

MUSEUM KISAH KESULTANAN PASIR KABUPATEN PASER DI KALIMANTAN TIMUR

Mardiati

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat

1910812120003@mhs.ulm.ac.id

Anna Oktaviana

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat

oktaviana@ulm.ac.id

ABSTRAK

Museum Kisah Kesultanan Pasir Kabupaten Paser di Kalimantan Timur merupakan museum yang mengambil riwayat sejarah dari kisah peristiwa Kesultanan Pasir agar masyarakat dan pengunjung mengetahui bagaimana kisah peristiwa Kesultanan Pasir dan juga mengetahui dan mengenang para sultan yang pernah ada. Rancangan ruang museum kisah ini menggunakan konsep sequence dengan metode problem seeking sebagai pemecah masalahnya. Konsep sequence mengacu pada urutan-urutan ruang yang pada akhirnya sirkulasi ruang dapat se-alur dengan kisah dari Kesultanan Pasir. Agar pengunjung paham dengan apa yang ditampilkan dalam ruang display pameran, perlu adanya karakter ruang dan visualisasi rasa sehingga sequence yang hendak dicapai dapat menjadi suatu pengalaman dan wawasan bagi pengunjung.

Kata Kunci : Kisah, Urutan ruang, sirkulasi, karakter ruang

ABSTRACT

The Museum of the Story Sultanate of Pasir Regency in East Kalimantan is a museum that takes the historical history of the story of the Sultanate of Pasir events so that people and visitors know how the story of the Sultanate of Pasir events and also know and remember the sultans who have existed. The design of this story museum space uses the concept of sequence with the problem seeking method as a problem solver. The concept of sequence refers to the sequence of spaces that ultimately the circulation of space can be in line with the story of the Sultanate of Pasir. In order for visitors to understand what is displayed in the exhibition display space, it is necessary to have a sense of space character and visualization so that the sequence to be achieved can be an experience and insight for visitors.

Keywords: Story, Sequence space, circulation, character of space

PENDAHULUAN

Kabupaten Paser terletak di Kalimantan Timur tepatnya di ujung selatan Provinsi Kalimantan Timur. Waktu yang dibutuhkan untuk ke Kabupaten Paser dari Ibukota Kalimantan Timur yaitu 6 jam 11 menit dengan jarak 266,3 km.

Kabupaten Paser memiliki potensi di bidang sejarah terutama sejarah dari Kesultanan Pasir yang pernah menjadi suatu kerajaan di Kabupaten Paser. Sebelum menjadi sebuah Kesultanan, kekuasaan ini awalnya bernama Kerajaan Sadurengas yang artinya kerajaan inti kekuatan dipimpin pertama kali oleh seorang ratu bernama Putri Petung yang saat itu kerajaan nya berada di Libur Dinding. Lalu dimasa Aji geger, nama kerajaan diganti dengan Kesultanan Pasir (Semangat yang berapi-api).

Saat ini di Museum Sadurengas menampilkan koleksi benda bersejarah bukti dari peninggalan Kesultanan Pasir berupa alat masak, pakaian adat, alat tempur, alat kesenian, dan lain – lain.

Dalam menyampaikan kisah, arsitek berperan penting dalam merancang sebuah ruang yang tersusun agar kisah yang disampaikan sesuai dengan alur kisah aslinya dalam penataan ruang yang dibutuhkan. Hal ini biasanya disebut dengan sekuens ruang. Narasi pengisahan ruang dengan menggunakan sekuens dapat memudahkan pengunjung untuk mengerti apa yang sebenarnya ingin si arsitek sampaikan dalam rancangan tersebut.

Sehingga selain dari upaya dalam mengenalkan kembali kisah peristiwa sejarah dari Kesultanan Pasir, museum

kisah juga menjadi media edukasi sejarah dan adanya wawasan baru bagi pengunjung maupun masyarakat sehingga pandangan terhadap sejarah semakin meluas melalui penataan ruang di Museum Kisah Kesultanan Pasir.

Pentingnya membangun museum sebagai rancangan bangunan yang memiliki manfaat pada masyarakat. Ini dilatarbelakangi karena unsur sejarah yang kuat kian memudar karena modernisasi zaman yang akhirnya anak muda dan masyarakat kurang pengetahuan tentang sejarah dari Kesultanan Pasir yang pernah ada.

Meskipun Museum Sadurengas sudah ada, namun dirasa masih perlu dirancang wadah untuk menyampaikan kisah sejarah yang terkait peristiwa dari masa Kesultanan Pasir.

PERMASALAHAN

Bagaimana merancang ruang yang sekuens dan dapat menyampaikan pesan dari alur–alur kisah kepada pengunjung pada bangunan museum?

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Tentang Museum

2.1 Pengertian Museum

Museum adalah tempat atau wadah yang diperuntukkan untuk melestarikan barang yang berharga, yang memiliki nilai

bersejarah dalam riwayatnya yang kemudian ditujukan kepada masyarakat ataupun orang tertentu sebagai bahan edukasi ataupun konsumsi publik.

Menurut ICOM, 2007, Austria museum merupakan institusi non profit yang bersifat permanen terhadap pelayanan masyarakat. Museum ini umum dan memiliki tugas mengumpulkan, mengkomunikasikan, melestarikan, meneliti, dan juga memamerkan warisan dari sejarah manusia.

Dari penjelasan diatas, didapatkan pengertian dari Museum kisah kesultanan Pasir adalah museum yang menyimpan dan menampilkan kenangan atau sejarah dari kesultanan yang hidup di masa itu dan dapat diresapi oleh masyarakat atau pelajar tentang pembelajaran dan sejarah terbentuknya kesultanan hingga pada akhir pemerintahan yang dapat dipetik hikmahnya.

2.2 Jenis Museum

Museum Kisah Kesultanan Pasir masuk dalam kategori museum khusus berdasarkan koleksi dan sebagai museum lokal berdasarkan kedudukannya. Yang dimana Museum Kisah Kesultanan Pasir ini hanya menampilkan ilmu pengetahuan tentang kisah kesultanan yang pernah berkuasa dan asal kisah yang berasal dari Kabupaten Paser.

2.3 Fungsi dan Tugas Museum

Berdasarkan ketentuan yang diatur dalam RUU no. 66 tahun 2015, museum memiliki peran dalam hal merawat, mengakumulasi, menjaga, dan mengkaji bukti material baik itu manusia dan lingkungan diperuntukkan kepentingan studi

dan rekreasi masyarakat umum tanpa mengambil keuntungan tersebut.

2.4 Tinjauan ruang Museum

Ruang Museum Kisah hendaknya memiliki teknik dalam menyampaikan kisah ke pengunjung dengan menggunakan media yang tepat, teknologi media yang digunakan dapat berupa barang display yang dipamerkan ataupun dengan menggunakan teknologi virtual yang berkesan modern.

Menurut Seels dan Glasgow (Kusumo), media dalam upaya menyampaikan edukasi dapat berupa media tradisional dan media teknologi mutakhir.

Media tradisional dapat berupa visual diam diproyeksikan, visual tidak diproyeksikan, audio, slide suara, visual dinamis, media cetak, permainan, dan media realia.

Media teknologi mutakhir dapat berupa media yang berlandaskan telekomunikasi dan mikroprosesor.

Menurut Galuh Dzakwan.P dan Ibrahim .H, adapula teknik media yang sangat interaktif sehingga membuat pengalaman pengunjung semakin mengesankan, yaitu dengan media smart table, pyramid holographic box, augmented reality and virtual reality, artificial intelligence, dan interactive media.

Menurut buku *time saver standards for buildings types* Ruang museum yang dimana ukuran yang sama sangatlah monoton, sangat disarankan untuk lebih memainkan tinggi, lebar, warna, dan jenis lantai sehingga dapat memberikan rangsangan kepada pengunjung tanpa mereka sadari.

2.5 Tinjauan Sirkulasi Museum

Sirkulasi pada museum mengacu pada sistem aliran yang efisien bagi pengunjung, display pameran di museum, dan juga staf yang bekerja disana. Dengan memperhatikan sirkulasi dan memastikan bahwa sirkulasinya berfungsi dengan baik akan membuat pengalaman pengunjung lebih nyaman dan tidak membuat pengunjung bosan.

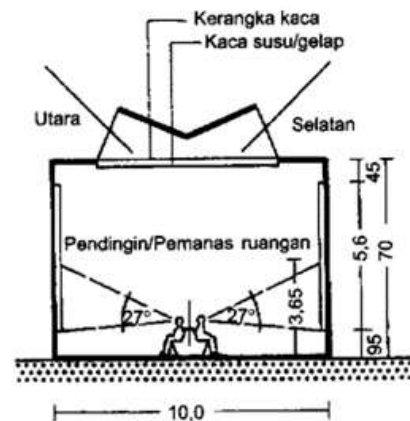
Menurut Ambrose dan Paine, 1993 (A.A. Ayu Wulandari), dengan menghadirkan escape hatches atau ruang pelarian sebagai ruang peristirahatan agar pengunjung tidak merasa bosan. Selain daripada itu, sebaiknya ketersediaan ruang gerak pengunjung cukup luas agar tidak berdesakan antara satu dengan yang lain.

Menurut McLean, 1993 (A.A. Ayu Wulandari), pola sirkulasi pada ruang museum yaitu bagaimana pengunjung berpindah dari satu ruang ke ruang lainnya dan bagaimana mereka berinteraksi pada objek display pameran museum. Sehingga ada beberapa pola sirkulasi yang disarankan yaitu sirkulasi langsung, sirkulasi terbuka, sirkulasi berputar, dan sirkulasi acak.

Berdasarkan penjelasan tersebut, pola sirkulasi yang ekuivalen terhadap Museum Kisah Kesultanan Pasir adalah pola sirkulasi langsung karena menyesuaikan karakteristik dari Museum Kisah ini yang sekuens terhadap ruangnya dan memiliki keunggulan agar pengunjung dapat mengikuti alur yang sudah ditentukan dan memudahkan pengunjung untuk mengikuti kronologi alur kisah di pola sirkulasi langsung.

2.6 Tinjauan Cahaya Museum

Menurut buku *erco light for museum* (Hakim,Fauzan) pencahayaan memainkan peran yang cukup signifikan dalam memenuhi kebutuhan museum, baik itu sebagai nilai keestetikaan dan ataupun kebutuhan teknis di dalam museum.



Gambar 2.1 Penerangan yang baik

Sumber : Ernst Neufert, 2002, hal. 250

Teknik dalam pencahayaan pada objek display pameran museum menurut *Lighting for Museums and Galleries* (Sylvina,F), yaitu:

1. *Lighting sculpture/objects/artefacts*, untuk mendapatkan pencahayaan yang seragam.
2. *Contrast ratio*, Intensitas kontras antara daerah penyinaran yang terang dan gelap dapat menentukan suasana dalam ruang display pameran museum.
3. *Accent vs wash*, pencahayaan dengan aksent sinar yang sempit dan tinggi pada objek patung, lukisan, ataupun objek display lainnya.
4. *Highlighting*, menjadikan objek display pameran museum sebagai pusat perhatian dengan bantuan pencahayaan.

2.7 Tinjauan Penghawaan Museum

Tinjauan penghawaan pada museum kisah Kesultanan Pasir diperuntukkan agar memperhatikan pengaruh pada kualitas lingkungan di dalam museum. Sistem penghawaan diatur agar kelembaban dan udara yang ada di dalam ruangan display museum terjaga dan tahan keawetannya.

Pada ruangan museum terutama pada ruangan display pameran penghawaan buatan lebih baik daripada penghawaan alami, ini diperuntukkan agar objek tidak mudah rusak oleh karena penghawaan buatan yang tetap dimodifikasi agar tetap pada suhu ruang yang stabil. Penghawaan alami dapat mengakibatkan kerusakan pada objek display pameran. Sebab ini lah harus diperhatikan dan perlu adanya pengontrolan terhadap penghawaan secara berkala (Qurratul Aini, Imam A R, 2019).

2.8 Tinjauan Tata Suara

Tata suara pada museum sangat penting karena dapat memberikan kenyamanan dan pengalaman tertentu kepada pengunjung dengan bantuan suara terhadap objek display. Pengaturan dalam penataan suara haruslah dirancang dengan tepat, yaitu dengan pengaturan akustik ruangan, sumber suara, pengaturan volume.

Dalam penataan suara, diperlukan teknologi suara yang meningkatkan kenyamanan dan pengalaman pengunjung. Speaker terarah, yang biasa disebut dengan speaker directional focusionics, benda ini dapat ditempatkan disamping atau diatas karya seni untuk mengarahkan suara ke pengunjung yang mendekati karya tersebut.

2.9 Tinjauan Pelaku Kegiatan

A. Pengelola Museum adalah orang-orang yang berperan aktif dalam mengurus museum, berdasarkan Permendikbud no. 24

tahun 2022 tentang museum yaitu sumber daya manusia atau pengelola paling sedikit terdiri dari 3 seksi, yaitu kepala museum, tenaga teknis museum, dan tenaga administrasi museum.

B. Pengunjung museum adalah sekelompok orang yang sedang berkunjung dalam aktivitas museum, seperti melihat display pameran, mengikuti edukasi yang diadakan oleh museum.

2.10 Tinjauan Konsep Sekuens pada Museum Kisah Kesultanan Pasir

Sekuens sebagai penguat dari cerita atau kisah yang dibuat sebagai wujud untuk melestarikan nilai sejarah yang dapat diingat dan dipelajari secara umum oleh masyarakat maupun pengunjung yang datang. Ruang berdasarkan sekuens akan meningkatkan rasa ingin tahu terhadap kisah karena penataan ruang yang urut.

Penerapan konsep sekuens yang digunakan tidak lepas dengan metode yang digunakan yaitu problem seeking sebagai pendukung dan pemecah masalah terhadap konsep sekuens.

Untuk mendapatkan konsep sekuens dengan menggunakan metode problem seeking yaitu identifikasi masalah, analisis, identifikasi ruang, ide, solusi, dan sequence.

DATA DAN ANALISIS

A. Tapak

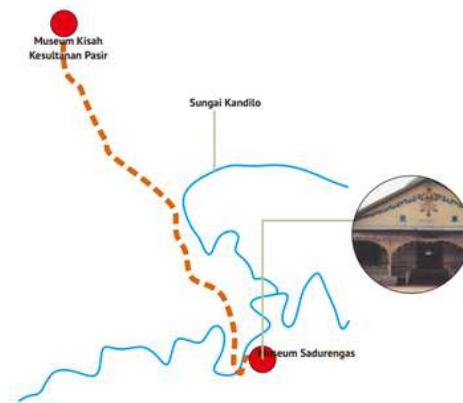
Pertimbangan dalam memilih lokasi untuk merancang sebuah bangunan museum memiliki acuan hukumnya, Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 1995 tentang pemeliharaan dan perlindungan benda cagar budaya pada museum, memiliki poin penting yaitu :

a. Museum harus terletak dengan mudah dijangkau dan tidak terlalu jauh dari pusat kota.

b. Lokasi museum dapat memenuhi kriteria kesehatan, yaitu berada di daerah yang polusi nya tidak tinggi, tidak di daerah yang memiliki tanah yang berlumpur, rawa, berpasir, serta kelembaban udaranya berada di kisaran 55-65%.

Sejumlah tolak ukur dalam menetapkan lokasi site yaitu lokasi yang strategis, mudah untuk dijangkau oleh masyarakat, wisatawan, pelajar, yang dapat dicapai dengan menggunakan kendaraan roda 2, roda 4, bahkan kendaraan pariwisata. Selain dari mudah untuk dijangkau, lokasi rancangan ini juga berdekatan dengan area hiburan yaitu telaga ungu dan taman lembayung, area sekolah Smkn 3 Tanah Grogot, Sdn 005 Tanah Grogot, Smkn 4 Tanah Grogot, dan sebagainya. Selain daripada itu, lokasi rancangan berdekatan dengan rumah sakit sebaya dan juga hotel sadurengas, yang dimana pengunjung dapat mengunjungi Museum Kisah Kesultanan Pasir dengan berjalan kaki atau bersepeda dengan santai. keadaan tanah yang tidak berlumpur atau bukan tanah rawa dalam sebuah perancangan bangunan museum dari acuan perancangan museum.

Selain dari letak yang strategis, diketahui juga jarak antara lokasi Museum Kisah Kesultanan Pasir dengan Museum Sadurengas adalah 10.45 km atau 34.281 ft dengan lama nya waktu yang digunakan jika berkendara dengan kendaraan roda 4 yaitu 17 menit melalui jalan Kandilo Bahari dan Jl. Ahmad Yani / Jl. Sultan Adam.



Gambar 3.2 Jarak antara lokasi museum kisah kesultanan pasir dengan museum sadurengas

Sumber : Penulis 2023

No.	Nama	Keterangan
1.	Alamat	Jalan Kusuma Bangsa Km. 05 Tanah Grogot Kabupaten Paser Kalimantan Timur
2.	Luas	203.296.500 m2
3.	Jenis Tanah	Keras
4.	Kontur Tanah	Datar
5.	Batas Tapak	Utara : UPTD BLK Kab. Paser, pengadilan agama Tanah Grogot, Smkn 3 Tanah Grogot, Lapangan Stadion Setelan : Taman lembayung dan pusat oleh-oleh Kabupaten Paser. Timur : BPP Tanah Grogot. Barat : RSUD panglima sebaya, telaga ungu, hotel sadurengas, dan kantor pemerintah.
6.	GSB	25 m
7.	KDB	50%
8.	KLB	50%

Gambar 3.3 Data Eksisting Tapak

Sumber : Penulis 2023

Dengan dimana rancangan ini sebagai media edukasi sejarah untuk pelajar, mahasiswa, bahkan masyarakat umum yang mudah diakses lokasinya.

B. Fungsi



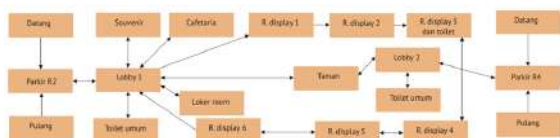
Gambar 3.4 Konsep Ruang

Sumber : Penulis 2023

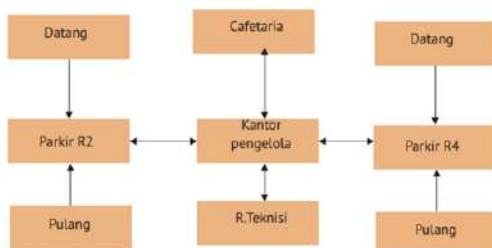
Terkait Museum kisah Kesultanan Pasir, sejarah yang pernah terjadi pada masa kesultanan ini memiliki timeline yang telah dianalisis sebelumnya. Sumber yang didapatkan terkait kisah kesultanan pasir sendiri dari buku “Sejarah Kerajaan Sadurangas atau Kesultanan Pasir” dengan nama penulisnya yaitu A.S. ASSEGAF yang diterbitkan langsung oleh Pemerintah Daerah Kabupaten Daerah Tingkat II Pasir.

Dari timeline tersebut akhirnya didapatkan beberapa golongan zona yang kemudian dijadikan sebuah konsep ruang, yaitu : Origins (awal mula kerajaan), Red Space (kejadian api), The Glory Of Pasir (masa kejayaan), The Darkness (konflik), To Deconstruction (akhir kesultanan), dan Offering Journey (terakhir adalah akhir dengan VOC) dengan rentang waktu kejadian peristiwa.

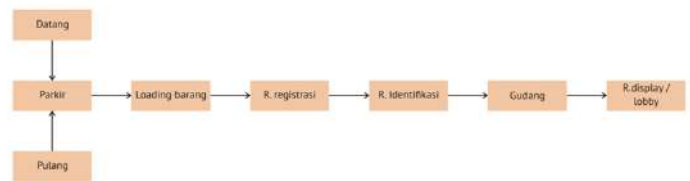
3.1.1 Analisis Sirkulasi Pengunjung, pengelola dan barang



Gambar 3.5 Alur sirkulasi pengunjung
Sumber : Analisis Penulis



Gambar 3.6 Alur sirkulasi pengelola
Sumber : Analisis Penulis



Gambar 3.7 Alur sirkulasi barang
Sumber : Analisis Penulis

B. Ruang Dan Bentuk

3.2.1 Analisis Bentuk dan Ruang

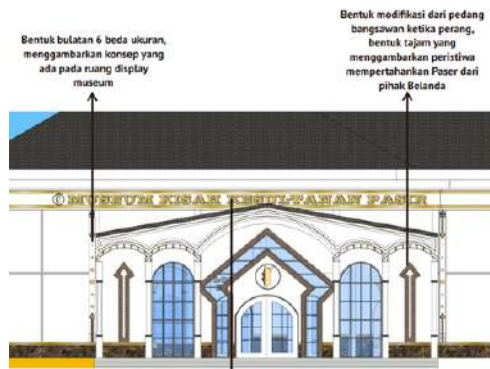
Bentuk bangunan pada museum kisah kesultanan bersifat sekuens, yang dimana ruang display akan urut berdasarkan kisah, sehingga bentuk bangunan akan mengikuti alur tersebut.

Dalam penentuan bentuk fasad Museum Sadurengas yang mengekspresikan gaya hidup golongan masyarakat Paser, mungkin dalam penentuan fasad Museum Kisah Kesultanan Pasir sedikit berbeda. Yang dimana bentuk fasad nya terinspirasi dari Sebagian kisah yang pernah terjadi, seperti kisah kesultanan yang seringkali berkaitan dengan pihak Belanda dengan bentuk fasad yang lebih terlihat mewah dan elegan.



Gambar 3.15 Bentuk fasade
Sumber : Analisis Penulis

Dasar bentuk dari fasade dimodifikasi dan diimplementasikan dari kisah, bagian konsep ruang, dan juga warna yang memvisualisasikan beberapa kisah.



Gambar 3.16 Bentuk dasar bentuk fasade
Sumber : Analisis Penulis

3.2.2 Analisis Struktur Desain

A. Struktur bawah

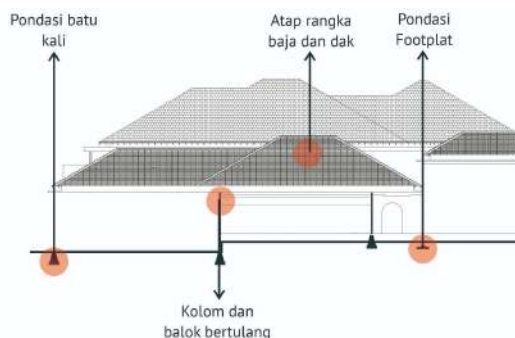
Struktur bawah museum menggunakan pondasi foot plat dan pondasi batu kali.

B. Struktur tengah

Struktur tengah pada museum menggunakan kolom dan balok beton bertulang.

C. Struktur atas

Struktur atas pada museum menggunakan atap rangka baja dan atap dak.

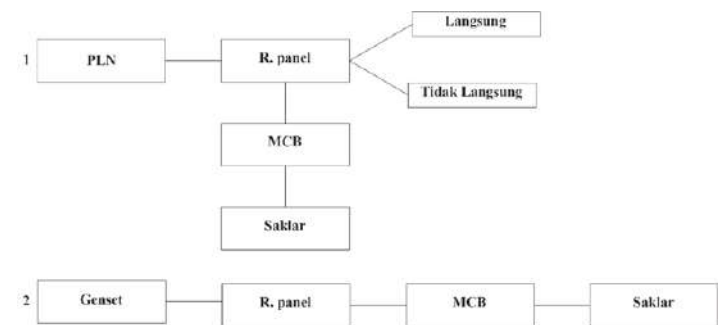


Gambar 3.16 Bentuk dasar bentuk fasade
Sumber : Analisis Penulis

3.2.3 Analisis Utilitas

A. Analisis Listrik

Sistem listrik yang digunakan museum kisah kesultanan pasir berasal PLN dan Genset, yang dimana utamanya adalah PLN dan genset sebagai aliran listrik cadangan apabila suatu saat terjadi pemadaman listrik yang terjadi oleh pihak PLN.



Gambar 3.22 Analisis Listrik

Sumber : Utilitas bangunan, Dwi Tanggoro

B. Analisis Air Bersih dan Air Kotor



Gambar 3.23 Air bersih

Sumber : Utilitas bangunan, Dwi Tanggoro



Gambar 3.24 Air kotor

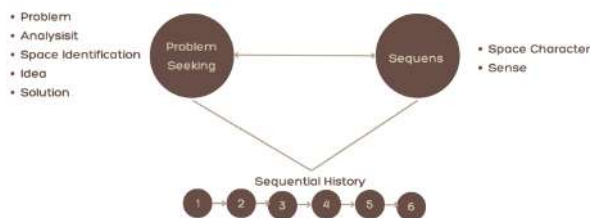
Sumber : Utilitas bangunan, Dwi Tanggoro

KONSEP PERANCANGAN

A. Konsep Sequence

Fokus konsep sekuens pada rancangan ini adalah sekuens ruang, yaitu letak ruang yang posisinya berurutan seperti dalam pergerakan objek dalam video yang memiliki runtutan alur sebagai bentuk komunikasi antara satu dengan yang lainnya. Konsep sekuens ruang ini menggunakan pendekatan metode problem seeking untuk menemukan masalah yang perlu dipecahkan dalam konsep ataupun selama rancangan tersebut.

Konsep sequence yang terfokus pada ruang yang ingin ditampilkan kepada pengunjung dipamerkan secara kronologis dari peristiwa yang pernah terjadi pada masa Kesultanan Pasir sehingga konsep ini dapat membuat pengunjung paham mengenai peristiwa – peristiwa penting, peristiwa menakutkan, peristiwa membahagiakan yang terjadi pada masa Kesultanan Pasir tersebut.



*Gambar 4.1 Konsep
Sumber : Penulis, 2023*

Dengan konsep sequence tersebut, maka tujuan dari perancangan museum yaitu menjadi wadah mengingat dan mengenang peristiwa dan sebagai media edukasi sejarah dari Kesultanan Pasir dapat dikatakan tercapai.

B. Konsep Karakter Ruang

Konsep karakter ruang dimaksudkan penggambaran dari suasana suatu ruang

dan memberikan identitas ruang apakah ruang tersebut modern atau tradisional berdasarkan display yang ditampilkan. Konsep karakter ruang ini tidak terlepas dari sekuens ruang yang urut berdasarkan peristiwa yang terjadi pada saat kesultanan pasir, oleh karenanya pengunjung akan menyusuri tiap – tiap ruang sesuai dengan alur kisah yang terjadi.

Ruang display ini juga tidak terlepas dari sirkulasi, pada museum Kisah Kesultanan Pasir ini menggunakan sirkulasi langsung. Ini dimaksudkan agar pengunjung dapat melihat atau mengeksplor ruang secara urut sesuai kisah pada kesultanan pasir, sehingga pengunjung yang datang tidak bisa memotong ruang atau melewati ruang karena sirkulasi ruangnya yang sekuens.

4.1.1 Karakter Ruang

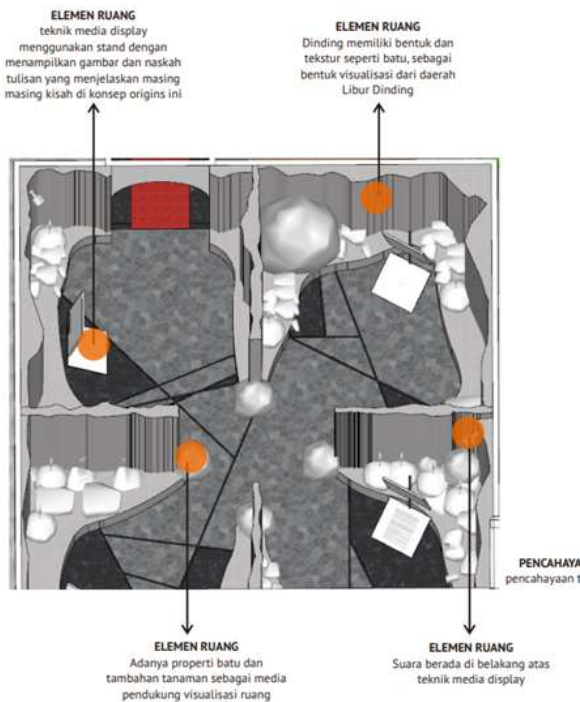
A. Ruang display 1 (Origins)

Sense : Netral

Kisah : Kaburnya rakyat Kuripan Daha dan menemukan daerah yang diberi nama Libur Dinding (latar belakang awal mula kerajaan sadurengas), yang kemudian dibentuklah sebuah kerajaan Bernama Kerajaan Sadurengas di Libur Dinding.

Simulasi ruang : Ruang yang memiliki karakteristik dan sense, seakan akan pengunjung sedang berada dalam ruang yang memvisualisasikan di daerah Libur Dinding (sebagai tempat pertama dibangunnya kerajaan sadurengas)

dan adanya penjelasan tentang kisah yang terjadi pada masa itu yaitu perkelahian hingga pindahnya warga kuripan daha, pembentukan kerajaan Sadurengas, masuknya agama islam, menikahnya putri petung dengan Abu Mansyur Indra Jaya.



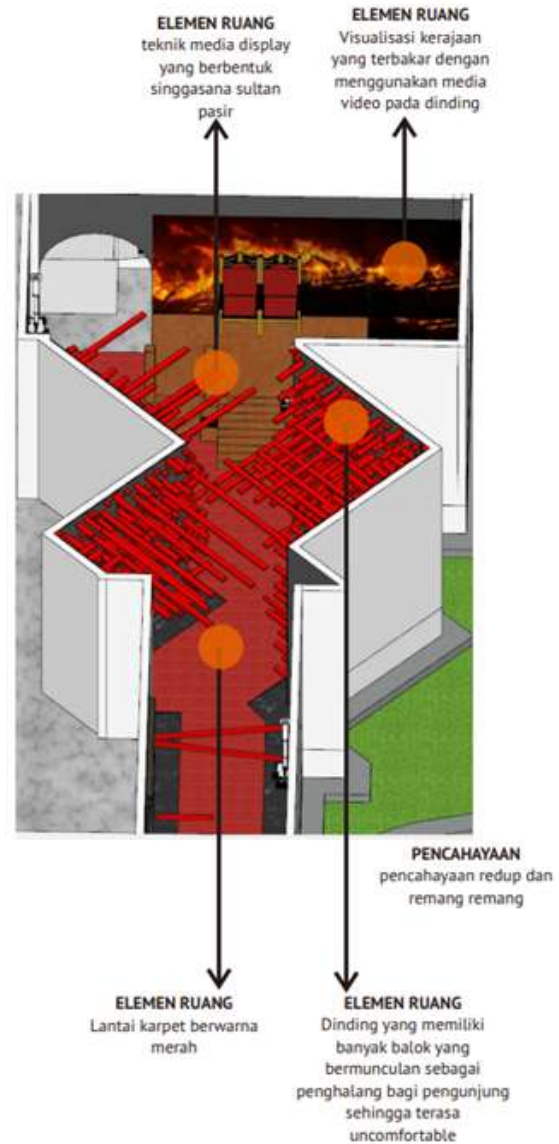
Gambar 4.3 Ruang Display 1
Sumber : Penulis,2023

B. Ruang display 2 (Red Space)

Sense : Takut, tidak menyenangkan

Kisah : Adanya perbudakan oleh raja Aji Anom Singa Maulana, perampokkan di kerajaan yang berujung dibakarnya kerajaan dan meninggalnya raja Aji Anom Singa Maulana. Dimasa kepemimpinan Ai Duwo ada peperangan dengan kerajaan Bugis dan berujung kesalahpahaman, pada akhirnya satu keluarga kerajaan bunuh diri di dalam api (kerajaan).

Simulasi ruang : Karakter ruang yang berliku-liku dan adanya properti hambatan menggambarkan bahwa keadaan pada masa ini yang runyam dan mencekam, ruang ini sengaja dibentuk sangat tidak nyaman untuk dilalui pengunjung agar mereka merasakan berliku liku ruangan.



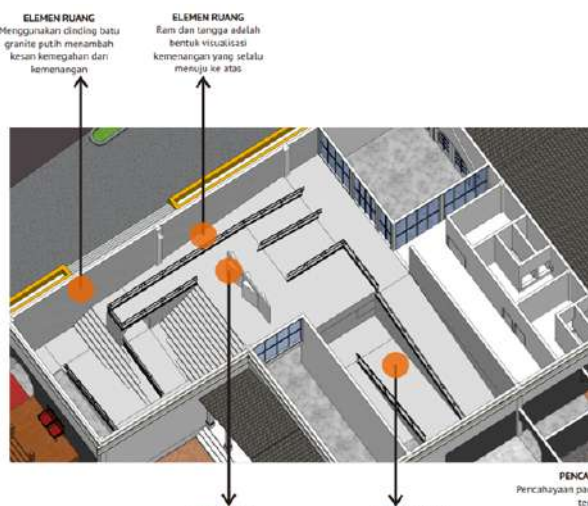
Gambar 4.4 Ruang Display 2
Sumber : Penulis,2023

C. Ruang display 3 (The Glory of Pasir)

Sense : Bersemangat

Kisah : Masa kepemimpinan Aji Geger disebut sebagai masa kejayaan Kesultanan Pasir karena banyak perubahan dan pembangunan pada masa ini. Adanya undang-undang Jalan Bungo Nyaro dan pembangunan sebagai contohnya. di masa ini juga nama kerajaan diubah menjadi Kesultanan Pasir, dll.

Simulasi ruang : Ruang yang terang, luas, dan memiliki karakteristik ruang yang dimana pengunjungnya harus menaiki tangga dan ram (menggambarkan masa kejayaan yang berada diatas) dan di sisi lainnya pengunjung akan menuruni ram yang semakin ke bawah (menggambarkan keadaan yang akan datang, yaitu akan terjadi kemerosotan dalam kesultanan)



Gambar 4.5 Ruang Display 3
Sumber : Penulis, 2023

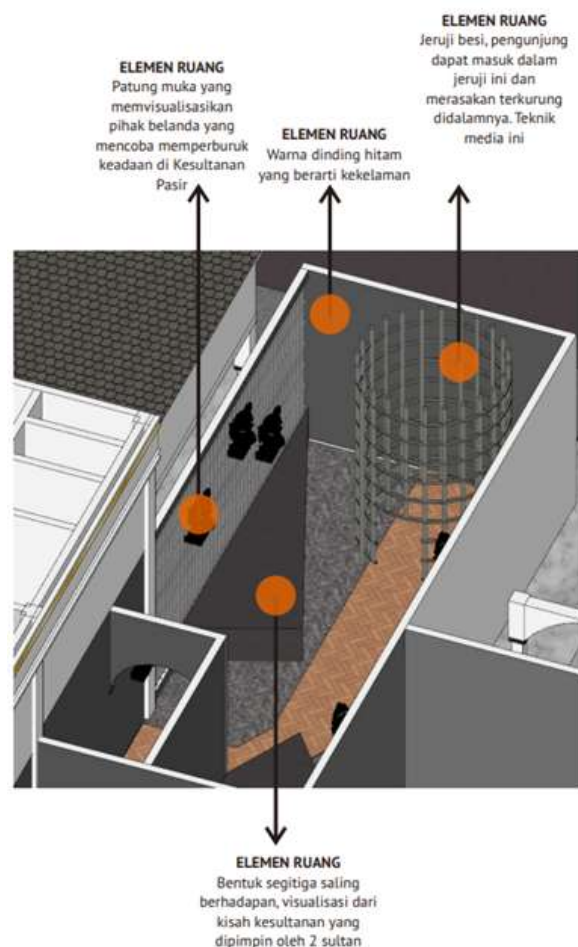
D. Ruang display 4 Outdoor (The Darkness)

Sense : Tidak nyaman

Kisah : Pemuda - pemuda Pasir yang kecanduan madat sehingga membuat mereka lemah dan lesu yang diakibatkan

oleh salah satu pedagang Belanda yang menyebarkan nya.

Simulasi ruang : Ada patung wajah patung belanda, benda yang memiliki bentuk tajam pada sudutnya, yang menggambarkan saling menyerang satu sama lain dan ada sculpture jeruji besi bulat (pengunjung dapat masuk) yang menggambarkan terperangkapnya pemuda2 pasir yang telah kecanduan madat dan tidak bisa lepas dari rasa kecanduan itu



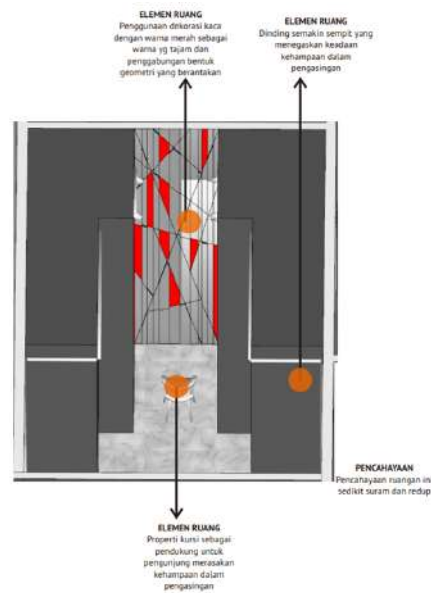
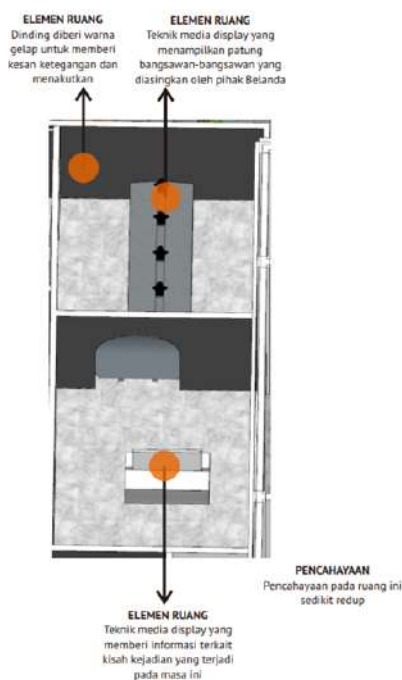
Gambar 4.6 Ruang Display 4 Outdoor
Sumber : Penulis, 2023

E. Ruang display 4 Indoor (The Darkness)

Sense : Khawatir

Kisah : Kesultanan Pasir pertama kalinya dipimpin oleh dua sultan berbeda dan adanya ketegangan antara Kesultanan Pasir dengan Resident J.Broes dan pengasingan Aji Tiga di Banjarmasin

Simulasi ruang : Ruang yang menggambarkan pengasingan, dibuat bingung, sekaligus semakin sesak akibat ruang yang semakin kedepan akan semakin sempit.



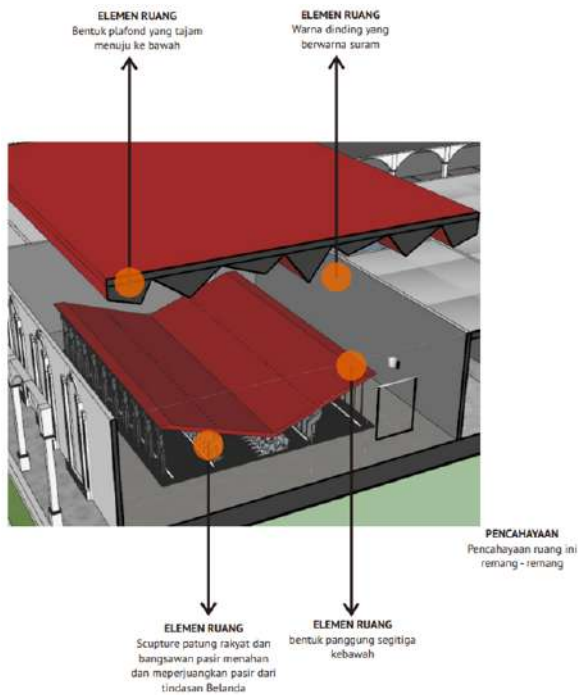
Gambar 4.7 Ruang Display 4 Indoor
Sumber : Penulis, 2023

F. Ruang display 5 (To Deconstruction)

Sense : Tegang, sedih, menakutkan

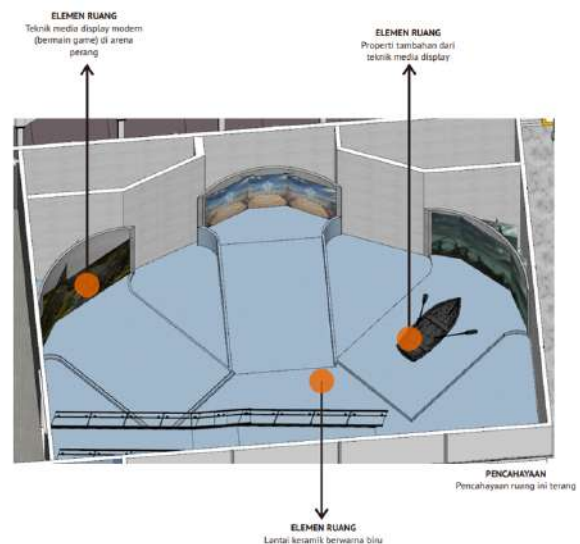
Kisah : Pergantian sultan dengan tipu daya muslihat dan kesalahpahaman, Sultan terakhir diboikot oleh bangsawan dan rakyat, banyaknya tekanan yang ditimbulkan oleh pihak Belanda kepada kesultanan pasir, penyerahan kesultanan pasir kepada pihak Belanda.

Simulasi ruang : Ruang yang memiliki bentuk plafon tajam menghadap kebawah memiliki makna kesultanan akan mencapai akhir kisah, bentuk papan atau panggung yang dibawahnya banyak orang sedang menahan papan tersebut menggambarkan para bangsawan dan pahlawan melawan pihak Belanda dengan masyarakat yang menopang agar berdirinya Pasir kembali.



Gambar 4.8 Ruang Display 5
Sumber : Penulis,2023

biru sebelum mereka akan menuju ruang perenungan terhadap jasa jasa dan kisah terhadap kesultanan pasir, terdapat 19 kolom tinggi dengan nama para sultan di sana, setelah selesai, pengunjung akan menuju akhir kisah ini, pengunjung akan menaikan ram menuju taman dari bangunan Museum kisah kesultanan pasir.



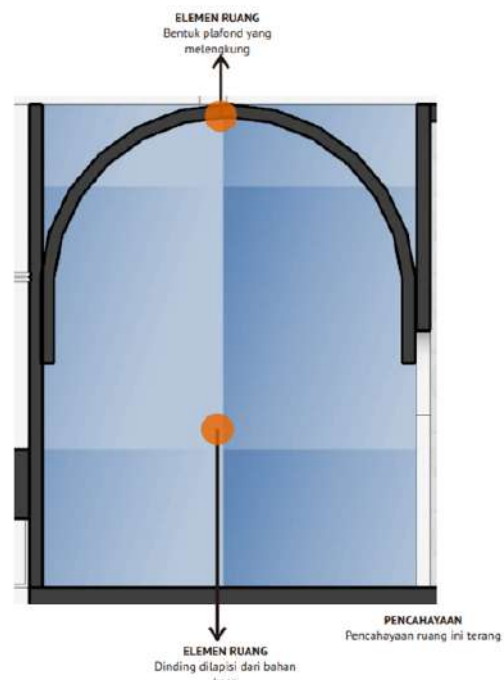
Gambar 4.9 Ruang Display 6
Sumber : Penulis,2023

G. Ruang display 6 (Overing Journey)

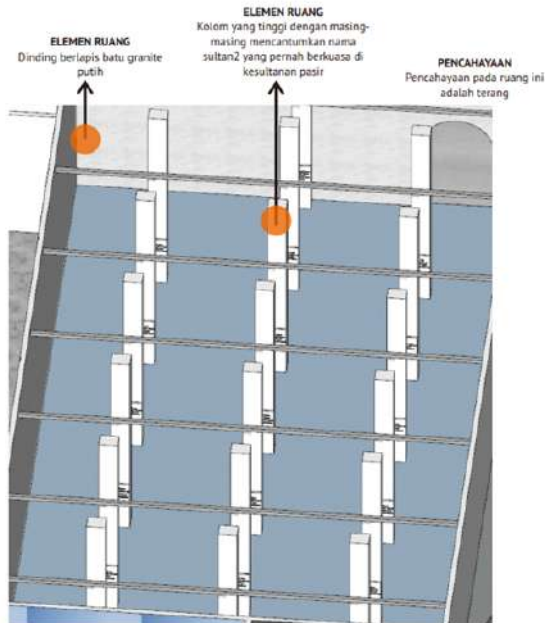
Sense : Bersemangat dan religius

Kisah : Perlawanan rakyat Pasir bersama dengan bangsawan dan kerabat kesultanan pasir dari pihak Belanda. Pada kisah ini, perang yang dilakukan pihak pribumi dilakukan secara bertahap hingga pada akhirnya warga pasir mengalami kekalahan melawan Belanda.

Simulasi ruang : Simulasi ruang ada beberapa tahapan. Pada tahap pertama pengunjung akan melewati ruang yang luas dengan pencahayaan berasal dari lighting dan pengunjung akan turun menuju ruang dengan nuansa biru, di dalam ruang tersebut akan mengajak pengunjung untuk ikut dalam peperangan (game) yang terjadi di kesultanan pasir dengan bantuan Teknik media canggih, lalu setelahnya pengunjung akan diarahkan pada ruang dengan nuansa



Gambar 4.10 Ruang Display 6
Sumber : Penulis,2023



Gambar 4.11 Ruang Display 6
Sumber : Penulis,2023

4.1.2 Dimensi Total Ruang

No.	Ruang	Luas Total (m2)
1.	Ruang Display	1.871,01
2.	Ruang Pengelola	854,15
3.	Ruang Penunjang	275,00
Luas Total Keseluruhan		1.131,02

Gambar 4.12 Dimensi Total Ruang
Sumber : Penulis,2023

C. Konsep Penghawaan, Suara, Pencahayaan, dan Utilitas

4.2.1 Konsep Penghawaan

Sistem penghawaan yang digunakan pada Museum Kisah Kesultanan Pasir adalah menggunakan penghawaan buatan terkhususnya pada ruangan display yang memamerkan objek – objek yang dipamerkan agar menjaga barang tersebut tidak mudah rusak. Sedangkan untuk ruangan lain seperti ruang pengelola, ruang

lobby, dan sebagainya dapat menggunakan penghawaan alami berupa ventilasi, jendela, dan pintu yang lebih ditata.

4.2.2 Konsep Suara

Sistem suara yang digunakan pada Museum Kisah Kesultanan Pasir adalah menggunakan alat audio yang memiliki kecanggihan teknologi yaitu speaker terarah. Speaker ini memiliki 2 tipe yang dimana memiliki keunggulan ataupun penempatan yang dapat disesuaikan pada ruang display terkait objek yang akan dipamerkan.

4.2.3 Konsep Pencahayaan

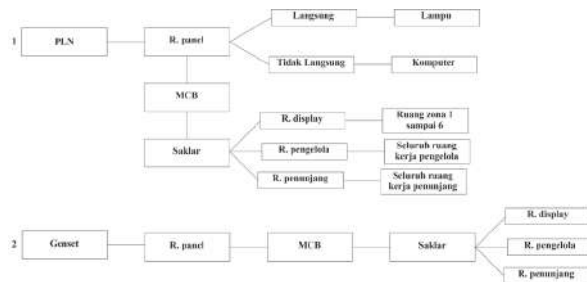
Pencahayaan pada Museum Kisah Kesultanan Pasir menggunakan jenis lampu LED, dengan pengaplikasian beberapa Teknik cahaya yaitu Lighting sculpture, Contrast Ratio, Accent vs Wash, Highlighting.

4.2.4 Konsep Struktur

Struktur yang akan direncanakan dalam perancangan Museum Kisah Kesultanan Pasir ini adalah dengan menggunakan :

- Pondasi, menggunakan pondasi foot plat dan pondasi batu kali yang dapat digunakan pada bangunan lantai 1 dan 2
- Struktur tengah, menggunakan dinding dengan material beton dan partisi ruang dalam menggunakan material dari kaca dan wall panel
- Struktur atap, menggunakan rangka space frame, rangka baja dan juga atap dak yang disesuaikan dengan ruang-ruangnya.

Sistem utilitas pada bangunan Museum Kisah Kesultanan Pasir yaitu sistem pada listrik, air bersih, dan air kotor.



Gambar 4.13 sistem listrik
Sumber : Penulis,2023



Gambar 4.15 sistem air kotor
Sumber : Penulis,2023

4.3.1 Siteplan



Gambar 4.16 Siteplan
Sumber : Penulis,2023



Gambar 4.17 Tampak Museum
Sumber : Penulis,2023





Gambar 4.19 Interior Ruang The Darkness Outdoor

Sumber : Penulis, 2023

KESIMPULAN

Tujuan dari rancangan museum Kisah Kesultanan Pasir Kabupaten Paser di Kalimantan Timur adalah sebagai media edukasi sejarah dan tempat yang dapat mengenang dan mengingat Kembali peristiwa yang pernah terjadi di Kesultanan Pasir. Pengenalan kisah ini penting bagi anak muda dan masyarakat umum sebagai wawasan tentang sejarah agar tidak lepas dan hilang oleh zaman. Dalam upaya rancangan ini didapat permasalahan arsitektural yaitu *“Bagaimana merancang ruang yang sekuens dan dapat menyampaikan pesan dari alur – alur kisah kepada pengunjung pada bangunan museum?”*.

Rancangan museum ini menggunakan konsep *Sequence* agar sealur dengan kisah yang akan dipamerkan dalam display museum. Dalam hal menonjolkan peristiwa dalam kisah Kesultanan Pasir ini, butuh karakter ruang yang kuat dan visualisasi yang menarik agar pengunjung paham apa yang akan disampaikan perancang, sehingga tujuan edukasi sejarah tersebut pun tercapai kepada pengunjung.

Dalam penerapan konsep sekuens tersebut, maka metode yang dipilih adalah problem seeking sebagai penyelesaian masalah arsitektural museum Kisah Kesultanan Pasir ini. Langkah – langkah dalam metode ini ada beberapa tahapan, yaitu identifikasi masalah, analisis, identifikasi ruang, ide, dan solusi. Sehingga dari tahapan penyelesaian tersebut, pengaplikasian konsep sekuens akan menciptakan pengalaman pengunjung yang efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Assegaf.A.S.(1982). Sejarah Kerajaan Sadurengas Atau Kesultanan Pasir. Kalimantan Timur.
- Arisona,Witra dan kawan-kawan. (2019). Bangunan Monumental Museum Tsunami Aceh.
- Andenmatten,S. Waish, C. Wisniewski,J. (2011). Jewish Museum Berlin-Case Study. Berlin, Germany.
- Amalia, Apridha. (2019). Memorial Perang Banjar. Banjarbaru.
- Aini,Q, Aulia Rani, I .(2019). Evaluasi terhadap Pengaruh Penghawaan dan Pencahayaan Pada Museum Tsunami di Kota Banda Aceh.
- De Chiara, Joseph dan Callender, John. (1983). Time Saver Standards For Building Types 2nd Edition. Singapore : McGraw-Hill Book.
- D.K Ching.(2008). Arsitektur bentuk, ruang, dan tatanan. Erlangga.
- Febrian Fitrah, M. (2019). Museum Pergerakan Kebangsaan Kalimantan Selatan. Banjarbaru.

- International Council Of Museums, (2007). Austria.
- Kemdikbud (2020), tentang koleksi museum berdasarkan kedudukannya.
- Kemdikbud (2019), tentang tugas museum.
- Kartika Harsono,S dan Asih Nurdiah, E. (2012). Konsep Perancangan Museum Gula di Surabaya. Surabaya.
- Neufert, E.(2002). Data Arsitek Jilid 2 Edisi 33. Jakarta : Erlangga.
- Neufert, E.(1936). Data Arsitek Jilid 3. Germany.
- Peraturan Pemerintah No. 66 tahun 2015 tentang museum.
- Petrianan Anandaju, Phebe dan Gunawan Sunaryo, Rony. Jurnal Persepsi Visual Pada Elemen Sekuens di Museum Kereta Api Ambarawa, Surabaya.
- Sylvania,Feilo. (2015). Lighting For Museums And Galleries.
- Tjahjadi,Sunarto (Neufert,E), 1996. Data Arsitek Jilid 1. Jakarta : Erlangga
- Walshaw.E. An Architect's Guide To : Museum Planning.
- Ariq Nursandi,Izwan dan Ashadi. (2021). Kajian Konsep Arsitektur Kontemporer Pada Bangunan Museum Tsunami Aceh. Diakses pada Januari 2023, dari <http://border.upnjatim.ac.id/index.php/border/article/view/85/41>
- Alfari,Shabrina. Tentang Bangunan Museum. Diakses Januari 2023, dari <https://www.arsitag.com/article/yuk-simak-sekilas-tentang-bangunan-museum#:~:text=Auditorium%2C%20keamanan%2C%20gift%20shop%2C,ruang%20istirahat%2C%20dan%20tempat%20parkir>
- Archdaily. (2010). AD Classics : Jewish Museum, Berlin/ Studio Liberskind. Berlin. Diakses pada Januari 2023, dari <https://www.archdaily.com/91273/ad-classics-jewish-museum-berlin-daniel-liberskind>
- Focusonics. Directional Speaker For Museums. Diakses pada Maret 2023, dari <https://www.focusonics.com/applications/museums/>
- F.Baharuddin, M.Mochsen Sir. (2021). Kajian Tipologi Arsitektur Pada Museum Sadurengas Di Kabupaten Paser. Diakses pada Maret 2023, dari <https://docplayer.info/222923973-Kajian-tipologi-arsitektur-pada-museum-sadurengas-di-kabupaten-paser.html>
- Hakim,Fauzan. (2016). Pengaruh Pencahayaan Buatan Terhadap Objek Display Elektronik Museum Puspa Iptek. Diakses Januari 2023, dari <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/4595/4329>
- Jurnal, Kajian Teori Bab II. Diakses Januari 2023, dari <http://eprints.uny.ac.id/27965/3/13%20BAB%20II.pdf>
- KBBI (2023). Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Diakses pada Januari 2023, dari <https://kbbi.web.id/kisah>

Tululi,Imran.(2021). 6 Macam -Macam Media Pembelajaran Serta Contohnya. Diakses Januari 2023, dari <https://www.imrantululi.net/berita/detail/6-macam-macam-media-pembelajaran-serta-contohnya-tingkatkan-semangat-belajar-siswa>