

FASILITAS EDUKASI DAN PENYEMBUHAN HIPERMORALITAS DI SURABAYA

Jesslyn Bahtiar dan Rully Damayanti, S.T., M.Art., Ph.D.
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 E-mail: jesslynbahtiar24@gmail.com; rully@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif Museum HiperMoralitas di Surabaya.

ABSTRAK

Fasilitas ini adalah sebuah museum yang diharapkan dapat menjadi edukasi ringan yang dapat membawa perubahan dan memberikan informasi moralitas bagi pengunjung. Dalam ilmu psikologi, sebuah kisah yang diceritakan akan membekas dan membawa perubahan jika kisah tersebut memiliki makna mendalam. Ada dua pendekatan dalam desain fasilitas ini, yaitu simbolik dan psikologi ruang. Secara simbolik agar pengunjung menangkap makna yang ingin disampaikan oleh bangunan, sedangkan dari psikologi ruang agar pengunjung merasakan keadaan hiperMoralitas. Konsep bentuk dan sekuen ruang dibagi dalam 4 zona berbeda; yaitu *early life*, *trouble events*, *reborn*, dan *interactive healing area*. Bentuk arsitektural dimainkan dengan mengolah ketinggian, material, cahaya, serta kemiringan dinding. Tiap bentuk geometris menyampaikan makna tertentu secara psikologis. Sebagai fasilitas publik, bangunan ini juga dilengkapi, *foodstalls*, *mini shop*, toko souvenir, dan *mini library*.

Kata Kunci: Museum, HiperMoralitas, psikologi ruang, repetisi, sekuen

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hiper moralitas adalah kondisi dimana sebuah masyarakat atau individu mengalami anomali yaitu mereka merasa benar akan suatu pandangan tertentu dengan fanatik hingga sering mengakibatkan kerugian dan kekotoran dari tindakan atau peristiwa mereka yang tidak rasional dengan menggunakan tindakan kebencian secara luas; dan mereka sendiri melihat tindakan mereka sebagai moral, benar atau etis. (<http://id.urbandictionary.com/>; Brataille, 1957).

HiperMoralitas menggambarkan perilaku manusia terhadap manusia lainnya semakin memburuk. Orang mulai kehilangan sense *humanity*. Berdasarkan data dari <http://endahrostikawatisite.wordpress.com> (Gambar 1.1.), makin banyak jumlah pembunuhan dalam setiap desa maupun kota di Indonesia dari tahun 2005 sampai 2010. Tak jarang penyebabnya adalah hal-hal kecil yang relatif sepele. Hal itu menunjukkan adanya kondisi hiperMoralitas dimana ada sesuatu yang salah dengan mental dan sudut pandang manusia tersebut. Untuk kasus di Indonesia, Indeks Intensitas Kekerasan 2015 yang diluncurkan oleh *The Habibie Center* pada tanggal 16 april 2015, menunjukkan bahwa pada periode september sampai desember 2014 terjadi 8.848 kasus tindak kekerasan yang berakibat 962 korban tewas, 7.340 cendera, 928 korban perkosaan, dan 789 kerusakan bangunan dengan presentasi tindak kriminalitas (58%), konflik (27%), KDRT (8%),

dan kekerasan aparat (7%). (<http://demosindonesia.org/>). Selain itu, menurut *The Habibie Center*, yang luput dari pengamatan peneliti adalah maraknya kekerasan rutin: kekerasan yang secara frekuensi sering terjadi dan bukan merupakan bagian dari konflik besar yang dilatarbelakangi oleh persoalan agama, etnis ataupun sumber daya. Fenomena kekerasan rutin, lebih dipicu oleh **insiden-insiden kecil** ditengah masyarakat.



Gambar 1.1. Grafik kekerasan yang terjadi selama setahun di Indonesia. Sumber: <http://endahrostikawatisite.wordpress.com>

Melihat data semacam ini, seperti melihat kekerasan yang kini mulai berbaur dengan keseharian masyarakat kita. Kekerasan dan moralitas semakin kabur batasnya, kekerasan selalu bersembunyi diantara benar dan salah. Sebagaimana merampok dengan pembunuhan ataupun membunuh para perampok: yang satu kejahatan yang beriringan dengan kekerasan dan yang satunya kebaikan yang beriringan dengan kekerasan. Keduanya berawal dari niat yang berbeda namun berakhir kepada hal yang sama. Hal ini merupakan bagian dari hipermoralitas dimana hipermoralitas itu sendiri tindakan menaati moral dengan melanggar moral secara nyata.

Melihat orientasi pandangan masyarakat dan kebiasaan tanpa sadar mereka yang meremehkan nyawa manusia lain tersebut, menjadi fondasi kuat untuk diadakannya sebuah fasilitas arsitektur yang berfungsi 'menyadarkan' dan mengajak mereka 'berpikir kembali' atau mengedukasi akan pentingnya eksistensi manusia dan tujuan diadakannya hidup mereka di dunia, untuk menghargai setiap nyawa yang ada di dunia.



Gambar 1.2. Ilustrasi proporsi peran seseorang terhadap ancaman kekerasan yang ada. Sumber: m.suryanti.com

B. Rumusan Masalah

Masalah utama dari desain Edukasi & Penyembuhan Hipermoralitas di Surabaya ini adalah bagaimana pembagian zona ruang dan sirkulasi, serta bentuk keseluruhan bangunan dapat mempengaruhi psikologis pengunjung dan secara kognitif, afektif, dan konatif dapat mengajak mereka untuk menyadari dan turut serta dalam edukasi yang ada.

C. Tujuan Perancangan

Kehadiran proyek ini diharapkan mampu memberikan edukasi, penyembuhan dan wahana rekreasi yang dapat membawa perubahan moralitas dan mengurangi jumlah kekerasan dan pembunuhan yang ada dalam masyarakat Surabaya.

Adapun tujuan khusus dari fasilitas ini adalah:

- Menjadi tempat belajar, mengajar dan berbagi tentang moralitas dan kekerasan kepada masyarakat Surabaya bahkan Indonesia.
- Melalui bangunan tersebut, masyarakat mampu melihat kebaikan dan keburukan yang dapat mereka perbuat pada dunia.
- Masyarakat mulai menyadari betapa buruknya dunia ini tanpa peran tiap individu untuk membawa perubahan pada pendidikan psikologi kekerasan dan moralitas bangsa.
- Masyarakat keluar dari bangunan sebagai individu yang telah terbangkitkan kepekaan dan kesensitifannya akan dampak negatif kriminalitas.
- Menjadi wadah penyadaran dan rekreasi baru bagi masyarakat Surabaya dari awam hingga bekas narapidana.

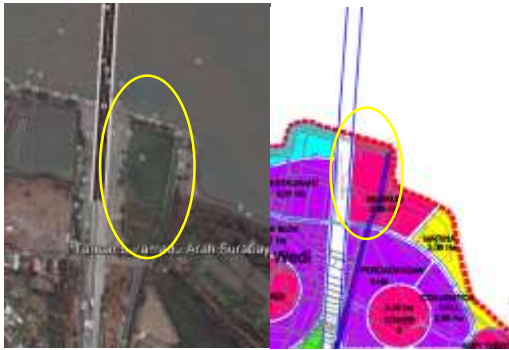
D. Data dan Lokasi Tapak

Site terletak pada UP.Tambak Wedi, Kec. Kenjeran. Site ini berada pada jalur utama kaki Jembatan Suramadu yang direncanakan pemerintah sebagai area perdagangan jasa dan komersial yang sangat besar dan hidup sebagai perbatasan Surabaya dengan Madura. Site ini sangat berpotensi menjadi ramai dan dilalui orang banyak sehingga akan sangat menguntungkan bila memilih site ini sebagai lokasi proyek yang membutuhkan banyak pengunjung dan bervisi mengubah moralitas Bangsa Indonesia seperti yang telah dikemukakan sebelumnya. Bahkan menurut BAPEKO, site itu memang direncanakan memiliki fasilitas museum di dalamnya. Hal ini akan cocok dengan fasilitas Edukasi Penyembuhan Hipermoralitas di Surabaya yang merupakan gabungan eduwisata museum dengan rehabilitasi di kaki jembatan tersebut.

Selain itu, fungsi bangunan yang terbagi menjadi beberapa fase dalam mempengaruhi psikologis seseorang, akan membutuhkan tempat yang indah dan menyenangkan bagi pengunjung. Hal itu dipenuhi dengan lokasi site yang berada di dekat selat dan rencana marina pemerintah yang memberikan pemandangan view tersendiri bagi pemilik dan pengunjung fasilitas. Para penghuni dari superblok yang akan datang pun akan melihat bangunan di site tersebut etiap harinya dari kamar mereka, dan bangunanitu seolah menyambut kedatangan masyarakat Madura dan Surabaya dengan ajarannya

yang ingin meluruskan moral yang tertanam di masyarakat.

Kelemahan site ini adalah ia tidak berada di pusat kota dan mungkin akan mudah karatan sebab ia berada dekat dengan laut. Selain akses yang jauh dari pusat (namun agak ditutupi dengan kemungkinan ramai menurut perencanaan pada masa yang akan datang), site ini juga memiliki tantangan tersendiri dimana ia harus menarik pengunjung datang dengan level yang lebih susah. Hal itu disebabkan letaknya yang berada menempel dengan *entrance* Jembatan Suramadu yang menarik orang untuk segera melewatinya.



Gambar. 1.2. Peta Lokasi Tapak

Sumber: google earth, Badan Perencanaan Pembangunan Kota Surabaya. 2010

Data Tapak

- Luas Lahan : ± 22.000 m²
- KDB : 60%
- KDH : 40%
- KLB : 160%
- GSB : 5-8 meter
- Kecamatan : Kenjeran
- Kelurahan : Tambak Wedi
- Tata Guna Lahan : Wisata

Strength pada site kaki Jembatan Suramadu ini juga memiliki potensi lain, yaitu ketinggian titik mata yang tinggi sehingga fasilitas ini mudah dilihat, adanya wisata bahari dimana terdapat banyak kapal lewat, ramainya bangunan berfungsi komersial dan wisata di tetangga site.



Gambar. 1.3. Foto Eksisting Site

Sumber: Google Earth, 2016

Selain itu juga ada terminal bus di dekat site dimana hal itu memudahkan bangunan ini semakin berpotensi untuk dikunjungi oleh masyarakat. Adanya PKL dan kehidupan kecil di jalanan bawah jembatan juga

menjadi opsi tambahan akan ramainya fasilitas Hipermodalitas ini.



Gambar. 1.4. Foto Eksisting Site

Sumber: Google Earth, 2016

Weakness dari Site ini adalah aksesnya tidak bias langsung melalui jalan besar Tol, melainkan harus melalui kolong kecil di bawah jembatan memutar agar sampai ke site.



Gambar. 1.5. Foto Eksisting Site

Sumber: Google Earth, 2016



Gambar. 1.6. Foto Eksisting Site

Sumber: Google Earth, 2016

Opportunity dan *Threat* pada site adalah fungsinya yang dikelilingi sesama komersial, dan ancaman hanya berasal dari banyaknya PKL ilegal di sekelilingnya.

DESAIN BANGUNAN

A. Konsep dan Transformasi Bentuk

Berdasarkan tujuan perancangan, masalah desain dan kebutuhan pengguna, konsep yang dirasa sesuai merupakan repetisi dan puncak kesalahan dari perjalanan hidup manusia. Konsep ini diambil dari Referent segitiga semiotika channel metafora dimana repetisi kesalahan manusia ini dilambangkan dengan grafik perjalanan perasaan yang naik turun dan adanya tower di tiap zona yang menggambarkan puncak kesalahan manusia tersebut.



Gambar 2.1. Bird Eye View bangunan

Transformasi dimulai dengan penyesuaian massa dan bentuk site yang memanjang linear. Bentuk massa tersebut kemudian diolah menjadi lekukan mengikuti orientasi view dan alur wisata bahari yang ada di laut. Adanya eksisting kapolsek Suramadu juga turut berperan dalam pemberian *space* dengan massa yang hendak didesain. Kemudian pada gambar transformasi keempat, diberikan fasilitas tambahan (hijau) yang disebar di sepanjang bangunan utama agar tidak terlalu menekan psikologis pengunjung yang berada di dalam museum. Fasilitas tambahan ini kemudian dipecah mejadi persegi persegi kecil yang memiliki variatif fungsi dari *mini café*, *mini shop*, dan *mini library* pada interiornya, sedangkan bagian eksterior dari fasilitas tambahan ini masih berperan dalam mendukung suasana menekan outdoor museum yang berkarakter *insecurity*.

Pada gambar keenam, diberikan tower sebagai puncak dari 4 zona pada massa linear museum, yaitu *untreated*, *insecurity*, *opportunities*, dan *hope*. Tower ini terbagi secara visual, sentuhan, dan pendengaran.



Gambar 2.2. Diagram Transformasi Bentuk

B. Pembagian Zona

Fasilitas Edukasi & Penyembuhan Hipermoralitas ini memiliki 6 zona, dimana 4 zona tengah masuk menjadi bagian zona museum. Zona pertama adalah zona *early life* dimana zona ini diterjemahkan sebagai area *entrance* bangunan sebagai awal kehidupan.



Gambar 2.3. Entrance bangunan.



Gambar 2.4. Potongan Entrance bangunan.

Setelah masuk pada massa bawah, pengunjung bisa memilih untuk berjalan-jalan di lantai bawah menuju fasilitas tambahan, atau naik ke lantai dua untuk masuk ke zona museum. Masuk ke dalam museum, pengunjung akan disambut dengan kisah permulaan yang ringan mengenai kejadian di kehidupan sehari-hari masyarakat. Zona ini disebut *Untreated*, dimana mengisahkan manusia-manusia pada masa kecilnya yang ditelantarkan dan mengalami masa-masa trauma dalam hidupnya dimana hal itu akan membawanya ke hipermoralitas. Terdapat pencahayaan yang terang pada zona awal ini agar tidak terlalu mencekam.



Gambar 2.4. Zona kedua, *Untreated*.

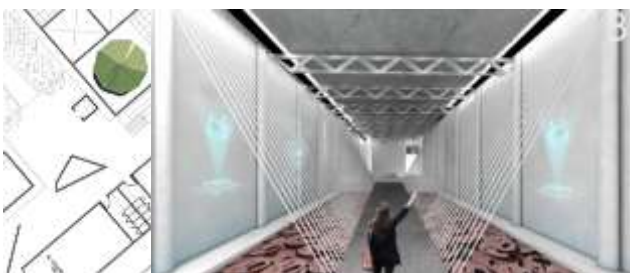


Gambar 2.5. Zona kedua, *Untreated*

Setelah itu pengunjung akan diarahkan ke zona ketiga yaitu *Insecurity*. Pada zona ini pengunjung akan diberikan tingkat perasaan yang lebih tajam dengan karakter ruang yang cenderung menekan. Permainan kemiringan dinding dan cahaya telah dimulai sejak zona ketiga hingga zona terakhir.



Gambar 2.6. Zona ketiga, *Insecurity*



Gambar 2.7. Zona ketiga, *Insecurity*

Area interior *tower* yang menjadi puncak dari perjalanan tiap zona yang mempermainkan perasaan tersebut memiliki kisah sendiri-sendiri. Salah satu *tower* ada pada gambar 2.8 dimana *tower* tersebut adalah *tower* dari zona *opportunity* (*healing area*).



Gambar 2.8. Zona keempat, *Opportunity*.

C. Eksterior Bangunan

Eksterior fasilitas Edukasi & Penyembuhan Hipermoralitas ini terbuat dari beton ekspose dan minim kaca sebagai pencahayaan linear yang berpartisipasi dalam jalannya cerita. Adanya *garden* di sekeliling fasilitas juga turut menghijaukan pemandangan sebagai transisi kaki Jembatan Suramadu dengan *view* laut.



Gambar. 2.9. Site Plan Bangunan

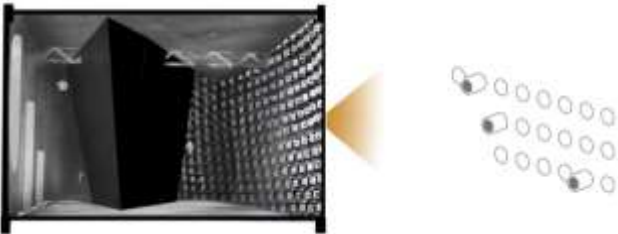
D. Pendalaman Perancangan

Oleh karena pendekatan yang dipilih adalah simbolik dengan tujuan ingin menyampaikan makna

tertentu kepada pengunjung, maka pendalaman yang dipilih agar makna tersebut tersampaikan pada dalam bangunan adalah pendalaman karakter ruang. Pendalaman karakter ruang dianggap sebagai pendalaman yang paling sesuai untuk mempengaruhi perasaan psikologis pengunjung saat perjalanan di dalam museum. Setiap ruangan yang akan dibahas memiliki karakter yang berbeda berdasarkan fungsi, kebutuhan, dan masalah yang ada.

a. Ruang Interior Museum

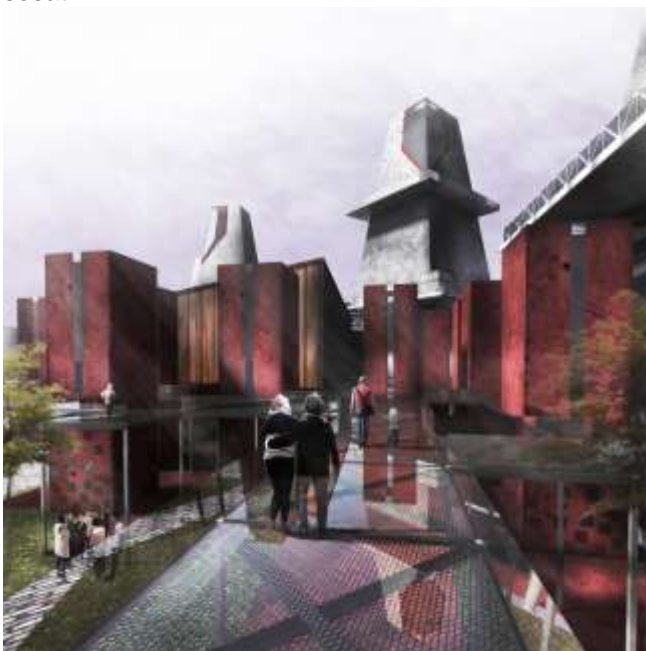
Seluruh interior museum, baik zona *untreated*, *insecurity*, maupun *opportunity* dan *hope* memiliki perbedaan karakter ruang. Pada zona *untreated*, dinding beton dibuat berporus sebagai tempat menempelkan pipa-pipa cerita. Sedangkan dinding pada ruangan ini dimiringkan 10 derajat agar menimbulkan efek distorsi. Sedangkan pencahayaan pada ruangan ini sama dengan pencahayaan pada zona *insecurity*, yaitu menggunakan pencahayaan linear untuk menuntun perjalanan mereka.



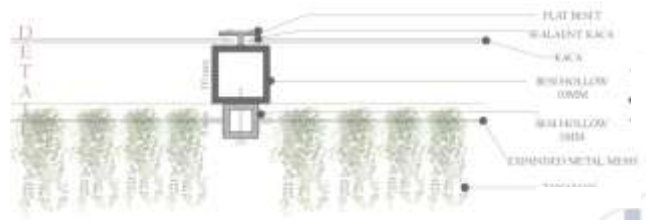
Gambar 2.10. Potongan perspektif dan pipa cerita museum.

b. Ruang Outdoor Museum

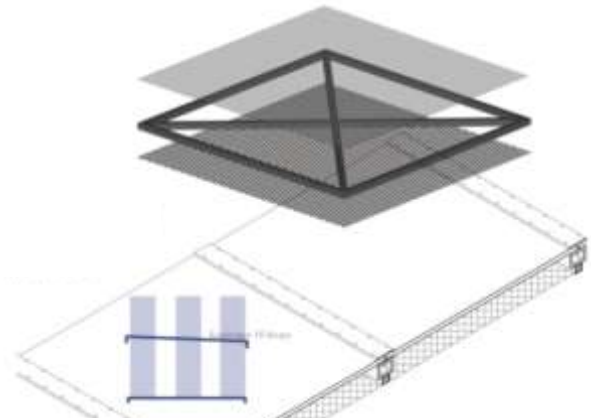
Ruang outdoor museum memiliki karakter tersendiri terlepas dari indoor museum. Outdoor museum memberikan sensasi ruang uar namun tidak terlepas sebagai bagian dari museum yang memberikan efek distorsi dan kisah hipermoralitas. Kemiringan dan detail lantai yang terdiri dari lapisan kaca dan tanaman rambat memberikan efek ngeri tersendiri bagi pengunjung yang berjalan seperti taman sesat.



Gambar. 2.11. Karakter ruang yang ingin diwujudkan di area Outdoor Museum.



Gambar. 2.12. Detail skywalk pada outdoor museum.



Gambar. 2.13. Detail skywalk pada outdoor museum



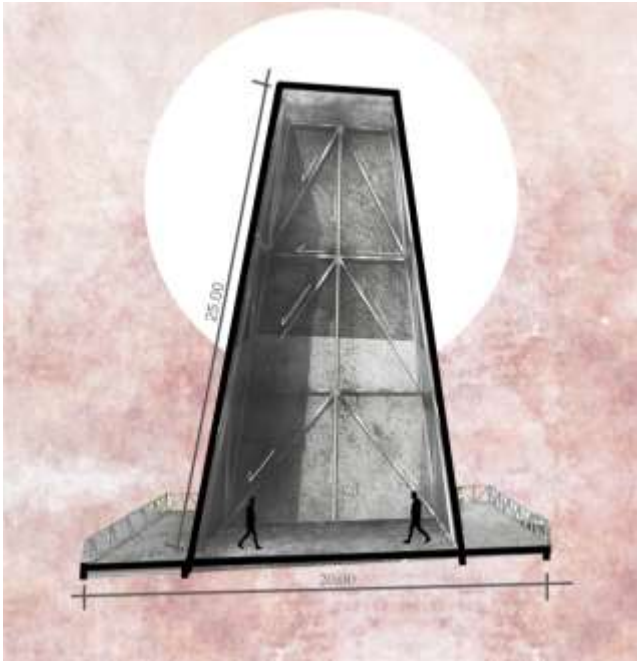
Gambar 2.14. Perspektif pedestrian parkir yang dapat melihat ke arah outdoor museum dan fasilitas komersial yang ada di lantai 1

c. Ruang Tower

Pada Ruang Tower, jalan dikhususkan terbuka menghadap pencahayaan linear yang menerus keatap tower. Hal ini bertujuan agar manusia tersebut merasa kecil dan seolah cahaya tersebut menjadi satu-satunya tujuan saat ia sampai ke dalam tower. Ada quotes khusus yang ditempel di tengah ruangan dimana akan ada kata-kata khusus yang diharapkan dapat menyentuh hati pengunjung.



Gambar 2.15. Perspektif interior Tower Opportunity

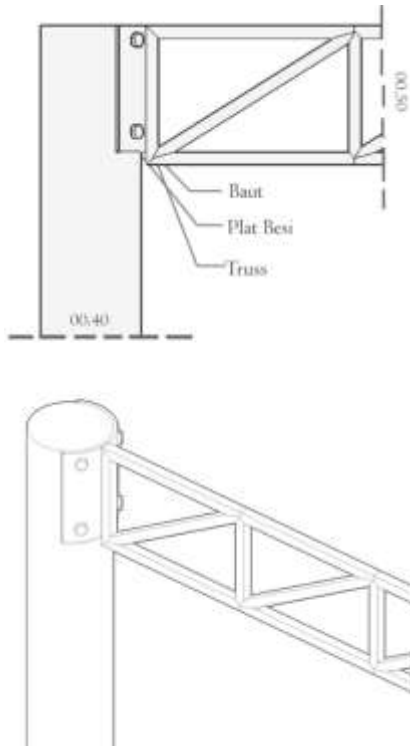


Gambar 2.16. Potongan perspektif Tower.

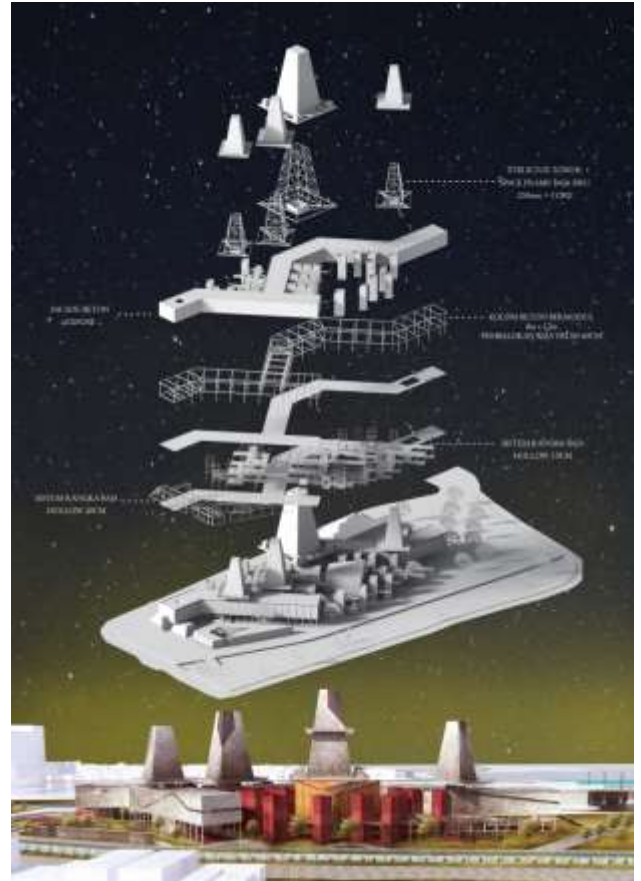
Material interior masih tetap ekspose beton untuk mempertahankan kesatuan karakter ruang museum, perbedaannya pada tower ini dengan ruang lain hanya terletak pada pencahayaannya yang berasal dari puncak dan juga ketinggiannya yang dimainkan untuk memberikan kekhususan momen di dalam ruangan.

E. Struktur Bangunan

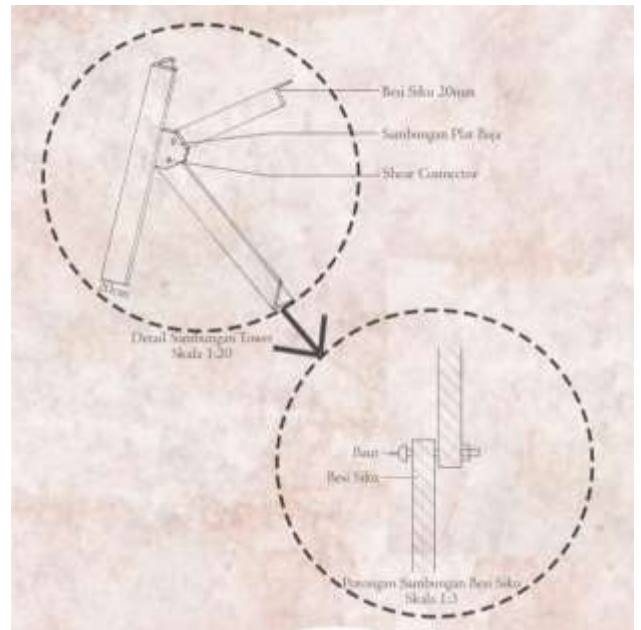
Massa linear pada bangunan yang berliku-liku menggunakan gabungan sistem struktur beton dan baja. Kolom bangunan menggunakan beton dengan jarak 8 m, sedangkan lebar bangunan berukuran 12m dibantu oleh truss baja yang diekspos sebagai tambahan view dalam museum.



Gambar 2.16. Potongan dan isometrik detail sambungan kolom dan balok.

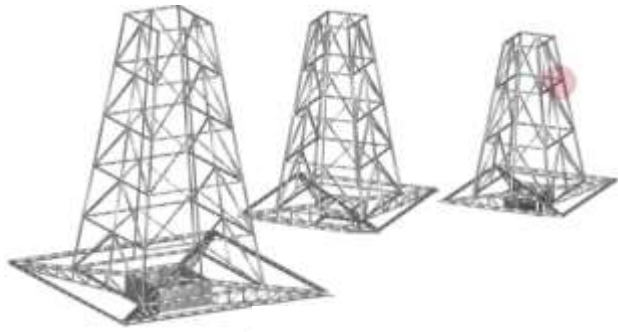


Gambar 2.17. Aksonometri Struktur.



Gambar 2.18. Detail Sambungan baja tower.

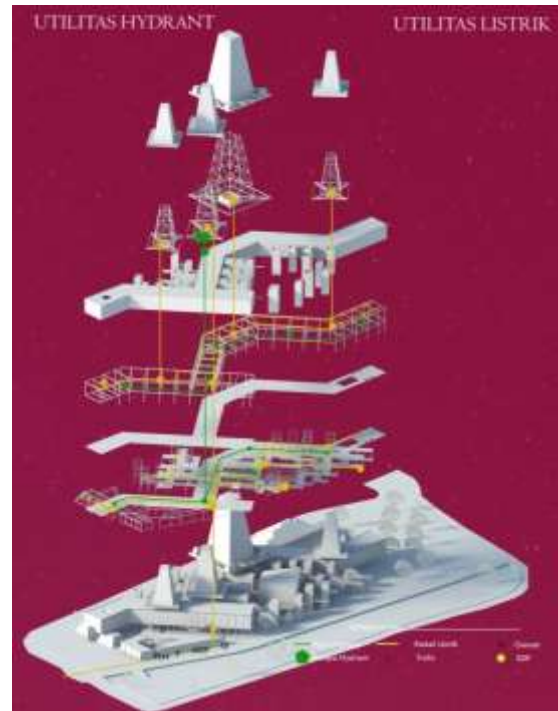
Struktur pada tower yang tinggi menggunakan baja siku 20cm berbentuk truss agar stabil dan kuat. Setiap pertemuan dihubungkan oleh lempengan plat baja yang dibaut untuk menghubungkan dengan baja siku lainnya. Lalu pada bagian cantilever bawah Tower tersebut terdapat cantilever berjarak variatif diatas 12m. Menggunakan truss segitiga, pada masing-masing sudut diberi 2 truss agar kuat dan stabil.



Gambar 2.19. Struktur Tower.

F. Sistem Utilitas

Bermula dari PDAM pemerintah, suplai air bersih berjalan dari tandon bawah menuju ke pompa lalu menuju shaft menerus dari lantai satu hingga lantai teratas. Sebagian air bersih dipompa menuju ke tandon atas kemudian ke toilet. Air kotor dari kamar mandi tiap – tiap massa disalurkan lewat shaft menuju sumur resapan sedangkan kotoran dialirkan menuju *septic tank* terlebih dahulu sebelum ke sumur resapan



Gambar 2.21. Utilitas Listrik & Hydrant



Gambar 2.20. Utilitas Air.

Untuk listrik dari PLN dialirkan menuju ke trafo kemudian ke MDP lalu ke SDP menuju ke ruangan-ruangan yang membutuhkan. Lalu pada MDP dihubungkan dengan genset agar pada saat lampu mati, listrik bisa tetap menyala. Ruangan-ruangan utilitas ini terletak pada lantai 1 di massa kecil disamping massa utama bergabung dengan ruang pegawai dan pengelola Fasilitas Edukasi & Penyembuhan Hiper-moralitas tersebut.

KESIMPULAN

Desain perancangan fasilitas Edukasi & Penyembuhan Hiper-moralitas ini bertujuan membagikan kisah nyata seputar kejadian-kejadian dengan harapan dapat mengedukasi ringan masyarakat akan moralitas yang benar dan merubah cara pandang masyarakat pengunjung. Transformasi bentuk, pembagian zoning dan ruang diatur berdasarkan zona perasaan yang ditimbulkan dalam perjalanan museum. Melalui pendalaman karakter ruang tiap zona makin dikuatkan maknanya melalui pemilihan material, cahaya dan tekstur, serta suara yang menimbulkan makna-makna khusus.

DAFTAR PUSTAKA

Crosbie, M.J.; Watson D. (1997). *Time-Saver Standards for Architectural Design*. New York: McGraw-Hill.

Firestone, Lisa. (2015). *The Making of Murderer*. Retrieved December 3, 2015 from: <https://www.psychologytoday.com/blog/compassion-matters/201504/the-making-murderer>

Indonesia. Badan Perencanaan dan Pembangunan Kota Surabaya. (2008). *Penyusunan Rencana Detail Tata Ruang Kota Unit Pengembangan Tambak Wedi*. Badan Perencanaan dan Pembangunan Kota Surabaya. Dinas Cipta Karya dan Tata Ruang Surabaya. Surabaya: Author.

Indonesia. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Surabaya. (2014). *Pariwisata Surabaya*. Retrieved December 4, 2015, from <http://pariwisatasurabaya.com>

Indonesia. Direktorat Museum. (2008). *Pedoman museum Indonesia*. Direktorat Museum. Direktorat Jendral Sejarah dan Purbakala. Departemen Kebudayaan dan Pariwisata. Jakarta: Author.

Neufert, E. (2012). *Architect's Data*. Wiley - Blackwell.

This criminal psychologist explains in one sentence why murderers aren't evil. (n.d). Retrieved December 4, 2015 from: <https://www.psychologytoday.com/blog/compassion-matters/201504/the-making-murderer>

Sutaarga, M. A. (1998). *Pedoman penyelenggaraan dan pengelolaan museum*. Direktorat Jendral Kebudayaan. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta: Author.