

Fasilitas Edukasi Sejarah dan Kebudayaan Indonesia di Balikpapan

Kevin Ardisa Putra dan Dr. Rony Gunawan Sunaryo, S.T., M.T.
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 kvnardptr@gmail.com; ronygunawan@petra.ac.id



ABSTRAK

Fasilitas Edukasi Sejarah dan Kebudayaan Indonesia adalah fasilitas edukasi yang kaitannya dengan sejarah dan kebudayaan tentang Indonesia, sebagai perwujudan visi yang digagas presiden. Potensi integrasi yang mampu dilakukan, adalah integrasi antara tipologi museum dan fungsi publik. Museum cenderung mendapatkan persepsi membosankan karena fokusnya mempelajari sejarah, diharapkan melalui bangunan ini dapat menjadi awal untuk masyarakat mempelajari sejarah dan kebudayaan dengan persepsi yang lebih fresh terhadap pembelajaran sejarah dan kebudayaan dimasa lampau. Permasalahan perwujudan visi Indonesia dan persepsi sosial terhadap museum, diharapkan dapat dipecahkan dengan pendekatan simbolik. Parameternya dalam pendekatan simbolik adalah ,menjadi fasilitas public untuk belajar tentang sejarah dan kebudayaan Indonesia, menjadikan bangunan tersebut sebagai simbol dari tonggak sejarah, dan memfasilitasi proses belajar dengan perkembangan teknologi agar relevan dengan masyarakat yang ada di zaman sekarang. Konteks simbolik dicapai dengan menghubungkan garis aksis dari tiap titik perpindahan Ibu kota yang beberapa kali mengalami perpindahan, dan dari titik tersebut ditarik garis lurus kekoordinat tapak di Balikpapan,

sehingga bentuk bangunan mencerminkan garis aksis tersebut. Perwujudan bangunan dari aksis adalah usaha untuk mewujudkan dari suatu hal yang *intangible*. Penggunaan material lokal pada fasad, menggunakan kayu ulin, roster, sebagai perwujudan lokalitasnya daerah Kalimantan. Keindonesiaan dicapai dengan konten sejarah dan kebusayaan yang dipelajari dengan metode dekonstruksi, dan dengan perkembangan teknologi 4.0. ketinggian ruangan tidaklah humanis, sebagai perwujudan kemegahan dan kompleksitas dari sejarah dan kebudayaan Indonesia. Sistem struktur menggunakan truses dengan baja, untuk mengakomodasi kantilever pada lantai atasnya dan ruang yang bebas kolom.

Kata Kunci : Sejarah, Kebudayaan, Fasilitas, Musium.

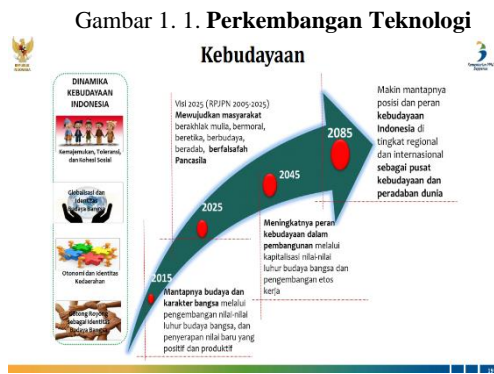
1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Berangkat dari issue perpindahan ibu kota dari Jakarta ke Kalimantan timur, yaitu penajam paser utara, sebagai wujud awal pembangunan dan pemerataan perekonomian yang merata ke seluruh Indonesia. Sehingga ide awalnya

bagaimana memenuhi kebutuhan kota yang baru nanti, sehingga pembuatan fasilitas edukasi, dalam memenuhi kebutuhan kota tersebut adalah pilihan yang tepat jika berada berdekatan dengan kota yang baru akan dibangun.

Pembuatan fasilitas edukasi sejarah dan kebudayaan Indonesia juga didasari dengan adanya visi Indonesia, 4 pilar visi Indonesia yang salah satunya dimana Indonesia dapat menjadi pusat pertukaran budaya hingga maju ke nomor 4 dunia, yang diperkirakan 40 tahun mendatang. Sehingga wujud awal dari visi tersebut adalah edukasi tentang sejarah dan kebudayaan bangsa Indonesia dalam sebuah bangunan yang memfasilitasi rakyatnya secara nasional.



Sumber: Kementrian PPN/ BAPPENAS sosialisasi visi Indonesia 2045

Karena tidak menutup kemungkinan bahwa, fasilitas edukasi bisa cenderung sepi pengunjung dari pada tempat tempat hiburan publik, sehingga pendekatannya juga akan menuju ke konten edukasi sejarah dan budaya yang berbasis teknologi, sehingga fasilitas edukasi ini menjadi sarana edukasi dan hiburan yang tetap relevan dengan masyarakat mendatang, sehingga pendekatannya dalam proses belajar dan hiburannya adalah dengan menggunakan teknologi yang saat ini berada di industry 4.0 dan menuju ke industri 5.0, seperti hologram, dan lainnya.



Sumber: Menteri pnpkepala bappenas sosialisasi visi Indonesia 2045

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah utama yang diangkat dalam proyek ini adalah bagaimana fasilitas ini bersifat bukan sebagai tipologi museum kebanyakan di Indonesia, dimana museum hanya berperan sebagai sarana yang pasif, dan pembelajaran satu arah, akan tetapi bagaimana fasilitas edukasi ini juga bisa memiliki peran sebagai ruang public yang akti, rekreatif dan edukatif, serta melibatkan pengunjung secara aktif berinteraksi dengan konten yang dihadirkan dengan pendekatan teknologi yang mengharuskan pengunjung berinteraksi dengan konten edukatif yang ada. Sedangkan masalah khusus yang diangkat adalah bagaimana generasi mendatang tetap bisa relevan dan terus punya minat akan edukasi sejarah dan kebudayaan Indonesia, sehingga penting dalam penyampaiannya ke pengunjung mudah dimengerti, akan tetapi juga menuntut pengunjung untuk kritis dalam mempelajari sejarah kebudayaan tertentu.

1.3. Tujuan Perancangan

Memberikan edukasi sejarah dan kebudayaan dalam sebuah fasilitas yang menggunakan teknologi dalam pendekatannya dan mengikut sertakan pengunjung seolah olah menjadi pelaku utama didalam suatu kejadian sejarah itu sendiri.

1.4. Data dan Lokasi Tapak

Lokasi site berada di Jl. Soekarno Hatta (jalan nasional menuju Samarinda) berpotongan dengan jalan Tol Trans Kalimantan, Balikpapan, Kalimantan Timur.

Gambar 1. 3. Lokasi tapak eksisting.



Batas site utara: bangunan usaha / pabrik.
 Batas site timur: tugu perdamaian Jepang. Batas site selatan: lahan hijau, Batas site barat: PT. beton jaya Bersama.
 Luas site: 16.000 m2, dengan peruntukkan fungsi edukatif, sekolah dll.

Peraturan site:

- GSB Depan : 6m
- GSB Samping : 6m
- KDB : 50% - 60%
- KLB : 50% - 300%
- KDH : 25%
- KTB : 5 Lt

Tinggi Bangunan: 17.70m | 3 lantai
 (Sumber: RDTR Kota Balikpapan)

2. DESAIN BANGUNAN

2.1. Analisis Tapak

Daerah disekitar fasilitas edukasi masih cenderung memiliki sedikit bangunan, fungsi kebanyakan adalah sebagai rumah tinggal, tempat usaha, dan pabrik, tipologinya adalah bangunan geometris yang memanjang kebelakang, dan menggunakan material lokal yang ada disekitarnya.

Gambar 2. 1. Konteks Site dan Keadaan Sekitar



Salah satu potensi site ini adalah posisinya seperti menjadi pintu gerbang dari jalan Tol Trans Kalimantan dan Jalan dari Samarinda menuju Balikpapan kota, posisi tersebut membuat bangunan ini secara tidak langsung menjadi suatu simbol bagi Balikpapan.

Gambar 2. 2. View dari arah Tol Trans Kalimantan



Pada sekitar Fasilitas edukasi ini tidak terdapat banyak bangunan, skyline kota Balikpapan Utara cenderung rendah dengan ketinggian rata – rata 2 hingga 3 lantai. Dari tipologi bangunan di sekitarnya seperti itu, fasilitas ini di desain mengikuti skypine kota yang rendah,hanya setinggi 3 lantai, sehingga walaupun memiliki sifat simbolik yang ikonik, bangunan ini tetap bisa hu,ble dengan lingkungan sekitarnya. Karena posisinya juga di Kalimantan sehingga material bata, dan kayu ulin cukup melimpah, sehingga kedua material tersebut dijadikan sebagai material utama, yaitu sebagai lantai bangunan hingga selubung bangunan.

2.2. Analisa Program

Pada Fasilitas edukasi sejarah dan kebudayaan ini terdapat 4 zona utama, sebagai rangkuman atau simplifikasi dari keseluruhan kejadian sejarah dan budaya Indonesia, dan sebagai perwujudan tiap karakter ruang yang mau dicapai, yaitu:

- Zona membangun sebagai zona awal suatu peradaban dimulai, mempelajari bagaimana sejarah awal bagaimana Nusantara atau Indonesia dimulai, bangunan apa saja yang muncul, kearifan local yang mula mula muncul dan benda benda peninggalan, karya seni dan lainnya.
- Zona krisis sebagai tahap kedua dari suatu peradaban, dimana setelah masa

membangun awal kerajaan, Nusantara mengalami masa krisis dari monopoli dan politik yang dibuat oleh kaum imperialisme dan kolonialisme. Bukan hanya saat penjajahan tapi pasca kemerdekaan hingga masa ini juga sempat mengalami masa krisis. Mempelajari bagaimana Indonesia bisa melewati masa krisis dan bisa tetap bertahan hingga saat ini.

- Zona kejayaan adalah fase berikutnya atau fase di dalam proses bangsa Indonesia, fase kejayaan ada di tiap tonggak sejarah, seperti kerajaan, kemerdekaan, orde baru, hingga reformasi, tiap masa memiliki masa kejayaannya sendiri.
- Zona masa depan fase dimana kita berusaha menghidupi visi yang dibuat dimasa masa tonggak sejarah, seolah seperti meramalkan apa yang akan terjadi di masa mendatang.

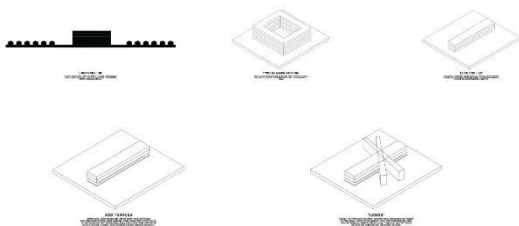
Selain fungsi di atas, fasilitas ini juga memiliki fungsi-fungsi pendukung:

- Area pengelola fasilitas
- Area restaurant dan *co-working space*
- Area toko souvenir

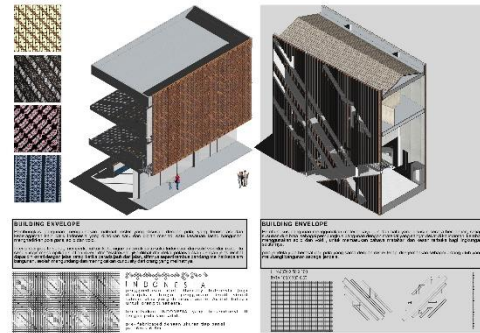
2.3. Pendekatan dan Konsep Desain

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, pendekatan yang digunakan adalah pendekatan simbolik. Pendekatan simbolik dilakukan karena untuk menunjang fasilitas yang topik utamanya adalah membahas tentang sejarah dan kebudayaan Indonesia, sehingga yang dituju adalah bangun ini menjadi ikon atau symbol nasional, dan memiliki dampak yang signifikan dalam edukasi tentang Indonesia, dan sebagai perwujudan visi Indonesia.

Gambar 2. 4. Transformasi Bentuk



Gambar 2. 5. Konsep Perancangan



Dengan pendekatan simbolik tetapi bangunan juga ingin tampil rendah hati dengan lingkungan sekitarnya, penggunaan material lokal menjadi pilihan, akan tetapi memiliki pola beberapa kain adat Indonesia menjadi void dan solid pada fasad bangunan.

Untuk menjaga relevansi tiap generasi yang akan datang, konten dari fasilitas edukasi ini akan terus bergerak, berubah ubah di tiap 3 hingga 6 bulan sekali. Penyajian konten dengan teknologi video, *AR Projection*, *VR*, dan lainnya, akan sangat memudahkan dalam mewadahi konten yang terus berubah ubah. Memiliki konsep *stable* dan *un-stable*. *Un stable* ditunjukkan kepada benda, ataupun konten sajian yang dapat berubah ubah. *Stable* ditunjukkan untuk ruang yang tidak akab berubah, seperti parkir, kantor ruang senjata dan beberapa karya seni yang permanen.

Gambar 2. 6. Diagram *Stable* dan *Un-stable*



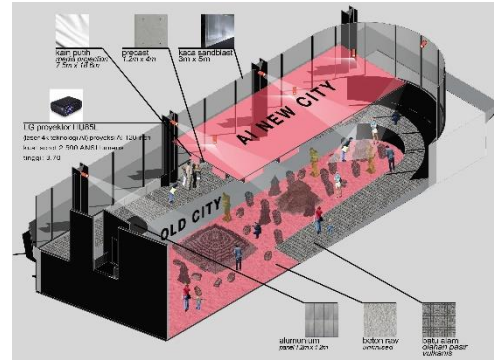
2.4. Perancangan Tapak dan Bangunan

Dari Jl. Soekarno Htta pengunjung masuk ke dalam site menggunakan kendaraan, dan dan turun di area *drop off lobby* yang terletak di depan, lalu bisa parker menuju ke *basement* untuk mobil dan di lantai dasar untuk motor,(zona 1).

Gambar 2. 7. Siteplan



Gambar 2. 8. Detail Zona Membangun



Dari zona yang dibuat, zona tersebut dibagi ke tiap tiap lantai dalam bangunan, mulai dari zona membangun berada di lantai semi basement hingga lantai 1, zona krisis di lantai 2, zona kejayaan berada di lantai 3 bagian selatan, dan zona masa depan berada di lantai 3 bagian utara.

2.5. Pendalaman Karakter Ruang

2.5.1. Pendalaman zona membangun

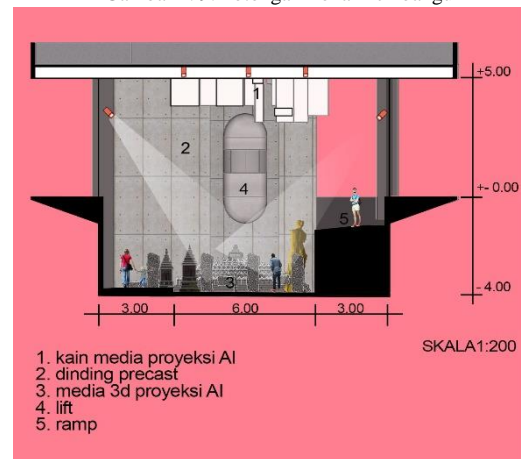
Zona membangun merupakan ruang yang dikondisikan dengan kedalaman dan ketinggian tertentu, dimana ruang tersebut ditembakkan proyeksi AI pada suatu permukaan bidang 3 dimensi yang terletak pada langit langit dan dasar lantai, sehingga proyeksi tersebut dapat terlihat lebih hidup dan nyata.

Pada zona membangun memproyeksikan bentuk bangunan kota kota masa lampau Indonesia, yang melibatkan pengunjung, jika menyentuh permukaannya bentuk kota kota tersebut akan berubah. Pada langit langit akan di proyeksikan kota yang ada pada masa sekarang dan ibukota yang baru.

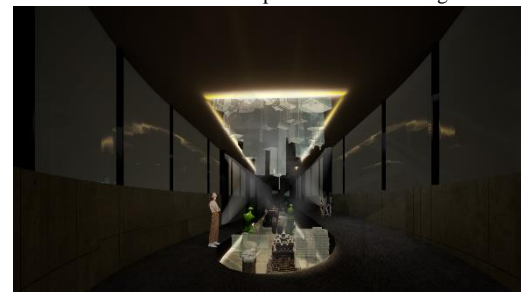
Menjadikan zona ini sebagai sebuah “wahana” museum dengan teknologi AI, sehingga pengunjung dapat berinteraksi secara langsung, yang di saat bersamaan juga mengedukasi pembangunan, perkembangan, kota, budaya, dan arsitektur Indonesia.

Elemen ruang AI projection sebagai pemberi konten utama, tekstur kasar pada lantai berbatu, warna monochrome dari beton dan batu alam yang digunakan agar kontras dengan elemen AI projection sebagai emphasis.

Gambar 2. 9. Potongan Zona Membangun



Gambar 2. 10. Perspektif zona membangun



2.5.2. Pendalaman zona brain wash dome

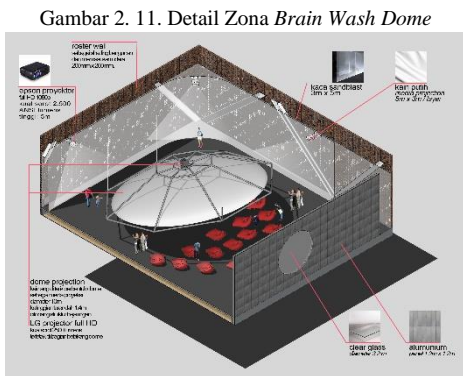
Zona dome “brain wash” menggambarkan sebuah film era 80an yang menampilkan kejadian G30S PKI dan drama drama yang terjadi didalamnya. mengulas kejadian skejamnya sejarah Indonesia, dan keterlibatan pemerintah didalamnya.

Pada zona ini memproyeksikan film dokudrama propaganda Indonesia sendiri, foto foto peristiwa 65, surat supersemar, text text kejadian sejarah yang ada, dan tokoh - tokoh yang terlibat.

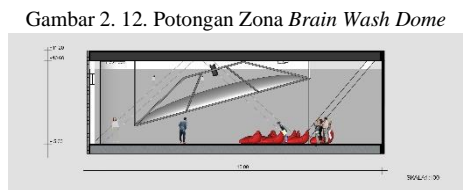
Intensinya adalah pengunjung yang masuk didalamnya dapat mengerti sejarah kelam

Indonesia yang terjadi di era setelah kemerdekaan (demokrasi terpimpin).

Elemen ruang proyeksi film, elemen foto, naskah, proyeksi AI, perasaan ruang yang gelap dengan lantai dan plafond yang berwarna gelap, sehingga meningkatkan ketegangan di atmosfer ruang tersebut, adanya bean bag sebagai tempat tidur untuk menonton.



Gambar 2. 11. Detail Zona Brain Wash Dome



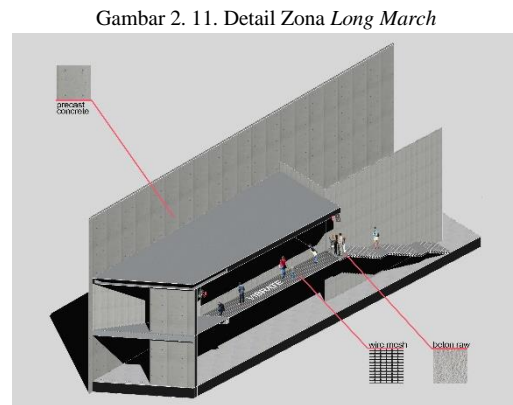
Gambar 2. 12. Potongan Zona Brain Wash Dome



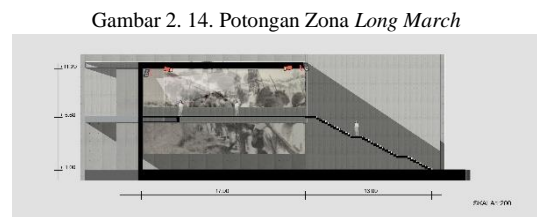
Gambar 2. 13. Perspektif Zona Brain Wash Dome

Intensinya adalah orang yang melewati ruangan tersebut merasakan perjalanan yang panjang, menegangkan, kekhawatiran, ketakutan, dan gaduh, dan intensnya peristiwa *long march*.

Elemen ruang proyeksi gambar tentara berjalan, lubang lubang pada lantai wire mesh, warna monochrome dari beton dan ruang tanpa cahaya.



Gambar 2. 11. Detail Zona Long March



Gambar 2. 14. Potongan Zona Long March

2.6. Detail Arsitektur

2.6.1. Detail Fasad Bangunan

Detail pada fasad bangunan menggunakan material local sebagai material utama, dengan pola kain adat beberapa daerah di Indonesia. Diaplikasikan pada kedua jenis fasad tersebut.

Pembungkus bangunan menggunakan material roster yang disusun dengan pola, yang terinspirasi dari keberagaman kain batik Indonesia yang dijadikan satu dan diolah menjadi satu kesatuan fasad bangunan. menghadirkan pola garis, solid dan void.

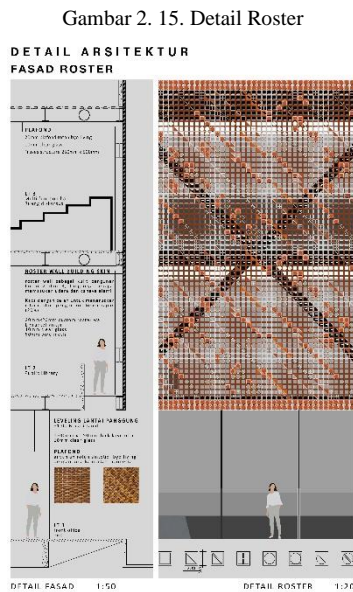
Intensi dari pola tersebut, memperkenalkan keberagaman corak suku suku Indonesia, dan solid void dari roster itu sendiri ingin menampilkan sifat “introvert” dan “ekstrovert”. jika dilihat dari dekat polanya akan dengan jelas terlihat dapat dinikmati dengan jelas, tetapi ketika berada jauh dari jalan, sifatnya seperti

2.5.3. Pendalaman zona long march

Zona long march, menggambarkan penyerangan ibu kota Yogyakarta pada 19 Desember 1948, atas perintah Panglima Besar Jenderal Soedirman, prajurit-prajurit dari Divisi Siliwangi bergerak kembali ke Jawa Barat. Selama perjalanan panjang (*long march*) menempuh jarak sekitar 600 km .

Pada zona ini memproyeksikan foto tentara saat long march, suara langkah kaki tentara berjalan, dengan suasana ruang yang gelap dengan void dan lantai dari wire mesh dengan penggetar.

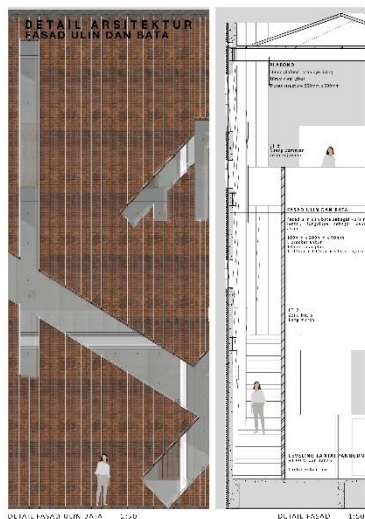
tembus pandang melihat ke dalam bangunan, seolah mengundang dan meningkatkan curiosity dari orang yang melihatnya.



Pembungkus bangunan menggunakan material kayu ulin dan bata yang disusun secara bergantian, setiap susunan dua bata. sebagai pembungkus bangunan dengan material yang sangat dekat di kalimantan. kembali menggunakan solid dan void, untuk memasukan cahaya matahari dan kesan terbuka bagi lingkungan sekitarnya.

pola jendela juga berasal dari pola yang sama dengan roster tetapi diterjemahkan sebagai bidang utuh yang melubangi bangunan sebagai jendela.

Gambar 2. 16. Detail Ulin dan Bata

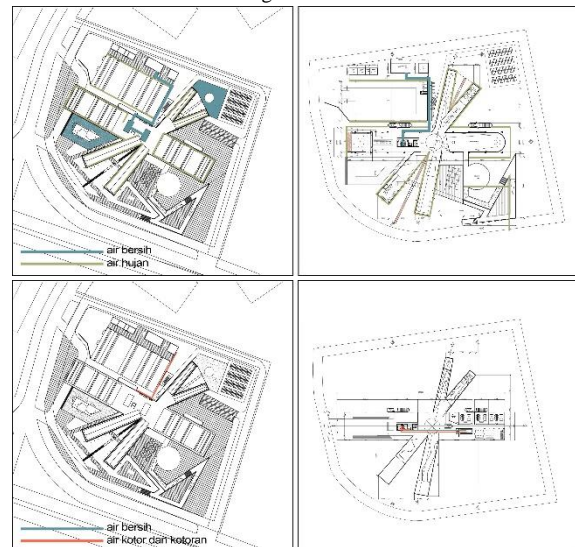


2.8 Sistem Utilitas

2.8.1. Sistem Utilitas Air Bersih

Menggunakan sumber dari air PDAM. Sistem yang digunakan dalam perancangan ini adalah *downfeet*, dengan memanfaatkan tandon atas yang sudah diletakkan di rooftop water tank atas di pecah menjadi 2, untuk memenuhi kebutuhan kamar mandi dan juga dapur restoran. Keperluan air digunakan untuk 1000 pengunjung, bersama dengan karyawannya.

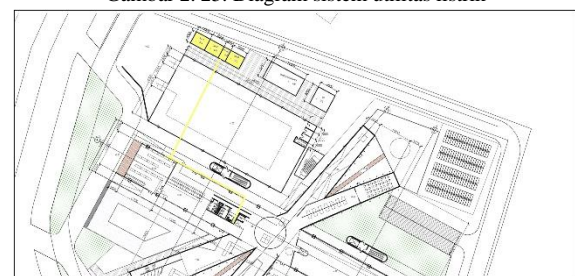
Gambar 2. 24. Diagram sistem utilitas air bersih



2.8.2. Sistem Utilitas Listrik

Dari ruang PLN, genset, travo, ruang panel di distribusikan melalui shaft listrik lantai 1 (sub distribution panel).

Gambar 2. 25. Diagram sistem utilitas listrik

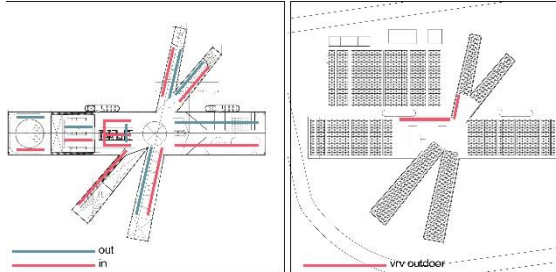


2.8.3. Sistem Utilitas Pendingin Ruangan

Penggunaan pendingin ruangan, menggunakan sistem AC VRV. outdoor terletak di rooftop, dan penyebaran keruangan melalui indoor unit yang terbagi di dalam ruangan, sehingga pengaturan suhu bisa disesuaikan di tiap ruangan.

Beberapa ruang penyimpanan memerlukan kelembaban 20%, dan beberapa ruang lainnya bisa diatur sesuai kebutuhan kantor dan restaurant.

Gambar 2. 26. Diagram sistem utilitas pendingin ruangan



KESIMPULAN

Rancangan “Fasilitas Edukasi Sejarah dan Kebudayaan Indonesia di Balikpapan” ini diharapkan mampu mewujudkan visi Indonesia dibidang edukasi sejarah dan kebudayaan Indonesia. Dengan lokasi yang strategis, dekat dengan Ibu kota yang baru, yaitu di Balikpapan sehingga dapat menunjang kebutuhan edukasi sejarah kebudayaan yang penting diketahui khalayak banyak. Bentuk bangunan yang berkonteks dengan garis aksis Ibu kota yang berpindah pindah, dan konteks lokal dengan materialnya, diharapkan dapat menjadi bangunan yang men-simbolisasi Indonesia dan kearifan lokal. Konten pada fasilitas edukasi ini juga didukung dengan perkembangan teknologi 4.0 (industri 4.0) dan diharapkan dapat terus berkembang menuju 5.0 dikemudian harinya.

Dari fasilitas edukasi tersebut diharapkan menjadi sarana dalam mempelajari sejarah dan kebudayaan bangsa Indonesia, dengan memahaminya sebagai suatu konsep, dan pengalaman ruang yang bervariasi, sehingga pengunjung dapat merasakan sudut pandang yang berbeda berbeda saat mempelajari sejarah dan budaya Indonesia. Dapat mudah dimengerti dengan konten yang disampaikan dengan pendekatan ke teknologi 4.0.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardyanto, A. (2018, Februari 11). *Bangsa Yang Besar Adalah Bangsa Yang Bisa Menghargai Sejarahnya : KATANYA BEGITU*. Retrieved from <https://www.umumsekali.com/2018/02/bangsa-yang-besar-adalah-bangsa-yang.html>
- Arsitektur Indonesia. (2019). *Mengembalikan Vitalitas Monas*. Retrieved from <http://www.aritekturindonesia.org/museum/mengembalikan-vitalitas-monas>
- Kementerian PPN. (2017, 9 26). *Visi Indonesia 2045*. Retrieved from <http://luk.staff.ugm.ac.id/atur/BahanParanMPPN-VisiIndonesia2045-25September2017.pdf>
- Kipnis, J., & Leeser, T. (Eds.). (1997). *Chora L Works: Jacques Derrida and Peter Eisenman*. Monacelli
- Koentjaraningrat. (1993). *Manusia dan Kebudayaan di Indonesia*. Jakarta: Redaksi.
- Prof. Dr. Abdullah Idi, M. (2018). *Konflik Etno-Religius di Asia Tenggara*. Yogyakarta: LKiS.
- Ratmanto, A. (2018). Beyond The Historiography. *Film Dokumenter Sejarah Sebagai Alternatif Historiografi di Indonesia*, 3.
- Ricklefs, M. C. (2005). *Sejarah Indonesia Modern, 1200-2004*. Penerbit Serambi.
- Zakky. (2018, April 29). *Pengertian Sejarah Menurut Para Ahli dan Secara Umum*. Retrieved from <https://www.zonareferensi.com/pengertian-sejarah/>
- Zed, M. (2018). *Tentang konsep berfikir sejarah. Lensa Budaya*, 55-60.