

## **MUSEUM MUSIK TRADISIONAL SULAWESI DI TORAJA ( Arsitektur Metafora )**

**Juita Rerung<sup>1</sup>**  
**Julianus A. R Sondakh<sup>2</sup>**  
**Hendriek H. Karongkong<sup>3</sup>**

### **ABSTRAK**

*Toraja merupakan suatu daerah yang berada di Indonesia tepatnya di wilayah Sulawesi Selatan. Toraja dikenal dengan adat dan budayanya yang unik, sehingga menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan. Sehubungan dengan itu perancangan Museum Musik Tradisional Sulawesi di Toraja menjadi suatu prospek yang sangat baik untuk menunjang kemajuan perekonomian masyarakat Toraja. Penerapan prinsip desain dan tema "Arsitektur Metafora" pada Museum Musik Tradisional Sulawesi di Toraja dapat menarik perhatian para pengunjung atau wisatawan dengan adanya perpaduan fungsi edukatif dan fungsi rekreatif. Dengan adanya Museum Musik tradisional sulawesi di Toraja dapat memberi manfaat bagi masyarakat sekitar baik itu pelajar, ataupun pengunjung yang hanya melakukan rekreasi. Museum Musik Tradisional Sulawesi di Toraja juga akan menjadi ikon baru di Toraja.*

*Kata kunci : Museum Musik Tradisional Sulawesi di Toraja, Arsitektur Metafora, Toraja Utara.*

### **PENDAHULUAN**

#### **Latar Belakang**

Museum adalah sebuah Organisasi yang melayani kebutuhan publik. Memiliki sifat terbuka, dengan cara berusaha mengkoleksi, merawat, melakukan penelitian, berkomunikasi, dan melakukan pameran Benda nyata kepada masyarakat untuk kepentingan studio, edukasi, dan hiburan. Karena itulah museum bisa dimanfaatkan untuk bahan research oleh akademisi dan dokumentasi pemikiran saat ini maupun masa depan. Mulai tanggal 1977 hingga saat ini, tiap tanggal 18 Mei 1977 diperingati sebagai Hari International Museum.

Secara bahasa, kata museum berasal dari bahasa Yunani yaitu mouseion. Mouseion adalah sebuah kuil sebenarnya merujuk kepada nama kuil untuk sembilan Dewi Muses. Dewi Muses adalah anak Dewa Zeus yang sering disimbolkan sebagai ilmu pengetahuan dan kesenian. Selain Kuil Mouseion, bangunan lain yang kira-kira berhubungan dengan sejarah museum merupakan bagian kompleks perpustakaan raksasa yang dibangun khusus untuk mendokumentasikan sains dan kesenian khususnya buku-buku bernilai filsafat dan riset di Alexandria oleh Ptolemy I Soter di tahun 280 SM.

Museum berasal dari kata Latin museion, yang merupakan tempat suci sembilan dewi Muses, anak-anak dewa Zeus, yang pekerjaan utamanya adalah hiburan. Dalam perkembangannya, Muse menjadi tempat kerja para pemikir Yunani kuno seperti Pythagoras dan Plato. Mereka berpikir bahwa muse adalah tempat penyelidikan dan pendidikan filosofis, bidang ilmu pengetahuan dan seni. Dengan kata lain, tempat yang sebelumnya didedikasikan untuk sembilan renungan. Museum tertua sebagai pusat ilmu pengetahuan dan seni terletak di Iskandarsyah.

Seiring berjalannya waktu, bangunan museum pada awalnya merupakan tempat untuk mengumpulkan benda-benda dan alat-alat yang diperlukan untuk penyelidikan ilmiah dan artistik, dan menjadi tempat untuk mengumpulkan benda-benda yang dianggap aneh. Perkembangan ini diperkuat pada Abad Pertengahan. Pada masa itu, yang disebut museum adalah tempat penyimpanan barang-barang pribadi para pangeran, bangsawan, pencipta seni budaya, dan pencipta ilmu pengetahuan. Koleksi benda-benda (koleksi) yang ada mencerminkan minat dan perhatian khusus pemiliknya.

Perkembangan museum Belanda sangat mempengaruhi perkembangan museum Indonesia. Ini diprakarsai oleh seorang karyawan VOC bernama G.E. Rumphius, yang menggunakan waktunya pada

---

<sup>1</sup>Mahasiswa S1 Arsitektur Unsrat

<sup>2</sup>Staf Dosen Pengajar Arsitektur UNSRAT

<sup>3</sup>Staf Dosen Pengajar Arsitektur UNSRAT

abad ke-17 untuk menulis buku tentang tanah Ambangshi, yang antara lain menguraikan sejarah Kesultanan Maluku, dan keberadaan pulau-pulau dan penduduknya. Pada abad ke-18, keprihatinan ilmiah dan budaya VOC dan Hindia Belanda menjadi semakin jelas. Pada tanggal 24 April 1778, Bataviaach Genootschap van Kunsten en Wetenschappen didirikan. Lembaga ini berstatus semi resmi dan dipimpin oleh seorang direksi. Pasal 3 dan 19 konstitusi lembaga tersebut mengatur bahwa salah satu tugasnya adalah memelihara museum, yang meliputi: pembukuan (boekreij); majelis etnografi; kelompok arkeologi; koleksi prasejarah; set keramik; asosiasi musik; set koin, vertigo, dan perangko ; Dan naskah (naskah), termasuk perpustakaan.

Selain dari perkumpulan ilmiah lembaga tersebut juga mempunyai beberapa anggota pengurusnya dari kedudukan penting, seperti dari lingkungan pemerintahan, perbankan dan perdagangan yang merupakan tokoh-tokoh penting. Menariknya benda yang telah menjadi koleksi museum atau Genootschap tidak diperbolehkan untuk dipinjamkan dengan cara apapun kepada pihak ketiga dan anggota-anggota atau orang lain untuk dipakai atau disimpan, dimana tertulis dalam pasal 20, kecuali mengenai perbukuan dan himpunan naskah-naskah (handschiften) selama peraturan membolehkan.

Di Indonesia sendiri memiliki begitu banyak museum yang mengoleksi tentang benda-benda peninggalan yang bersejarah. Sehingga pada kesempatan ini penulis ingin merancang sebuah museum musik tradisional di Toraja yang dikenal dengan berbagai macam adat dan budaya yang unik dan masih sangat kental dengan masyarakatnya.

Sehingga saat ini dengan melihat perkembangan zaman yang semakin pesat yang disertai dengan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih yang dapat mempengaruhi pergeseran adat dan budaya, salah satu contoh yaitu musik yang semakin beragam dengan kecanggihannya sendiri sehingga musik tradisional kadang diabaikan begitu saja. Di kesempatan ini untuk tetap menjaga kelestarian musik tradisional khususnya di Toraja sendiri muncul ide untuk menghadirkan museum musik tradisional dengan tema Arsitektur Metafora.

Metafora berasal dari bahasa Latin, yaitu "Methapherein" yang terdiri dari 2 buah kata yaitu "metha" yang berarti setelah, melawati dan "pherein" yang berarti membawa. Secara etimologis diartikan sebagai pemakaian kata-kata bukan arti sebenarnya, melainkan sebagai lukisan yang berdasarkan persamaan dan perbandingan.

Pengertian *Metafora dalam Arsitektur* juga adalah kiasan atau ungkapan bentuk, diwujudkan dalam bangunan dengan harapan akan menimbulkan tanggapan dari orang yang menikmati atau memakai karyanya.

Dengan menghadirkan *Museum musik Tradisional di Toraja* dapat memberi nilai tambah guna untuk tetap menjaga kelestarian musik tradisional itu sendiri, serta dapat menjadi sarana bagi pelajar untuk menambah pengetahuan tentang musik tradisional. Selain itu dengan hadirnya museum musik tradisional dapat memberi manfaat bagi masyarakat baik untuk tempat rekreasi maupun edukasi. Untuk terus menunjang nilai tambah/kebaruan pada museum tersebut akan didesain sedemikian rupa sesuai dengan tema yang telah ditetapkan. Untuk pengelolaan museum akan dikelola oleh pihak swasta yang akan terus mengelola museum tersebut agar museum dapat terus beroperasi.

## **RUMUSAN MASALAH**

- Bagaimana memberikan suatu wadah yang dapat melestarikan musik tradisional di Toraja ?
- Bagaimana merancang objek museum musik tradisional dengan pendekatan arsitektur metafora ?

## **TUJUAN PERANCANGAN**

- Untuk mewadahi pelestarian musik tradisional di Toraja
- Merancang objek *Museum Musik Tradisional Sulawesi di Toraja* dengan penerapan prinsip dan elemen arsitektur metafora.

## LINGKUP ARSITEKTURAL

Pada proses perancangan ini, desain objek ditekankan pada perancangan fisik bangunan yaitu, massa bangunan, pembentukan bangunan (denah), rancangan ruang dalam (interior) dan rancangan ruang luar (eksterior).

## BATASAN PERANCANGAN

Untuk mempermudah proses pelaksanaan perancangan objek ini maka diadakan beberapa batasan yaitu :

- Desain *Museum Musik Tradisional Sulawesi di Toraja* ini mengacu pada tema “arsitektur metafora” yang lebih mengara ke metafora nyata dalam proses dan penerapan desain.
- Perancangan tidak membahas lebih mengenai kekuatan struktur, perhitungan struktur, estimasi biaya pembangunan dan pengembalian modal investasi.
- Pengelolaan operasional objek sepenuhnya dibiayai oleh pihak swasta.
- Perancangan bertitik tolak dari disiplin ilmu arsitektural, dengan menekankan pada wadah fisik sebagai objek desain.
- Museum musik tradisional akan dirancang lebih khusus untuk alat musik tradisional sulawesi.

## 1. METODOLOGI PERANCANGAN

### Pendekatan Perancangan

- Pendekatan Tipologi

Pengertian Tipologi Secara harfiah, Tipologi adalah ilmu yang mempelajari segala sesuatu tentang tipe. Untuk menganalisis sebuah objek maka digunakan metode pendekatan tipologi. Dengan tipologi, kita dapat menganalisa perubahan objeknya seperti bangunan dasar, serta proses perkembangan dari bangunan dasarnya sampai ke bentuk yang sekarang serta fungsi dari bangunannya. Dari pendekatan tipologi juga kita dapat menjelaskan perubahan-perubahan dari suatu objek, dimana objek tersebut memiliki ciri tertentu yang membedakan dari objek lainnya. Maksudnya ialah tipologi dapat membantu menjelaskan suatu tipe berdasarkan ciri-ciri atau karakteristik yang dimiliki oleh setiap objek arsitektural.

Dengan metode pendekatan tipologis maka olah desain dilakukan dengan cara mencontoh model yang sudah dilakukan orang lain yang dianggap berhasil. Hasil desain bersifat imitatif tipikal dan ketepatan pemecahan masalah akan diketahui jika hasilnya memiliki tingkat kesesuaian yang tinggi dengan model yang dijadikan acuan.

- Pendekatan tematik/biomimetic

Biomimetics (biomimetika) atau biomimikri, merupakan cabang baru ilmu pengetahuan yang mencoba meniru makhluk hidup. Dari segi fungsi, biomimikri tidak hanya meniru bentuk, tetapi juga model, sistem, dan elemen-elemen yang berada di suatu makhluk hidup dan alam.

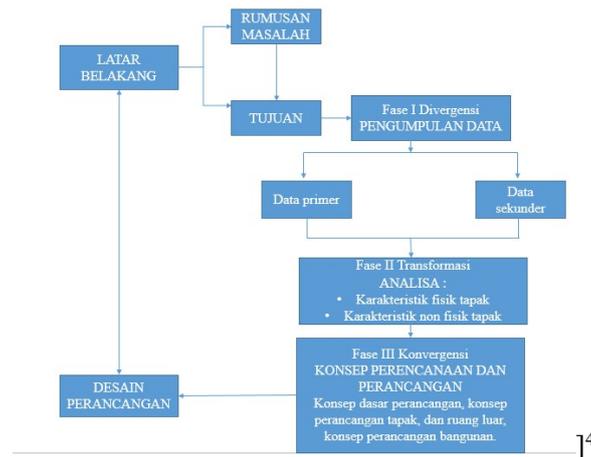
Pendekatan tematik bertujuan untuk mengoptimalkan prinsip-prinsip dari tema perancangan terhadap objek perancangan.

- Pendekatan lokasional

Dalam pendekatan ini perlu dilakukan analisis pemilihan lokasi site dan analisis tapak yang akan digunakan beserta lingkungan sekitarnya.

### Kerangka pikir

Dalam sebuah perancangan terdapat pola berpikir untuk menentukan bagaimana alur yang akan dijalankan sehingga menjadi sebuah pijakan dalam melakukan perancangan.



*gambar 2 1 kerangka pikir*  
( Sumber Juita Rerung, 2020 )

## 2. KAJIAN PERANCANGAN

### Prospek dan Fisibilitas

- Prospek

Di Toraja Utara belum memiliki museum yang secara khusus mengoleksi musik tradisional sulawesi, sedangkan Suku Toraja pada umumnya punya banyak ragam musik tradisional yang unik. Sehingga hal ini menjadi suatu prospek yang baik pada perancangan *Museum musik Tradisional di Toraja*. Penerapan prinsip desain dan tema metafora pada *Museum Musik Tradisional di Toraja* dapat menarik perhatian para pengunjung atau wisatawan dengan adanya perpaduan fungsi edukatif dan fungsi rekreatif, sehingga dapat mengatasi angka pengunjung museum yang menurun. Dengan adanya *Museum Musik tradisional sulawesi di Toraja* dapat memberi manfaat bagi masyarakat sekitar baik itu pelajar, ataupun pengunjung yang hanya melakukan rekreasi. *Museum Musik Tradisional Sulawesi di Toraja* juga akan menjadi ikon baru di Toraja.

- Fisibilitas

Ditinjau dari aspek fisibilitas, perancangan *Museum Musik Tradisional Sulawesi di Toraja* layak di hadirkan karena :

- Belum adanya museum di Toraja yang mengoleksi secara khusus musik tradisional.
- Toraja merupakan daerah yang memiliki budaya yang beragam yang dikenal dengan keunikannya termasuk musik tradisionalnya sendiri.
- Objek ini layak di hadirkan di Toraja karena dapat di jangkau dari berbagai tempat.
- Objek ini dapat menguntungkan karena biaya dan operasional objek ini dilakukan oleh pihak swasta dan dalam pengawasan pemerintah daerah.

### Kajian Tema Perancangan

Tema sangat membantu untuk mengarahkan kita dalam proses perancangan. Tema dianggap sebagai titik berangkat untuk perwujudan ide ide desain arsitektural dari perancang. Maka dalam perancangan *Museum Musik Tradisional Sulawesi di Toraja* sangat cocok jika menggunakan tema “Arsitektur Metafora”, dimana Toraja dikenal sebagai daerah yang memiliki adat budaya yang beragam dan unik. Sehingga dengan dipadukannya tema dalam perancangan tersebut dapat mengambil contoh bentuk unik yang ada di Toraja baik itu bentuk rumah adat (*tongkonan*) atau dari alat musik tradisional serta bentuk unik lainnya.

<sup>4</sup> Sumber kerangka pikir ; Juita Rerung,2019

## Lokasi dan Tapak

Secara administrasi batas- batas wilayah Toraja utara yaitu :

1. Sebelah utara berbatasan dengan Kabupaten Mamuju Provinsi Sulawesi Barat, Kecamatan Limbongan Kecamatan Sabbang Kabupaten Luwu Utara
2. Sebelah timur berbatasan dengan Kecamatan Lamasi, Kecamatan Walerang, Kecamatan Wana Barat, dan Kecamatan Bastem Kabupaten Luwu
3. Sebelah selatan berbatasan dengan Kecamatan Sangalla Selatan, Kecamatan Sangalla Utara, kecamatan Makale Utara, dan Kecamatan Rantetayo Kabupaten Tana Toraja
4. Sebelah barat berbatasan dengan Kecamatan Kurra, Kecamatan Bittuang Kabupaten Tana Toraja.

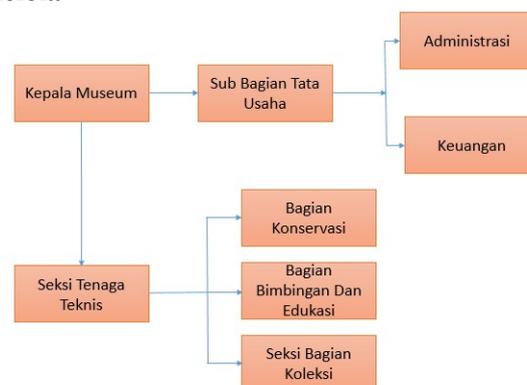
Lokasi tapak berada di kabupaten Toraja Utara tepatnya di kecamatan Tikala.



Gambar 3 1 Lokasi dan Tapak  
Sumber:google earth

## 4.KONSEP PERANCANGAN

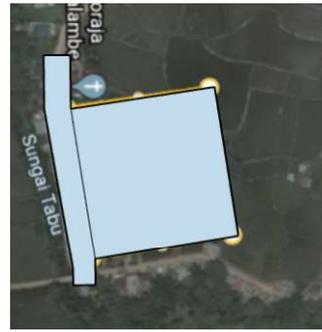
### Institusi dan Tata Kelola



Gambar 4 1 Struktur organisasi pengelola Museum  
Sumber : juita rerung (februari,2020)

### Konsep Pengembangan Tapak

- Total luas lahan =20.000
- Koefisien dasar bangunan (KDB) =20.000 x 40% =8.000
- Total ruang luar =12.000
- Koefisien lantai bangunan (KLB) =20.000 x 3 =60.000
- Jumlah lantai = KLB / KDB =60.000/20.000 = 3

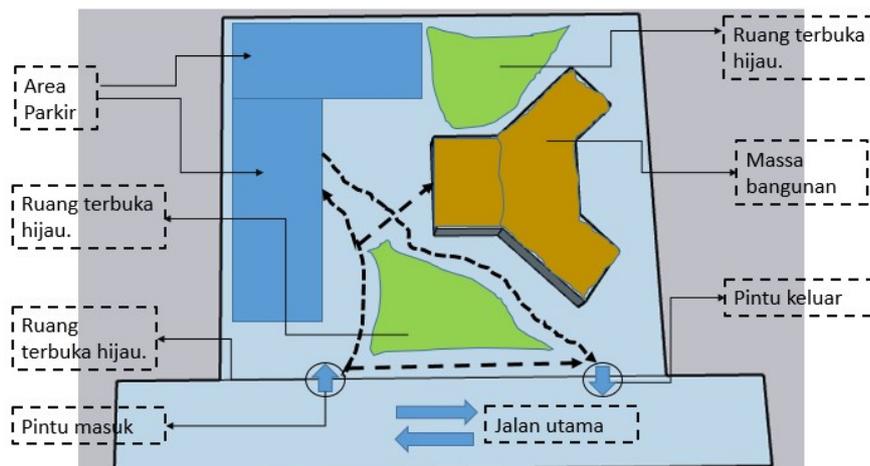


Sumber:google earth

Jadi, total jumlah lantai bangunan adalah 3 lantai.

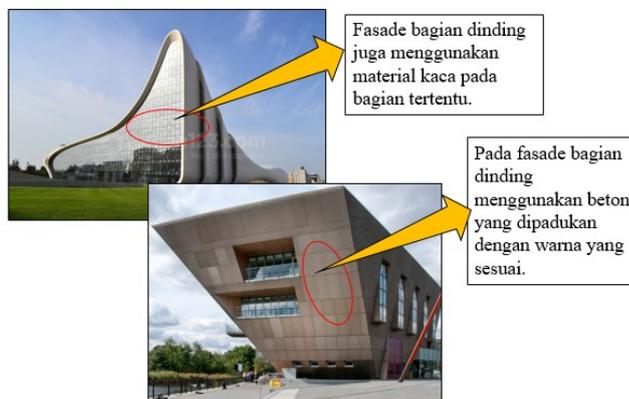
### Perletakan Relatif Massa Bangunan pada Tapak

Massa bangunan berada pada bagian tengah tapak dengan menghadap ke utara. Massa bangunan mengikuti polah bentuk rumah adat Toraja (*Tongkonan*).



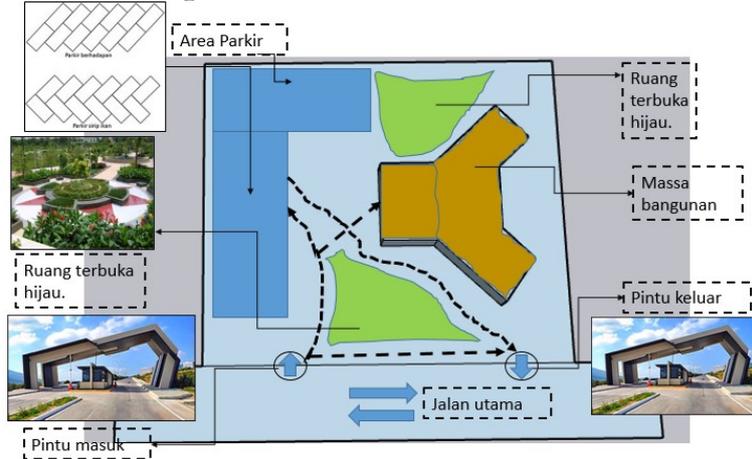
Gambar 4 2 perletakan massa bangunan pada tapak  
 Sumber : analisis Juita Rerung (februari,2020)

### Konsep Selubung Bangunan



Gambar 4 3 selubung bangunan  
 Sumber : google, analisis juita rerung (februari,2020)

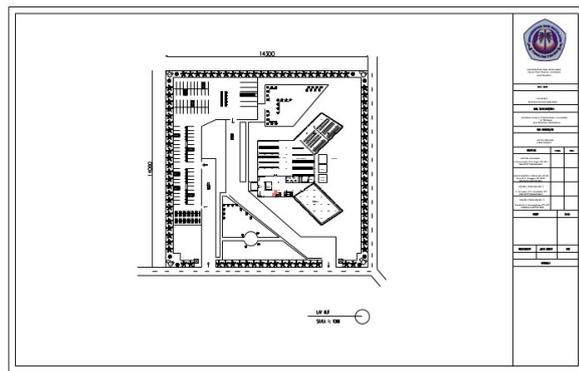
### Konsep Perencanaan Ruang Luar



Gambar 4 4 perancangan ruang luar  
 Sumber : analisis Juita Rerung (februari,2020)

### 5. HASIL PERANCANGAN

Berikut hasil perancangan pada *Museum Musik Tradisional Sulawesi di Toraja*







- Edward T. White, 1983, *Site Analysis*, Architectural Media Ltd, Tallahassee, Florida, USA.
- Endah Harisun & Imran, 2018, Analisis Keandalan Struktur & konsep Arsitektur pada Bangunan Bertingkat, *Journal of Science & Engineering*, Universitas Khairun, Ternate.
- Fahirah F, 2010. Sistem Utilitas pada Konstruksi Gedung. *Jurnal SMARTek*, Universitas Tadulako, Palu.
- R. Ismanto, Margareta Maria S., 2020, *Rumah Tongkonan Toraja sebagai Ekspresi Estetika & Citra Arsitektural*, Laporan Akhir Penelitian, Prodi Arsitektur Universitas Kristen Indonesia, Jakarta.
- John Chris Jones, 1992, *Design Methods*, Second Edition, Jhon Willey and Sons Ink., New York, USA.
- Joseph De Chiara, John Hancock Callender, 1973, *Time Saver Standart For Building Types* (PDF), McGraw-Hill, New York.
- Muhammad Ratodi, 2017, *Metode Perancangan Arsitektur edisi1*, Nulisbuku.com, Surabaya. URL:<[https://www.academia.edu/31658521/METODE\\_PERANCANGAN\\_ARSITEKTUR\\_Edisi\\_1](https://www.academia.edu/31658521/METODE_PERANCANGAN_ARSITEKTUR_Edisi_1)>
- Neufert, Ernest, 1996, *Data Arsitek Jilid 1*, alih bahasa, Sunarto Tjahjadi; editor, Purnomo Wahyu Indarto, penerbit Erlangga, Jakarta.
- Neufert, Ernest, 2002, *Data Arsitek, Jilid 2*, Alih Bahasa: Sunarto Tjahjadi, Ferryanto Chaidir, editor: Wibi Hardani, Penerbit Erlangga, Jakarta.
- Pemerintah Kabupaten Toraja Utara, 2012, *Peraturan Daerah Kabupaten Toraja Utara Nomor : 3 Tahun 2012 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Toraja Utara Tahun 2012 - 2032*, Dinas PUPR Kabupaten Toraja Utara, Rantepao.