

Museum Pemberontakan PETA di Kota Blitar

Berliana Dinda Johensha dan Timoticin Kwanda
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 berlianadindaj@gmail.com; cornelia@petra.ac.id



Gambar 1.1 Perspektif Museum Pemberontakan PETA

ABSTRAK

Perancangan Museum Pemberontakan PETA dilatarbelakangi oleh peristiwa pemberontakan PETA yang kini sudah terlupakan sebagai salah satu sejarah besar dalam perjalanan kemerdekaan bangsa Indonesia. Selain itu minat masyarakat terutama kalangan generasi muda terhadap museum sejarah semakin rendah karena dianggap kuno, membosankan dan kurang menarik. Oleh karena itu, tujuan dari proyek ini adalah menceritakan kembali peristiwa pemberontakan PETA melalui sekuen, pengalaman ruang dan konten didalamnya. Pengunjung tidak hanya melihat artefak secara pasif namun dapat merasakan peristiwa melalui persepsi ruang yang diciptakan. Museum ini dilengkapi dengan adanya fasilitas penunjang seperti perpustakaan, ruang audio visual, ruang diskusi, café, gift shop dan toko buku. Masalah utama dalam perancangan ini adalah sirkulasi dan identitas kawasan sehingga digunakan pendekatan sistem sirkulasi dan pendekatan simbolik. Pendalaman sekuen dengan menerapkan teori Serial Vision diterapkan untuk mengintegrasikan sirkulasi dan ruang dalam membentuk rangkaian pengalaman ruang secara menerus.

Kata Kunci : museum, pemberontakan, ruang, sekuen, sirkulasi

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Blitar dikenal sebagai kota sejarah karena menyimpan banyak peristiwa – peristiwa penting dalam perjalanan kemerdekaan bangsa Indonesia. Belum banyak diketahui, kota Blitar merupakan tempat dimana Pemberontakan PETA yang dipimpin oleh Sudanco Supriyadi pada 14 Februari 1945 berlangsung. Pemerintah Kota Blitar dalam RENSTRA 2016-2021, dalam merespon keunggulan pariwisata sejarah kota Blitar pemerintah merencanakan pengembangan peristiwa PETA dalam sebuah museum untuk dapat semakin menunjang dan melengkapi wisata Bung Karno sebagai ikon utama.

Pada era yang semakin berkembang, apresiasi dan minat kalangan generasi muda terhadap wisata sejarah semakin menurun karena kurang menarik dan membosankan. Mayoritas sebuah museum hanya menyajikan konten berupa tulisan dan benda mati yang dipamerkan,

disamping itu informasi tersebut dapat ditemukan dengan mudah di internet sehingga tidak membedakan pengalaman yang didapat dari mengunjungi sebuah museum. Berdasarkan realita yang ada, maka diperlukan “Museum Pemberontakan PETA di Kota Blitar” sebagai sarana untuk mengedukasi dan menceritakan sejarah PETA dengan pengolahan desain yang menarik dan modern agar dapat diterima oleh setiap kalangan khususnya generasi muda.



Gambar 1.2 Supriyadi dan Tentara PETA

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain proyek ini yang pertama adalah bagaimana merancang sebuah museum yang memiliki sirkulasi yang nyaman bagi pengunjung dalam menghayati sejarah pemberontakan PETA melalui sekuen zoning ruang yang berurutan. Kemudian bagaimana bangunan dapat menyimbolkan identitas pemberontakan PETA melalui bentuk massa dan bagaimana membangun persepsi ruang-ruang dalam museum untuk merepresentasikan suasana saat peristiwa berlangsung.

1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan proyek ini adalah memberikan informasi terkait sejarah perjuangan pemuda PETA hingga terjadinya pemberontakan PETA pada tahun 1945.

1.4 Data dan Lokasi Tapak

Tapak berada dalam lingkup BWP II dimana pengembangan mengarah pada sektor pariwisata. Tapak terpilih merupakan lokasi yang strategis karena terletak dalam radius 500 meter dari PIPP sebagai tempat parkir bus dan travel yang telah ditetapkan pemerintah, sehingga sangat menguntungkan dari sisi kepraktisan pengunjung. Tapak juga terletak dalam radius 250 meter dari Wisata Bung Karno

sehingga keuntungannya adalah memiliki target pengunjung yang pasti. Diharapkan pengunjung dapat meneruskan perjalanan dari Wisata Bung Karno ke Museum Pemberontakan PETA dan atau sebaliknya.



Gambar 1.3 Lokasi tapak

Kawasan ini selain identik dengan citra dan daya tarik dari Wisata Bung Karno, juga didukung dengan berbagai tempat wisata lain, pusat oleh – oleh, kampung wisata dan berbagai opsi wisata kuliner. Selain itu, kawasan ini juga dekat dengan zona pendidikan sehingga terdapat sejumlah sekolah dan kampus yang mendukung kawasan ini strategis untuk proyek tugas akhir ini. Tapak eksisting sebagian besar merupakan lahan kosong yang cenderung rata. Dilakukan sedikit pembongkaran terhadap kios-kios yang berada di depan tapak.



Gambar 1.4 Lokasi tapak eksisting

Data Tapak

- Nama jalan : Jl. Ir Soekarno No.262, Blitar
- Eksisting lahan : Tanah kosong dan kios
- Luas lahan : 1,6 ha
- Tata guna lahan : Perdagangan Jasa (ITBX Mengizinkan)
- Garis sepadan bangunan (GSB) : 4 meter
- Koefisien dasar bangunan (KDB) : 50%
- Koefisien dasar hijau (KDH) : 10%
- Koefisien luas bangunan (KLB) : 2
- Tinggi bangunan : 25 meter
- Jumlah lantai : 4 lantai

(Sumber: Perda Kota Blitar)

2. DESAIN BANGUNAN

2.1 Program dan Luas Ruang

Pada perancangan museum terdapat beberapa fasilitas, diantaranya:

- Fasilitas parkir untuk mobil dan motor
- Fasilitas penerima meliputi ruang luar beserta dan *lobby entrance*
- Fasilitas penunjang meliputi perpustakaan, ruang diskusi, ruang audio visual, *cafe indoor* dan *outdoor*, *gift shop* & toko buku
- Fasilitas servis meliputi ruang kurator, ruang pemeliharaan, gudang koleksi, pembuangan sampah, ruang ME dan utilitas
- Fasilitas kantor pengelola meliputi ruang kepala museum, ruang sekretaris dan bendahara, ruang administrasi, tata usaha, ruang staff karyawan
- Museum terdiri atas ruang kedatangan Jepang, ruang romusha, galeri Supriyadi, ruang perencanaan, ruang persembunyian, ruang medan perang, dan *memorial area*

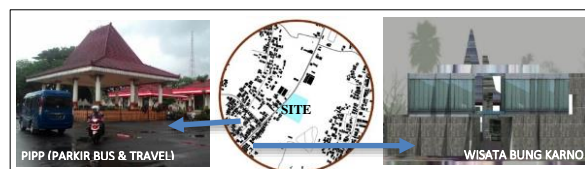


Gambar 2.1 Program, zoning vertikal dan kebutuhan luas

2.2 Analisa Tapak dan Zoning

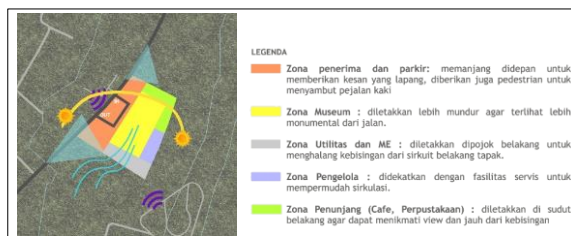
Pemilihan site berupa lahan kosong yang dekat dengan wisata Bung Karno. Dengan dasar pertimbangan keunggulan utama kota Blitar terletak pada wisata Bung Karno tersebut. Citra yang diwujudkan bangunan ini sudah sangat melekat pada kota Blitar, sehingga bisa menjadi patokan yang mudah diingat baik oleh pengunjung maupun masyarakat sekitar.

Lokasi tapak strategis karena terletak dalam radius 500 meter dari PIPP sebagai tempat parkir bus dan travel yang telah ditetapkan pemerintah sehingga sangat menguntungkan dari sisi kepraktisan pengunjung. Terletak 250 meter dari Wisata Bung Karno sehingga memiliki target pengunjung yang pasti. Diharapkan para pengunjung dapat melanjutkan perjalanan wisata sejarahnya ke Museum Pemberontakan PETA, atau sebaliknya.



Gambar 2.2 Hubungan site dengan PIPP dan Wisata Bung Karno

Museum dibuat memanjang mengikuti bentuk site dan posisinya dimundurkan agar terlihat monumental dari sisi jalan. Orientasi massa menghadap ke jalan raya (barat laut) sehingga membutuhkan pengolahan fasad untuk membatasi radiasi matahari masuk ke dalam bangunan.

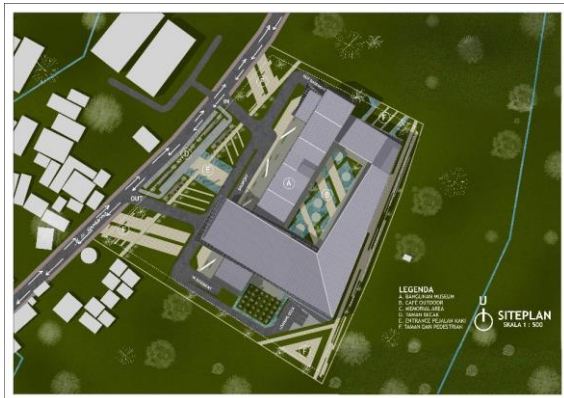


Gambar 2.3 Analisa tapak

2.3 Pendekatan Perancangan

Berdasarkan masalah desain sirkulasi, maka diselesaikan dengan pendekatan sistem sirkulasi untuk mengelola sirkulasi museum. Sirkulasi untuk pengunjung terbagi atas dua sistem yaitu

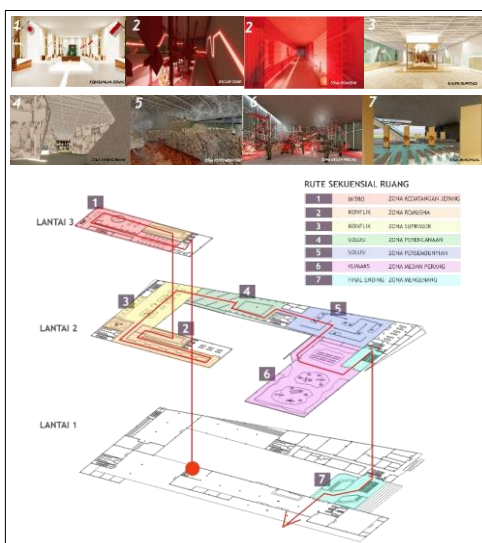
Desain ruang luar dioptimalkan bagi pejalan kaki dan juga becak. Parkir kendaraan seperti mobil dan motor difokuskan pada semibasement, sedangkan parkir untuk bus harus bergabung dalam sistem pemerintah di PIPP, sehingga didapatkan ruang luar yang bersih dan lapang, serta pandangan terhadap bangunan dan ruang luar sekitar tidak terhalangi oleh deretan mobil.



Gambar 2.9 Siteplan

3. Pendalaman Desain

Pendalaman *Sequence* dipilih dengan tujuan untuk memberikan pengalaman ruang secara berurutan kepada pengunjung. *Sequence* ruang didasarkan pada penceritaan naratif runtutan peristiwa dalam pemberontakan PETA, sehingga disini pengunjung diajak untuk menelusuri konten museum yang dibuat sesuai dengan urutan narasi peristiwa.



Gambar 3.1 Sekuen dalam museum

Gordon Cullen dalam *The Concise Townscape* (1961) berbicara mengenai susunan antar ruang-ruang yang membentuk sebuah narasi sekuensial berseri dan dapat memberikan pengalaman visual dan spasial bagi pengguna didalamnya. Dalam bangunan menerapkan beberapa poin dari *The Concise Townscape* untuk memberikan pengalaman spasial didalam bangunan.

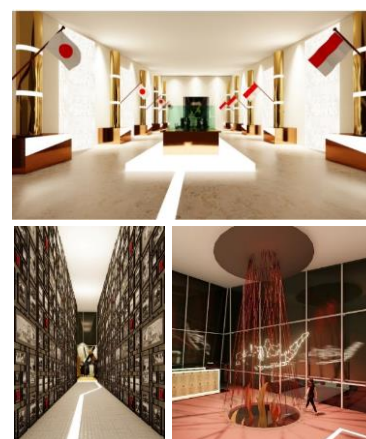


Gambar 3.2 Teori Serial Vision

Berikut merupakan urutan ruang sesuai rute berdasarkan narasi penceritaan (sekuensial) :

3.1 Intro – Zona Kedatangan Jepang

Area ini menceritakan kekontrasan antara ketiga sub ruang didalamnya, dimulai dari sebuah ruang yang menawan melambangkan janji Jepang terhadap rakyat Indonesia. Dilanjutkan dengan ruang dengan proporsi ketinggian yang mencekam dan sempit sebagai simbol dari fakta yang sesungguhnya.



Gambar 3.3 Perspektif zona kedatangan Jepang

3.2 Konflik – Zona Romusha

Untuk memasuki zona ini, pengunjung dipaksa turun dengan ramp yang panjang didalam ruang dengan suasana yang remang dan

hanya terdapat sumber cahaya berwarna merah. Secara sengaja memberikan pengalaman yang was-was dan melelahkan (elemen non fisik) untuk menuju pada titik romusha.

Penjara romusha memiliki proporsi ruang rendah dan penuh pantulan cahaya membuat rasa tidak nyaman dan segera mencari jalan keluar.



Gambar 3.4 Perspektif zona romusha

3.3 Konflik – Galeri Supriyadi

Sosok Supriyadi memegang peranan besar dalam peristiwaini, melihat fakta dibalik tipu muslimat Jepang dan romusha yang menimbulkan banyak korban, Supriyadi menggerakkan pasukan PETA untuk bersama melawan Jepang. Ruang ini menampilkan suasana penuh harapan dengan ornamen berwarna emas dan sorot cahaya.



Gambar 3.5 Perspektif galeri supriyadi

3.4 Solusi – Zona Perencanaan

Suasana ruang berupa sekat – sekat dengan koleksi diorama setiap tahapan, bermuara pada kolam pelatihan senjata.



Gambar 3.6 Perspektif zona perencanaan

3.5 Solusi - Zona Persembunyian

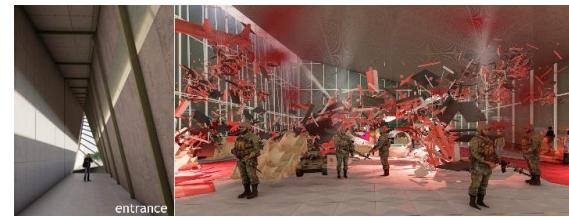
Suasana ruang menghadirkan kembali suasana hutan tempat persembunyian tentara PETA.



Gambar 3.7 Perspektif zona persembunyian

3.6 Klimaks – Zona Medan Perang

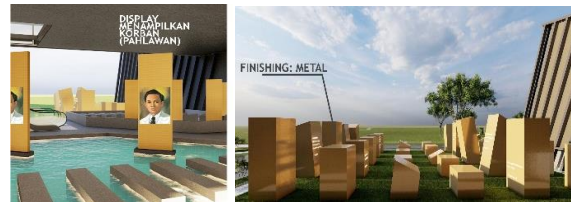
Menggambarkan suasana perang yang hectic sehingga display dibuat tidak rapi dan kacau.



Gambar 3.8 Perspektif zona medan perang

3.7 Final Ending – Zona Mengenang

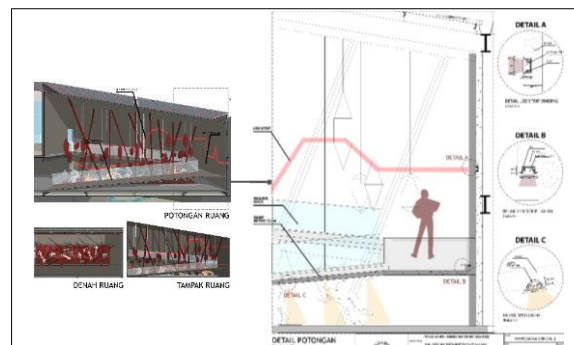
Area ini berisi reflecting pool yang didalamnya memuat deretan display nama pahlawan dan juga memorial area untuk mengenang.



Gambar 3.9 Perspektif zona mengenang

3.8 Detail LED pada Zona Romusha

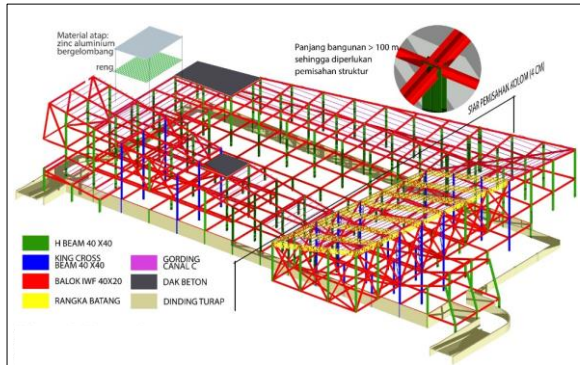
Cahaya digunakan sebagai elemen penuntun yang mengarahkan pengunjung. LED pada dinding dan lantai menerus dari awal hingga ending museum.



Gambar 3.10 Detail LED

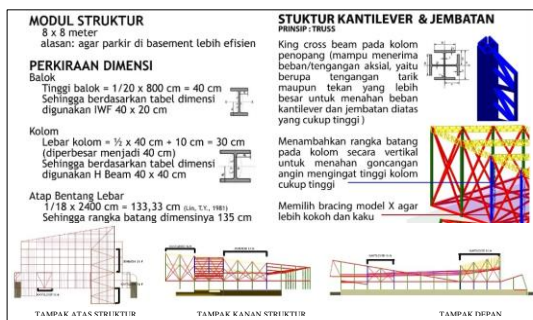
4. Sistem Struktur

Museum Pemberontakan PETA di Kota Blitar menggunakan sistem struktur rangka kolom-balok dengan konstruksi baja. Modul kolom yang digunakan berasal dari hasil koordinasi parkir pada *basement* yaitu 8x8meter, dengan dimensi *H Beam* 40 x 40 cm dan dimensi balok IWF 40 x 20 cm. Tinggi kolom untuk lantai *semibasement* adalah 3.5 m, lantai 1 adalah 5 m, lantai 2 bervariasi dan lantai 3 adalah 6 m.



Gambar 4.1 Sistem struktur rangka konstruksi baja

Struktur kantilever dan jembatan menggunakan prinsip balok truss. Mengingat ketinggian dari ruang kantilever yang cukup tinggi, untuk menahan tegangan aksial maka diperlukan perlakuan khusus terhadap bagian ini. *H Beam* pada kolom yang menopang area ini digantikan dengan *king cross beam* karena kolom ini mampu menerima tegangan aksial yang lebih besar untuk menahan beban kantilever. Memberikan *bracing X* agar lebih kaku kemudian juga menambahkan rangka batang pada kolom secara vertikal. Untuk menyalurkan beban horisontal digunakan plat lantai beton 15 cm dengan bondeks. Sedangkan konstruksi atap pada masa ini menggunakan rangka batang baja dengan tebal 135 cm.



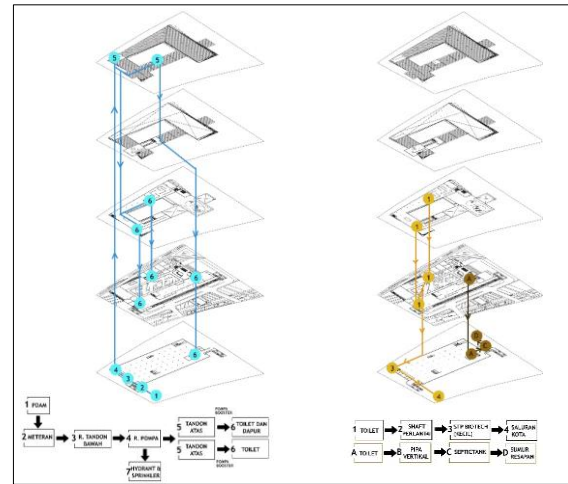
Gambar 4.2 Perkiraan dimensi struktur

5. Sistem Utilitas

5.1 Sistem Utilitas Air Bersih dan Kotor

Sistem utilitas air bersih menggunakan sistem *downfeed* dengan meletakkan tandon bawah pada basement kemudian terbagi ke dua buah tandon atas yang lokasinya berbeda. Pembagian ini diperlukan karena jarak toilet yang cukup jauh dan tidak ingin pipa merusak tampak bangunan.

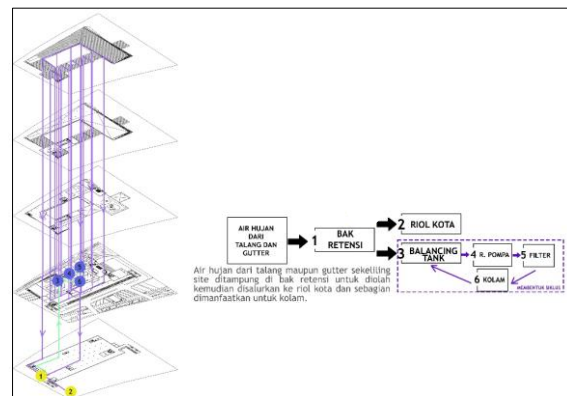
Sedangkan sistem utilitas air kotor sebagian besar menggunakan STP dan sebagian dilakukan pemisahan dengan sistem *septic tank* dan sumur resapan karena jaraknya yang cukup jauh.



Gambar 5.1 Isometri sistem utilitas air bersih (kiri), Isometri sistem utilitas air kotor dan kotoran (kanan)

5.2 Sistem Utilitas Air Hujan

Sistem utilitas air hujan menggunakan talang dari atap, melalui pipa vertikal menuju bak retensi untuk diolah kemudian sebagian dibuang ke riol kota dan sebagian dimanfaatkan untuk air kolam ikan.

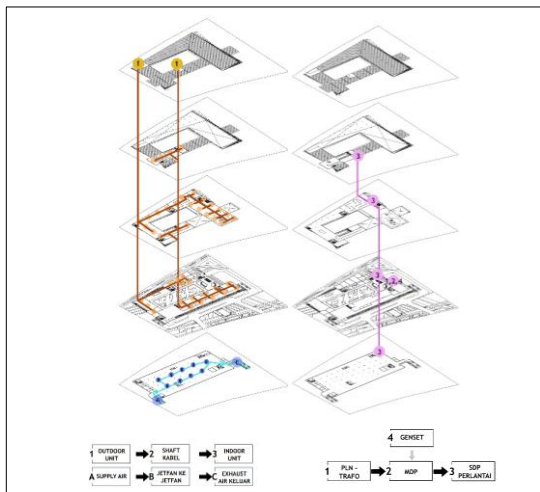


Gambar 5.2 Isometri sistem utilitas air hujan

5.3 Sistem Tata Udara dan Sistem Listrik

Sistem tata udara menggunakan sisem VRV (*Variable Refrigerant Volume*). Sistem ini memiliki tingkat kebisingan rendah, hemat listrik, dan hemat tempat serta dapat mengatur jadwal dan temperatur AC secara komputerisasi. Penghawaan pada basement menggunakan *Jetfan* dan bukaan pada dinding turap.

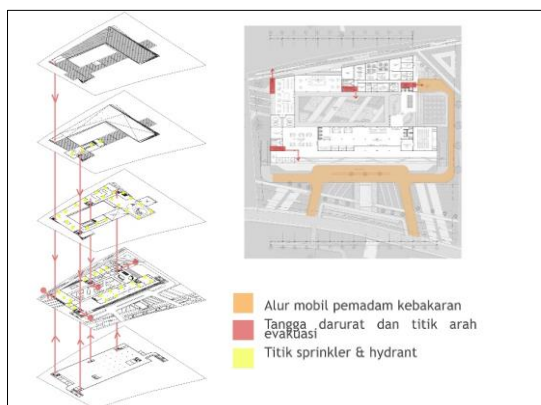
Distribusi listrik menggunakan gardu PLN yang kemudian didistribusikan melalui trafo, MDP genset, dan SDP pada tiap lantai. Ruang – ruang tersebut dikumpulkan dalam satu zona pada lantai dasar untuk mempermudah pengecekan oleh pegawai.



Gambar 5.3 Isometri sistem tata udara (kiri) dan listrik (kanan)

5.4 Sistem Evakuasi Kebakaran

Mengantisipasi kebakaran dengan menyediakan 4 tangga darurat yang menerus hingga ke basement, memberikan *sprinkler* dan juga *hydrant*.



Gambar 5.5 Isometri sistem kebakaran

6. KESIMPULAN

Perancangan Museum Pemberontakan PETA di Kota Blitar diharapkan dapat memberikan dampak positif dan pengetahuan terkait perjuangan pemuda PETA dalam melakukan pemberontakan untuk membela bangsa dan tanah air. Selain itu, museum ini juga diharapkan dapat membantu perkembangan wisata sejarah di kota Blitar semakin dikenal oleh masyarakat luas. Perancangan ini telah mencoba menjawab permasalahan perancangan, yaitu bagaimana merancang sebuah museum yang memiliki sirkulasi yang jelas dan nyaman bagi pengunjung untuk menikmatinya serta bagaimana merancang sebuah museum yang mampu menceritakan peristiwa pemberontakan PETA melalui bentuk massa dan menghadirkan emosi setiap poin peristiwa di dalam ruang. Konsep perancangan fasilitas ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi museum yang akan dibangun berikutnya bahwa media komunikasi sejarah tidak berhenti pada koleksi benda mati atau artefak saja, namun persepsi ruang juga dapat mengambil peran untuk bercerita kepada pengunjung. Pada skala urban, dengan adanya bangunan ini diharapkan dapat menjawab permasalahan lingkungan setempat sekaligus dapat menjadi ruang publik bagi masyarakat sekitar.

DAFTAR PUSTAKA

Antoniades, A. C. (1990). *Poetics of architecture: theory of design*. Van Nostrand Reinhold Company.

Anhar, N. R. (1992). *Pahlawan Nasional Supriyadi*. Balai Pustaka (Persero), PT.

Ching, Francis D.K. (1996). *Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatahan*. Jakarta: Erlangga

Cullen, George (1961). *Concise Townscape*. Chicago : Routledge. Inc.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2021). Retrieved from <https://kbbi.web.id/museum>. (Diakses Februari 9, 2021)

Neufert, E. (2000). *Architects' data 3rd ed*. Oxford: Blackwell Science Ltd.

Pemerintah Kota Blitar. (2011). Peraturan Daerah Kota Blitar Nomor 12 Tahun 2011 tentang Rencana Tata Ruang dan Wilayah Kota Blitar Tahun 2011-2030. Retrieved from https://issuu.com/revoluna/docs/perda_12_2011_rtrw_kota_blitar_2011 (Diakses Oktober 25, 2021)

Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2015. Retrieved from <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/5642> (Diakses Oktober 28, 2021)