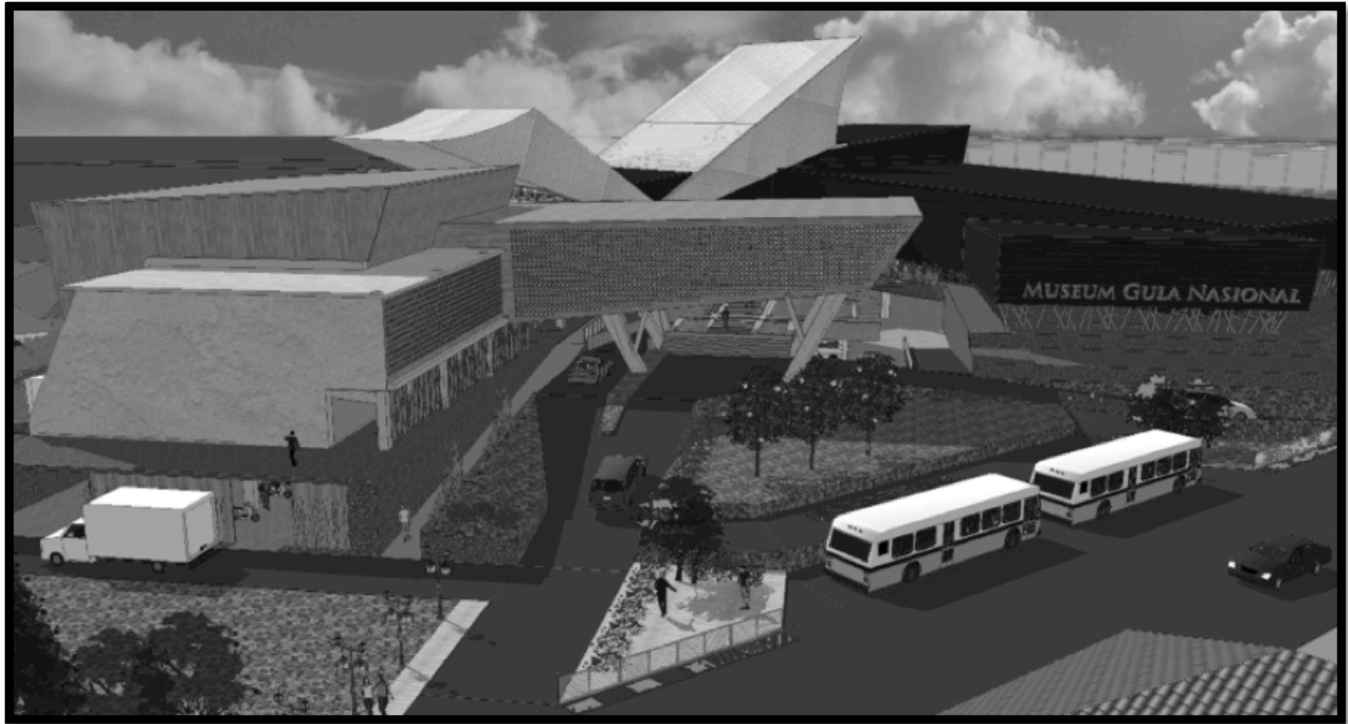


# Museum Gula di Pasuruan

Penulis Marisa Kusumo, dan Dosen Pembimbing J. Lukito Kartono  
Program Studi Teknik Arsitektur, Universitas Kristen Petra  
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
E-mail: m22408039@john.petra.ac.id ; lkartono@peter.petra.ac.id



Gambar 1. Perspektif *bird-eye view* proyek perancangan Museum Gula di Pasuruan

**Abstraksi** - Proyek tugas akhir berupa museum gula yang terletak di Kota Pasuruan, yang merupakan suatu wadah untuk memamerkan maupun mengenang sejarah industri gula nasional secara lebih jauh dan mendalam. Fasilitas ini bertujuan untuk memperkuat julukan “kota gula” bagi Kota Pasuruan, serta untuk memberikan beragam informasi dan pengetahuan mengenai proses perjalanan industri gula nasional kepada masyarakat.

Museum ini didesain dengan memadukan inti dari proses sejarah industri gula nasional serta kota “gula” Pasuruan sendiri. Pendekatan yang diambil merupakan pendekatan *architecture as text*, dimana pendekatan ini diharapkan dapat mengekspresikan runtutan sejarah industri gula nasional ke dalam bangunan secara utuh dan mendalam. Pendalaman karakter ruang dipilih sebagai sarana untuk mendukung dan memperkuat konsep desain, dimana memang dibutuhkan beragam detail arsitektural yang menonjol, sehingga dapat mengekspresikan konsep secara lebih maksimal.

**Kata kunci:**

*Museum gula, sejarah industri gula nasional, architecture as text, karakter ruang*

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang



Gambar 2. Gambar *Proefstation* pada tahun 1920an

Kota Pasuruan adalah kota gula dimana potret perjalanan sejarah industri gula nasional masih terwakili dengan kuat di Kota Pasuruan (*Jejak Gula, 2008*). Salah satu bukti peninggalan sejarah yang masih berdiri dan berpengaruh pada perindustrian gula nasional hingga saat ini adalah P3GI ( Pusat Penelitian Perkebunan Gula Nasional ).

Adapun fakta bahwa zaman dulu Indonesia merupakan salah satu negara pengekspor gula terbesar di dunia, namun saat ini kita menjadi pengimpor gula membuat miris para pengusaha gula dan pemerintah. Untuk memperkuat julukan kota gula di Kota Pasuruan, serta untuk membangkitkan kembali perindustrian gula nasional, maka dibangun sebuah museum yang merekam dan memamerkan runtutan perjalanan industri gula di Indonesia.

### 1.2. Tujuan dan Manfaat Perancangan

Menyediakan suatu wadah yang menampilkan dan memamerkan proses sejarah industri gula nasional, sehingga memberi suatu pandangan baru bahwa era keemasan gula yang dulu, sekarang juga bisa diraih kembali, serta letaknya yang berada di Kota Gula Pasuruan, sehingga diharapkan juga mampu menjadi suatu bangunan yang dapat mewakili Kota Pasuruan dan industri gula secara umum.

### 1.3. Permasalahan Desain

Bagaimana cara kita untuk dapat mendesain suatu bangunan museum yang dapat merepresentasikan industri gula nasional secara tepat dan maksimal, serta mampu mewedahi dan juga mengekspresikan berbagai aktivitas yang ada di dalamnya.

## 2. PERANCANGAN

### 2.1. Data Lokasi Proyek



Gambar 3. Lokasi *site* di Kota Pasuruan

Lokasi : Jalan Pahlawan, Pasuruan, Kecamatan Pekuncen, Kota Pasuruan

Fungsi lahan : Fasilitas umum

Terletak di jalan : Arteri Sekunder

Arah hadap : Barat Laut

Batas :

- Utara : Kantor Instansi Pemerintah dan Stadion Untung Suropati
- Selatan : Perkebunan tebu
- Barat : Wisma P3GI
- Timur : P3GI

Ketentuan KDB max 70 %

KLB max 280 %

Luasan Site :  $\pm 10.500 \text{ m}^2$

Jumlah lantai : 1 - 4 lantai

### 2.2. Pendekatan Desain

Pendekatan desain yang digunakan adalah pendekatan *architecture as text* dimana menggunakan acuan dasar literatur yaitu buku "Mengejar Sebuah Asa".

Pendekatan ini mengarah kepada lima tahapan alur / plot cerita yang dituangkan dalam desain, yaitu :

*introduction – complication – conflict – climax – recommendation.*



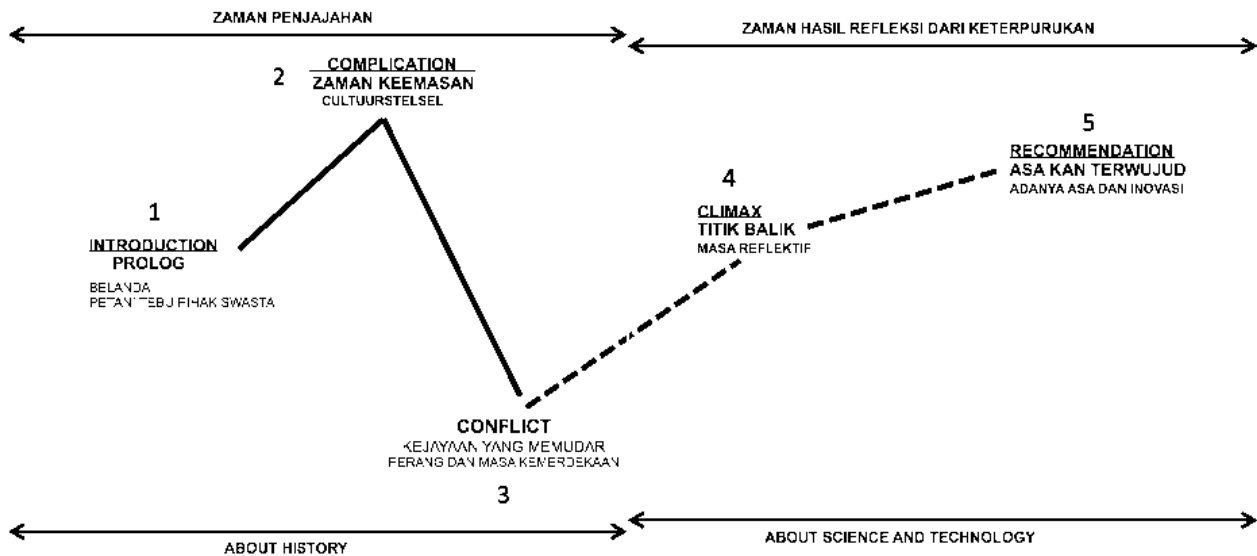
Gambar 4. Gambar cover buku Mengejar Sebuah Asa

2.3. Konsep Desain



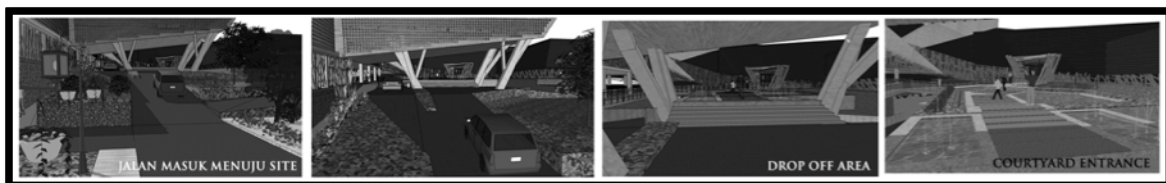
Gambar 5. Gambar perspektif menuju entrance bangunan

Konsep desain memiliki 5 runtutan tahapan cerita, yaitu : *introduction – complication – conflict – climax – recommendation*. Tahapan ini akan mendukung penerapan konsep desain yang memiliki alur linear, sehingga pada penerapannya, museum menggunakan system sirkulasi linear bagi pengunjung.

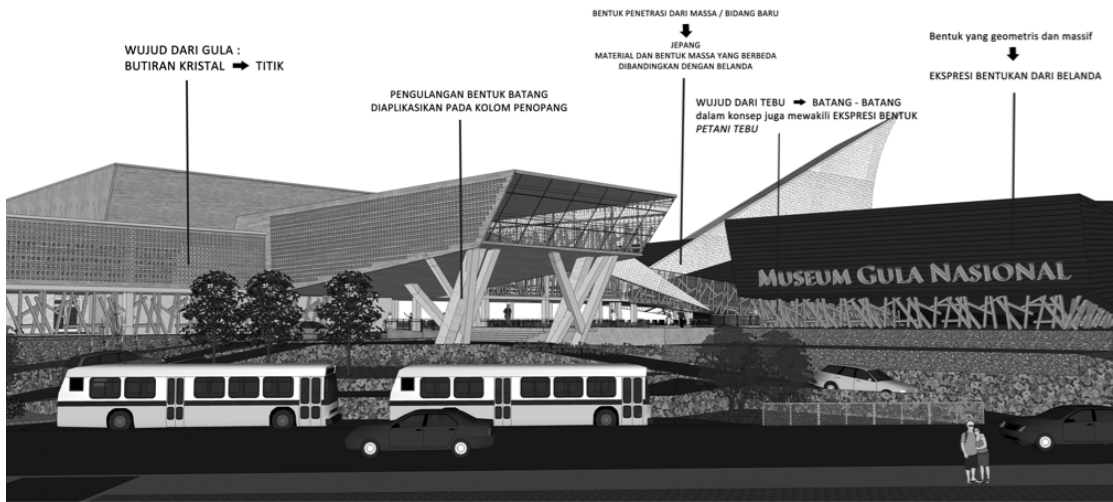


Gambar 6. Gambar diagram lima (5) tahapan konsep desain *architecture as text*

2.4. Penerapan desain



Gambar 7. Gambar *sequence entrance* menuju ke bangunan



Gambar 8. Penerapan konsep desain pada ekspresi fasade bangunan

**Tahap 1 : Introduction**



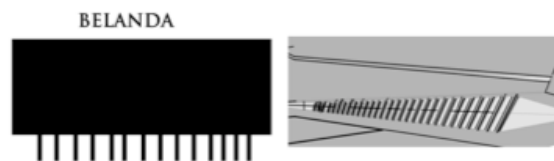
Gambar 9. Penerapan konsep pada fasade

Introduction lebih fokus kepada pengenalan actor dan karakter yang dibahasakan ke dalam bentuk dan ekspresi fasade.

Pengenalan actor dan karakter utama :

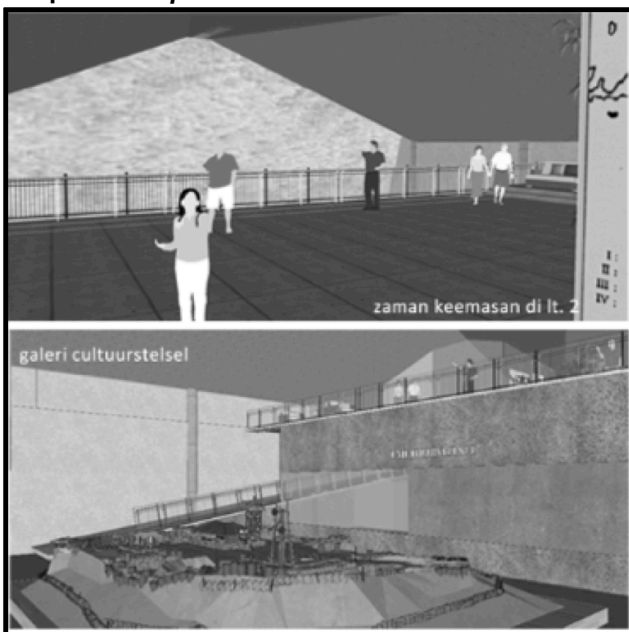
- Belanda : KUAT dan BESAR → menekan dan menindas
- Petani tebu : LEMAH dan KECIL → tertindas dan terintimidasi

Meski tertekan, namun yang lemah juga menopang yang kuat, sehingga bisa menjadi besar



Gambar 10. Konsep tertekan dan menekan

**Tahap 2 : Complication**

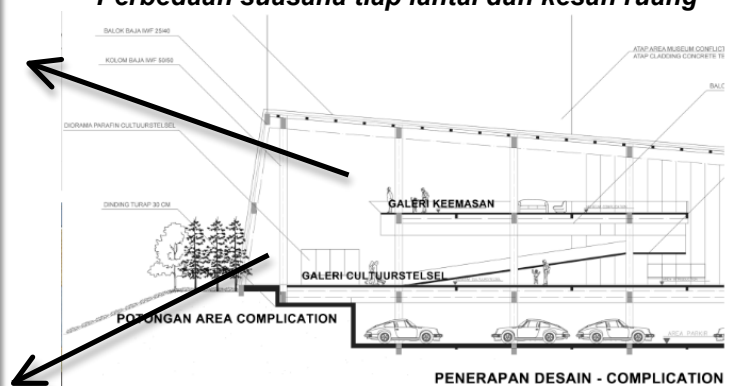


Gambar 11. Interior pada tahap complication

Zaman keemasan pada masa *cultuurstelsel*

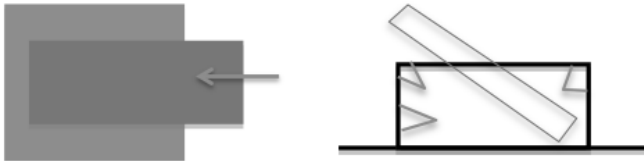


Perbedaan suasana tiap lantai dan kesan ruang



Gambar 12. Potongan penerapan konsep desain

**Tahap 3 : Conflict**



Gambar 13. Gambar perwujudan ekspresi dan bentuk konflik pada bangunan

Konflik antara Belanda dan Jepang dalam perebutan kekuasaan atas Indonesia. Perwujudan konflik ke dalam bentuk :

**PENETRASI**

Suatu bentuk yang mengekspresikan benturan yang terjadi. Dimana Jepang sebagai massa yang seakan-akan menusuk Belanda secara telak.

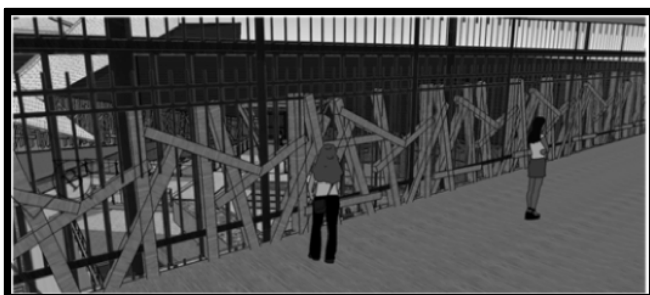


Gambar 14. Gambar ekpresi bangunan pada area konflik

**Tahap 4 : Climax**

TITIK BALIK → Kemenangan hak petani tebu serta menjadi masa-masa reflektif bagi mereka dan pemerintah..

Memberi **vista** kepada pengunjung yaitu area *courtyard* dimana proses *introduction – climax* terjadi, vista di sisi berlawananan adalah vista perkebunan tebu dan kawasan P3GI untuk membuat pengunjung bisa melihat apa yang kita miliki sebagai bahan refleksi mereka.



Gambar 15. Gambar interior area *climax view courtyard*

**Tahap 5 : Recommendation**

ASA KAN TERWUJUD → Keseimbangan antara harapan dan inovasi.

Inovasi sebagai suatu hal baru yang bisa memperkuat harapan akan masa depan → suatu massa atau bidang yang menaungi dan memberi kestabilan bentuk pada petani dan pemerintah Indonesia.



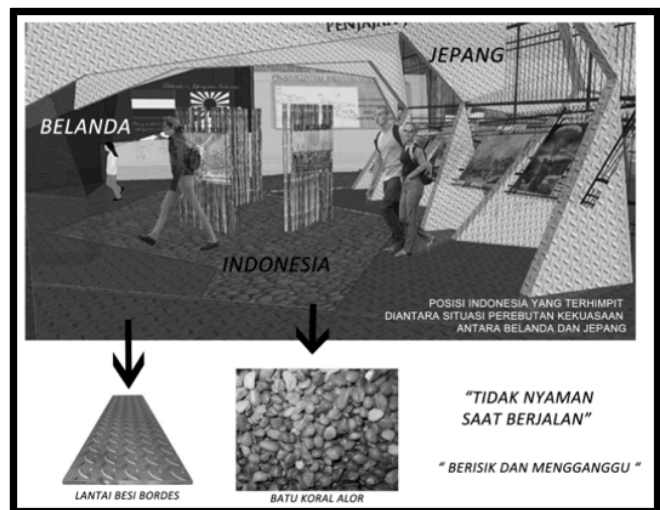
Gambar 15. Ekspresi desain pada area *recommendation*

2.5. Pendalaman karakter ruang

Area konflik dipilih sebagai area yang digunakan untuk pendalaman → dianggap dapat mewakili pendalaman karakter ruang secara maksimal dan pada area konflik ekspresi detail sangat dibutuhkan.

Perwujudan pendalaman karakter ruang ke dalam ruang konflik berupa :

- Perbedaan material lantai serta efek visual dan audio dari material yang digunakan



Gambar 16. Gambar penggunaan material pada lantai konflik

- Atrium Indonesia yang terhimpit situasi di tengah Jepang dan Belanda, serta ada permainan kisi *skylight*, dimana *skylight* yang dihasilkan merupakan perulangan ekspresi batang pada fasade



Gambar 17. Skylight pada area atrium Indonesia

- Ekspresi penetrasi Jepang (bidang) atas Belanda (massif)



Gambar 18. Gambar ekspresi penetrasi pada interior

- Floating diorama pada area konflik setelah kemerdekaan sebagai gambaran ekspresi kebebasan petani tebu



Gambar 19. Gambar floating diorama pada area konflik setelah kemerdekaan

### 3. PENUTUP

Penerapan konsep desain ke dalam bangunan, diharapkan dapat menjadikan bangunan museum gula ini menjadi suatu landmark baru bagi kota Pasuruan khususnya dan terutama bagi perindustrian gula nasional, serta dapat membangkitkan kembali

perindustrian gula Indonesia, dan melestarikan sejarah dan proses perjalanan industri gula nasional.

Penulis juga menerima saran dan kritik untuk aplikasi dan pengembangan proyek tugas akhir ini.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orangtua dan kakak - kakak atas dukungan moril, serta doa yang selalu diberikan kepada penulis
2. Bpk. Ir. J. Lukito Kartono, M.A. , selaku pembimbing utama penulis, serta Bpk. Roni Anggoro, S.T.,M.A.(Arch) dan Bpk. Samuel Hartono, M.Sc. yang selalu sabar dan bersemangat dalam membimbing dan memberikan saran serta dorongan moril dalam pengerjaan tugas akhir ini hingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
3. Bapak Agus Dwi Hariyanto, S.T., M.Sc., selaku Ketua Program studi Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Kristen Petra Surabaya yang juga telah meluangkan waktu dan pikiran untuk memberikan masukan-masukan dalam penulisan laporan tugas akhir ini.
4. Ficky Stefanus Njotokusumo yang selalu ada untuk memberi dukungan moril tiada henti kepada penulis, serta kesediannya untuk selalu direpotkan dan ikut merasakan kesibukan penulis.
5. Kepada seluruh pihak yang turut membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini.

### DAFTAR REFERENSI

- [1] Handoyo, dkk. (1987). *100 Tahun Pusat Penelitian Perkebunan Gula Indonesia " An Historical Outline "*. Surabaya : Sidoyoso
- [2] Pemerintah Kota Pasuruan. (2002). *Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Pasuruan Tahun 2002 – 2012*. Pasuruan : Pemerintah Kota Pasuruan
- Tanjung, Krisnina Maharani. (2010). P3GI. (2008, November). *Profil P3GI*. Retrieved 20 Juli 2012, from <http://sugarresearch.org/index.php/profil>  
Jakarta : Yayasan Warna Warni Indonesia
- [3] Neufert, Ernst and Peter. (1991). *Neufert Architect Data 3<sup>rd</sup> Edition*. Oxford : Blackwell Science
- [4] Holl, Steven. (2006). *Question of Perception " Phenomenology of Architecture "*. San Francisco : William Stout Publisher
- [5] Makalah Hasil Diskusi UGM Proses Pembuatan Gula Tebu. Jogjakarta. 2011.
- [6] P3GI. (2008, November). *Profil P3GI*. Retrieved 20 Juli 2012, from <http://sugarresearch.org/index.php/profil>
- [7] [http://id.wikipedia.org/wiki/Kota\\_Pasuruan](http://id.wikipedia.org/wiki/Kota_Pasuruan)
- [8] <https://maps.google.co.id/>
- [9] <http://pasuruan.go.id/>
- [10] <http://terselubung.blogspot.com/>