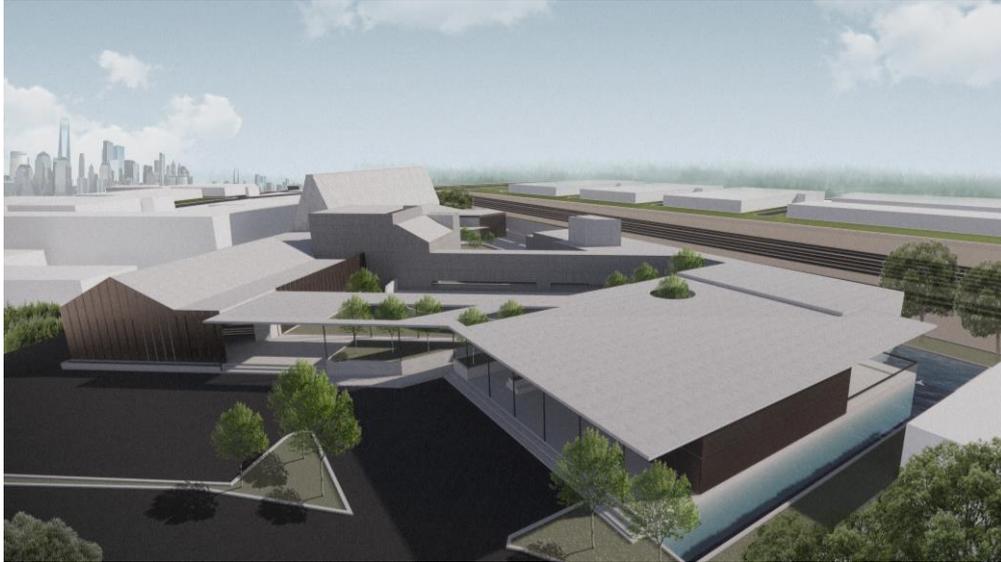


# MUSEUM GERBONG MAUT DI SURABAYA

Samuel Leonard dan Altrerosje Asri  
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra  
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
 samleoanrd243@gmail.com; altre@petra.ac.id



Gambar 1.1 Perspektif bangunan (*bird-eye view*) Museum Gerbong Maut, Surabaya.

## ABSTRAK

Museum Gerbong Maut adalah sebuah fasilitas Pendidikan berupa Museum yang bersifat Museum Khusus yaitu Museum yang hanya menceritakan suatu peristiwa atau suatu pekerjaan tertentu. Museum Gerbong Maut berisi berbagai hal dan cerita – cerita mengenai Peristiwa Gerbong Maut yang jarang diketahui luas oleh masyarakat. Museum Gerbong Maut diusulkan di tempatkan di sebelah Stasiun Semut Lama yang direncanakan oleh Pemerintah Kota Surabaya untuk direvitalisasi. Museum dapat dijadikan tambahan atau ekstension dari Stasiun Semut Lama. Museum Gerbong Maut berisi beberapa bangunan yaitu lobby, galeri temporer, ruang pameran, audio visual, dan fasilitas penunjang (ruang komunal, café dan toko souvenir). Pendekatan spasial digunakan dalam desain dari museum dengan tujuan pengunjung dapat merasakan pengalaman secara kognitif dan juga secara fenomenologis dengan bentuk ruang – ruang yang memiliki ciri khas khusus untuk mengekspresikan pengalaman yang dialami oleh korban dari Peristiwa Gerbong Maut. Museum akan memiliki alur yang akan menceritakan kisah Peristiwa Gerbong Maut dari awal hingga akhir dari cerita.

Kata Kunci : Alur, Gerbong Maut, Museum Khusus, Pengalaman, Spasial.

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Setelah Indonesia Merdeka terjadi suatu peristiwa dimana dating pihak Sekutu yang di dalamnya terdapat pula pihak – pihak dari Belanda yang ingin Kembali menguasai dan menjajah Indonesia sehingga terjadi peristiwa yang dikenal sebagai “ Usaha Mempertahankan Kemerdekaan “ dimana banyak peristiwa yang terjadi. Namun, tidak semua peristiwa tersebut terekspos dan juga diketahui masyarakat Indonesia sehingga banyak cerita – cerita dan peristiwa bersejarah yang mulai hilang begitu saja. Seperti halnya peristiwa “ Gerbong Maut “ ini yaitu peristiwa dimana diangkutnya tawanan yang tertangkap oleh tantara Belanda dan dibawa dengan kereta barang menuju ke Surabaya dan memakan korban jiwa akibat dari kondisi gerbong barang yang sesak dan pengap juga hampir tidak ada udara sama sekali. Peristiwa ini hanya diabadikan dengan sebuah monumen di Kota Bondowoso dan gerbong asli yang tersimpan di Gedung Juang Surabaya selebihnya tidak ada sama sekali padahal peristiwa ini salah satu kejahatan perang yang cukup mengerikan.



Gambar 1.2 Museum 10 November di Kompleks Tugu Pahlawan, Surabaya. Sumber: Kompasiana.com

Dalam perkembangan dan sejarah dari Kota Surabaya, Kota Surabaya dikenal dengan istilah “Kota Pahlawan” karena terjadi suatu peristiwa yang sangat heroik di Kota Surabaya yaitu Pertempuran Kota Surabaya yang terjadi pada 10 November 1945 dimana hari itu dikenal juga sebagai Hari Pahlawan. Dengan label Kota Pahlawan seharusnya Surabaya banyak memiliki banyak peninggalan atau tempat untuk mengenang peristiwa tersebut namun pada kenyataannya tidak banyak museum yang menceritakan kejadian – keja dian tentang hari pahlawan dan kepahlawanan dari *arek – arek Suroboyo* yang sangat melegenda. Pemerintah Kota Surabaya juga sedang membuat suatu program yaitu Surabaya Kota Seribu Museum dengan tujuan untuk menambah wisatawan yang ada dan juga untuk memperkuat konteks dari Kota Pahlawan sendiri. Sementara itu terdapat beberapa museum yang ada di Surabaya yaitu :

- Museum Tugu Pahlawan
- Museum 45
- Museum Bank Indonesia
- Museum Bank Mandiri
- Museum Pendidikan
- Museum House Of Sampoerna
- Museum Dr. Soetomo

Mengacu pada daftar museum diatas, belum terdapat museum yang digunakan bukan hanya sebagai museum tapi juga sebagai area ruang komunal atau *urban park* hanya Museum Tugu Pahlawan yang dimanfaatkan masyarakat Kota Surabaya sebagai area terbuka publik hal ini juga menyebabkan anak – anak muda dan masyarakat Kota Surabaya jarang mengunjungi museum karena tidak banyak yang dapat diekspos dan juga tidak ada elemen – elemen pendukung yang sesuai dengan gaya hidup anak – anak muda seperti tempat komunitas dan tempat nongkrong.

### 1.2 Rumusan Masalah

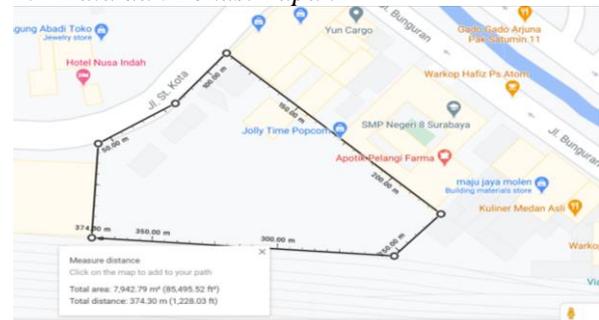
Rumusan masalah proyek adalah bagaimana museum dapat menceritakan dengan baik peristiwa yang ada dan menjadikan suatu

pengalaman atau memorabilia bagi pengunjung yang memasuki museum tersebut.

### 1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan adalah mengingatkan peristiwa - peristiwa yang tidak terekam sejarah dengan baik dan juga menjadi sarana pendidikan bagi masyarakat untuk mempelajari kepingan - kepingan sejarah yang ada. Proyek ini juga bertujuan untuk menghormati jasa para pahlawan yang gugur dalam peristiwa itu dan juga menjadikan suatu monumen atau tanda pengingat bagi keturunan dari pejuang yang gugur dalam peristiwa tersebut.

### 1.4 Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1.3 Lokasi tapak  
Sumber : maps.google.com

Lokasi tapak terletak di Jalan Stasiun Kota, Kota Surabaya, Jawa Timur. Lokasi site terletak di kawasan Stasiun Semut dan bersebelahan langsung dengan bangunan Stasiun Semut yang lama.

|                                 |                       |
|---------------------------------|-----------------------|
| Luas lahan                      | : 8600 m <sup>2</sup> |
| Garis sepadan bangunan (GSB)    | : 3 meter             |
| Koefisien dasar bangunan (KDB)  | : 50%                 |
| Koefisien dasar hijau (KDH)     | : 10%                 |
| Koefisien tinggi bangunan (KTB) | : 65%                 |
| Koefisien luas bangunan (KLB)   | : 1.5                 |
| Tinggi Bangunan                 | : 15 meter            |
| Basement yang di ijin           | : 3 Lantai            |

Dengan batas site Utara adalah Jalan Stasiun Kota, batas site Timur adalah SMP Negeri 8 Surabaya dan juga beberapa pertokoan, batas site Selatan adalah Jalur kereta api Stasiun Semut, Batas Barat adalah Cagar Budaya Stasiun Semut Lama. Sedangkan disekitaran site terdapat bangunan penting yang merupakan salah satu ikon Kota Surabaya yaitu Pasar Atoom Mall.

## 2. DESAIN BANGUNAN

### 2.1 Program dan Luas Ruang

Museum dibagi menjadi beberapa area sesuai dengan alur dari cerita yaitu :

- *Lobby*, menjadi bagian depan dari museum sebagai tempat pembelian tiket dengan luas sebesar 300 m<sup>2</sup>
- Galeri Temporer berisi pameran oleh para seniman yang diundang oleh pihak museum.
- Galeri Remang berisi foto – foto kota surabaya lama
- Museum dengan luas 1017 m<sup>2</sup> yang berisi berbagai macam memorabilia dan peninggalan – peninggalan sejarah juga terdapat ruangan – ruangan yang bersifat fenomenologis
- Audio Visual yang menceritakan Peristiwa Gerbong Maut dengan luas 208 m<sup>2</sup>

Pada Museum terdapat fasilitas penunjang meliputi :

- *Cafe*
- Toko Souvenir
- Toilet
- Ruang Jeda, taman terbuka yang menjadi area komunal
- Area sirkulasi yang terdapat tempat duduk
- Parkiran



Gambar 2.1 Perspektif eksterior

Terdapat pula kantor pengelola dan area servis meliputi :

- *Loading Dock*
- Gudang
- Ruang Karyawan
- Ruang Kepala Museum
- Ruang Kurator
- Ruang Servis (Genset, Ruang PLN, Ruang pompa)

## 2.2 Analisa Tapak dan Zoning



Gambar 2.2 Analisa tapak

Akses masuk hanyalah dari bagian depan tapak sehingga bangunan orientasi menuju ke arah jalan. Kebisingan berasal dari bagian belakang site yaitu dari rel kereta api namun, suara kereta api ini dapat dimanfaatkan sebagai penunjang suara dari museum sehingga menimbulkan kesan lebih dalam bagi pengunjung.



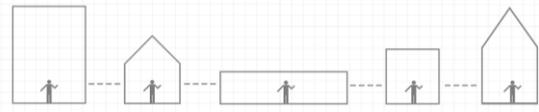
Gambar 2.3 Zoning pada tapak

Pembagian zoning, dibagi menjadi beberapa bagian yaitu parkiran, area public, area semi privat, area privat dan area hijau. Parkiran (abu-abu) berada di bagian depan dari tapak karena lokasi tapak yang hanya dapat diakses pada bagian depan saja. Area public (kuning) merupakan fasilitas penunjang museum (*café*, toko souvenir dan koridor) berada pada bagian kiri dari site dengan tujuan sebagai penunjang pula dari Stasiun Semut Lama bila revitalisasi dari Pemerintah Kota Surabaya direalisasikan. Area semi privat berupa museum karena hanya dapat diakses oleh para pengunjung dari museum yang sudah membeli tiket di lobby. Bagian privat adalah kantor pengelola dan area servis sedangkan area hijau merespon analisis dari tapak dimana menangkap angin secara maksimal dengan void hijau di tengah bangunan.

## 2.3 Pendekatan Perancangan

Mengacu pada masalah diatas, pendekatan yang digunakan dalam proses perancangan adalah spasial dengan menerapkan *spatial experience* pada bagian museum yang ada. Menurut Yi Fu Tuan dalam bukunya *Space and Place* (1979) membedakan definisi antara *Space* (ruang) dan *Place* (tempat). Ia berpendapat bahwa *Space* atau ruang bersifat dimensional dan nyata sedangkan *Place* atau tempat lebih abstrak dibandingkan dengan *Space* atau ruang. Pendapat ini muncul dari sebuah kondisi dimana individu setelah memasuki suatu ruang akan merasakan nilai - nilai yang ada di dalam ruang tersebut sehingga dapat disebut menjadi tempat. Bisa dikatakan bahwa tempat menjadi ada setelah adanya suatu ruang yang menjadi dasar pembentuknya. Yi Fu Tuan menyebutkan bahwa *space* (ruang) dapat memiliki suatu nilai dari

hasil panca indera manusia seperti pergerakan (*movement*), suasana (*touch*), persepsi visual (*visual perception*) dan pola pikir (*thought*).



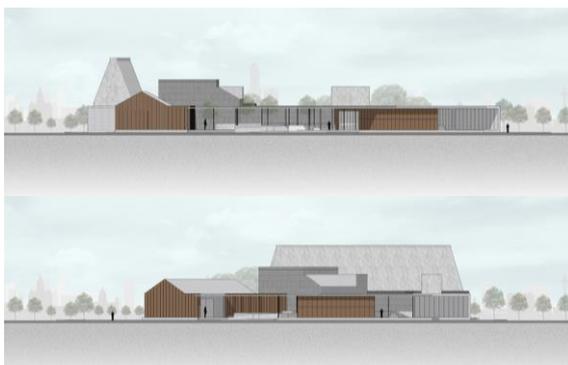
Gambar 2.4 Diagram konsep pendekatan perancangan.

Pengalaman ruang didasari dengan adanya pola bentuk ruang yang menggugah panca indera dari individu yang memasuki ruangan tersebut dan mengakibatkan individu tersebut dapat memiliki suatu emosi atau pikiran mengenai ruang yang dimasukinya.

#### 2.4 Perancangan Tapak dan Bangunan



Gambar 2.5 Site plan



Gambar 2.6 Tampak keseluruhan

Bangunan museum memiliki orientasi dari bagian depan dari site yaitu dari Jalan Stasiun Kota sehingga bagian depan berfungsi sebagai parkir dan juga main entrance dari museum. Bagian main entrance berfungsi untuk mengundang wisatawan dan pengunjung untuk masuk ke dalam museum. Bagian depan museum berisi lobby, koridor dan fasilitas penunjang dari museum karena museum yang hanya beroperasi pada jam kerja saja sementara dengan adanya *café* pada museum membuat museum masih memiliki kehidupan setelah jam

kerja selesai dan juga museum yang bisa dimanfaatkan sebagai ekstension dari Stasiun Semut Lama.

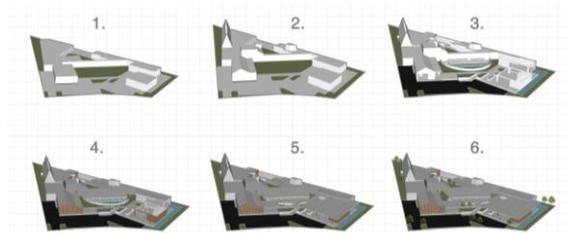
Bangunan dibuat multi massa dengan tujuan untuk menjadi pelengkap atau penjelas jalan cerita atau alur dari museum. Meskipun terpisah namun museum tetap terlihat menjadi satu kesatuan karena adanya area sirkulasi yang juga berfungsi sebagai ruang jeda dari museum sehingga pengunjung bisa istirahat sejenak dan menikmati setiap area yang ada dari museum. Material exterior bangunan terbuat dari beton yang diekspos dengan tujuan untuk menimbulkan kesan yang misterius bagi pengunjung sebelum memasuki ruangan yang ada dan juga terdapat fasad – fasad yang terbuat dari metal rustic dengan tujuan untuk membuat bangunan seolah – olah mirip dengan gerbong dari kereta.

### 3. Pendalaman Desain

Pendalaman desain perancangan adalah pendalaman ruang dengan konsep *sequential experience*.

#### 3.1 Sequential Experience

*Sequence* adalah sebutan kata bagi suatu bagian atau suatu alur terhadap suatu elemen yang kemudian diceritakan. *Sequential Experience* adalah desain yang memfokuskan pada bagian – bagian dari cerita atau alur dalam suatu bangunan sehingga bangunan akan terbagi – bagi menjadi berbagai segmen atau bagian yang masing – masing dari segmen atau bagian tersebut menceritakan suatu cerita yang sesuai dengan pola atau alur yang disediakan. Dengan kata lain *Sequential Experience* adalah rangkaian bangunan atau alur yang menceritakan suatu peristiwa atau makna sehingga terjadi suatu pengalaman atau memori akan ruangan tersebut.

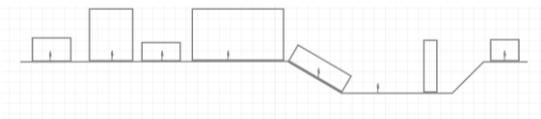


Gambar 3.1 transformasi bentuk museum

Proses transformasi bentuk dari museum adalah sebagai berikut :

1. Penataan massa disesuaikan dengan zoning tapak dan juga konsep.

2. Massa diberi atap dan ketinggian bangunan yang berbeda – beda sesuai dengan konsep dari desain yaitu Sequence Experience.
3. Mendetailkan bagian – bagian dari museum dan juga mendetailkan area – area lain seperti parkir, area hijau dan juga solid void dari bangunan.
4. Museum diberi material dan juga fasad sesuai dengan konsep dan konteks dari Gerbong Maut. Pada bagian koridor diberi tiang – tiang penopang atap.
5. Bagian koridor diberi bukaan sesuai dengan void dari taman.
6. Diberikan vegetasi.



Gambar 3.2 Diagram sekuensial museum

Sequence berdasarkan teori dalam buku “*The Concise Townscape*” karya dari Gordon Cullen menjelaskan bahwa dalam sekuensial terdapat beberapa hal yaitu :

- *Start*, Dalam rangkaian *sequence* atau urutan yang ada akan selalu ada yang menjadi awal yang mengawali dari seluruh alur cerita yang ada.
- *Path*, *Sequence* akan selalu memiliki jalan yang akan dituju dan juga memiliki alur yang jelas.
- *Event*, *Sequence* akan berhenti pada suatu kejadian atau *events* yang menceritakan peristiwa - peristiwa yang terjadi di dalam seluruh sequential yang ada,
- *Klimax*, Dalam suatu alur akan ada events yang berperan menjadi klimaks atau inti dari perjalanan yang ada.

### 3.2 Entrance Museum



Gambar 3.3 Perspektif exterior museum

Pada bagian depan dari museum terdapat Fasad yang terbuat dari metal rustik. Bagian depan museum juga terdapat koridor yang berfungsi sebagai area sirkulasi.



Gambar 3.4 Perspektif exterior koridor museum

Koridor berfungsi sebagai area sirkulasi dan penyambung antara lobby dan juga area penunjang museum.

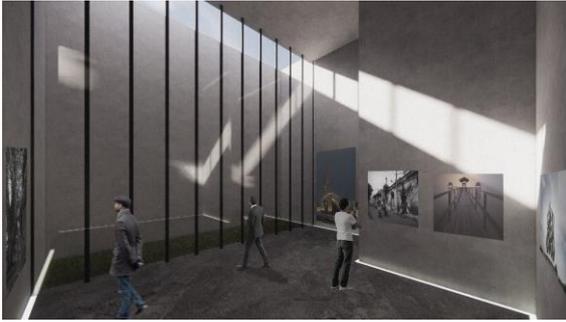
### 3.3 Lobby Museum



Gambar 3.5 Perspektif interior lobby museum

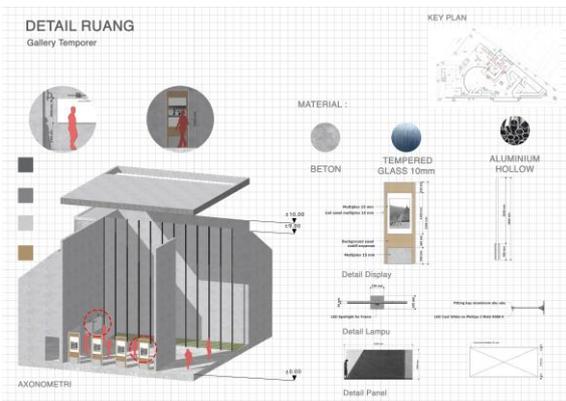
*Lobby* terletak di bagian depan dari museum. *Lobby* berisi *receptionist* yaitu tempat penjualan tiket museum dan juga beberapa akomodasi yang diberikan ke pengunjung museum. Di lobby terdapat toilet dan juga akses menuju kantor dari museum. Setelah bagian lobby pengunjung akan menuju Galeri Temporer.

### 3.4 Gallery Temporer



Gambar 3.6 Perspektif interior Gallery Temporer

Setelah lobby pengunjung akan memasuki galeri temporer. Gallery temporer ini akan diisi oleh para seniman – seniman lokal yang diundang pihak museum untuk melakukan pameran yang tentu saja berhubungan dengan museum sendiri seperti fotografi, lukisan dan lain – lain.



Gambar 3.7 Isometri dan detail ruang Gallery Temporer

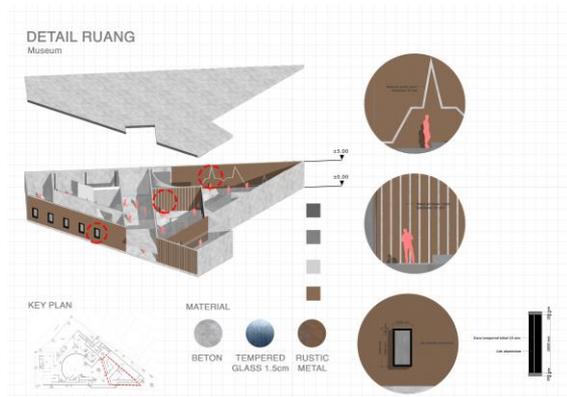
### 3.5 Gallery Remang



Gambar 3.8 Perspektif interior Gallery Remang

Setelah Galleri Temporer pengunjung akan memasuki galeri remang yaitu gallery yang memamerkan foto – foto keadaan jaman pra kemerdekaan Indonesia. Gallery Remang juga memiliki alur berbelok dengan tujuan secara tidak langsung memulai juga perjalanan cerita dari museum.

### 3.6 Museum



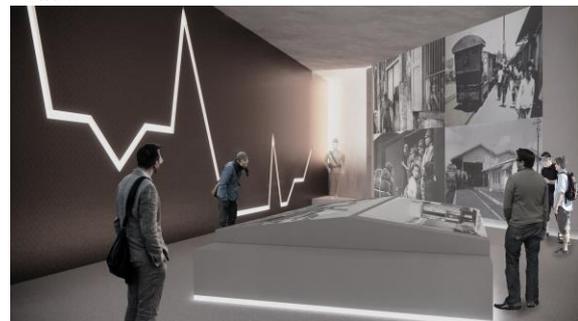
Gambar 3.9 Detail ruangan museum

Museum dibagi menjadi beberapa ruangan yang menceritakan pengalaman dan cerita – cerita yang berbeda - beda



Gambar 3.10 Perspektif interior The Axis

The AXIS , ruangan ini memiliki axis menuju ke Kota Bondowoso karena Kota Bondowoso yang menjadi awal dari rangkaian Peristiwa Gerbong Maut. Ruangan berbentuk segitiga dengan tujuan untuk memperkuat fokus menuju ke depan yaitu pada jendela yang terdapat replika dari Gerbong Maut. Gerbong Maut sengaja dijadikan display dengan tujuan sebelum memasuki museum, pengunjung melihat dahulu penyebab atau inti cerita yaitu berupa Gerbong Maut secara nyata dan kemudian pengunjung memasuki ruangan pameran peninggalan – peninggalan dari korban – korban Gerbong Maut.



Gambar 3.11 Perspektif interior Museum Gerbong Maut

Ruangan museum berisi pameran peninggalan dan koleksi dari peristiwa “ Gerbong Maut ”. Terdapat panel interaktif pada bagian tengah museum yang dapat digunakan pengunjung

untuk mencari informasi yang ada. Pada bagian dinding terdapat panel berbentuk seperti detak jantung yang menceritakan “ *HOPE* ” atau pengharapan dari korban Gerbong Maut ini.



Gambar 3.12 Perspektif interior *Memorial's Room*

Setelah melihat - lihat barang - barang yang ada, pengunjung akan memasuki ruangan selanjutnya yaitu *The Memorial's*. Ruangan ini sesuai dengan namanya yaitu adalah memorial bagi korban dari peristiwa “ *Gerbong Maut* ” dimana terdapat 46 Panel besi yang mewakili tiap jiwa yang menjadi korban dalam peristiwa tersebut. Ruangan ini juga akan dilengkapi dengan lagu - lagu yang mengheningkan cipta sehingga pengunjung dapat merasakan ruangan secara visual dan juga lisan.

### 3.7 Gallery Gelap



Gambar 3.13 Perspektif interior Gallery Gelap

Galeri Gelap terbuat dari beberapa alur yang dibuat sangat minim pencahayaan dimana pencahayaan hanyalah dari sebuah bukaan panjang setinggi mata manusia dan di luar dari bukaan tersebut adalah sebuah *reflective pool* dimana membuat pengunjung seakan seperti tenggelam dan terasa sesak yang menggambarkan bagaimana para korban gerbong maut yang berdesakan mencari udara di dalam gerbong maut yang pengap, panas dan kurang udara.

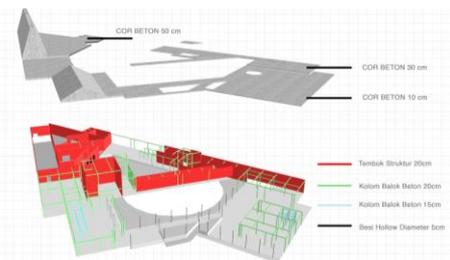
### 3.8 Gallery Puncak



Gambar 3.14 Perspektif interior Gallery Puncak

Setelah melewati alur yang sempit dan gelap kemudian pengunjung akan dibawa menuju Gallery Puncak dimana pengunjung akan merasakan nasib pejuang yang sudah melewati maut dan juga seperti merasakan kebebasan. Terdapat *reflective pool* yang bertujuan untuk merefleksikan langit yang secara simbolik melambangkan surga dimana para pejuang yang gugur telah berada di sana.

## 4. Sistem Struktur



Gambar 4.1 Isometri Struktur Museum

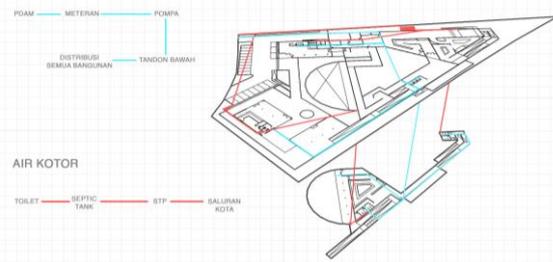
Struktur bangunan museum di dominasi tembok stuktur 20cm (Merah) sebagai struktur bentang lebar yang terbuat dari cor beton. Sedangkan untuk beberapa area museum seperti lobby, kantor, dan penunjang museum menggunakan sistem kolom dan balok dimana lebar kolom dan balok yang dipakai adalah 20cm x 20cm (Hijau) akibat bentang yang cukup lebar. Sedangkan pada bagian penutup dan canopi dari koridor menggunakan cor beton dengan ketebalan sebesar 10 cm yang ditopang oleh kolom - kolom yang terbuat dari baja hollow dengan diameter 5cm.

## 5. Sistem Utilitas

### 5.1 Sistem Utilitas Air Bersih dan Kotor

Sistem utilitas air bersih melayani seluruh bagian museum dengan pipa utama berasal dari Saluran PDAM yang kemudian disalurkan menuju meteran dan pompa dengan sistem *downfeed* kemudian air didistribusikan menuju seluruh bangunan yaitu pada Toilet, *reflective pool* dan *café*. Terdapat aliran pipa menuju basement yang akan menuju ruang pompa di

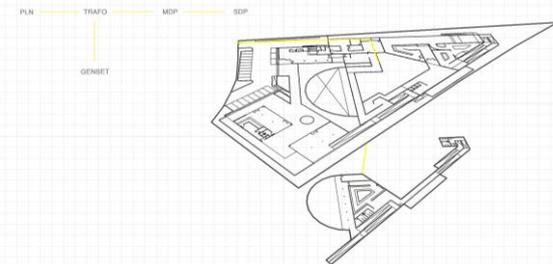
bawah yang bertujuan menjadi pasokan *reflective pool* yang berada di Gallery Puncak.



Gambar 5.1. Isometri utilitas air bersih dan kotor

Untuk air kotor terdapat 2 STP dan 2 Septic tank karena letak toilet yang terpisah dan jauh kemudian akan disatukan menuju pipa air kotor utama yang kemudian disalurkan menuju saluran kota.

### 5.2 Sistem Utilitas Listrik



Gambar 5.2. Isometri utilitas listrik

Sistem Utilitas Listrik berasal dari PLN yang disalurkan menuju trafo kemudian menuju MDP yang kemudian disalurkan menuju SDP. Terdapat Genset pada museum untuk berjaga – jaga bila terjadi pemadaman listrik.

### 5.3 Sistem Utilitas Kebakaran



Gambar 5.2. Isometri utilitas kebakaran

Pada Lantai 1 DIsediakan beberapa pintu kebakaran yang dapat diakses langsung oleh pengunjung. Bangunan memang tidak menyediakan tangga darurat karena bangunan hanya 2 Lt saja. Pada Bagian Basement terdapat 2 pintu darurat yang dapat diakses oleh pengunjung dimana dapat diakses dari ramp atau setelah gallery gelap.

## 6. KESIMPULAN

Perancangan Museum Gerbong Maut diharapkan menjadi suatu jenis museum yang baru dan berbeda dengan kebanyakan museum yang lain dimana museum ini pengunjung tidak hanya merasakan secara kognitif namun juga dengan cara fenomenologis yaitu merasakan pengalaman dengan bentuk ruang yang berbeda – beda sesuai dengan alur cerita yang ada.

Oleh karena itu proyek perancangan ini diharapkan dapat membuka suatu paradigma baru bahwa museum tidak bersifat kaku namun terdapat pula museum yang memiliki alur dan juga jalan cerita yang menarik. Dengan ruangan – ruangan yang menceritakan cerita – cerita yang berbeda – beda diharapkan pula pengunjung dapat memahami Peristiwa Gerbong Maut ini dan juga mendapat kepingan - kepingan yang hilang melalui sebuah desain sekuensial yaitu sebuah *Sequence Experience* yang menggugah setiap panca indra dari pengunjung yang memasuki museum dan menjadikan museum ini menjadi monument bagi para keluarga dan korban dari Peristiwa Gerbong Maut .

## DAFTAR PUSTAKA

- Cullen, G. (1961). *The Concise Townscapes*. New York: Van Nostrand Reinhold Company.
- Damayanti, R. (2020). *Ruang Arsitektur : Sebuah Studi Filsafat Kontemporer*.
- Tuan, Y. F. (1979). *Space and Place*.