukumba ini terletak di desa Tanah Beru yang berintegrasi secara langsung dengan kawasan pengrajin pinisi. Bangunan ini memiliki visi mengembalikan kejayaan kebudayaan maritim Indonesia yang salah satunya masih tersimpan dalam proses pembuatan kapal pinisi dan kapal pinisi itu sendiri sebagai produk kebudayaan maritim. Secara fungsional konsep *Living Museum* yang digunakan sebagai dasar perancangan diwujudkan dalam fungsi-fungsi yang mengedepankan interaksi dengan objek budaya (artefak) dan pelaku budaya secara langsung. Hal ini diwujudkan dengan menambahkan fasilitas-fasilitas pendukung sesuai dengan titik-titik aktivitas yang ada pada eksisting tapak.



Gambar 3. *Site Plan*
(Sumber: Hasil desain, 2014)

Penambahan area parkir ditempatkan sebelum memasuki gerbang Desa Tanah Beru untuk menjaga volume kendaraan yang keluar masuk, apalagi dengan kondisi akses jalan yang relatif sempit. Hal ini dimaksudkan agar kondisi eksisting dan kegiatan interaksi masyarakat (pengrajin) dan pengunjung tidak terganggu.



Gambar 4. *Site Plan*
(Sumber: Hasil desain, 2014)

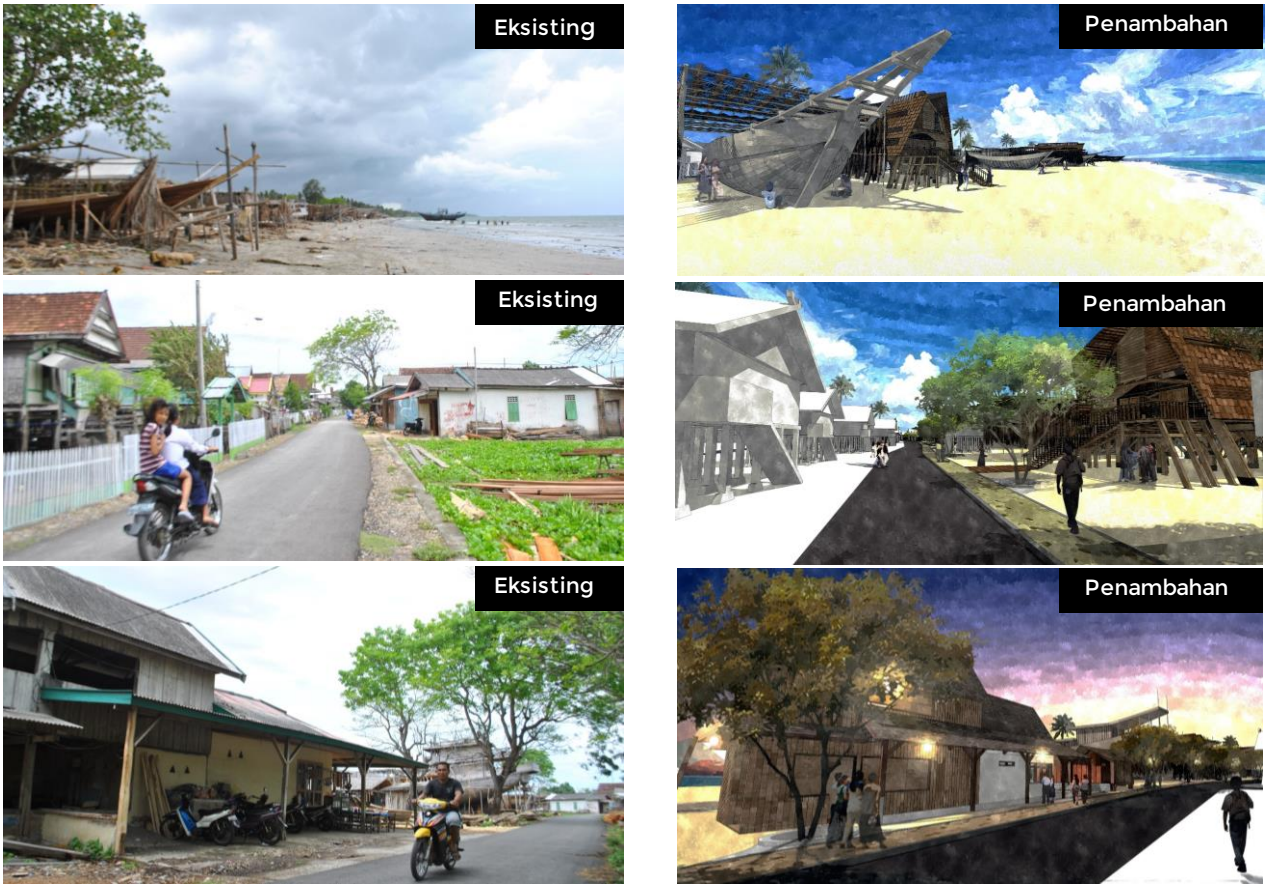
Setelah memasuki kawasan desa pengrajin pinisi ini, pengunjung akan melihat kavling-kavling pembuatan kapal pinisi (sisi selatan) dan pemukiman pengunjung (sisi utara). Pada area ini diberikan penambahan ruang-ruang *workshop* sebagai wadah interaksi antara pengunjung dan pengrajin kapal setempat.

Pada area kavling-kavling pembuatan kapal ini terdapat sebuah warung yang biasa digunakan warga dan pengrajin kapal untuk beristirahat dan berkumpul. Pada area ini

diberikan penambahan *rest area* dan *food service* yang disatukan dengan eksisting warung untuk memperkuat komunikasi pengunjung dan masyarakat setempat.

Penambahan fungsi-fungsi ruang serbaguna, perpustakaan, pengelola, dan ruang eksebisi permanen ditambahkan pada lahan relatif kosong dan sedikit kegiatan pembuatan kapal yang ada pada area selatan Desa Tanah Beru.

Untuk mengikat keseluruhan fungsi-fungsi tersebut sebagai satu kesatuan jalur wisata, ditambahkan pedestrian untuk pejalan kaki pada sisi pantai mulai dari area parkir (paling utara) hingga area ekshibisi (paling selatan) dan menambahkan plaza dan *rest area* pada simpul-simpul akses jalan desa sebagai ruang bersama dan tempat peristirahatan pengunjung.



Gambar 5. Suasana Eksisting dan Setelah Mengalami Penambahan Fasilitas
(Sumber: Hasil desain, 2014)

Sesuai dengan prinsip dasar konsep *Living Museum* yang berupaya mengoptimalkan interaksi pengunjung dengan sumber informasi aslinya, penambahan-penambahan fasilitas museum diupayakan seminimal mungkin merubah kondisi eksistingnya. Penambahan fasilitas yang diberikan hanya untuk menunjang keamanan dan kenyamanan pengunjung serta menunjang kegiatan dan aktivitas yang ada pada area pengrajin kapal pinisi.

Dengan menginventarisasi titik-titik aktivitas pada eksistingnya, penambahan yang dilakukan diharapkan tidak merubah pola aktivitas masyarakat setempat secara signifikan. Misalnya seperti penambahan pedestrian di sisi pantai, penambahan fungsi *workshop* yang

disatukan dengan titik-titik kavling pembuatan kapal pinisi, atau peletakan *food service* dan *rest area* pada sekitar warung.

Adapun program-program aktivitas yang diwadahi dalam fungsi museum ini antara lain :

1. Pengumpulan koleksi dengan melakukan dokumentasi pembuatan kapal oleh pengrajin setempat baik dari segi proses pembuatan, dan juga hasil (produk).
2. Museum *Heritage trail* untuk menggali informasi mengenai proses pembuatan kapal kayu, mulai dari pembuatan hingga prosesi upacara adat dengan mengunjungi jalur wisata museum baik dari segi pemukiman dan aktivitas pembuatan kapal
3. *Workshop* pendek (3 jam): penguasaan alat-alat pembuatan kapal.
   Kegiatan ini dilakukan dengan mencoba menggunakan alat-alat pembuatan kapal pada contoh-contoh material kayu.
4. *Workshop* sedang (1 hari): pemahaman teknik pembuatan kapal.
   Kegiatan ini dilakukan dengan membuat miniatur bagian-bagian penyusun kapal pinisi untuk memahami teknik pembuatan sekaligus praktek menggunakan alat dengan material yang sama dengan kapal pinisi.
5. *Workshop* panjang (1 minggu atau lebih / sesuai keinginan pengunjung): ikut dalam proses pengerjaan kapal pinisi.
   Kegiatan ini dilakukan dengan melihat dan membantu para *sombala* (pekerja kapal) sesuai dengan instruksi *panrita lopi* (kepala pengrajin kapal).
6. Penyelenggaraan *event-event* berkala untuk kegiatan redekorasi museum melalui keterlibatan masyarakat setempat atau pengunjung yang diwadahi dalam *gallery* temporer.
7. Menginformasikan teknologi konstruksi dan proses pembuatan kapal pinisi kepada masyarakat umum dengan melibatkan SMK atau Perguruan Tinggi yang memiliki fokus atau studi mengenai pembuatan kapal.

Kegiatan kuratorial dan konservasi diwadahi dalam *gallery* permanen yang memiliki tiga fungsi berbeda yaitu *gallery* model dan alat, *gallery* proses dan diorama, serta *gallery* dokumentasi yang menginformasikan *event-event* penting termasuk prosesi upacara adat.

Kegiatan yang melibatkan warga atau masyarakat sekitar diwadahi dalam ruang serbaguna dan plasa-plasa yang berfungsi sebagai media diskusi antara pengrajin kayu dengan pihak museum untuk menjaga keberlangsungan budaya pembuatan kapal pinisi. Media lain yang dapat digunakan untuk menjalin keterlibatan masyarakat adalah kegiatan redekorasi yang dapat dilakukan dengan mengadakan *event-event* berkala. Kegiatan seperti lomba-lomba gambar, mewarnai bagi anak-anak dengan tema pinisi, lomba desain atau modeling dengan tema pinisi dengan melibatkan SMK atau komunitas yang memiliki fokus yang sama.

Kegiatan praktek, pengadaan bahan, pengembangan *skill*, hingga pengembangan industri kapal rakyat dilakukan dengan melibatkan instansi pendidikan seperti SMK dan Universitas yang memiliki program studi sejenis serta dinas pemerintah untuk mensinergikan keberlangsungan kegiatan.

Tabel 2. Program Aktivitas Museum

Kegiatan	Pelaksanaan	Peserta	Keterangan
1. Dokumentasi proses pembuatan kapal pinisi hingga hasil produk	Setiap hari pada jam kerja pembuatan kapal	- Kurator bagian dokumentasi - Pengelola bagian eksebisi permanen	- Diselenggarakan sebagai bahan eksebisi permanen museum
2. Workshop Pendek	Setiap hari Durasi 3 jam dengan pembagian sesi pagi dan sesi siang	- Peserta (pengunjung) yang mendaftar - Pengrajin kapal (mentor) - Pengelola bagian workshop	
3. Workshop Sedang	Setiap hari Durasi 1 hari jam kerja	- Peserta (pengunjung) yang mendaftar - Pengrajin kapal (mentor) - Pengelola bagian workshop	
4. Workshop panjang	Setiap hari Durasi bergantung kesanggupan peserta workshop (min. 1 minggu – max. hingga pembuatan 1 kapal selesai)	- Peserta (pengunjung) yang mendaftar - Pengrajin kapal (mentor) - Pengelola bagian workshop	- Peserta yang mengikuti workshop panjang akan disediakan penginapan (in house) di rumah-rumah warga yang sudah ditentukan
5. Museum Heritage Trail	Setiap hari Durasi 1 hari jam kerja	- Peserta (pengunjung) yang mendaftar - Tour Guide - Pengelola bagian lapangan	- Diselenggarakan dengan mengunjungi seluruh fasilitas museum serta lokasi-lokasi penting di sekitar pemukiman pengrajin kapal
6. Event redekoratif (lomba, pameran, pentas seni, dll)	Weekend (Sabtu-Minggu) Durasi menyesuaikan event yang diselenggarakan	- Peserta (pengunjung) yang mendaftar - Panitia acara - Pengelola bagian ruang serbaguna dan event	- Diselenggarakan pada setiap weekend (4x dalam satu bulan) - Bekerjasama dengan komunitas setempat - Bekerjasama dengan Sekolah Dasar dan Menengah
7. Event kerjasama edukatif (Focussed Group Discussion)	Weekend (Sabtu-Minngu) Durasi menyesuaikan event yang diselenggarakan	- Peserta (pengunjung) yang mendaftar - Panitia acara - Pengelola bagian ruang serbaguna dan event	- Diselenggarakan pada weekend minggu terakhir setiap bulan. - Bekerjasama dengan institusi pendidikan (SMK Perkapalan Bontobahari dan Fak. Teknik Jurusan Perkapalan UNHAS), BAPPEDA, dan DISHUT

(Sumber: Hasil analisis, 2014)

4. Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari Perancangan Museum Pinisi dengan Menerapkan Konsep *Living Museum* di Bulukumba ini adalah:

1. Keberadaan Museum Pinisi di Bulukumba ini dapat menjadi wadah pengalaman belajar khususnya tentang proses pembuatan kapal Pinisi, serta dapat menjadi suatu bentuk upaya pelestarian kebudayaan perahu Pinisi di Bulukumba

2. Implementasi konsep *Living Museum* wajib memperhatikan kondisi eksisting tapak terutama pada kegiatan-kegiatan keseharian yang terjadi pada tapak (fokus yang diangkat ke dalam museum) dengan tujuan agar intervensi arsitektural yang dimunculkan tidak merubah pola aktivitas aslinya.
3. Informasi yang ingin disampaikan harus diwujudkan dalam segala aspek, mulai dari *layout* bangunan, tampilan bangunan yang wajib menyesuaikan dengan tipologi kawasan untuk membaurkan bangunan baru dengan eksistingnya, serta tata ruang dalam.
4. Perancangan bangunan pada kawasan pesisir harus memperhatikan faktor pemilihan struktur dan sistem utilitas tapak terutama suplai air dan sanitasi.

Daftar Pustaka

Haryono, Daniel. 2011. *Museum Ullen Sentalu: Penerapan Museologi Baru.* Jakarta: Universitas Indonesia.

Hourston, Laura. 2004. *Museum Builders II*. Seattle: Academy Press.

ICOM. 1974. *11th General Assembly International Council of Museum*. Copenhagen: International Council of Museum.

UNESCO. 1975. *The Modern Living Museum: Some Reflections and Experiences*. Lausanne: Presses Centrales S.A.

Yulianto, Kresno. 2010. *Museum: Antara Edukasi dan Rekreasi*. Jakarta: Universitas Indonesia.

Republik Indonesia. 1995. Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 1995. *Tentang Museum.*