

**PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM *LIPA SABBE* DI MAKASSAR
DENGAN PENDEKATAN ANALOGI MAKNA SIMBOLIS *LIPA
SABBE***

***INTERIOR DESIGN OF LIPA SABBE MUSEUM IN MAKASSAR
THROUGH SYMBOLIC ANALOGY OF LIPA SABBE PATTERN***

APPROACH

Siti Husnul Khatimah Aرسال Basri¹, Ullly Irma Maulina Hanafiah², Tri Haryotedjo³
^{1,2,3} *Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu
– Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257
husnulab@student.telkomuniversity.ac.id, ullyrmaulinafia@telkomuniversity.ac.id,
triharyotedjo@telkomuniversity.ac.id*

Abstrak: Perancangan Museum Lipa Sabbe di Kota Makassar ini bertujuan untuk merancang sarana edukasi dan sarana rekreasi guna memperkenalkan warisan budaya seni tenun Lipa Sabbe kepada masyarakat serta sebagai sarana konservasi. Hal ini juga sebagai bentuk upaya mengembangkan kekayaan dan keberagaman budaya, agar dapat mendorong perkembangan ekonomi kreatif. Lipa Sabbe itu sendiri berasal dari Bahasa Bugis yang berarti kain sarung tenun khas bugis. Sebagai warisan budaya, Lipa Sabbe memiliki wujud nyata visual yaitu bentuk, nilai, dan fungsi dalam masyarakat. Perkembangan teknologi dan kebutuhan masyarakat yang semakin berkembang juga telah meninggalkan dan melupakan nilai-nilai yang terkandung dalam kain Lipa Sabbe. Padahal status Lipa Sabbe memegang peranan penting dalam kehidupan orang Bugis. Konsep perancangan museum ini diharapkan mampu menciptakan pengalaman suasana ruang sesuai dengan tema makna simbolis Lipa Sabbe yang telah ditetapkan, guna melestarikan nilai-nilai filosofis dari makna kain Lipa Sabbe. Aspek interior dirancang dengan menata *story line*, *flow activity*, penataan koleksi, dan layout koleksi benda pameran dengan sentuhan teknologi interaktif agar dapat menarik pengunjung untuk menjelajahi museum sesuai dengan alur yang telah dirancang secara teratur untuk Museum Lipa Sabbe. Dengan perancangan museum ini, diharapkan masyarakat dapat senantiasa mempertahankan nilai-nilai tradisi yang terkandung dalam Lipa Sabbe sebagai bentuk ciri khas budaya Bugis agar tidak ditinggalkan dan dilupakan.

Kata Kunci: museum, *Lipa Sabbe*, Bugis, analogi, interior.

Abstract: *The design of the Lipa Sabbe Museum in Makassar City aims to design educational facilities and recreational facilities to introduce the cultural heritage of Lipa Sabbe's weaving art to the public as well as a means of conservation. This is also a form of effort to develop cultural wealth and diversity, in order to encourage the development of the creative economy. Lipa Sabbe itself comes from the Bugis language which means a typical Bugis woven sarong. As a cultural heritage, Lipa Sabbe has a visual form, namely form, value and function in society. Technological developments and the growing needs of society have also left and forgotten the values contained in Lipa Sabbe fabrics. In fact, the status of Lipa Sabbe plays an important role in the life of the Bugis. The design concept of this museum is expected to be able to create an experience of a spatial atmosphere in accordance with the predetermined theme of symbolic meaning of Lipa Sabbe, as well as create a Lipa Sabbe museum in accordance with the functions and needs of users. The interior aspect is designed by arranging the story line, flow activity, collection arrangement, and exhibition collection layout with a touch of interactive technology so that it can attract visitors to explore the museum according to the flow that has been regularly designed for the Lipa Sabbe Museum. With the design of this museum, it is hoped that the community can always maintain the traditional values contained in Lipa Sabbe as a form of Bugis cultural characteristics so that they are not abandoned and forgotten.*

Keywords: *museum, Lipa Sabbe, Buginese, analogy, interior.*

PENDAHULUAN

Museum Lipa Sabbe adalah sarana untuk melestarikan dan wisata ilmu mengenai Lipa Sabbe di Makassar. Lipa Sabbe adalah kain sarung khas dari bugis. Dalam Bahasa Bugis, Lipa Sabbe berarti sarung sutera. Biasanya digunakan sebagai bawahan baik oleh pria maupun wanita. (Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Kementrian Hukum & H.A.M. R.I.). Museum ini dikelola oleh Pemerintah Provinsi Sulawesi Selatan yang dibangun di tanah seluas dengan luas bangunan 30.853 m² dengan luas perancangan ± 2.128 m², terletak di Jalan Masjid Raya, Kel. Timungan Lompoa, Kec. Bontoala, Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Objek pameran yang terdapat pada museum ini ialah sejarah kain tenun sutera khas Bugis, sejarah terbentuknya Sulawesi Selatan, berbagai macam corak kain tenun sutera, jenis-jenis alat tenun, proses pengolahan benang sutera, proses pembuatan Lipa Sabbe, serta cara perawatan Lipa Sabbe. Sasaran utama museum ditujukan kepada para pelajar SMA dan juga terbuka untuk umum.

Belum adanya sebuah lembaga yang mewadahi koleksi warisan budaya Lipa Sabbe di Makassar, sehingga salah satu upaya yang dilakukan adalah merancang sebuah fasilitas publik yang dapat mewadahi segala kegiatan kreativitas masyarakat dalam bidang tekstil. Hal tersebut selaras dengan misi Provinsi Sulawesi Selatan dalam Pembangunan Kepariwisata Daerah (Peraturan Daerah Prov. Sulawesi Selatan No. 2 Tahun 2015), yaitu mengembangkan kekayaan dan keragaman budaya, mendorong perkembangan ekonomi kreatif berbasis media, desain dan ilmu pengetahuan dan teknologi serta ekonomi kreatif berbasis seni dan budaya. Maka dari hal tersebut perencanaan pembuatan fasilitas berupa Museum Lipa Sabbe di Makassar diharapkan mampu mendorong pengembangan potensi ekonomi kreatif yang ada.

Sebagaimana diketahui bahwa Lipa Sabbe atau kain tenun sutera Bugis ini ditetapkan sebagai budaya tak benda Indonesia pada tahun 2016. Lipa Sabbe mengandung nilai-nilai tradisional yang merupakan ciri khas daerah. Namun, kurangnya minat pelajar terhadap fashion tradisional diantaranya ialah seni budaya kain Lipa Sabbe. Minat belajar pelajar masih rendah dalam mempelajari budaya. Dimana pada sekolah juga tidak memberikan ilmu tentang nilai-nilai Lipa Sabbe pada mata pelajaran seni kepada pelajar hal ini membuat banyaknya pelajar maupun masyarakat umum yang belum mengetahui dan memahami tentang nilai-nilai dari seni hias Bugis itu sendiri. Serta beberapa macam motif Lipa Sabbe banyak yang belum diketahui oleh masyarakat, kemudian juga terdapat beberapa Lipa Sabbe kuno yang tidak lagi di produksi dan dapat dimanfaatkan untuk dilestarikan dan dipamerkan sebagai bahan penelitian dan pembelajaran juga sebagai ajang promosi baik di tingkat nasional maupun International.

Permasalahan interior pada bangunan eksisting antara lain ialah dibutuhkannya treatment khusus untuk ruang dan sistem display terkhusus kain Lipa Sabbe yang mempunyai sifat rentan akan kerusakan, baik itu dalam mengolah pencahayaan, penghawaan, maupun keamanan. Berdasarkan hasil studi banding

dari Museum Batik Danar Hadi Surakarta, Museum Tekstil Jakarta, dan Museum Batik Indonesia TMII terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan yang bisa dimanfaatkan dan dipelajari untuk perancangan museum ini. Kelebihan dari kedua studi banding ialah pada pencahayaan telah memberikan treatment khusus terhadap objek kain pada area ruang pameran ialah dengan menggunakan banyak pencahayaan buatan dikarenakan tempat yang tergolong panas akan memengaruhi penyimpanan koleksi. Maka dari itu digunakan spotlight pada area pameran dan lampu fluorescent sebagai general lamp. Pencahayaan alami dimanfaatkan pada koridor museum karena termasuk area terbuka. Hal yang dapat menjadi poin penting dalam perancangan ini ialah pentingnya mendesain display museum sesuai dengan standarisasi agar informasi yang ingin disampaikan dari benda pameran dapat tersampaikan dengan baik kepada pengunjung, dan memperhatikan standarisasi pada museum.

Beberapa fasilitas rekreatif yang disediakan di dalam museum ini salah satunya ialah menyediakan area pameran dan area workshop. Oleh karena itu, perlu dilakukan perancangan Museum Lipa Sabbe di Kota Makassar. Tujuan Perancangan dari proyek ini adalah merancang interior Museum Lipa Sabbe agar kain Lipa Sabbe tetap aman dan nyaman dipamerkan secara rekreatif dengan pendekatan Analogi makna dari kain tenun sutera Bugis Tema tersebut diimplementasikan pada display pameran dan treatment dinding museum.

METODE PENELITIAN

Dalam perancangan Museum *Lipa Sabbe ini* menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif. Pengumpulan data primer dan data sekunder dilakukan dengan cara berikut:

Data Primer

Data primer merupakan hasil studi banding dari Museum Gedung Sate dan Museum Tekstil Jakarta. Studi banding ini digunakan untuk mengidentifikasi interior, fasilitas, dan flow activity pada bangunan.

Data Sekunder

Data Sekunder Data sekunder dikumpulkan melalui studi literatur, yaitu buku panduan dari Data Arsitek Jilid 1, Data Arsitek Jilid 2, Human Dimension, serta studi lapangan, observasi, wawancara, dokumentasi, jurnal, buku, e-book, dan website yang mana sumber tersebut terdapat informasi berupa standar, teknik, trend desain, dan fenomena terkait dengan perancangan Museum *Lipa Sabbe* di Makassar.

Programming

Programming meliputi studi aktivitas, gambar kerja perancangan, kebutuhan ruang, flow activity, bubble diagram, zoning, blocking, sketsa dan lainnya.

Tema dan Konsep

Tema dan konsep desain ialah sebuah solusi ide pemikiran desainer guna menjawab permasalahan desain.

Hasil Akhir

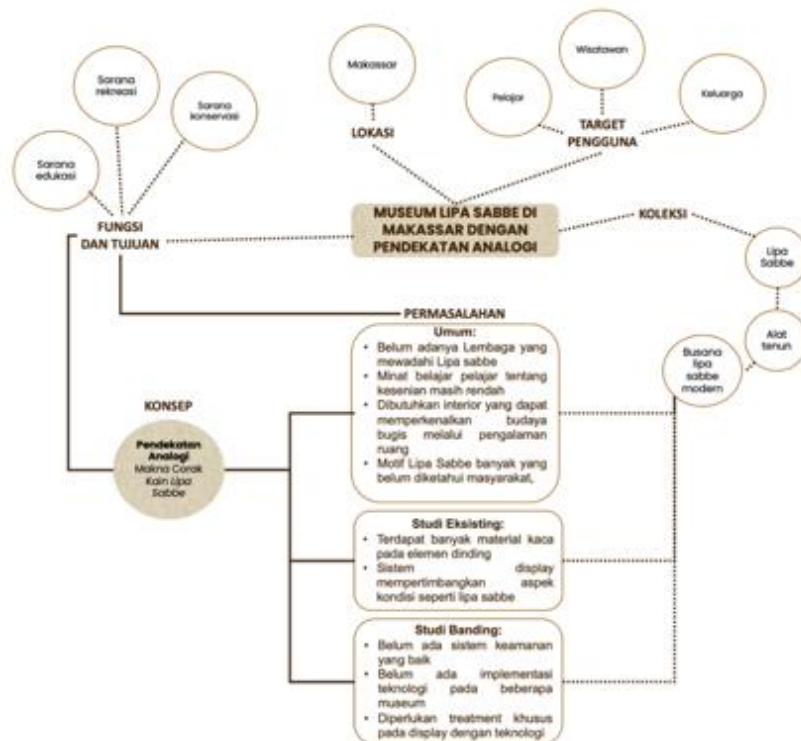
Hasil akhir dari perancangan ini adalah berupa gambar kerja yang meliputi layout plan, layout khusus, ceiling plan, tampak, potongan, detail furniture, detail interior, perspektif ruangan, skema material, animasi 3D, dan portofolio proyek perancangan.

HASIL DAN DISKUSI

Tema yang akan diterapkan pada perancangan Museum Lipa Sabbe didasarkan pada permasalahan, latar belakang, fenomena, pendekatan, dan *value* terkait dengan perancangan objek. Permasalahan umumnya ialah belum adanya

Lembaga yang mewadahi lipa sabbe, minat belajar pelajar tentang kesenian masih rendah, sibutuhkan interior yang dapat memperkenalkan budaya Bugis melalui pengalaman ruang, dan motif lipa sabbe banyak yang belum diketahui masyarakat. Permasalahan berdasarkan studi eksisting ialah terdapat banyak material kaca pada elemen dinding dan sistem display mempertimbangkan aspek kondisi seperti lipa sabbe. Permasalahan terakhir pada studi banding ialah belum adanya system keamanan yang baik, belum ada implementasi teknologi pada beberapa museum, dan diperlukan treatment khusus pada display dengan implementasi teknologi. Dibutuhkan ruang interior yang dapat memperkenalkan dan melestarikan budaya Bugis melalui pengalaman ruang Latar belakang Museum Lipa Sabbe Bugis adalah sarana untuk melestarikan, merawat, dan memamerkan artefak-artefak tradisi Sulawesi Fenomena dari museum ini ialah karena berkembangnya teknologi dewasa ini menjadikan manusia enggan berinteraksi dan kurangnya minat untuk berkunjung ke museum. Hal ini karena masyarakat menganggap museum adalah suatu bangunan yang membosankan dan kurang interaktif.

Berdasarkan hasil analisis, tujuan dan konsep desain ialah merancang interior Museum Lipa Sabbe agar kain lipa sabbe tetap aman dan nyaman dipamerkan secara rekreatif dengan Pendekatan Analogi Makna Lipa Sabbe dilengkapi dan dengan diterapkan implementasi teknologi ke dalam desain. Berikut bagan tema dari Perancangan Interior Museum Lipa Sabbe:



Gambar 1. Mind Mapping Tema dan Konsep
 Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

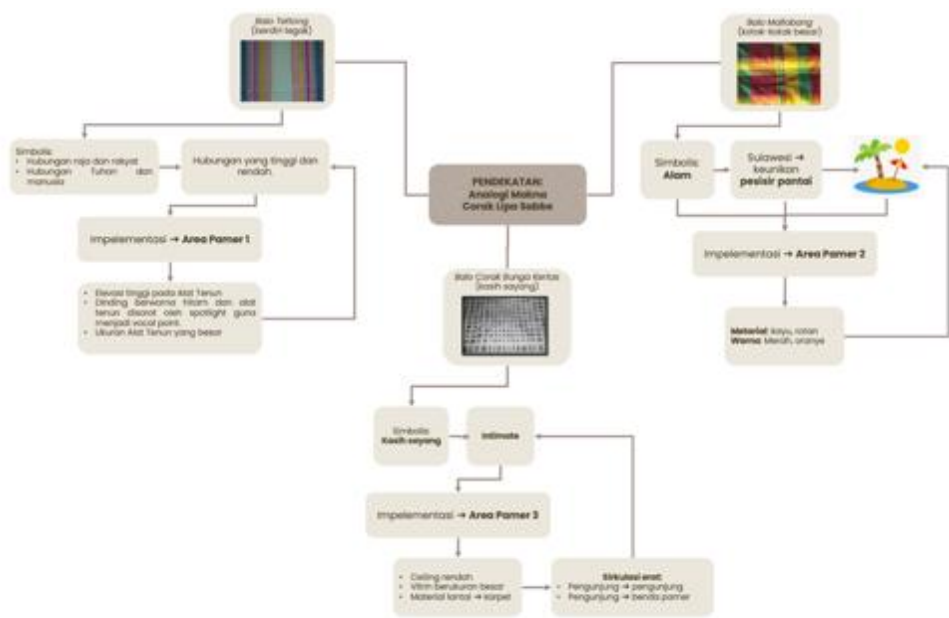
KONSEP PERANCANGAN

Mengambil konsep bentuk dari analogi makna Lipa Sabbe yaitu dari 3 makna *Lipa Sabbe*. Pertama, *Balo Tettong* (berdiri tegak) yang bermakna adanya hubungan manusia dengan Tuhan, selain itu juga menggambarkan tentang Raja dan rakyatnya. Kedua, *Balo Mallobang* (kotak-kotak besar) yang bermakna simbolis alam. Ketiga, ialah motif *Balo Corak Bunga Kertas* yang bermakna kasih sayang. Makna lipa sabbe tersebut diimplementasikan pada ruang utama museum yaitu pada ruang pameran 1, ruang pameran 2, dan ruang pameran 3.

Makna simbolis dari kain corak *Balo Tettong* diimplementasikan pada area pameran 1. Terdapat elevasi lantai yang tinggi pada area Alat Tenun Modern (ATM) yang dimana sama seperti analogi hubungan tingkatan antara rakyat dan Raja.



Gambar 2. Perspektif Area Pamer 1
 Sumber: Dokumen Pribadi, 2023



Gambar 3. Mind Mapping Pendekatan Analogi
 Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

Makna simbolis dari kain corak *Balo Mallobang* diimplementasikan pada area pameran 2. Terdapat material dengan mengambil makna simbolis dari pantai, pengambilan unsur pantai ini berdasarkan dari ciri khas Sulawesi Selatan yang dikenal dengan keunikan pulau Sulawesi yang berada pada pesisir pantai yang indah. Dengan ini, material yang digunakan ialah dengan bahan utama kayu dan rotan. Untuk warnanya sendiri menggunakan warna yang hangat seakan berada di pantai terlihat pada *Lamming* dan benda pameran pakaian adat memelai Bugis yang berwarna merah dan oranye.



Gambar 4. Perspektif Area Pamer 2
Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

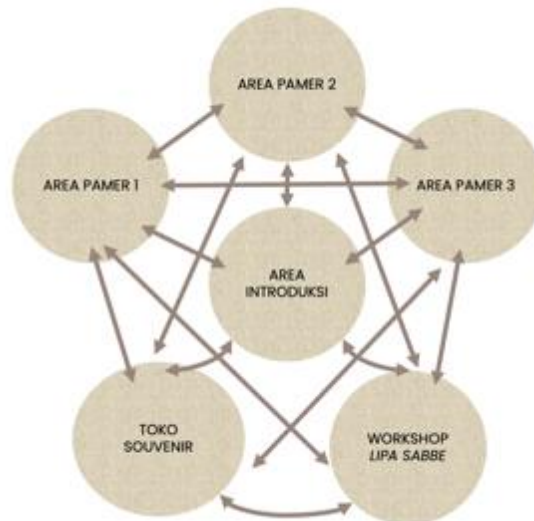
Terakhir ialah makna simbolis dari kain corak *Balo Corak Bunga Kertas*, diimplementasikan pada area pameran 3. Menggunakan ceiling rendah, vitrine yang berukuran besar, dan material lantai karpet. Hal ini membuat sirkulasi ruang tampak lebih era tantara pengunjung dengan pengunjung maupun pengunjung dengan benda pameran. Hal ini membuat kesan *intimate* sesuai dengan makna corak yang bermakna kasih sayang.



Gambar 4. Perspektif Area Pamer 3
Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

Story Line

Pembagian pendekatan *story line* pada Museum *Lipa Sabbe* ini disusun berdasarkan pendekatan gabungan antara pendekatan taksonomik yaitu menyajikan koleksi dalam bentuk kelompok atau sistem klasifikasinya. Berikut beberapa alur dalam museum, diantaranya ialah:



Gambar 5. Alur *Story Line*
Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

Pola sirkulasi museum ini ialah menerapkan linear bercabang. Sirkulasi pengunjung jelas dan tidak terganggu, pembagian koleksi teratur dan jelas sehingga pengunjung bebas melihat koleksi yang dipamerkan. Pengunjung bebas untuk memilih tujuan ruang pameran mana yang terlebih dahulu untuk dikunjungi. Pola jalurnya ialah berkembang ke segala arah, tidak memiliki pusat ruang, dan tidak dapat dibentuk suatu pengakhiran. Jadi, pengunjung setelah memasuki suatu ruangan, bisa ke ruangan lainnya dengan bebas ataupun bisa kembali ke ruangan sebelumnya. Untuk hubungan jalur ruangnya sendiri ialah *pass by spaces* atau melewati berbagai lokasi atau ruang yang terpisah dengan jarak yang jelas dalam menuju ruangan lain.ruang-ruang perantara dapat dijadikan sebagai penghubung antara jalur dengan ruang-ruangnya.

Konsep Visual

Konsep Bentuk

Konsep bentuk yang digunakan pada museum ini adalah bentuk geometris persegi. Namun, penerapan desain pada elemen dinding, lantai, dan ceiling didesain dengan bentuk yang dinamis agar ruangan tidak terlihat kaku.



Gambar 6. Aksonometri Ruang Pamer
 Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

Konsep Warna

Konsep warna yang digunakan pada perancangan Museum Lipa sabbe ini menggunakan warna-warna netral dan hangat. Penggunaan warna ini sesuai dengan konsep pendekatan dari makna lipa sabbe.

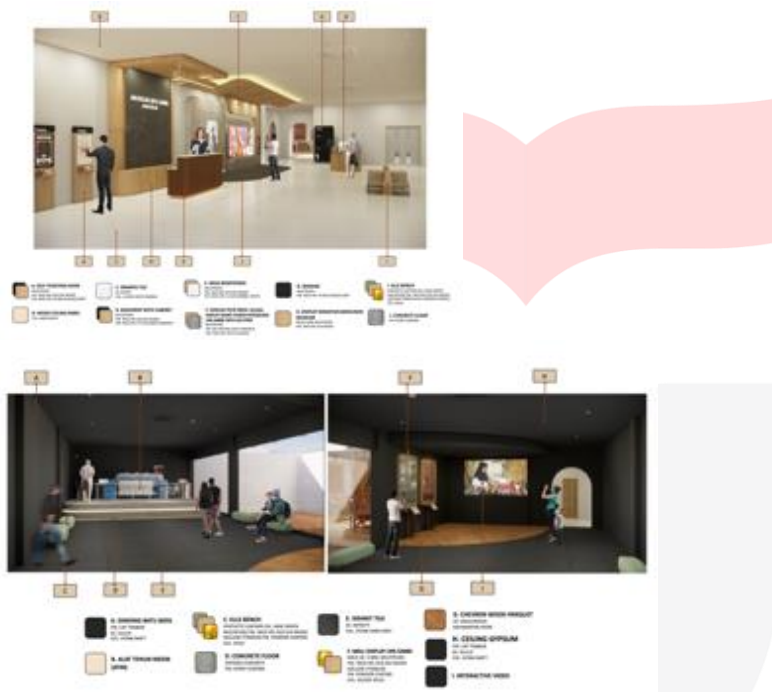
Tabel 1. Konsep Warna

Implementasi Warna pada Interior	Keterangan
<p data-bbox="715 936 876 967">Ruang Pamer 1</p> 	<p>Penggunaan warna hitam ini mendukung suasana yang dramatis dan fokus ke benda pamer. Warna pendukung lainnya ialah coklat dan hijau pastel agar ruangan tampak lebih segar dan tidak suram.</p>
<p data-bbox="715 1261 876 1292">Ruang Pamer 2</p> 	<p>Penggunaan warna hangat ini berdasarkan dari makna simbolis dari pantai yang hangat.</p>
<p data-bbox="715 1563 876 1594">Ruang Pamer 3</p> 	<p>Penggunaan warna coklat pada ruangan ini berdasarkan dari makna simbolis dari corak kain Balo Corak Bunga Kertas yaitu kasih sayang, yang dimana coklat ialah bermakna hangat, nyaman, dan aman.</p>

Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

Konsep Material

Konsep material yang digunakan pada perancangan museum ini berdasarkan tema dan konsep pada museum. Selain itu juga karena ketahanan yang kuat dan perawatan yang cukup mudah. Material utama pada museum ini ialah kayu solid dan semen ekspos motif marmer corak abu muda dengan *finishing epoxy coating* pada elemen lantai. Berikut merupakan konsep material pada lantai, dinding, dan ceiling:



Gambar 7. Konsep Material Lobby dan Area Pamer 1
Sumber: Dokumen Pribadi, 2023



Gambar 8. Konsep Material Area Pamer 2 dan Area Pamer 3
Sumber: Dokumen Pribadi, 2023



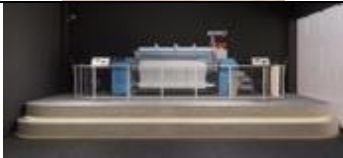









Gambar 9. Konsep Material Area Workshop dan Toko Souvenir
Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

Konsep Display

Desain display didesain sesuai dengan kebutuhan pengguna dan konsep perancangan. Sistem display pada museum ini beragam, mulai dari vitrin, panel interaktif, panel pemutaran video, informasi mengenai kain lipa sabbe yang disajikan dengan teknologi layar sentuh, display alat-alat tenun, serta display gantung dan display lantai lipa sabbe.

Tabel 2. Konsep Display

No.	Display	Keterangan	Gambar Display
1.	Panel peta Provinsi Sulawesi Selatan	Sebuah panel peta Sulawesi Selatan dilengkapi dengan <i>small-mini screen</i> yang menampilkan keindahan alam kabupaten dan kota di Sulawesi Selatan.	
2.	Panel interaktif introduksi lipa sabbe	Sebuah panel interaktif berisikan informasi terkait lipa sabbe mulai dari sejarah perkembangan lipa sabbe dari awal hingga kini.	
3.	Alat Tenun Modern (ATM)	Sebuah benda pameran asli dilengkapi dengan informasi terkait yang disajikan pada <i>interactive screen touch screen</i> .	
4.	Display Dinding Lipa Sabbe Istimewa	Display lipa sabbe istimewa dilengkapi dengan informasi terkait yang disajikan pada <i>interactive screen touch screen</i> .	
5.	Panel Proses Pembuatan Lipa Sabbe	Sebuah panel interaktif, berisikan tentang video alat, bahan, dan cara pembuatan kain lipa sabbe dilengkapi dengan sistem audio.	

6.	Display Lipa Sabbe Adat Pernikahan	Display lipa sabbe asli yang digunakan pada acara adat pada prosesi pernikahan Bugis. Dilengkapi dengan informasi terkait yang disajikan pada <i>interactive screen touch screen</i> .	
7.	Display Lamming dan pakaian adat mempelai Bugis	Display lamming dan pakaian adat mempelai bugis dilengkapi dengan <i>interactive screen touch screen</i> .	
8.	Display Alat Tenun Gedogan dan Alat Tenun Bukan Mesin (ATBM)	Display alat tenun gedogan dan alat tenun bukan mesin yang dilengkapi dengan <i>interactive screen touch screen</i> .	
9.	Display Kain Lipa Sabbe Produksi Massal	Display lipa sabbe asli yang diproduksi massal atau dijual secara umum. Dilengkapi dengan informasi terkait yang disajikan pada <i>interactive screen touch screen</i> .	
10.	Display Busana Lipa Sabbe Modern	Display busana lipa sabbe modern yang didesain oleh desainer ternama.	

Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

Pada koleksi kain lipa sabbe diperlukan perawatan khusus untuk jenis kain sutera karena sifat kain sutera yang rentan akan kerusakan. Oleh karena itu, digunakan perancangan display dengan dehumidifier agar koleksi kain senantiasa kering dan tidak lembab sehingga kualitas kain tetap terjaga.

Konsep Pencahayaan

Konsep Pencahayaan Alami: Seluruh ruangan mendapatkan distribusi pencahayaan alami sehingga ruangan tidak lembab dan berjamur. Namun kekurangannya ialah benda pameran kain tidak boleh terkena paparan sinar matahari langsung. Dengan ini, kaca yang berada semua pada ruang pameran ditambahkan stiker filter agar benda tetap terproteksi dari paparan sinar matahari. Ruangan yang paling banyak mendapatkan distribusi cahaya alami ialah lobby, karena elemen dinding pada entrance menuju lobby menggunakan kaca hal ini membuat bagian lobby selalu terang karena mendapatkan sinar matahari pagi sampai sore.

Konsep Pencahayaan Buatan: Semua ruang pada Museum Lipa Sabbe ini menggunakan pencahayaan buatan sebagai pencahayaan utama maupun tambahan. Namun pada area pameran, Berikut penerapan pencahayaan buatan museum:

No.	Nama Area	Keterangan	Gambar
1.	Lobby	<p><i>LED Strip</i> pada ceiling area introduksi dan meja resepsionis</p> <p><i>Downlight</i> sebagai lampu general</p> <p><i>Pendant light</i> pada area resepsionis</p>	
2.	Ruang Pamer 1	<p><i>LED Strip</i> pada elevasi lantai alat tenun.</p> <p><i>Spotlight</i> yang menyorot ke benda pameran.</p> <p><i>Downlight</i> sebagai lampu general</p>	

		<p>Untuk penerangan, menggunakan lampu dengan 5 watt berwarna warm white guna menciptakan kesan yang hangat. Penggunaan watt yang rendah guna menjaga kualitas warna kain agar tidak melemah.</p>	
3.	Ruang Pamer 2	<p><i>Spotlight</i> yang menyorot ke benda pameran.</p> <p><i>Downlight</i> sebagai lampu general.</p> <p>Untuk penerangan, menggunakan lampu dengan 5 watt berwarna warm white guna menciptakan kesan yang hangat. Penggunaan watt yang rendah guna menjaga kualitas warna kain agar tidak melemah.</p>	
4.	Ruang Pamer 3	<p><i>Spotlight</i> yang menyorot ke benda pameran.</p> <p><i>Downlight</i> sebagai lampu general</p> <p><i>LED Strip</i> untuk memberikan kesan yang dramatis.</p> <p>Untuk penerangan, menggunakan lampu dengan 5 watt berwarna warm white guna</p>	

		menciptakan kesan yang hangat. Penggunaan watt yang rendah guna menjaga kualitas warna kain agar tidak melemah Menggunakan 2700K dengan warna <i>warm white</i> agar menciptakan kesan yang <i>intimate</i> .	
5.	Workshop Tenun	<i>Downlight</i> sebagai lampu general <i>LED Strip</i> yang menyorot ke kain <i>lipa sabbe</i> gantung. <i>Lipa Sabbe</i> yang digunakan ialah kain modern dengan menggunakan bahan kain dan bahan warna yang sintetis sehingga tidak membuat warna dari kain cepat memudar.	
6.	Toko Souvenir	<i>Pendant light</i> pada beberapa area <i>Downlight</i> sebagai lampu general Lampu neon pada tulisan " <i>Museum Shop</i> "	

Konsep Penghawaan



Penghawaan alami pada Museum *Lipa Sabbe* hanya digunakan pada area pintu masuk lobby dan ruang administrasi. Oleh karena itu dibutuhkan






penghawaan buatan seperti AC maupun radiant cooling agar ruangan senantiasa sejuk. Untuk penghawaan utama dari Museum *Lipa Sabbe* ini menggunakan AC Cassete yang digunakan pada seluruh ruangan kecuali pada ruang took souvenir menggunakan AC Split. Penghawaan pada display menggunakan *dehumidifier* pada area pameran 2 dan area pameran 3 dengan display pameran *lipa sabbe*.

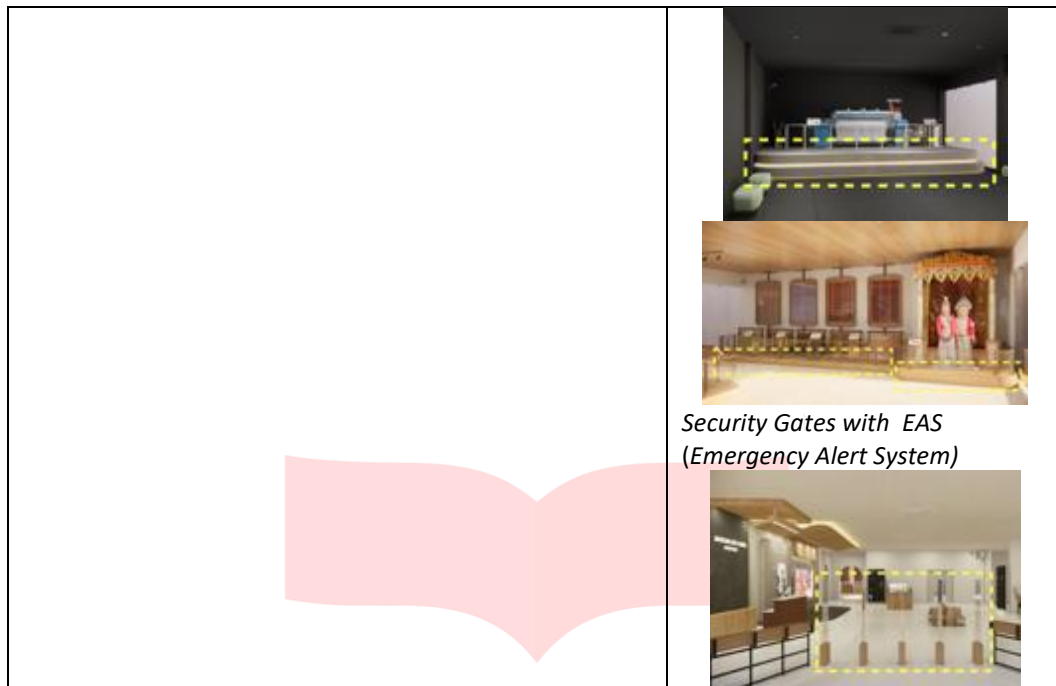
Konsep Keamanan

Pada area pameran Museum *Lipa Sabbe* sistem keamanan mencakup proteksi kebakaran, anti-pencurian, dan perusakan terhadap ruangan maupun benda pameran. Diantaranya ialah. pada sistem proteksi kebakaran memiliki sprinkler pada ceiling, hidrant, smoke detector dan alarm kebakaran. Untuk risiko pencurian atau perusakan barang pameran, CCTV akan ditempatkan di setiap sudut ruangan agar dapat menjangkau area dengan lebih luas, menggunakan kaca sebagai pelindung benda koleksi pameran, dan menggunakan railing pada area benda pameran yang tidak dilengkapi dengan proteksi kaca. Material menggunakan bahan-bahan yang aman terhadap kesehatan dan pada setiap sudut display didesain dengan ujung yang tumpul agar tetap menjaga keamanan pengunjung. Implementasi konsep keamanan pada interior Museum *Lipa Sabbe* ini dapat terangkan pada tabel berikut:

Tabel 3. Konsep Keamanan

Perlindungan Diri	Implementasi Desain
<p>Kebakaran (Pengamanan terhadap benda pameran dan pengunjung) Menggunakan alat pembantu pemadam kebakaran seperti:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sprinkler: menyiramkan air dengan jarak antar sprinkler +/- 2 m. ▪ Smoke detector: mendeteksi asap diletakkan pada ceiling dan akan berbunyi jika asap terdeteksi. ▪ Berdinding ganda dan terkotak guna mencega penyebaran api interior. Memiliki sistem yang dapat mendaur ulang udara untuk menghentikan asap dan abu masuk serta mengeluarkan oksigen dari udara untuk memadamkan api di dalamnya. ▪ Alat Pemadam Api Ringan (APAR) guna memadamkan api. 	<p><i>Sprinkler:</i></p>  <p><i>Smoke detector:</i></p>  <p><i>Signage:</i></p>

<p>Kebakaran (Pengunjung)</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Signage: menggunakan signage bertuliskan exit dan jalur evakuasi sebagai petunjuk arah evakuasi keadaan darurat.▪ Pengeras suara: akan ditempatkan di setiap sudut ruangan agar dapat menjangkau area dengan lebih luas. Digunakan untuk sirine kondisi darurat dan juga untuk informasi.	 <p>Pengeras suara (<i>horn speaker</i>):</p> 
<p>Pencurian terhadap benda koleksi: Menggunakan pelindung seperti:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ CCTV akan ditempatkan di setiap sudut ruangan agar dapat menjangkau area dengan lebih luas▪ Menggunakan tempered glass sebagai pelindung,▪ Railing pada area benda pameran yang tidak dilengkapi dengan proteksi kaca.▪ Menerapkan ketinggian elevasi lantai pada area pameran.▪ Menggunakan PIR detector untuk mendeteksi apakah benda koleksi keluar dari jangkauan sensor atau dipindahkan.	<p>CCTV:</p>  <p>Tempered glass:</p>  <p>Railing:</p>  <p>Elevasi ketinggian lantai:</p>



Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

KESIMPULAN

Perancangan interior Museum Lipa Sabbe ini bertujuan menjadi jawaban dari permasalahan umum, studi banding, maupun studi eksisting. Dengan fungsi museum sebagai sarana edukasi, sarana konservator, dan sarana interaktif bagi pengunjung. Dalam menyelesaikan permasalahan yang ada diperlukan tahapan-tahapan hingga mencapai hasil desain akhir, diantaranya ialah bermula dari proses analisis data, identifikasi masalah, rumusan masalah, penentuan tema dan konsep perancangan, hingga sampai ke tahap proses desain dengan tahapan bermula dari menemukan ide desain, membuat alternatif desain, proses revisi, lalu pengembangan desain. Setelah proses itu semua, lalu terakhir ialah masuk ke tahan final desain yaitu proses pengerjaan gambar kerja yang dimana hasilnya lalu dipresentasikan. Dalam perancangan museum ini, diperlukan beberapa aspek yang perlu diperhatikan diantaranya ialah permasalahan perawatan *lipa sabbe* pada display. Dibutuhkan penghawaan khusus untuk display agar *lipa sabbe* senantiasa

awet dan tidak diserang oleh jamur maupun kutu. Oleh karena itu, teknologi juga sangat berperan dalam perancangan ini guna menyelesaikan permasalahan tersebut. Disamping itu, desain teknologi modern juga penting dalam implementasi desain interior agar museum tetap mengikuti perkembangan zaman. Selain itu juga perlu diperhatikan alur *story line* pada museum agar dapat memberikan pengalaman terhadap pengunjung. Oleh karena itu, aspek interior seperti penerapan *story line*, sistem pencahayaan, penghawaan, elemen dinding, lantai, dan *ceiling* dirancang dengan menerapkan analogi makna *lipa sabbe* yang diantaranya ialah *Balo Tettong*, *Balo Mallobang*, dan *Balo Corak Bunga Kertas* ini guna mempertahankan dan melestarikan makna filosofis dari kain *lipa sabbe* agar masyarakat dapat mengetahui dan merasakan pengalaman baru saat berada di museum. Dengan perancangan ini diharapkan masyarakat mampu melestarikan dan menggunakan kain *lipa sabbe* sebagai upaya untuk memperkenalkan ciri khas budaya Bugis.

DAFTAR PUSTAKA

- Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Kementrian Hukum & HAM R.I.). *Lipa Sabbe Corak Lebba*. (n.d.). Retrieved September 19, 2022, from <http://kikomunal-indonesia.dgip.go.id/jenis/1/ekspresi-budaya-tradisional/4750/lipa-sabbe-corak-lebba>.
- Fauzi, F., & Aqli, W. (2020). *Kajian Konsep Arsitektur Futuristik Pada Bangunan Kantor*. *Journal of Architectural Design and Development*, 1(2), 165. <https://doi.org/10.37253/jad.v1i2.1387>.
- Graham, Sharyn, 2009. *Sex, Gender, and Priests in South Sulawesi*, Indonesia. IAS Newsletter.

- Inanna. (2017). *KEARIFAN LOKAL PADA INDUSTRI KERAJINAN KAIN TENUN SUTERA DI KABUPATEN WAJO: 255-269*, PROSIDING SEMINAR NASIONAL & CALL FOR PAPER, Malang.
- Laoddang Suryadin. (2011). *Sarung Sutera Bugis (Bagian I): Dari Sarung Adat Hingga Sarung Senggama*. Retrieved Desember 20, 2022, from <http://www.suryadinlaoddang.com/2011/04/sarung-sutera-bugis-bagian-i.html>.
- L. Ersalora. (2020). *Jelajahi Peradaban Batik di Museum Batik Danar Hadi*. Vol. 18 No. 2 (2020): Museum dan Pariwisata. <https://doi.org/10.5614/wpar.2020.18.2>
- Naibaho, T., & Maulina Hanafiah, U. I., (2017). *ANALISA SIRKULASI RUANG GERAK PENGGUNA PADA AREA BACA DI PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS SWASTA Studi kasus: Perpustakaan Learning Center, Telkom University dan Perpustakaan Universitas Parahyangan*. *Idealog: Ide Dan Dialog Desain Indonesia*, 1(3), 283-296. doi:10.25124/idealog.v1i3.979.
- Neufert, Ernst. 2002. *Data Arsitek*, Jilid 1 Edisi Kedua. Jakarta : Erlangga.
- Suliyati., T. (2018) *Bissu: Keistimewaan Gender dalam Tradisi Bugis*. Endogami: Jurnal Ilmiah Kajian Antropologi, Vol. 2 No. 1.
- Sulvinajayanti, Cangara, H., & Bahfiarti T. (2015). *Makna Pesan Komunikasi Motif Kain Sengkang Pilihan Konsumen di Kota Makassar*. *Jurnal Komunikasi KAREBA*, Vol. 4 No. 1.
- Sutarga., M. A. (1979) *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Rahman Nurhayati. (2009). *Kearifan Lingkungan Hidup Manusia Bugis Berdasarkan Naskah Meong Mpaloe*. Makassar: La Galigo Press.
- Ridho, A. A. (2018). *Perancangan Interior Museum Musik Indonesia Malang*. <http://digilib.isi.ac.id/4139/6/Jurnal.pdf>.

Rumi, J. (2008). *Sarung Sutra Bugis dalam Narasi*.
<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.27101.36321>.

