

Peran *Storyline* Cerita Rakyat Suku Bajo Pada Perancangan Museum Ikan Hiu Indonesia

Gelar Anugrah², Dina Fatimah¹

Program Studi Desain Interior Universitas Komputer Indonesia, Bandung, Jawa Barat

Email: gelargioy@gmail.com, Dina.fatimah@email.unikom.ac.id

ABSTRAK

Penerapan *Storyline* cerita rakyat suku Bajo pada Desain interior MIHIND (Museum Ikan Hiu Indonesia) tidak hanya berperan sebagai penataan alur pengunjung (*visitor's flow*) tapi bertujuan juga sebagai informasi dan pesan yang disampaikan dari pengelola museum agar dapat dipahami oleh pengunjung. Artikel ini merupakan hasil penelitian dengan metode penelitian deskriptif eksperimen. MIHIND menerapkan tema yang diangkat berdasarkan cerita rakyat suku Bajo yaitu "Si Kareo dan Ikan Hiu" sebagai acuan tema dari perancangan interior pada museumnya dengan mensimulasikan alur museum berdasarkan perjalanan yang dialami oleh tokoh Kareo yang berawal dari suasana pantai tropis, lalu bertemu dengan seekor hiu besar, hingga menyusuri suasana bawah laut. Mengetahui bahwa suasana yang ditampilkan beragam, maka penerapan unsur warna dan pencahayaan pada interior MIHIND haruslah menyesuaikan suasana tersebut, karena kedua unsur tersebut merupakan hal penting dalam penegasan suasana tematik pada perancangan museum. Sehingga pengunjung dapat memahami informasi dan merasakan perjalanan yang dialami tokoh Kareo.

ABSTRACT

The storyline folklore the Bajo In interior design MIHIND (Museum Ikan Hiu Indonesia) not only act as the arrangement the visitors, but also as information and the message from the museum management to be understood by visitors. This article is the result of research by the methodology descriptive experiment. MIHIND apply theme which was based on folklore the Bajo "Si Kareo dan Ikan Hiu" as a guide the theme of interior design on his museum. To simulate the museum based on travel for Kareo figures. Started from the coasts of tropical, and met with a large sharks, until down the underwater. Know that the condition shown diverse, Thus the implementation of color and lighting element on the interior of mihind toilet to adjust the atmosphere can be, the result of these two elements such is an important thing in discernment thematic basis on designing the museum. So that the visitors can understand the information and make the trip of a experienced Kareo figures.

Keywords: Museum, storyline, Story of Bajo, Si Kareo dan Ikan Hiu, suasana perjalanan Kareo

Pendahuluan

Suku Bajo adalah salah satu komunitas yang mengelola, memelihara dan memanfaatkan sumberdaya hayati laut berdasarkan norma-norma dan nilai-nilai budaya yang telah melembaga bagi masyarakat suku Bajo. Pengetahuan suku Bajo ini terkait dengan laut dan isinya, yakni dilarangnya melakukan penangkapan atau mengambil sesuatu yang berwujud ikan besar. Kepercayaan tersebut salahsatunya dipengaruhi juga dengan adanya cerita rakyat yang melegenda, yaitu cerita “*Si Kareo dan Ikan Hiu*”. Dengan pesan yang diberikan pada ceritanya membutuhkan suatu pemaparan cerita agar pesan yang diberikan dapat dipahami dengan baik, maka cerita rakyat ini membutuhkan *storyline*/ alur cerita.

Storyline merupakan struktur rangkaian kejadian dalam cerita yang disusun sebagai urutan bagian-bagian dalam keseluruhan cerita. *Storyline* berperan sebagai alur dan tahapan-tahapan cerita rakyat suku Bajo yang diberikan dengan tujuan memberi pemahan setiap isi dari bagian cerita.

Begitu pula dengan peran *storyline* pada sebuah bangunan museum. Karena dengan adanya *storyline*, suatu bangunan museum tidak hanya menyajikan benda pameran saja, namun juga dapat memberi pengalaman cerita bagi pengunjung museum. dalam hal ini sebuah suasana bangunan museum dapat berperan penting sebagai jalannya cerita, karena suasana pada bangunan museum akan menjelaskan jalan cerita dalam bentuk visual. Untuk mendukung visual pada suasana museum salahsatunya memperhatikan pemilihan unsur

warna dan tingkat pencahayaan. kedua unsur tersebut memiliki peran sebagai unsur yang dapat mempengaruhi persepsi maupun perasaan penggunanya

Oleh karena itu dalam suatu bangunan museum membutuhkan suasana ruang yang dapat mendukung jalannya *storyline*, agar pesan dari cerita yang disampaikan dapat dipahami oleh penggunanya.

Metode

Metode yang digunakan pada pembahasan inipenulis menggunakan penelitian dengan metode penelitian deskriptif eksperimen, yaitu dengan mendeskripsikan peran *storyline* cerita rakyat suku bajo pada perancangan Museum Ikan Hiu Indonesia. Penulis melakukan penelitian studi kasus, perencanaan, perancangan, membuat 3d hingga membuat perspektif ruang yang sesuai dengan suanana jalan cerita rakyat tersebut.

Museum Ikan Hiu Indonesia

Menurut ICOM Statutes Museum adalah sebuah lembaga nirlaba, lembaga permanen dalam pelayanan masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang mengalami, menghemat, penelitian, berkomunikasi dan barang bukti nyata dan tidak berwujud peninggalan sejarah kemanusiaan dan lingkungannya untuk tujuan pendidikan, penelitian dan kenikmatan. begitu pula dengan tujuan perancangan Museum Ikan Hiu Indonesiayaitu sebagai sarana pendidikan (edukasi) berbasis teknologi yang dapat menjembatani kehidupan ikan hiu dengan kemajuan teknologi yang sedang dirasakan oleh masyarakat Indonesia, serta

merupakan fasilitas publik dimana fasilitas nya dapat dijadikan sebagai sarana rekreasi yang sekaligus bisa mengedukasi dan memperkenalkan keberadaan 52 jenis ikan hiu di Indonesia yang masuk ke dalam daftar pantauan dunia yaitu *The World Conservation Union*(IUCN).dengan adanya perancangan ini diharapkan dapat mempermudah masyarakat untuk mengapresiasi dan bertemu hiu secara langsung.

Pada artikel ini, penulis memfokuskan penataan alur museum ikan hiu berdasarkan suasana cerita rakyat sebagai unsur pendukungnya,sehingga dalam interior Museum Ikan Hiu ini dapat memberi pesan tersirat dari cerita rakyat suku Bajo dengan menggunakan konsep *storyline* kepada pengguna museum.

Storyline

Menurut Parrin plot/ *storyline* merupakan rangkaian peristiwa yang tersusun dan dapat disimpulkan pada akhir cerita

Dalam bentuk sederhana *storyline* dapat dibagi menjadi 3 yaitu

1. Awal cerita

Bagian awal berfungsi sebagai eksposisi yaitu bagian yang memberikan informasi yang diperlukan oleh pembaca agar bisa memahami jalan cerita selanjutnya. Dibagian awal ini biasanya berisi nama tokoh-tokoh, gender, usia, pekerjaan, kondisi sosial, tempat tinggal, dan hal-hal yang menurut penulis penting untuk diketahui oleh pembaca. Pada awal ini biasanya diakhir dengan cerita yang tidak stabil karena cerita yang tidak stabil

inilah yang akan memicu kejadian yang akan terjadi berikutnya.

2. Tengah cerita

Bagian tengah cerita diawali dengan hal-hal yang bisa memicu konflik karena pada bagian tengah cerita ini berupa rangkaian konflik yang intensitasnya semakin tinggi dan mencapai puncak dan disebut dengan klimaks sebuah cerita.

3. akhir cerita

Bagian akhir cerita ini berisi penyelesaian atas masalah-masalah yang terjadi dibagian tengah cerita.

Begitu pula dengan cerita rakyat suku Bajo yang memiliki tahapan cerita di dalamnya. Kisahnya menceritakan sebuah perjalanan menyusuri kehidupan bawah laut oleh tokoh utama yaitu Kareo dan ikan hiu.Jalan cerita ini dapat dibagi dalam 5 tahap berdasarkan suasana dan situasi yang dialami oleh Kareo.

1. Tahap 1 Pulau Samo

Tahap 1 adalah tempat dimana seorang anak kecil yang bernama Kareo menetap di tempat yang indah dan tentram yaitu Pulau Samo,

Pada tahap ini menceritakan bahwa Kareo dan para nelayan berencana pergi menggunakan kapal besar ke Pulau Kerang untuk mencari kerang.

2. Tahap 2 Pulau Kerang

Tahap ini menjelaskan situasi ketika Kareo dan para nelayan mulai mencari kerang. Dalam kisahnya para nelayan merasa iri pada hasil tangkapan kareo yang lebih banyak. Sehingga membuat para nelayan membencinya dan meninggalkan Kareo di pulau tersebut.

3. Tahap 3 Suasana Tegang

Tahapan ini menceritakan bahwa Kareo sedang mencari jalan keluar agar bisa kembali pulang ke Pulau Samo, namun pada saat itu Kareo tertusuk duri laut hingga meneteskan darah dandirinya merasakan sakit. Pada tahapan ini juga mengisahkan Kareo telah tenggelam oleh air laut arenaair mulai pasang pada saat hari mulai gelap. Pada puncaknya Kareo dikejutkan oleh seekor hiu besar yang tidak disangka akan megawal Kareo untuk kembali pulang ke Pulau Samo dengan cara menyusuri alam bawah laut.

4. Tahap 4 Suasana Bawah Laut

Di bagian ini menceritakan bahwa Kareo telah ditemani oleh hiu menyusuri alam bawah laut. Suasana alam bawah laut pada tahap ini mevisualkan suatu keadaan yang membuat kareo terhibur dengan keindahan bawah laut.

5. Tahap 5 , yaitu Kembalinya Ke Pulau Samo

Penyajian koleksi dalam suatu tata pameran adalah bagian dari tugas museum untuk mengkomunikasikan dan memamerkan koleksi serta segala hasil riset ataupun kuratorial dari peninggalan dan warisan materiil maupun non materiil dari manusia dan lingkungannya tersebut. Menurut Ali Akbar, selain memamerkan koleksi yang dianggap *masterpiece* maka penataan jalan cerita atau *storyline* juga penting.

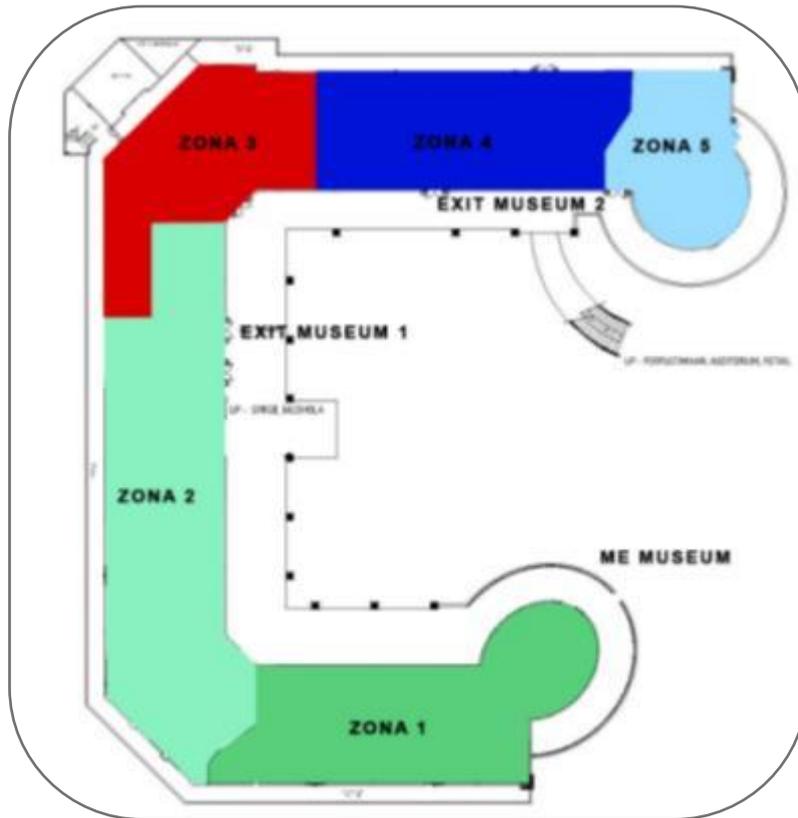
Analisa Peran *Storyline* Cerita Rakyat Suku Bajo Pada

Berdasarkan pembagian 5 zona pada tahapan cerita “*Si Kareo dan Ikan Hiu*” perancangan Museum Ikan Hiu Indonesia pun dibagi 5 zona dalam penerapan suasananya. Berikut adalah pembagian zona beserta penjelasan karakter warna dan karakter *mood* pencahayaan pada Museum Ikan Hiu Indonesia;

Perancangan Museum Ikan Hiu Indonesia

Mengetahui bahwa suasana yang ditampilkan beragam, maka penerapan unsur warna dan *mood* pencahayaan pada interior MIHIND harus lah menyesuaikan suasana cerita. Penerapan *storyline* cerita rakyat suku Bajo pada Museum Ikan Hiu Indonesia membutuhkan perpindahan tingkat pencahayaan dari terang menuju gelap (temperatur 2950 - 4100 Kelvin). Namun hal ini akan bertentangan dengan metabolisme ikan hiu yang membutuhkan cahaya matahari sebagai pengaruh perkembangan metabolisme nya. Untuk menangani hal tersebut maka diperlukannya rekayasa pencahayaan agar metabolisme ikan hiu tetap berlangsung berikut adalah sumber cahaya (lampu) yang diterapkan pada perancangan MIHIND

1. Lampu Fluorescent, yaitu lampu dengan spektrum sinar yang hampir sama dengan panjang sinar matahari
2. Actinic Blue, yaitu sinar yang dapat menembus air mencapai 400m. lampu ini memiliki warna yang menyerupai tingkatan warna biru di laut maka warna ini tidak akan mengganggu ikan hiu
3. Lampu Metal Halide, yaitu lampu tambahan yang digunakan dalam perancangan MIHIND sebagai sinar yang bisa mendukung pertumbuhan karang dan koral

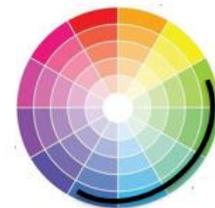


gambar 3.1 Pembagian Zona MIHIND
(sumber : Anugrah. G. 2018)

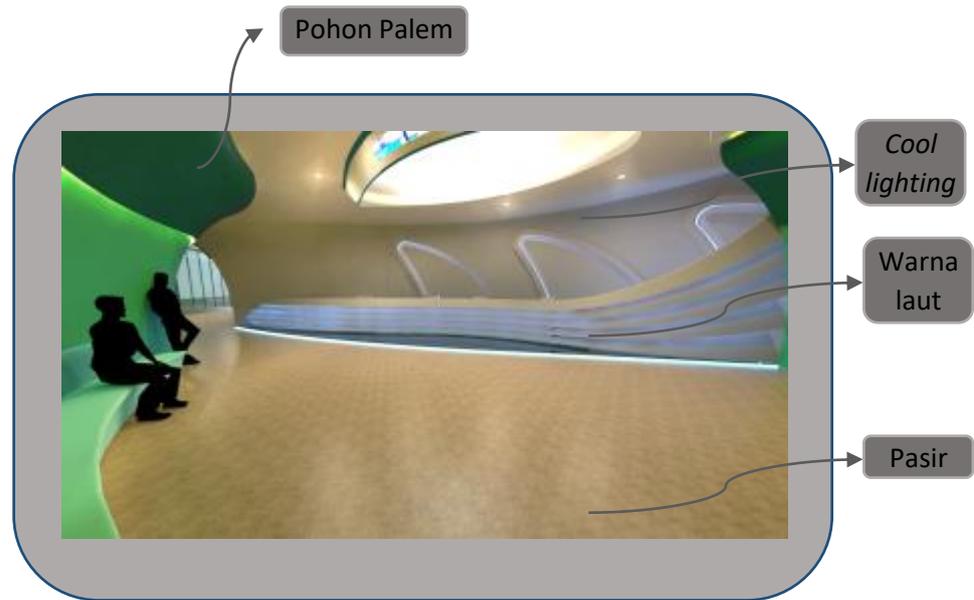
1. Zona 1–Pulau Samo

Zona 1 dan 5 adalah dimana Kareo tinggal di Pulau Samo. Dengan suasana segar dan tentram di pantai beriklim tropis yang akan disajikan dalam perancangan MIHIND. Beberapa simulasi penerapan material dan pencahayaan dari karakter pantai beriklim tropis dapat diterapkan,

-  Menurut Sally Agustin, warna dingin (biru) dapat memberikan ketenangan bagi yang melihatnya. Maka dari itu warna tersebut diterapkan sebagai warna dominan pada zona 1 dan zona 2. karena
- 
- 



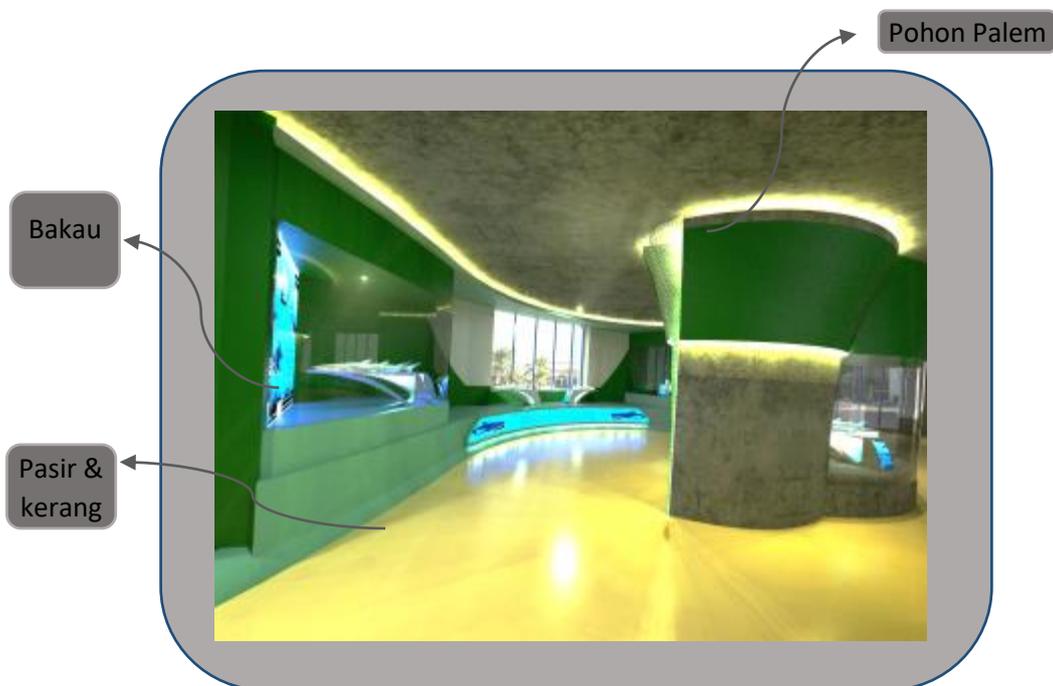
pada zona ini suasana yang disajikan berupa suasana tentram yang dimiliki pulau Samo. Selain itu warna tersebut dianalogikan sebagai warna air laut. Sedangkan untuk memberi kesan segar, pada zona ini membutuhkan karakter warna dan pencahayaan yang berkarakter segar, seperti hubungan antara warna hijau hingga biru dengan karakter cahaya dingin (*cool*). Warna hijau dapat juga dianalogikan sebagai warna dari pohon palem yang terdapat di pantai beriklim tropis. Sedangkan warna krem dianalogikan sebagai warna pasir dan warna kerang



*gambar 3.2 Suasana zona 1 – zona 5
(sumber : Anugrah. G. 2018)*

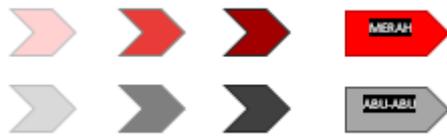
2. Zona 2 -Pulau Kerang

Zona yang selanjutnya adalah susana pulau Kerang pada saat kareo dan para nelayan mencari ikan dan kerang. Sama halnya dengan zona sebelumnya, penerapan material dan pencahayaan pada zona 2 pun menyesuaikan dengan suasana pulau Kerang yaitu suasana dingin dan segar.



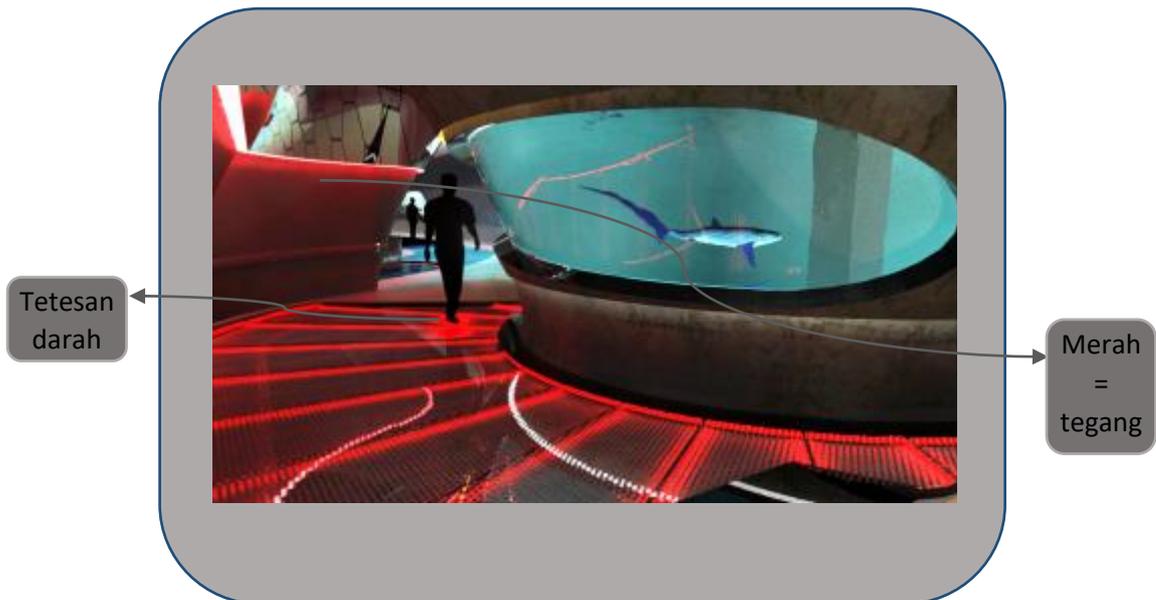
*gambar 3.3 Suasana Zona 2
(sumber : Anugrah. G. 2018)*

3. Zona 3 – Tegang



Zona ini dapat menjadi pembeda atau aksesoris pada suasana MIHIND. Karena pada kisahnya menceritakan suatu kondisi tegang dimana perasaan cemas dan takut dialami oleh tokoh utama. Agar suasana dapat dirasakan oleh pengunjung MIHIND, maka pemilihan material maupun warna turut berperan dalam perancangannya, salah satunya penerapan warna merah (warna panas/ hangat) karena warna tersebut bisa mempercepat detak jantung sehingga diharapkan bisa membuat pengunjung turut merasakan suasana tersebut. Selain itu, penerapan warna merah ini dikaitkan dengan suatu

kejadian disaat Kareo kesakitan hingga mengeluarkan tetesan darah yang diakibatkan dari tusukan duri laut. Peran pencahayaan pada suasana ini menggunakan pencahayaan yang lebih rendah dari zona sebelumnya dan memiliki karakter pencahayaan yang panas/ hangat.



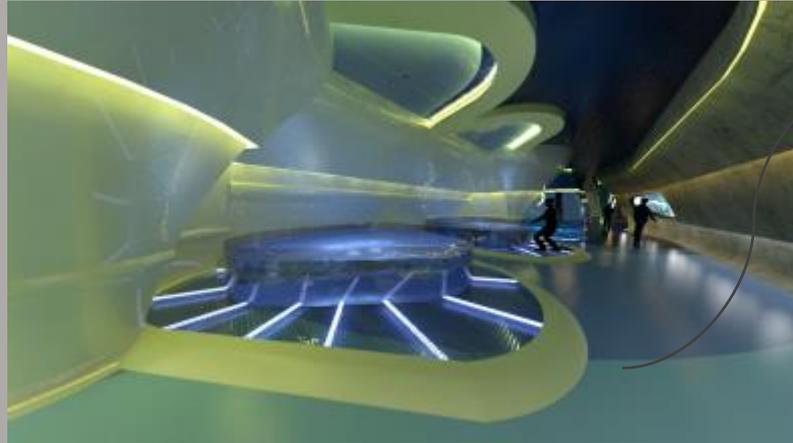
Gambar 3.4 Suasana Zona 3
(sumber : Anugrah. G. 2018)

4. Zona 4 – Suasana Bawah Laut

Zona ini menjadi sebuah titik jawaban dari permasalahan perancangan, karena zona ini menyajikan suasana bawah laut yang diharapkan bisa membawa pengunjung seolah merasakan sensasi menyelam ke bawah laut. Namun pada zona ini pengunjung tetap diarahkan pada suasana dan beberapa kejadian yang dialami oleh tokoh Kareo, yaitu kejadian dimana kareo menikmati perjalanan bersama ikan hiu, dan merasakan indahnya sambutan dari makhluk laut, lalu pada zona ini diakhiri dengan perjalanan menuju permukaan laut.



Zona ini didominasi warna biru menuju hitam yang dapat dianalogikan sebagai perpindahan suasana menuju bawah laut yang gelap. Dengan suasana pencahayaan yang dingin dan lebih gelap dari zona sebelumnya dengan tujuan menciptakan suatu keadaan bawah laut yang gelap.



Warna
(oceanic)



Zona
Bawah
Laut

*gambar 3.5 Suasana Zona 4
(sumber : Anugrah. G. 2018)*

Kesimpulan

Peran *storyline* pada Museum Ikan Hiu Indonesia dapat membuat pengunjung tidak hanya mendapat informasi mengenai benda koleksi saja, namun juga dengan pergantian 5 suasana pada 5 zona pengunjung mendapatkan sebuah informasi dan kesan tersendiri pada setiap zona nya, yaitu mendapat sebuah suasana segar dan tenang dari zona 1 dan 2, lalu dapat merasakan suasana tegang di zona 3, hingga dapat merasakan suasana bawah laut. Maka didapat sebuah kesimpulan bahwa penerapan warna dan penerapan karakter cahaya pada perancangan Museum Ikan Hiu Indonesia berbeda-beda.

Daftar Pustaka

- Akbar Ali. 2010. *Museum di Indonesia : Kendala dan Harapan*. Jakarta : IKAPI
- Augustin, Sally. 2009. *Place Advantage: Applied Psychology For Interior Architecture*. USA
- Arief, (2008: 88-94), tersedia dalam Kemedikbud.go.id. diakses pada 1 juni 2018
- Dharmadi, Fahmi. 2013. *Pengenalan Jenis-Jenis Hiu Indonesia*. Jakarta.: direktorat Konservasi.kawasan jenis Ikan, Dirjen KP3K, KKP
- ICOM.1989. "Development of Museum Definition According to ICOM Statues" International Council Of Museum. tersedia dalam archives.icom.museum.html. diakses pada 1 juni 2018
- Karley, Mark., Benya, James. *Dasar-dasar Desain Pencahayaan*. Jakarta : Erlangga
- Perrine, Laurence. 1970. *Literature: Structure, Sound and and Sense*. New York: Harcourt, Brace and Word
- Sahabuddin Bungin, Tison. *DARI RAHIM OMBAK, LEGENDA SI KAREO DAN IKAN HIU (Sebuah dongeng kearifan lokal suku Bajo dalam menjaga kelestarian populasi Hiu)*.
- Time-Saver Standards for Building Types, Second Edition, Data Arsitek Jilid 2, Edisi 33*