

Museum Sejarah Sumenep di Sumenep

Darmadi Soetjahja dan Christine Wonoseputro, S.T., M.ASD.

Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: m22416064@john.petra.ac.id; christie@petra.ac.id



ABSTRAK

Museum Sejarah Sumenep di Sumenep ini dirancang dengan dasar adanya sejarah yang menarik di kota Sumenep namun tidak dilestarikan sehingga menyebabkan penduduk setempat tidak mengetahui mengenai sejarah kotanya sendiri dan terjadi penurunan jumlah wisatawan karena tidak adanya hal baru yang menarik perhatian pengunjung dari luar. Dengan begitu, museum ini dibuat khusus bercerita mengenai sejarah yang terjadi di Sumenep sehingga pengunjung memahami sejarahnya dengan jelas.

Museum ini juga dibuat untuk mendukung bangunan Makam Raja Asta Tinggi dimana bangunan tersebut sangat berhubungan dengan sejarah dan merupakan salah satu peninggalan sejarah kota Sumenep sehingga pengunjung yang datang menuju makam dapat mengetahui sejarah dan perjuangan Raja-raja terlebih dahulu sebelum berziarah ke Makam. Maka dari itu pendekatan yang diambil yaitu pendekatan simbolik dengan pendalaman *sequence* dimana pengunjung di dalam bangunan dapat mengikuti alur sejarah secara berurutan dan merasakan suasana setiap masa sembari mempelajarinya yang kemudian disampaikan menggunakan elemen bangunan (*Mix Intangible-Tangible*).

Kata kunci: Sumenep, Museum, Sejarah, *Sequence*

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sumenep merupakan kota yang terletak di sisi timur pulau madura dimana kota tersebut memiliki peninggalan sejarah dan budaya yang kuat. Peninggalan tersebut dapat ditunjukkan dengan banyaknya bangunan-bangunan bersejarah yang sampai saat ini masih menjadi warisan dan destinasi wisata. Namun peninggalan-peninggalan tersebut tidak cukup bercerita secara jelas mengenai sejarah dari terbentuknya kota ini dan belum cukup menarik perhatian para pengunjung dari luar dikarenakan dari segi fasilitas yang kurang memadai dan tidak dikembangkan.

Berdasarkan hal tersebut, terlintas ide untuk memunculkan proyek museum sejarah ini sejalan dengan pengembangan Misi Prioritas Pembangunan Kabupaten Sumenep Tahun 2016-2021 yang berisi “Meningkatkan dan mengembangkan nilai-nilai keagamaan, budaya & sejarah serta nasionalisme yang didukung kearifan lokal dalam kehidupan

masyarakat” sehingga museum dapat mengangkat nilai wisata di kota Sumenep.

1.2 Rumusan Masalah

Masalah utama pada proyek ini adalah bangunan dapat menyampaikan informasi sekaligus memberikan suasana perkembangan dari masa ke masa sehingga pengunjung dapat memahami sejarah secara mendalam dan berurutan.

1.3 Tujuan Perancangan

1. Pengunjung dapat merasakan suasana dan peristiwa sejarah pada masa terdahulu sekaligus pengunjung dapat belajar mengenai sejarahnya.
2. Pengunjung dapat memahami sejarah yang terjadi di kota Sumenep secara jelas dan mendalam.

1.4 Data dan Lokasi Tapak

Lokasi berada di Jl. Asta tinggi, Sumenep, yang merupakan jalan kolektor dan dapat diakses secara dua arah. Kawasan tapak merupakan kawasan yang cukup ramai dengan tempat wisata lain meskipun lokasi tapak bukan berada di tengah kota. Letak tapak berada disamping Makam Raja Asta Tinggi dimana bangunan tersebut juga berhubungan dengan sejarah.



Gambar 1.1 Data dan Lokasi Tapak

Data Tapak

- Lokasi : Jl. Asta Tinggi, Sumenep
- Kecamatan : Kota Sumenep
- Provinsi : Pulau Madura, Jawa Timur
- Luas Lahan : 15.000 m²
- Tata Guna : Perumahan
- KDB : 60 %
- KDH : 10%
- GSB : 3 meter

2. DESAIN BANGUNAN

2.1 Pendekatan Desain

Pendekatan yang digunakan untuk memecahkan masalah desain adalah pendekatan simbolik. Jenis Pendekatan Simbolik yang digunakan yaitu *Mix Intangible-tangible* dimana cerita /sastra /literatur dijadikan sebagai ide desain yang dituangkan ke dalam elemen bangunan. Cerita yang diambil yaitu kisah sejarah yang terjadi di kota Sumenep yang disusun menjadi *timeline* dan *timeline* tersebut yang dijadikan sebagai acuan pada bangunan.

Bentuk bangunan museum diambil dari beberapa referensi bangunan bersejarah di Sumenep yang dideformasi yaitu Rumah Adat Madura (*Tanean Lanjhang*), Makam Raja Asta Tinggi, dan Museum Keraton.



Gambar 2.1 Deformasi Bentuk

Beberapa bagian atap bangunan museum mengambil bentuk atap Rumah Adat Madura yaitu jenis atap *trompesan* sehingga memberikan citra bangunan lokal.

Pada bagian depan museum bentuk arsitekturalnya diambil dari Gerbang Makam Raja dan Museum Keraton.

Sedangkan ornamen pada beberapa bangunan museum diambil dari Rumah Adat Madura, Makam Raja Asta Tinggi, dan Museum Keraton.

2.2 Analisa Tapak

Analisa tapaknya memperhatikan dua indikator, yaitu arah mata angin dan potensi *view*.



Akses menuju site Akses menuju site hanya dari Jalan Asta Tinggi yang merupakan jalan kolektor.
Sumber Kebisingan Berasal dari arah Makam Raja-raja Asta Tinggi dan kendaraan yang mengakses jalan raya.
Potensi View Makam Raja-raja dijadikan sebagai view untuk mendukung konsep pada bangunan museum.

Gambar 2.2 Analisa Tapak

Letak orientasi dan sirkulasi museum ditentukan oleh arah mata angin tapak dimana dari *timeline* yang telah tersusun maka akan ditemukan orientasi dan sirkulasi dari masing-masing ruangan zona Museum.

Entrance bangunan dibuat sejajar dengan jalan utama untuk mengakses *site* (jalan kolektor Asta Tinggi) agar terlihat secara jelas oleh pengunjung.

Area parkir bus juga disediakan karena pengunjung yang datang berziarah ke Makam Raja sebagian besar menggunakan kendaraan bus. Letak parkir bus berada di sisi tenggara *site* dengan tujuan agar sirkulasi untuk keluar dari *site* dapat memanfaatkan jalan yang berada di sisi tenggara *site*.

2.3 Proses Desain Tapak

Proses desain dimulai dengan membuat *timeline* yang berisi kisah sejarah yang disusun secara berurutan. Dari *timeline* tersebut berpengaruh terhadap orientasi, letak, dan sirkulasi zona museum. Kemudian pembagian orientasi dan letak zona tadi sesuai arah mata angin sehingga tercipta bentuk yang sederhana (telah disesuaikan dengan peraturan tapak). Setelah itu pada bagian *entrance* dibuat berorientasi ke arah jalan utama sehingga terdefinisi dengan jelas.



1. Menentukan orientasi dan aksis dari peletakan bangunan. Utara-Selatan-Barat-Timur. Hal ini berdasarkan *timeline* sejarah yang telah dibuat.
 2. Pembagian orientasi dan letak zona sesuai dengan arah mata angin yang telah ditentukan pada *timeline*.
 3. Entrance dibuat berorientasi ke jalan utama dengan memotong bentuk persegi sehingga menghilangkan sudut di salah satu sisi persegi dan entrance dapat terdefinisi dengan jelas dan mengundang.

Gambar 2.3 Transformasi Bentuk

Pada salah satu Zona Museum yang berhubungan dibuat berorientasi pada

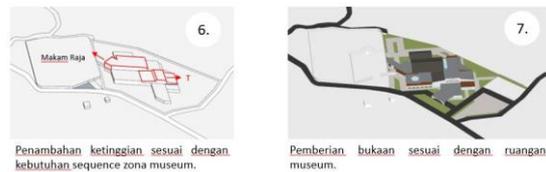
Makam Raja dan ditambahkan juga akses dari bangunan menuju makam sesuai dengan keadaan *site* dan Makam.



4. Bentuk dibuat memiliki orientasi kepada makam pada zona museum yang berhubungan.
 5. Penambahan akses dari museum menuju makam.

Gambar 2.4 Transformasi Bentuk

Setelah dari penzoningan, nilai pendalaman dimasukan ke dalam desain sehingga *material* dan ketinggian bangunan terbentuk sesuai dengan kebutuhan *sequencenya*.

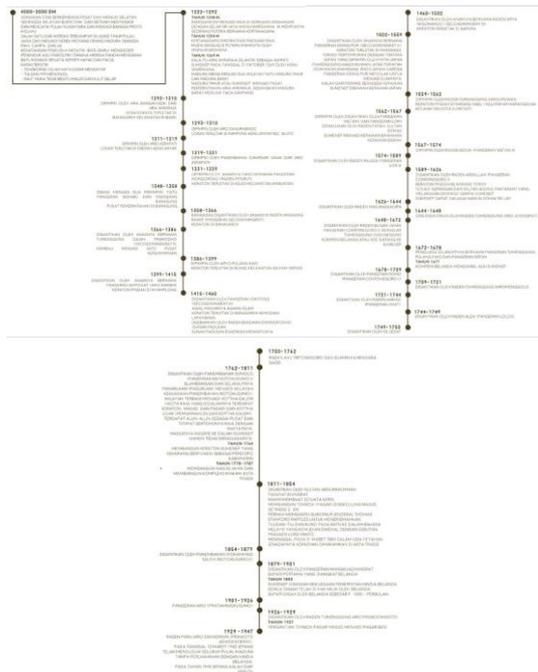


6. Penambahan ketinggian sesuai dengan kebutuhan sequence zona museum.
 7. Pemberian bukaan sesuai dengan ruangan museum.

Gambar 2.5 Transformasi Bentuk

2.4 Denah dan Pengolahan Ruang

Denah dibentuk berdasarkan *timeline* yang telah disusun berurutan dimana *timeline* tersebut awal mulanya berjumlah 37 yang kemudian dikelompokkan menjadi 6 agar dapat dijadikan sebagai acuan pada ruang museum.

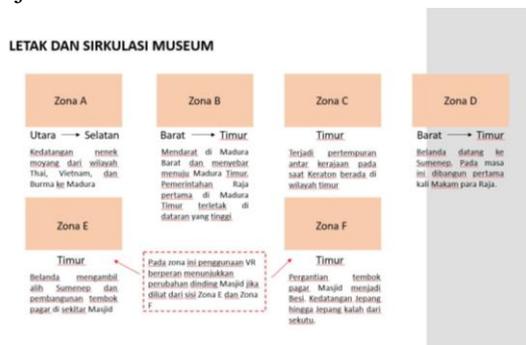


Gambar 2.6 Timeline Sejarah Besar



Gambar 2.7 Timeline Sejarah Kecil

Setelah terbentuk 6 ruang zona museum (A-F) kemudian sirkulasi pengunjung juga dibuat berurutan sesuai dengan *timeline* tersebut sehingga tercipta serial kisah perkembangan sejarah dari masa ke masa.



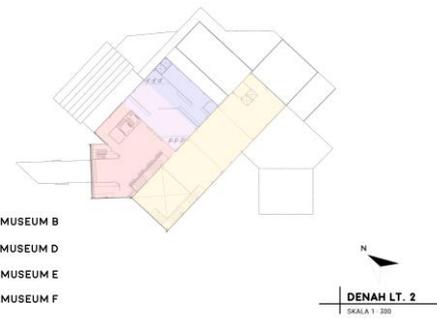
Gambar 2.8 Letak dan Sirkulasi Museum

Pada lantai satu terdiri dari, lobby, restaurant, area museum A, area Museum B, area museum C, area Museum D, dan kantor pengelola.



Gambar 2.9 Denah Lantai 1 dan Zoning

Terdapat area transisi dari satu area museum menuju area museum lain sehingga tidak terjadi perbedaan yang signifikan antar area museum.



Gambar 2.10 Denah Lantai 2 dan Zoning

Sedangkan pada lantai 2, terdapat area museum B, area museum D, area museum E, dan area museum F.

2.5 Pendalaman Desain

Pendalaman desain yang diambil pada proyek ini adalah “Sequence”. Pendalaman desain pada proyek ini berdasarkan *timeline* yang berisi perkembangan sejarah dari sebelum terbentuknya kota Sumenep hingga kemerdekaan di Sumenep. Periode pertama (A), tahun 4000-2000 SM, kedatangan nenek moyang orang Madura pertama kalinya dari arah Utara menuju Selatan (Madura). Periode kedua (B), tahun 1222-1386, Pembagian wilayah di Madura (Madura Barat dan Timur). Periode ketiga (C), tahun 1415-1567, Masuknya agama Islam dan terjadi peperangan di kota Sumenep. Periode keempat (D), tahun 1648-1811, Kedatangan VOC di Sumenep dan Pembagian wilayah di Sumenep. Periode kelima (E), tahun 1811-1901, Perkembangan pembangunan di Sumenep. Periode keenam (F), tahun 1926-1945, Perkembangan pembangunan dan kemerdekaan di Sumenep.



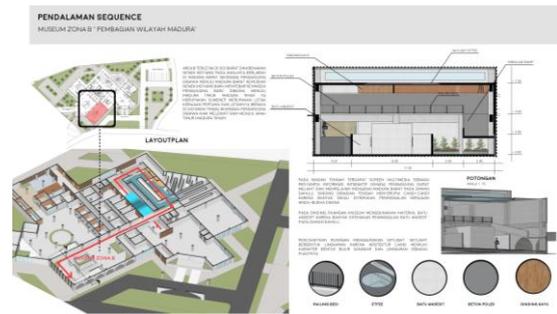
Gambar 2.11 Timeline Sejarah

Pada karakter ruang pertama, yaitu Kedatangan nenek moyang orang Madura, Permasalahan desainnya adalah bagaimana menciptakan suasana pada masa itu sekaligus informasi dapat tersampaikan pada pengunjung. Sehingga solusi desainnya sebagai berikut.

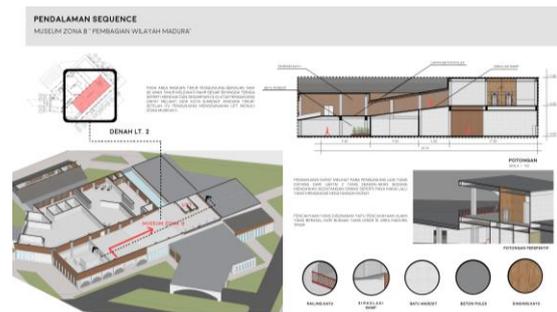
Poin pertama adalah penggunaan atribut kapal dan air dimana seakan-akan pengunjung menjadi nenek moyang tersebut yang berlayar menuju Madura.

Poin kedua adalah penggunaan *material*, *material* dinding beton berlapis *wood fiber acoustic panel* sebagai peredam suara dan *material* lantai ubin berwarna seperti pasir sehingga suasana seperti di pesisir laut.

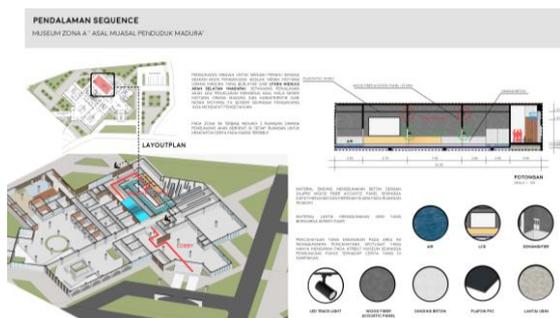
Poin ketiga adalah pencahayaan *spotlight*, pencahayaan mengarah dan fokus pada atribut.



Gambar 2.13 Pendalaman Zona Museum B (1)



Gambar 2.14 Pendalaman Zona Museum B (2)



Gambar 2.12 Pendalaman Zona Museum A

Pada karakter ruang kedua, Pembagian wilayah di Madura (Timur dan Barat), Permasalahan desainnya adalah menciptakan perbedaan suasana dan elevasi sesuai dengan karakter wilayahnya. Solusi desainnya sebagai berikut.

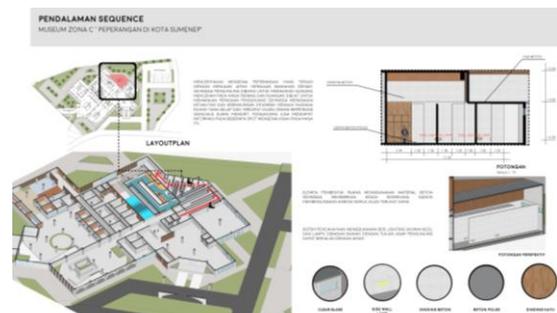
Poin pertama adalah orientasi dan elevasi, Madura Barat terletak di dataran rendah sehingga di lantai 1 dan terletak di sisi Barat sedangkan Madura Timur terletak di dataran tinggi sehingga melewati *ramp* menuju lantai 2 yang letaknya di sisi Timur.

Poin kedua adalah penggunaan *material*, Madura Barat menggunakan batu andesit sebagai peninggalan hindu-budha sedangkan Madura Timur menggunakan kayu berwarna gelap sehingga seperti di dalam bukit.

Pada karakter ruang ketiga, Peperangan di kota Sumenep, Permasalahan desainnya adalah bagaimana menciptakan suasana yang mencekam pada masa peperangan. Sehingga solusi desainnya sebagai berikut.

Poin pertama adalah proporsi ruang, merancang ruang museum yang sempit sehingga pengunjung merasa tertekan.

Poin kedua adalah pencahayaan, bunyi, dan *material*, pencahayaan minim dimana hanya menggunakan *side wall lamp* dan penggunaan *speaker* untuk memberikan suara orang berteriak dan sedang berperang. Materialnya menggunakan beton yang memberikan kesan sederhana namun membingungkan.



Gambar 2.15 Pendalaman Zona Museum C

Pada karakter ruang keempat, Kedatangan VOC di Sumenep dan Pembangunan beberapa tempat, Permasalahan desainnya adalah bagaimana menciptakan suasana pada masa tersebut sekaligus informasi dapat tersampaikan pada pengunjung. Sehingga solusi desainnya sebagai berikut.

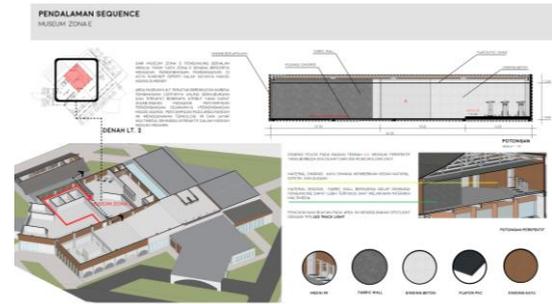
Poin pertama adalah penggunaan *material*, *Material* yang digunakan yaitu kayu baik dinding maupun lantainya sehingga tercipta suasana seperti di dalam kapal.

Poin kedua adalah atribut museum, penggunaan tablet multimedia dan artefak sehingga pengunjung dapat berinteraksi sekaligus mendapatkan informasi.

Poin ketiga adalah orientasi, sebagian ruangan museum pada zona ini memiliki orientasi terhadap bangunan yang berhubungan dengan kisah sejarahnya (Makam Raja).

Poin pertama adalah atribut museum, penggunaan teknologi layar interaktif dan VR untuk menyampaikan informasi.

Poin kedua adalah penggunaan *material*, *material* dinding menggunakan *fabric wall* berwarna gelap sebagai peredam suara dan pengunjung dapat terfokus pada informasi yang disampaikan.



Gambar 2.18 Pendalaman Zona Museum E

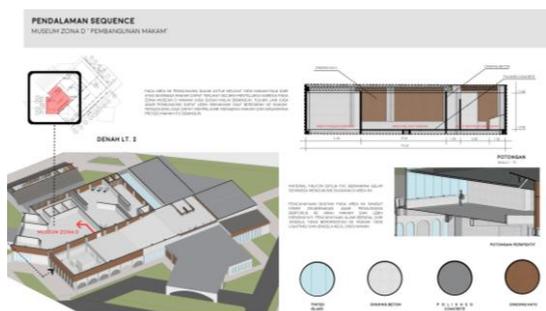


Gambar 2.16 Pendalaman Zona Museum D (1)

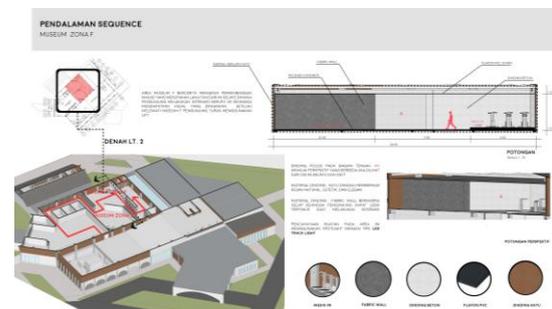
Pada karakter ruang keenam, Perkembangan Pembangunan dan Kemerdekaan di Sumenep, Permasalahan desainnya adalah bagaimana menunjukkan perkembangan yang terjadi pada beberapa tempat di Sumenep. Sehingga solusi desainnya sebagai berikut.

Poin pertama adalah atribut museum, penggunaan teknologi layar interaktif dan VR untuk menyampaikan informasi.

Poin kedua adalah penggunaan *material*, *material* dinding menggunakan *fabric wall* berwarna gelap sebagai peredam suara dan pengunjung dapat terfokus pada informasi yang disampaikan.



Gambar 2.17 Pendalaman Zona Museum D (2)

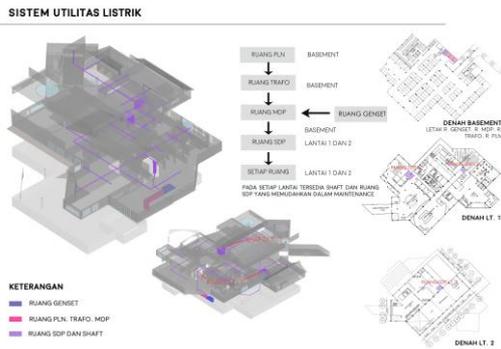


Gambar 2.19 Pendalaman Zona Museum F

Pada karakter ruang kelima, Perkembangan Pembangunan di Sumenep, Permasalahan desainnya adalah bagaimana menunjukkan perkembangan yang terjadi pada beberapa tempat di Sumenep. Sehingga solusi desainnya sebagai berikut.

2.6 Sistem Struktur Bangunan

Bangunan ini menggunakan sistem struktur rangka dengan ukuran kolom (60x60cm), akan tetapi pada beberapa bagian



Gambar 2.25 Utilitas Listrik

3. PENUTUP

Museum Sejarah Sumenep ini merupakan museum yang didalamnya membahas mengenai sejarah yang dimiliki oleh kota Sumenep. Museum ini dirancang karena sejarah yang dimiliki oleh kota Sumenep belum dibahas oleh kota ini (hanya berupa peninggalan saja), padahal sejarah kota ini cukup menarik untuk dikembangkan dan diketahui oleh orang-orang. Penggunaan sistem *sequence* pada museum ini dengan tujuan dapat menarik perhatian para pengunjung baik dari luar maupun dari dalam untuk datang dan mempelajari sejarah kota Sumenep. Desain museum ini menggunakan acuan *timeline* yang berisi kisah sejarah kota Sumenep yang diterapkan ke dalam bangunan. Di dalam bangunan ini pengunjung dapat mempelajari sejarah kota Sumenep dan merasakan suasana perkembangan dari masa ke masa secara berurutan. Sistem *sequence* ini dicapai dengan penggunaan *material*, tekstur, pencahayaan, dan elemen bangunan yang sesuai pada setiap ruangnya. Bentuk Museum juga dirancang memiliki unsur sejarah dan ciri khas dari kota Sumenep yang meliputi Museum Keraton, Makam Raja Asta Tinggi, dan *Tanean lanjhang* (Rumah Adat Madura).

Dengan adanya museum sejarah ini diharapkan dapat membuat warga Sumenep maupun pendatang tertarik untuk belajar dan memahami sejarah kota Sumenep dengan begitu dapat memajukan kota Sumenep menjadi kota yang lebih dikenal dan lebih baik kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Basri, A. (2019, November 23). Kunjungan Wisatawan Masih Jauh dari Target. *Radarmadura.id*. Retrieved from <https://radarmadura.jawapos.com/read/2019/11/23/167183/kunjungan-wisatawan-masih-jauh-dari-target>
- Hernawan, W. (2016). Menelusuri Para Raja Madura Dari Masa Pra-Islam Hingga Masa Kolonial. *Wawasan J. Ilm. Agama dan Sos. Budaya*, 1(2), 239-252.
- Munaily, M. (1997). *Kota Sumenep Masa Lalu Dan Masa Kini* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya)
- Neufert, E. (2002). *Data Arsitek - Edisi 33, Jilid 2*. Jakarta: Erlangga
- RDTR BWP Kota Sumenep. (2014-2034). *Peraturan Zonasi Rencana Detail Tata Ruang (RDTR) BWP Kota Sumenep*. Sumenep: Pemerintah Daerah Kabupaten Sumenep