

MUSEUM SEJARAH PERANG KUNING di LASEM

Clisila Olan Kurniyawan dan Ir. Benny Poerbantanoë, MSP.

Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

Clisilaolan77@gmail.com ; Bennyp@peter.petra.ac.id



Abstrak

Fasilitas Museum Sejarah Perang Kuning merupakan fasilitas yang ditujukan untuk mendokumentasikan kejadian sejarah yang terjadi di Lasem yang merupakan salah satu dari 3 kejadian sejarah utama pembentuk kota Lasem. Museum Sejarah Perang Kuning sendiri adalah museum sejarah dengan kedudukan sebagai museum lokal. Fasilitas ini dapat menjadi wadah bagi masyarakat lokal maupun wisatawan untuk menambah wawasan serta memamerkan sejarah perang sehingga mampu mewadahi kegiatan edukasi dan rekreasi yang ada di dalam museum. Fasilitas ini diharapkan mampu menjadi sarana bagi masyarakat untuk lebih mengenal latar belakang dan identitas kota Lasem. Fasilitas ini mengutamakan perencanaan bangunan yang memberikan makna secara simbolik pada bangunan dan juga kaitan dengan lingkungan sekitar. Suasana ruang pameran disajikan secara menarik dengan memperhatikan faktor warna, skala, tekstur dan pencahayaan yang dapat membangun suasana tertentu bagi pengunjung sesuai dengan fase sejarah yang terjadi pada Perang Kuning. Selain fungsi diatas, fasilitas ini juga diharapkan dapat menunjang perencanaan kota Lasem sebagai kawasan wisata dan rusaka.

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Lasem adalah sebuah kawasan yang termasuk dalam Kabupaten Rembang yang terletak di perbatasan Jawa Tengah dan Jawa Timur dengan struktur kota yang menarik, di mana permukiman masyarakat lokal berbaur dengan bangunan bergaya tionghoa. Perang Kuning merupakan salah satu dari kejadian sejarah yang penting bagi kota Lasem. Kejadian ini juga yang menjadi latar belakang dari struktur kota Lasem yang ada saat ini. Akan tetapi, hingga saat ini belum tersedia fasilitas yang mendokumentasikan Perang Kuning. Jumlah museum di Indonesia tergolong sedikit dan 24% diantaranya masih kurang layak (CNN Indonesia, 2016).

Saat ini Lasem merupakan kabupaten yang sedang berkembang. Salah satu sektor utama yang dijadikan andalan

MUSEUM SEJARAH PERANG KUNING di LASEM

Clisila Olan Kurniyawan dan Ir. Benny Poerbantanoë, MSP.

Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra

JL. Siwalankerto 121-131, Surabaya

Clisilaolan77@gmail.com ; Bennyp@peter.petra.ac.id



Abstrak

Fasilitas Museum Sejarah Perang Kuning merupakan fasilitas yang ditujukan untuk mendokumentasikan kejadian sejarah yang terjadi di Lasem yang merupakan salah satu dari 3 kejadian sejarah utama pembentuk kota Lasem. Museum Sejarah Perang Kuning sendiri adalah museum sejarah dengan kedudukan sebagai museum lokal. Fasilitas ini dapat menjadi wadah bagi masyarakat lokal maupun wisatawan untuk menambah wawasan serta memamerkan sejarah perang sehingga mampu mewadahi kegiatan edukasi dan rekreasi yang ada di dalam museum. Fasilitas ini diharapkan mampu menjadi sarana bagi masyarakat untuk lebih mengenal latar belakang dan identitas kota Lasem. Fasilitas ini mengutamakan perencanaan bangunan yang memberikan makna secara simbolik pada bangunan dan juga kaitan dengan lingkungan sekitar. Suasana ruang pameran disajikan secara menarik dengan memperhatikan faktor warna, skala, tekstur dan pencahayaan yang dapat membangun suasana tertentu bagi pengunjung sesuai dengan fase sejarah yang terjadi pada Perang Kuning. Selain fungsi diatas, fasilitas ini juga diharapkan dapat menunjang perencanaan kota Lasem sebagai kawasan wisata dan pusaka.

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Lasem adalah sebuah kawasan yang termasuk dalam Kabupaten Rembang yang terletak di perbatasan Jawa Tengah dan Jawa Timur dengan struktur kota yang menarik, di mana permukiman masyarakat lokal berbaur dengan bangunan bergaya tionghoa. Perang Kuning merupakan salah satu dari kejadian sejarah yang penting bagi kota Lasem. Kejadian ini juga yang menjadi latar belakang dari struktur kota Lasem yang ada saat ini. Akan tetapi, hingga saat ini belum tersedia fasilitas yang mendokumentasikan Perang Kuning. Jumlah museum di Indonesia tergolong sedikit dan 24% diantaranya masih kurang layak (CNN Indonesia, 2016). Saat ini Lasem merupakan kabupaten yang sedang berkembang. Salah satu sektor utama yang dijadikan andalan

dalam perencanaan perkembangan kabupaten ini adalah sektor pariwisata (Lasemkab.go.id, 2016).

1.2 Rumusan Masalah

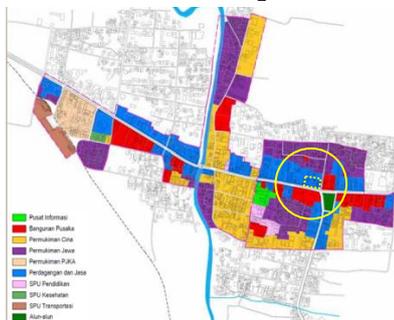
- 1.2.1 Fase pada cerita sejarah Perang Kuning dan suasana ruang yang tepat bagi pengunjung.
- 1.2.2 Menciptakan sebuah sekuen dalam tatanan massa yang menuntun pengunjung untuk memahami cerita sejarah Perang Kuning.
- 1.2.3 Sistem dan pola pameran benda-benda sejarah.
- 1.2.4 Potensi menjadi landmark dengan masjid dan alun-alun

1.3 Tujuan Perancangan

- 1.3.1 Menciptakan museum dengan ruang pameran yang terdesain untuk menceritakan Sejarah Perang Kuning secara runtut dengan memberikan suasana yang menarik bagi pengunjung.
- 1.3.2 Mernacang fasilitas yang memadahi bagi tempat penyimpanan, perawatan dan dokumentasi benda-benda sejarah,
- 1.3.3 Menciptakan fasilitas diskusi bagi sejarahwan di Kota Lasem yang belum mendapat perhatian.

2. Perancangan Tapak

2.1 Data dan Lokasi Tapak



Gambar 2.1 RTBL Kawasan Pusaka Lasem
 Sumber: <http://sippa.ciptakarya.pu.go.id/>

Lokasi tapak berada di Jalan Nasional 1, Kecamatan Lasem, Kabupaten Rembang, Jawa Tengah

Data Tapak

Nama Jalan : Jl. Nasional 1
 Luas Lahan : 10.120 m²
 Peruntukan Lahan : Perdagangan

dan jasa (ITBX: diijinkan dengan luas tapak minimum 10.000 m²).

- GSB Depan : 8 meter
- GSB Keliling : 4 meter
- KDB : 60 %
- KLB : 180 %
- KDH : 20 %



Gambar 2.2 Peraturan Tapak dan Lingkungan Sekitar

2.2 Analisis Tapak

Tapak dipilih berdasarkan lokasi terjadinya Perang Kuning. Letak tapak yang dilalui jalur wisata dan terletak di seberang alun-alun juga akan mendukung fungsi rekreatif bangunan



Gambar 2.3 Analisis Tapak

Tapak terletak pada Kawasan Pusaka Lasem. Pada sisi barat daya tapak terdapat *cluster* permukiman cina, dan pada sisi timur laut tapak terdapat *cluster* permukiman jawa. Letak tapak berada pada area alun-alun, masjid dan bangunan pusaka berpotensi menjadikan bangunan sebagai urban hall. Bangunan juga berpotensi menjadi landmark yang terletak pada simpul jalur arteri dan protokol.

Kebisingan utama berasal dari Jalur protokol yang terletak di sisi selatan tapak. Kebisingan pada jalur wisata cenderung lebih rendah.

3. Perancangan Bangunan

3.1 Pendekatan Perancangan

Fungsi bangunan sebagai fasilitas edukatif dan rekreatif yang juga dimaksudkan untuk mendukung kegiatan wisata.

Pentingnya memberi makna lebih dan kaitan dengan lingkungan sekitar pada bangunan, mengingat bangunan merupakan fasilitas yang mendokumentasikan salah satu kejadian sejarah yang menjadi pembentuk kota Lasem mendasari alasan pemilihan pendekatan desain Simbolik. Pendekatan yang dipilih menghasilkan konsep:



Ketiga konsep diatas diaplikasikan pada bangunan dengan menerapkan filosofi bangunan tionghoa untuk menonjolkan bangunan tionghoa di lasem yang perlu dilestarikan. Penerapan filosofi dibagi secara bentuk dan spasial.

a. Bentuk

SIMETRI BILATERAL DAN ARTIKULASI BENTUK



FILOSOFI KESTABILAN KONFUSIUS (FORMAL, SIMETRI, BERATURAN)



BENTUK DASAR SEGITIGA DIPILIH KARENA MERUPAKAN BENTUK DASAR YANG KOKOH DAN STABIL



Gambar 3.1 Motif Gunungan

Sumber: <https://muriabatikkudus.com/>

Motif gunungan yang memiliki bentuk dasar segitiga memiliki filosofi membangun yang baru dari yang lama (Na'am, 2018). Hal ini sesuai dengan cerita sejarah perang kuning yang merupakan latar belakang dari keberadaan kota lasem yang sekarang Berdasarkan psikologi bentuk, segitiga merupakan lambing aksi dan agresi (Efendi, n.d) yang mewakili perjuangan rakyat lasem.

b. Spasial

Konsep *San He Yuan*; membentuk ruang dalam dan luar berdasarkan simetri dan axial planning, tanpa arah utara selatan dan dinding keliling.



Gambar 3.2 Axial Planning

Keharmonisan masyarakat setempat dilambangkan dengan bentuk dasar persegi pada denah (Sudarwani, 2012), diambil dari filosofi *tien huang ti fang* yang juga diadaptasi pada bangunan rumah tinggal di lasem.



Gambar 3.3 Tata Massa Bangunan

3.2 Rujukan Teori

3.2.1 Teori Linkage

a. Linkage Visual

Olah sumbu / poros membentuk vista pelingkup / penegas ruang luar (dari arah museum ke masjid dan sebaliknya, dari arah alun-alun ke museum dan sebaliknya).

b. Linkage Struktural

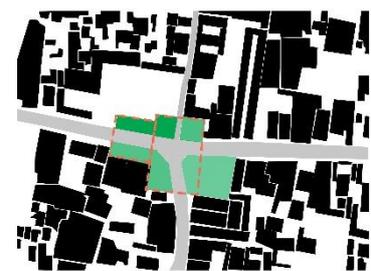
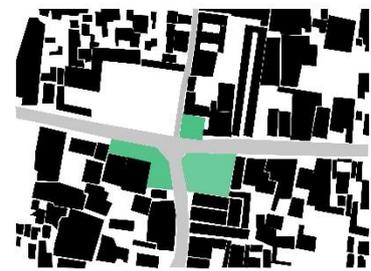
olah pola masa menjadi transisi dan penghubung permukiman cina – jawa.



Gambar 3.4 Olah sumbu sebagai dasar perencanaan bangunan

3.2.2 Teori Figure Ground

Olah ruang luar membentuk ruang tangkap pengarah serta urban hall, integrasi antara empat ruang pojok (masjid, alun-alun, bangunan pusaka, museum).



Gambar 3.5 Olah solid void massa lingkungan sekitar sebagai dasar pembentukan ruang pada tapak

3.2.3 Teori Places

Olah ruang simpang empat sebagai aksen simpul arteri jalur protokol.

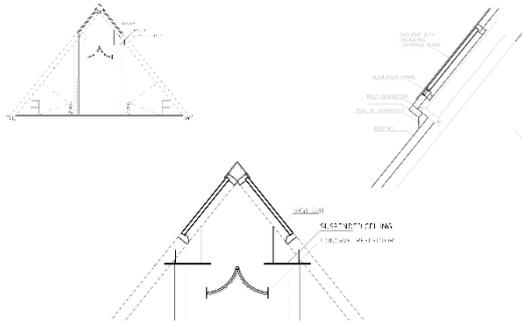


Gambar 3.6 Places

Gambar 3.17 Detail fasad

Fasad mengadaptasi cirrikhas bangunan cina yang menggunakan gebyok kayu dengan pola-pola tertentu pada *entrance*. Material Kayu yang biasa digunakan digantikan dengan ACP untuk meminimalisir kerusakan akibat cuaca.

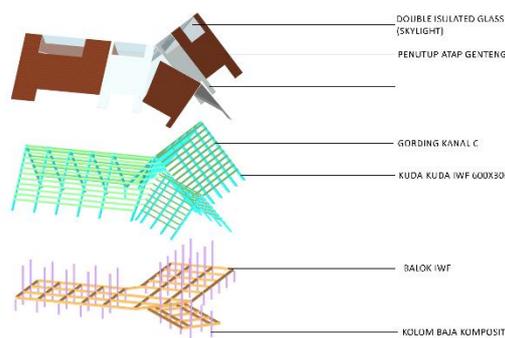
3.4.3 Detail Skylight



Gambar 3.18 Detail Skylight

Pencahayaan alami digunakan pada ruang pameran 2 dan 3 dengan pemantulan. Pemantulan skylight menggunakan *concave reflector* untuk memantulkan cahaya dengan lebih terpusat. Pemantulan ruang ke ceiling untuk membentuk kesan ruang yang lebih tinggi dan bebas.

3.7 Sistem Struktur



Gambar 3.19 Isometri Struktur

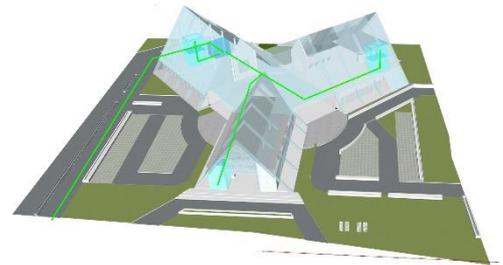
Struktur utama menggunakan baja, karena lebih efektif untuk mengakomodasi kebutuhan bentang lebar dari ruang pameran.

3.8 Sistem Utilitas

3.6.1 Utilitas Air Bersih

Sistem utilitas air bersih menggunakan sistem up feed

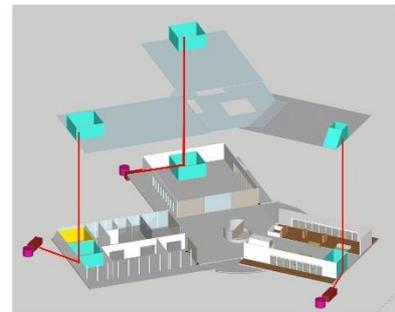
dengan menggunakan tendon bawah, dan pompa untuk menyalurkan air bersih ke tiap bangunan.



Gambar 3.20 utilitas air bersih

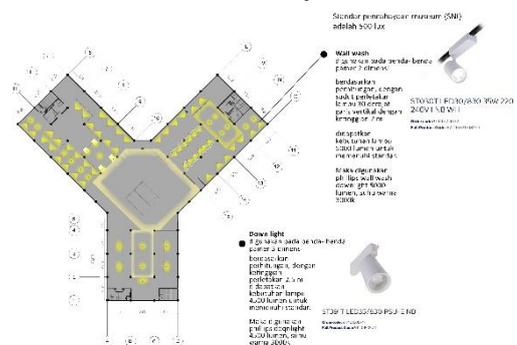
3.6.2 Air Kotor dan Kotoran

Air kotor langsung disalurkan ke sumur resapan, sedangkan kotoran dari setiap toilet langsung disalurkan ke 3 septic tank, kemudian di salurkan ke sumur resapan.



Gambar 3.21 Utilitas Kotoran

3.6.3 Utilitas Pencahayaan

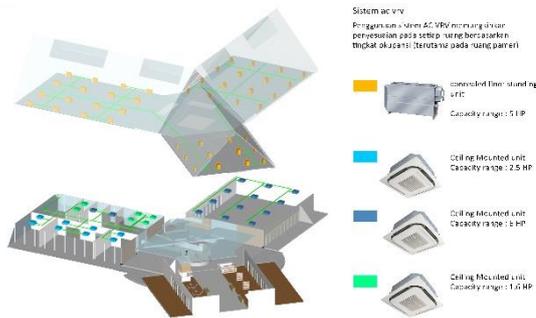


Gambar 3.22 Utilitas Pencahayaan

Pencahayaan menggunakan tipe *wall wash* dan *downlight*. Tipe *wall wash* digunakan pada benda pameran 2 dimensi, sedangkan tipe

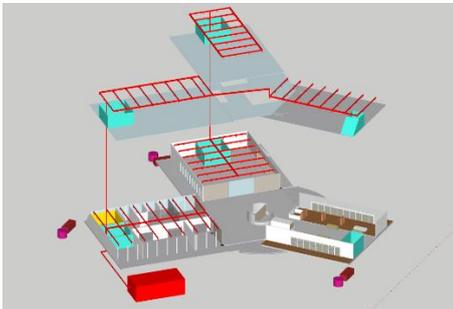
downlight digunakan pada benda pameran 3 dimensi

3.6.4 Utilitas Penghawaan



Gambar 3.23 Utilitas Penghawaan
Penghawaan buatan digunakan pada ruangan yang menampung benda koleksi; ruang pameran, kurator, dan perpustakaan.

3.6.5 Utilitas Kebakaran



Gambar 3.24 Utilitas Kebakaran

4. Kesimpulan

Perancangan Museum Sejarah Perang Kuning di Lasem didesain untuk memberikan wawasan dan pengetahuan kepada para pengunjung tentang sejarah dan latar belakang terbentuknya struktur kota Lasem yang ada. Museum ini dirancang dengan menerapkan filosofi yang ada pada rumah tionghoa di lasem sebagai usaha untuk mempertahankan eksistensi bangunan tionghoa yang mulai tergerus.

Museum ini didesain untuk menjadi *landmark* yang terletak di simpul jalur arteri dan jalur wisata bagi masyarakat untuk menampung kegiatan edukasi yang rekreatif. Kegiatan rekreatif ditunjang dengan adanya fasilitas seperti kafetaria dan toko souvenir. Ruang pameran, perpustakaan dan ruang audio visual dan

fasilitas diskusi menunjang fungsi edukatif bangunan. Museum ini terdiri dari 2 lantai. Fasilitas yang terbuka bagi masyarakat umum diletakkan pada lantai dasar, sedangkan lantai di atasnya digunakan sebagai area pameran. Ruang-ruang luar yang terbentuk dimanfaatkan sebagai *outdoor museum*, amphiteater dan lahan parkir.

5. Daftar Pustaka

- Sudarwani, M. M. (2012). *Simbolisasi Rumah Tinggal Etnis Cina Studi Kasus Kawasan Pecinan Semarang*. MAJALAH ILMIAH MOMENTUM, 8(2).
- Neufert, Ernst (1970). *Architect's Data*. Crosby Lockwood Staples
- Na'am, M. F. (2018). *Pertemuan antara Hindu, Cina dan Islam pada Ornamen Masjid dan Makam Mantingan, Jepara*. Dr. Muh Fakhirun Na'am, M.Sn.
- Mahnke, F. H. (1996). *Color, environment, and human response: an interdisciplinary understanding of color and its use as a beneficial element in the design of the architectural environment*. John Wiley & Sons
- Handinoto. (2015). *Lasem Kota Tua Bernuansa Cina di Jawa Tengah*. Penerbit Ombak
- Efendi, Deni (n.d). *KARAKTERISTIK DARI BENTUK DASAR SEGI EMPAT, SEGITIGA DAN LINGKARAN*. Retrieved Mei 19, 2020, from https://www.academia.edu/33049693/KARAKTERISTIK_DARI_BENTUK_DASAR_SEGI_EMPAT_SEGITIGA_DAN_LINGKARAN