

# SARANA PENDUKUNG MUSEUM LAWANG SEWU SEMARANG

Erwin Rudrasono dan Dr. Ir. Maria I. Hidayatun, M.A.  
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra  
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
E-mail: erwinrudra@gmail.com; mariaih@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan (*bird-eye view*) Sarana Pendukung Museum Lawang Sewu Semarang, Jawa Tengah

## ABSTRAK

Proyek ini merupakan fasilitas yang memperkenalkan tentang apa itu bangunan Lawang Sewu. Seperti yang kita ketahui bersama, bangunan Lawang Sewu merupakan bangunan cagar budaya yang sudah berdiri sejak tahun 1904 dan selesai pada tahun 1907. Bangunan Lawang Sewu ini dulu merupakan bangunan perkantoran dari *Nederland-Insche Spoorweg Maatschappij* (NIS), banyak dari kita baik warga kota Semarang dan wisatawan kurang begitu mengerti bahkan tidak tahu tentang sejarah sesungguhnya dari bangunan Lawang Sewu. Sarana pendukung bangunan museum Lawang Sewu Semarang akan menjadi menjadi salah satu bangunan pendukung yang menjelaskan tentang sejarah dari bangunan Lawang Sewu, bagaimana perkembangannya dari tahun ke tahun, dan bagaimana perkembangan fungsi bangunannya yang bersifat informatif dan edukasi. Fasilitas ini akan dilengkapi dengan museum, galeri, perpustakaan, komunitas plaza, auditorium, dan *cafe*. Pendekatan simbolik diterapkan untuk menjawab permasalahan desain, yaitu bagaimana merancang sebuah fasilitas yang mengekspresikan sejarah dari bangunan Lawang Sewu, serta mawadahi banyaknya informasi tentang sejarah perkembangan bangunan cagar budaya tersebut. Sedangkan konsep perancangan yang diaplikasikan adalah *beautiful-tragedy*, dan didukung oleh pendalaman karakter ruang untuk menciptakan kesan ruang dari sejarah bangunan Lawang Sewu.

Kata Kunci: Bangunan Pendukung, Sejarah, Semarang, Simbolik

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan maritim yang memiliki banyak sekali sejarah didalamnya. Masing-masing dari kota yang ada di Indonesia memiliki sejarah yang membentuk citra yang sudah melekat di kota tersebut, sehingga tidak diragukan lagi apabila negara Indonesia memiliki kekayaan akan sejarah yang ada didalamnya. Peran sejarah sangat penting dalam melatar belakangi arah pembangunan kota kedepannya. Kerap kali masyarakat Indonesia masih belum mengetahui benar tentang sejarah yang mempengaruhi berdirinya kota kelahiran mereka dan mengabaikan hal dan menjadikan bagian hal yang tidak penting.

Seperti halnya sejarah bangunan Lawang Sewu Semarang, warga kota Semarang tidak mengetahui sejarah tentang bagaimana berdirinya dan apa pengaruh bangunan Lawang Sewu bagi kota Semarang, bagaimana urutan kejadian yang terjadi di bangunan Lawang Sewu yang berperan penting dalam pembangunan kota Semarang sehingga menjadi sebuah makna yang kurang berarti dan dilupakan begitu saja. Peran bangunan Lawang Sewu di Semarang saat ini tidak begitu dipandang sebagai aset yang berharga yang sebetulnya dapat dikembangkan lebih luas dan dapat dijadikan sarana penunjang pariwisata. Terutama untuk meningkatkan kunjungan wisatawan domestik dan asing di kota Semarang.

Masyarakat kota dan wisatawan tidak tertarik untuk mengunjungi bangunan Lawang Sewu dikarenakan akibat budaya nenek moyang yang sudah melekat di masyarakat itu sendiri, mereka menganggap bangunan Lawang Sewu hanyalah sebagai gudang tempat penyimpanan benda-benda purbakala dan lama-kelamaan mendapatkan kesan bangunan tua yang mistis.

Menurut *Tribunnews* 2015, meskipun bangunan Lawang Sewu sudah di renovasi dengan cara menghilangkan sisi mistis dari bangunan tersebut, banyak wisatawan yang masih was-was pada saat mengunjungi bangunan Lawang Sewu. Hal ini dikarenakan kesan bangunan tua yang sudah lama tidak terurus dengan baik sejak dulu dan sudah menjadi imej bangunan mistis sejak lama. Kesan ini sudah tersebar hingga luar kota Semarang, sehingga bangunan ini sudah direnovasi dengan baik dan bahkan bisa mengundang pengunjung baik warga Semarang maupun wisatawan, tetap saja masih sedikit wisatawan yang berani mengunjungi bangunan Lawang Sewu ini seutuhnya.

Benda-benda bersejarah yang berada di bangunan Lawang Sewu belum terhitung lengkap, benda bersejarah yang ada tidak bisa memberikan informasi yang jelas. Informasi yang ada tidak mendukung sejarah dari bangunan Lawang Sewu itu sendiri. Sehingga pengunjung yang datang jarang melihat benda-benda bersejarah yang ada melainkan hanya datang untuk melihat bangunan itu sendiri dan menggunakannya sebagai objek foto semata.

Melihat realita yang ada diatas, perlu disadari adanya suatu wadah yang bisa menampung adanya benda-benda bersejarah berhubungan dengan bangunan Lawang Sewu. Bersifat informatif dan edukatif yang bisa dinikmati oleh kalangan masyarakat kota Semarang, wisatawan domestik, dan wisatawan asing untuk bisa mengetahui tentang sejarah berdirinya bangunan Lawang Sewu Semarang. Tidak hanya itu saja, melainkan dapat menghilangkan kesan mistis yang terdapat di bangunan Lawang Sewu ini sehingga baik warga maupun wisatawan bisa datang dan mempelajari sendiri tentang bangunan ini beserta dengan sejarah yang ada.

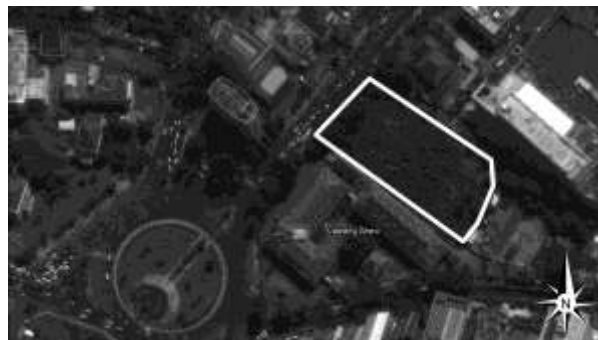
**B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain proyek ini adalah bagaimana merancang sebuah museum dengan tatanan zona yang runtut, nyaman, menarik, dan jelas sehingga dapat membuat pengunjung yang datang menjadi terpenuhi kebutuhannya serta bagaimana merancang sebuah bangunan eksisting yang saling berkoneksi dengan bangunan museum Lawang Sewu Semarang sehingga pengunjung merasakan adanya keharmonisan antara bangunan lama dengan yang baru.

**C. Tujuan Perancangan**

Tujuan perancangan proyek ini adalah untuk memberikan informasi tambahan yang bersifat edukatif tentang bangunan museum Lawang Sewu Semarang.

**D. Data dan Lokasi Tapak**



Gambar 1. 1. Lokasi tapak

Lokasi tapak terletak di kompleks Tugu Muda, Sekayu, Kecamatan Semarang Tengah dan merupakan lahan kosong. Tapak berada Tapak berada Tapak bersebelahan dengan bangunan museum Lawang Sewu yang merupakan bangunan cagar budaya, dekat dengan jalan utama, mall Duta Pertiwi, gedung Balai Kota Semarang, serta terdapat bangunan pendidikan yang terletak di sekitar site yang membuat kawasan ini ramai wisatawan



Gambar 1. 3. Lokasi tapak eksisting.

**Data Tapak**

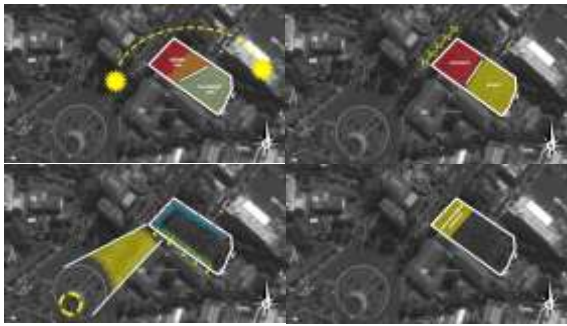
- Nama jalan : Jl. Pemuda
- Status lahan : Tanah kosong
- Luas lahan : 8500 m<sup>2</sup>
- Tata guna lahan : Komersil
- Garis sepadan bangunan (GSB) : 16 meter
- Koefisien dasar bangunan (KDB) : 60%
- Koefisien luas bangunan (KLB) : 180%
- Tinggi Bangunan : 5 meter

(Sumber: Bappeda Semarang)



**DESAIN BANGUNAN**

**A. Analisa Tapak dan Transformasi Bentuk**



Gambar 2. 1. Analisa tapak

Area komunal diletakkan pada area dengan paparan matahari terpanjang yaitu area Utara – Barat – Timur, sedangkan bukaan atau *inlet* dioptimalkan pada area Barat Daya - Tenggara untuk memaksimalkan konektivitas antara bangunan museum Lawang Sewu dengan bangunan pendukung,



Gambar 2. 2. Transformasi Bentuk

Pintu masuk untuk menuju bangunan terletak di bangunan museum Lawang Sewu dan pintu keluar pada lahan baru, dinding pagar pembatas antara lahan baru dengan lahan eksisting dihilangkan lalu diganti dengan plasa yang menghubungkan kedua lahan. Pintu masuk untuk menuju ke lahan baru terletak pada sisi belakang bangunan Lawang Sewu. Jarak antara bangunan museum Lawang Sewu dengan pendukung adalah 38,5 meter karena bangunan pendukung ini berperan sebagai latar belakang dari bangunan museum Lawang Sewu.

**B. Pendekatan Perancangan**

Berdasarkan masalah desain, pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan simbolik dengan *channel intangible paradox-metaphor*, dimana “sejarah” akan menjadi konteks yang disimbolkan.



Gambar 2. 3. Segitiga semiotika konsep pendekatan.

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI), sejarah dapat diartikan sebagai kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau serta pengetahuan atau uraian tentang peristiwa dan kejadian yang benar-benar terjadi dalam masa lampau. Sedangkan sejarah dari bangunan museum Lawang Sewu memiliki sejarah yang cukup kelam dibalik bangunan dengan sisi arsitektur yang indah. Maka muncullah konsep “*Beautiful-Tragedy*” yang akan ditransformasikan ke dalam bentuk arsitektur yaitu *reflection*. Menurut DK Ching, bentuk *reflection* akan memberikan kesan sesuatu yang memantulkan dan menunjukkan objek secara utuh apa yang di pantulkan. Sedangkan bentuk dasar massa yang diambil adalah kotak, dimana kotak dapat memwadahi banyaknya kegiatan secara optimal dan efisien. Sedangkan aplikasi refleksi tampak dari material yang memiliki sifat memantulkan dan terdapat plasa yang akan menjadi elemen pemersatu dari massa lama dan baru.

**C. Tabel Signified-Signifier**

	HORRIFIC	TRAGEDY	BEAUTIFUL
arti	menyampaikan pesan yang menakutkan dan mengerikan	menyampaikan pesan yang menyedihkan dan menyakitkan	menyampaikan pesan yang indah dan menyenangkan
simbol/bentuk	☹️	👤	🕊️
warna	hitam, merah	merah, hitam	hijau, kuning, biru
tekstur	kasar	kasar	halus
material	batu, beton, logam	beton, logam	plaster, kayu, logam
karakter	kuat & kaku	menakutkan	ringan
struktur	masif	ringan - masif	ringan
pencapaian	religius, etnis, sosial	religius, etnis, sosial	lingkungan

Gambar 2. 4 Tabel konsep pendekatan perancangan.

Pemilihan material yang akan merepresentasikan karakteristik dari bangunan, sehingga memiliki kesan yang menyatu antara massa lama dengan massa baru, dan massa baru dapat merepresentasikan sejarah yang terjadi di bangunan museum Lawang Sewu.

**D. Perancangan Tapak dan Bangunan**



Gambar 2. 4. Site plan



Gambar 2. 5. Tampak keseluruhan

Bidang tangkap terletak pada jalan pemuda yang merupakan jalan utama dari site yang terhubung dengan tugu muda dimana tugu muda merupakan jantung dari kota Semarang sehingga jalan tersebut sering dilalui oleh transportasi. *Main entrance* terletak di depan dan menghadap ke arah jalan utama yang juga bersifat mengundang dan berfungsi sebagai massa penangkap. Akses masuk kendaraan bermotor terletak pada jalan utama, yaitu Jl. Pemuda bagian barat daya, sedangkan Jl. Pemuda bagian timur laut merupakan akses keluar.

Fasilitas ini dapat dinikmati dari segala arah dengan banyak ruang berkumpul atau *community space* bagi pengunjung untuk saling berinteraksi, dan menimbulkan kesan pembelajaran yang kuat. Material yang digunakan pada eksterior adalah material yang menampilkan kesan arsitektur yang memrefleksikan dari bangunan lawang sewu, yaitu curtain wall pada bagian fasad dan dak beton pada bagian atap.

E. Fasilitas Bangunan

Pada area museum terdapat beberapa fasilitas, beberapa diantaranya:

1. Museum bangunan Lawang Sewu  
Galeri sejarah bangunan Lawang Sewu, Galeri sejarah perang lima hari di Semarang.
2. *Coffee shop*
3. Ruang *Workshop*
4. Kantor Pengelola museum
5. Galeri kontemporer
6. Perpustakaan
7. Auditorium



Gambar 2. 6. Perspektif eksterior

Fasilitas pengelola dan servis meliputi: *head office*, kantin karyawan, dan kantor karyawan.

Sedangkan pada area *outdoor* terdapat plasa yang menghubungkan antara massa Lawang Sewu dengan massa pendukung.



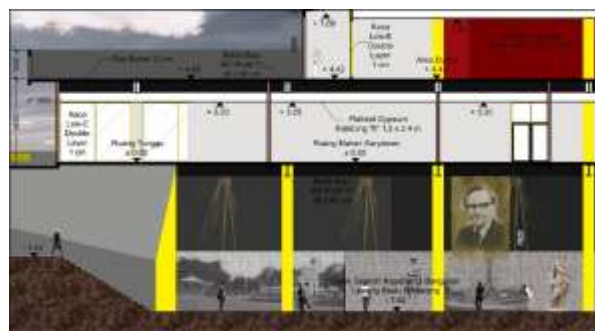
Gambar 2. 7. Perspektif suasana ruang luar

F. Pendalaman Desain

Pendalaman yang dipilih adalah karakter ruang, untuk mengekspresikan perjalanan sejarah yang terjadi di bangunan Lawang Sewu.

1. Ruang Entrance Museum

Karena ingin menciptakan kesan ruang yang cukup tinggi, sesuai dengan pada masa pertama kali dibangunnya bangunan Lawang Sewu oleh Belanda, kesan ruang yang tampak adalah tinggi serta terlihat mewah dan terdapat selasar yang luas agar pengunjung dapat berinteraksi satu dengan lainnya.



Gambar 2. 8. Elevasi jarak dari lantai dengan plafond ruang *entrance*

Berdasarkan sifat ruang yang ingin dihadirkan dengan karakter ruang dengan cara menggunakan material keramik marmer, *unfurnished concrete wall*, lampu dengan warna putih atau yang bersifat *cold*.



Gambar 2. 9. Suasana ruang *entrance* museum



2. Ruang Perenungan

Menghadirkan ruangan dengan memberikan informasi tentang pahlawan yang sudah berjasa baik dalam pembangunan Lawang Sewu maupun yang sudah mempertahankan bangunan Lawang Sewu dari masa penjajahan. Dibutuhkanlah ruangan dengan pencahayaan alami untuk memaksimalkan sifat dari perenungan itu sendiri, serta kesan ruangan dengan elevasi yang lebih pendek sehingga pengunjung akan terasa lebih tertekan.



Gambar 2. 10. Elevasi jarak dari lantai dengan plafond ruang perenungan

Sifat ruang yang ingin dihadirkan dengan karakter ruang dengan cara menggunakan material keramik marmer, *unfurnished concrete wall* yang terasa kasar, lampu yang minim tetapi banyak menggunakan pencahayaan alami



Gambar 2. 11. Suasana ruang perenungan



Gambar 2. 12. Suasana ruang perenungan



Gambar 2. 13. Suasana ruang perenungan

3. Plasa

Menghadirkan area plasa dengan suasana yang luas, seperti yang ada di bangunan Lawang Sewu, dimana baik dari bangunan maupun pengunjung dapat saling berinteraksi antara satu dengan yang lain. Plasa ini juga menghubungkan antara massa pendukung dengan massa Lawang Sewu, jarak antara massa Lawang Sewu dengan massa pendukung mencapai 38,5 meter. Dengan jarak yang cukup lebar maka pengunjung dapat melihat pula keindahan dari bangunan Lawang Sewu secara utuh.



Gambar 2. 14. Elevasi jarak antara massa Lawang Sewu dengan massa pendukung

Berdasarkan sifat ruang yang ingin dihadirkan dengan karakter ruang dengan cara menggunakan material yang alami seperti batu alam, tanaman, dan pohon, agar plasa terasa luas dan pengunjung dapat berinteraksi antar orang dengan bangunan.



Gambar 2. 15. Suasana plasa bila dilihat dari bangunan Lawang Sewu



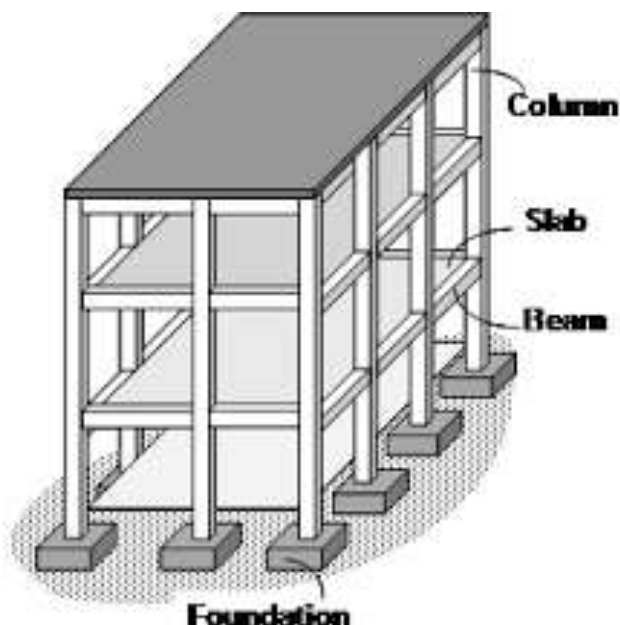
Gambar 2. 16. Suasana plasa bila dilihat dari bangunan pendukung



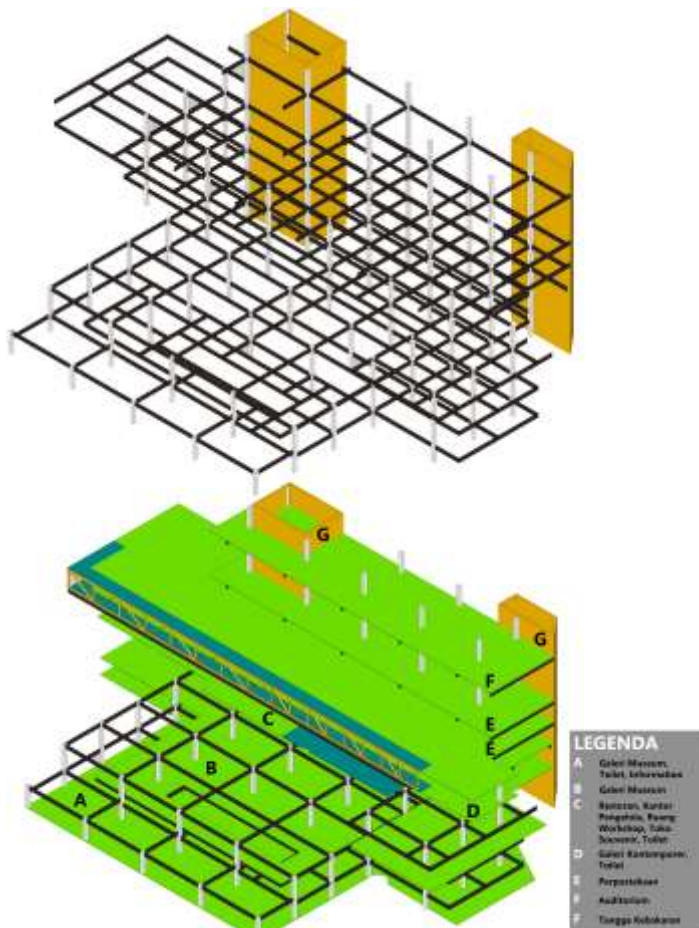
Gambar 2. 17. Suasana plasa bila dilihat plasa itu sendiri

G. Sistem Struktur

Pada bangunan pendukung menggunakan struktur baja dengan modul dikarenakan bangunan ini berbentuk kotak 8 x 12,5 meter. Kolom pada bangunan menggunakan ukuran 80x80 cm dan dimensi balok (1/20 bentang) 40x80 cm. Baja yang digunakan untuk balok menggunakan balok baja profil "I" WF dengan ketebalan 12 mm sedangkan untuk kolom menggunakan baja profil "H" WF dengan ketebalan 12 mm.



Gambar 2. 18. Sistem struktur rangka konstruksi baja.  
Sumber: world-housing.net



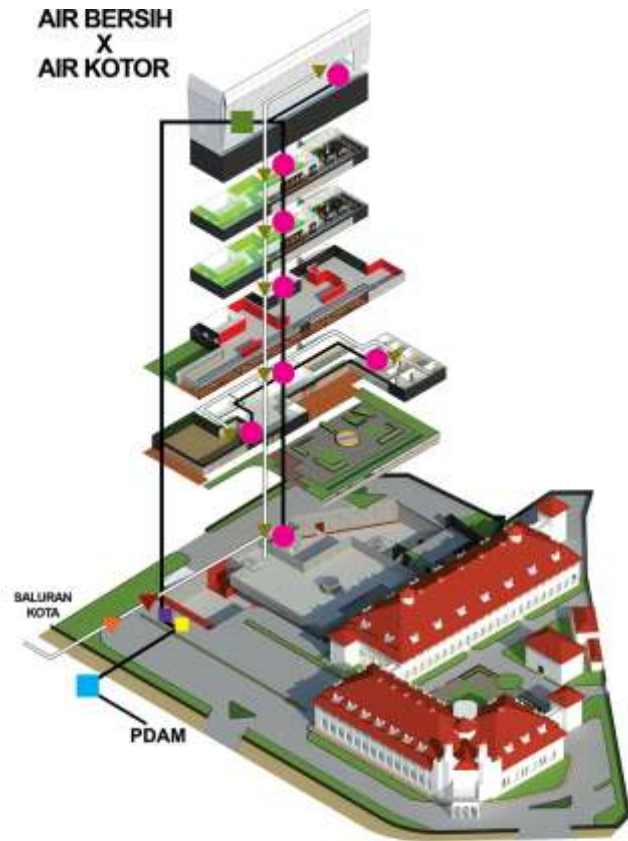
Gambar 2. 19. Penyaluran beban sistem struktur *space frame* dan rangka

H. Sistem Utilitas

1. Sistem Utilitas Air Bersih dan Kotor

Sistem utilitas air bersih menggunakan sistem *downfeed* yang menyalurkan air dari atas kemudian disalurkan menuju toilet tiap lantai dan *coffee shop* di lantai 1 menggunakan pompa. Sedangkan untuk penyaluran air kotor pada bangunan pendukung adalah dari toilet tiap lantai turun menuju ke *septic tank* dan sumur resapan. Letak area utilitas untuk air bersih dan kotor terletak di area depan bangunan pendukung.





Gambar 2. 2. Isometri utilitas air bersih dan kotor

2. Sistem Utilitas Air Hujan

Sistem utilitas air bersih menggunakan bak kontrol pada perimeter tiap sudut bangunan yang kemudian akan dihubungkan ke bak kontrol pada perimeter tapak, dan akan dibuang ke sungai dan saluran kota.

3. Sistem Tata Udara

Sistem tata udara menggunakan sisem VRV (*Variable Refrigerant Volume*) pada *performance hall*. Sistem ini memiliki tingkat kebisingan rendah, hemat listrik, dan hemat tempat. Sistem ini juga dapat mengatur jadwal dan temperatur AC secara komputerisasi. Sedangkan sistem penghawaan pada massa yang lain menggunakan AC split dan penghawaan alami.



Gambar 2. 24. Isometri sistem tata udara

4. Sistem Listrik

Distribusi listrik menggunakan gardu PLN yang kemudian didistribusikan melalui trafo, genset, MDP, dan SDP pada tiap massa.



Gambar 2. 25. Isometri sistem tata udara

### KESIMPULAN

Perancangan Sarana Pendukung Bangunan Museum Lawang Sewu Semarang ini menanggapi permasalahan tidak adanya informasi yang bersifat edukatif tentang sejarah dari bangunan Lawang Sewu itu sendiri. Banyak dari kita baik warga Semarang maupun wisatawan kurang atau tidak mengerti tentang sejarah dari bangunan Lawang Sewu, maka dari itu diciptakanlah sebuah wadah yang bersifat informasi dan edukatif untuk menunjang permasalahan tersebut. Terdapat pula fasilitas seperti museum, galeri, perpustakaan, komunitas plaza, auditorium, dan *cafe*.

Adanya Sarana Pendukung Bangunan Museum Lawang Sewu Semarang diharapkan dapat menjadi sarana edukasi di bidang sejarah, khususnya bagi pengunjung kota Semarang, agar dapat kembali mengenal bangunan Lawang Sewu sehingga dapat menjadikan bangunan cagar budaya tersebut menjadi lebih hidup.

### DAFTAR PUSTAKA

- Antoniades, A.C. (1992). *Poetics of architecture: theory of design*. Amerika: Wiley.
- Chiara, J.D. & Callender, J. (Eds.). (1983). *Times saver standards for building types* (2nd ed.). Singapore: McGraw-Hill Book Co.
- Flinders University. (n.d.). *Piaget's stage of cognitive development*. Retrieved January 6, 2016 from <http://ehlt.flinders.edu.au/education/DLiT/2000/Piaget/stages.htm>.
- Kamus besar bahasa indoneisa (KBBI) online*. (2014). Museum. Retrieved January 16, 2015 from <http://kbbi.web.id/museum>.
- Neufert, E. (1989). *Data arsitek* (Jilid 1) edisi kedua (Sjamsu Amril, Trans.) Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Mahfud, E. (2014) *Persyaratan dan kriteria ruang museum e-architecture and design*. Retrieved January 9, 2016 from <http://www.bijeh.com/2014/10/persyaratandan-kriteria-ruang-galeri.html>
- Neufert, E. (1989). *Data arsitek* (Jilid 2) edisi kedua (Sjamsu Amril, Trans.). Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Singapore. Urban Redevelopment Authority. (n.d.). *Singapore city gallery*. Retrieved January 16, 2016 from <http://www.ura.gov.sg/uol/citygallery/?p1=About&p2=singapore-city-gallery>