

Museum Sejarah Pertempuran Surabaya, di Surabaya.

Samuel Harjanto dan Ir. Handinoto, M.T.
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
samuelharjanto95@gmail.com; handinot@peter.petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan (*bird-eye view*) Museum Sejarah Pertempuran Surabaya, di Surabaya.

ABSTRAK

Museum Sejarah Pertempuran Surabaya merupakan fasilitas wisata yang bertujuan untuk meningkatkan sikap kepedulian generasi muda terhadap peninggalan-peninggalan sejarah pertempuran pada masa lampau. Dan juga untuk meningkatkan jumlah pariwisata di kota Surabaya. Kota Surabaya dikenal sebagai kota Pahlawan yang memiliki banyak sekali peninggalan sejarah dan bangunan cagar budaya. Hal ini dapat menjadi daya tarik bagi wisatawan untuk lebih mengenal peristiwa sejarah pertempuran 10 November 1945. Peristiwa 10 November tersebut menjadikan kota Surabaya dikenal sebagai kota Pahlawan. Fasilitas ini akan dilengkapi fasilitas publik, yaitu *entrance area*, *ticketing area*, *seating area*, *food central*, *library*, *souvenir area*. Menggunakan pendekatan sistem yang menekankan pada sirkulasi, bertujuan untuk membawa pengunjung merasakan cerita peristiwa sejarah pertempuran kota Surabaya melalui hubungan antar ruang dengan bantuan teknologi digital. Suasana ruang dalam bangunan juga mengekspresikan suasana setiap perjalanan pertempuran kota Surabaya.

Kata Kunci: Program Ruang, Museum, Teknologi Digital, Surabaya, Cagar Budaya.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

JULUKAN Surabaya sebagai Kota Pahlawan meninggalkan bangunan-bangunan yang bernilai sejarah. Setidaknya Surabaya memiliki 163 bangunan dan lingkungan cagar budaya yang merupakan identitas Kota Surabaya. Namun pada kenyataannya saat ini pembangunan yang destruktif pasca modernisasi mengancam keberadaan bangunan cagar budaya tersebut sehingga terancam pengusuran. Banyak keberadaan bangunan Cagar Budaya di Surabaya yang kaya akan nilai historis kondisinya sangat memprihatinkan, terkesan tidak terawat dan terlantar. Jika hal itu tidak diperhatikan maka lama kelamaan identitas Kota Surabaya akan hilang termakan oleh waktu serta menjadikan Surabaya sebagai kota tanpa jejak sejarah. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menjaga dan melestarikan peninggalan sejarah yaitu melalui adanya museum. Menurut Gunawan Ponco Putro selaku kepala Museum Mpu Tantular, tingkat kunjungan wisatawan ke sejumlah museum di Indonesia masih tergolong sangat rendah, terutama dibandingkan dengan volume kunjungan wisata budaya dan sejarah pada museum-museum di luar negeri. Kendala bagi keberadaan museum yang ada saat ini adalah kurangnya minat masyarakat terhadap museum.



Gambar 1. 1. Grafik Tingkat Kunjungan Wisatawan Museum di Indonesia. Sumber: Depbudpar, 2010

Banyak masyarakat yang masih menganggap museum sebagai tempat yang tidak menarik untuk dikunjungi, karena selama ini masyarakat memiliki kesan bahwa museum identik dengan bangunan kuno dan tidak menarik. Sehingga minat masyarakat terhadap museum di Indonesia masih sangat rendah dan enggan untuk melakukan wisata ke museum. Pada kenyataannya, banyak museum di Indonesia yang tidak dirawat dan dikelola dengan baik. Kondisi ini semakin sulit dengan rendahnya minat masyarakat untuk mengunjungi museum. Padahal seharusnya museum dapat dikelola dan dikemas dengan menarik, sehingga dapat menjadi pilihan tempat rekreasi yang nyaman dan menarik bagi masyarakat. Masyarakat masa kini lebih cenderung memilih untuk pergi ke *shopping mall*, atau ke tempat-tempat lain yang lebih modern dibandingkan museum. Seiring berkembangnya teknologi, museum dapat melakukan inovasi baru dengan cara menggunakan sistem teknologi digital agar lebih menarik dan kreatif dalam proses penyampaian informasi kepada wisatawan. Dengan menggunakan teknologi, kualitas mutu pendidikan di Indonesia akan meningkat. Media pembelajaran berbasis teknologi dan pemanfaatan e-learning masih belum banyak dikembangkan dan dimanfaatkan di Indonesia, sehingga dengan menyediakan fasilitas wisata museum berbasis teknologi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan minat wisatawan museum di Indonesia.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain proyek ini adalah bagaimana merancang museum yang dapat menceritakan suasana kejadian sejarah perjuangan kota Surabaya melalui hubungan antar ruang dan menggunakan bantuan teknologi digital agar dapat menarik minat masyarakat.

Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan proyek ini adalah untuk menciptakan objek wisata mengenai sejarah kota surabaya di daerah surabaya barat yang merupakan area berkembang, dan meningkatkan edukasi sejarah pada generasi muda dengan cara modern berbasis teknologi digital agar menarik minat masyarakat berkunjung ke museum.

Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1. 2. Lokasi tapak

Lokasi tapak terletak di Jalan Raya Babatan Unesa, Surabaya. Tapak berada dekat dengan Perumahan Graha Family, campus Unesa, SMA Kristen Petra 1, Pakuwon Mall,dll. Lokasi berada pada daerah Surabaya Barat yang memiliki perkembangan penduduk yang cukup tinggi dan merupakan tidak memiliki nilai sejarah sehingga berpotensi untuk meningkatkan pendidikan mengenai sejarah pada daerah Surabaya barat.



Gambar 1. 3. Lokasi tapak eksisting. (sumber : Google Earth)

Data Tapak	
Nama jalan Unesa.	:Jl.Raya Babatan Unesa.
Status lahan	: Lahan kosong
Luas lahan	: 15.798 m2
Tata guna lahan	:Jasa dan Perdagangan
Garis Sepadan Bangunan Utara	: 10 meter.
Garis Sepadan Bangunan Barat	: 10 meter.
Garis Sepadan Bangunan Timur	: 5 meter.
Garis Sepadan Bangunan Selatan:	5 meter.
Koefisien dasar bangunan (KDB)	: 60%
Koefisien dasar hijau (KDH)	: 10%
Koefisien luas bangunan (KLB)	: 210%
(Sumber: Bappeko Surabaya)	

DESAIN BANGUNAN

Program Ruang

Pada museum sejarah ini terdapat beberapa fasilitas, diantaranya:

- Entrance area
- Museum Sejarah
- Souvenir area
- Food central
- Library
- Basement
- Kantor Pengelolah

Terdapat pula fasilitas publik sebagai pelengkap, yaitu: Ticketing area, seating area, mini gallery, temporary gallery(leaseable).



Gambar 2. 1. Perspektif eksterior

Fasilitas pengelola dan servis meliputi: kantor pengelola, kantin karyawan, dan musholla.

Sedangkan pada area *outdoor* terdapat koridor penghubung sebagai area transisi antar bangunan dengan suasana semi-terbuka, escalator yang menghubungkan area entrance pada massa utama museum, pedestrian diluar bangunan yang menghubungkan pengunjung menuju ke fasilitas-fasilitas pendukung.



Gambar 2. 2. Perspektif suasana ruang luar

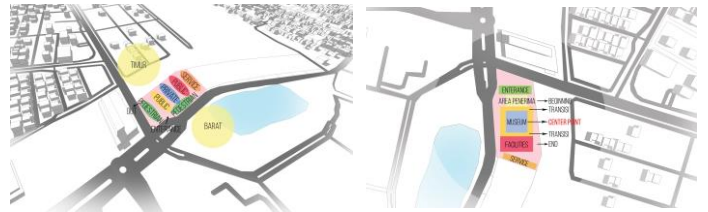
Analisa Tapak dan Zoning



Gambar 2. 3. Analisa tapak

Bentuk site yang memanjang menjadi sebuah potensi untuk susunan massa secara linear agar

mengarah pada area pengguna jalan yang padat agar menarik pengunjung. Massa utama museum diletakkan ditengah sebagai aksen antar bangunan. Setiap massa dihubungkan dengan ruang transisi yang terbuka sehingga terasa perbedaan fungsi antar massa.



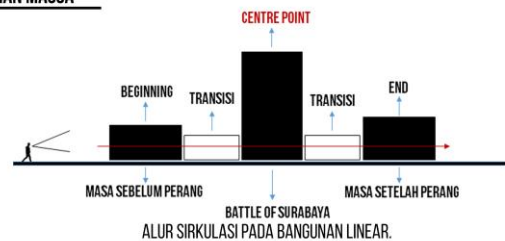
Gambar 2. 4. Zoning pada tapak

Pembagian zoning pada tapak dibagi menjadi 3 area massa, yaitu: area entrance, area museum, dan area fasilitas pendukung; sirkulasi antar massa dihubungkan melalui ruang transisi yang terbuka dengan menggunakan koridor semi-terbuka agar pengunjung dapat melihat view sekitar bangunan. Antar massa tersebut akan saling terhubung sesuai dengan konsep perancangan.

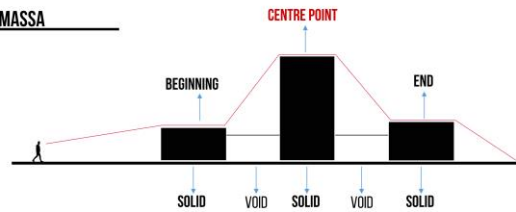
Pendekatan Perancangan

Berdasarkan masalah desain, pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan sistem yang ditekankan pada sirkulasi, dimana cerita perjalanan sejarah pertempuran kota Surabaya disampaikan melalui hubungan antar ruang dan teknologi digital untuk menyampaikan sejarah.

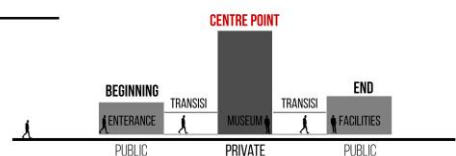
KONSEP SUSUNAN MASSA



SKYLINE MASSA



ZONING



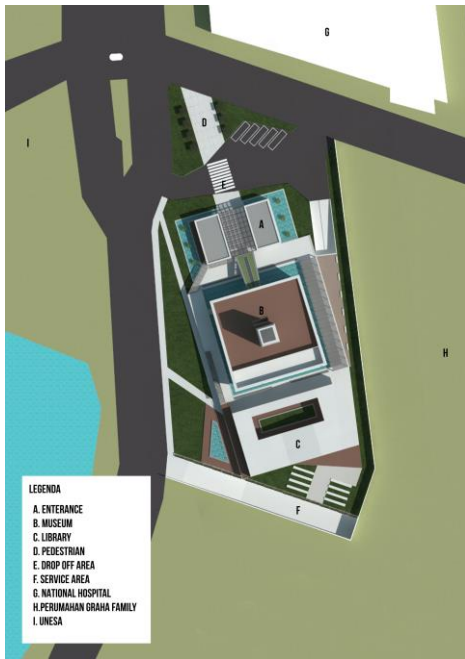
Gambar 2. 5. Diagram konsep pendekatan perancangan.

Penyusunan massa disesuaikan dengan kondisi tapak yang memanjang sehingga membentuk alur sirkulasi linear antar bangunan yang dihubungkan melalui ruang transisi antar bangunan. Menurut DK Ching, organisasi-organisasi linear mengekspresikan suatu arah dan menekankan suatu pergerakan,

perpanjangan, dan pertumbuhan, dengan menghadirkan sebuah akses yang ditegaskan. Bentuk tiap massa dan penggunaan material pada bangunan berfungsi untuk menunjukkan perbedaan karakter setiap ruang sesuai dengan zoning susunan massa.

Penyusunan antar massa disesuaikan dengan fungsi masing-masing massa bangunan berdasarkan zoning massa, massa utama museum memiliki ukuran yang massif (besar) dibandingkan massa-massa lainnya sebagai aksen.

Perancangan Tapak dan Bangunan

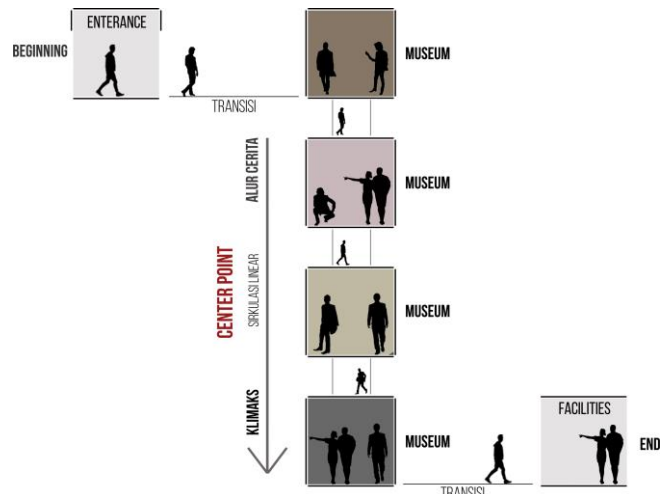


Gambar 2. 6. Site plan

Fasilitas memiliki akses masuk utama pada massa entrance yang diarahkan pada massa utama museum yang berujung pada massa fasilitas pendukung seperti area souvenir, sentra makanan, dan perpustakaan. Pada area-area terbuka disekitar massa bangunan memiliki banyak ruang publik sebagai area berkumpul dan interaksi antar pengunjung. Material yang digunakan pada eksterior adalah material yang menampilkan kesan sendu dan kelam, yaitu material plester kasar dan dinding beton.

Pendalaman Desain

Pendalaman yang dipilih adalah sequence, untuk menceritakan perjalanan sejarah pertempuran Surabaya melalui alur sirkulasi dalam museum yang dibentuk secara linear dengan menggunakan hubungan antar ruang dan kesan ruang serta menggunakan teknologi digital agar menarik minat masyarakat.



Gambar 2.8. Skema Sequence Ruang



Gambar 2. 7. Tampak utara dan tampak barat

Sirkulasi pada pedestrian pejalan kaki memiliki jarak pandang yang cukup jauh terhadap bangunan sehingga skyline bangunan yang mengarahkan pengunjung menuju ke massa utama museum. Bentuk massa main entrance yang menggunakan banyak bukaan mengundang pengunjung untuk masuk ke dalam bangunan berfungsi sebagai massa penangkap. Akses kendaraan bermotor terletak pada jalan utama, yaitu Jl. Raya Babatan Unesa, sedangkan Jl. Boulevard Famili Selatan digunakan sebagai akses keluar kendaraan bermotor dari site karena fungsi Jl. Boulevard Famili Selatan sebagai jalan sekunder.

1. Akses masuk

Akses untuk masuk menuju bangunan bisa melalui pedestrian atau drop off entrance. Pengunjung akan diarahkan menuju aksis bangunan yang mengarah menuju massa utama bangunan. aksis pada bangunan ditujukan ke arah tower massa utama sebagai aksen dari bangunan museum.



Gambar 2.9. Pedestrian



Gambar 2.10. Drop off area

2. Entrance

Pengunjung memasuki area entrance yang menampilkan suasana dan kondisi kota Surabaya yang aman dan nyaman pada masa sebelum masuknya pasukan sekutu menduduki kota Surabaya. Massa pertama menggunakan banyak material kaca agar interaksi antar ruang dapat menyatu dan memasukkan pencahayaan alami yang berfungsi juga untuk pembayangan rangka atap baja sebagai aksis yang mengarahkan pengunjung menuju pintu masuk bangunan utama museum. dinding dan lantai area entrance menggunakan material plester ekspose bertekstur kasar agar tercipta kesan tua.



Gambar 2.11. Entrance Area

3. Ticketing area

Sebelum memasuki massa utama museum, pengunjung diarahkan menuju ruang pembelian tiket sekaligus sebagai area duduk yang berada pada sebelah kiri area entrance. Material dinding kaca tempered untuk memasukkan cahaya alami dan memperkuat interaksi antara ruang tiket dengan ruang luar dan menggunakan material parket kayu agar pengunjung dapat merasakan perbedaan ruang antara ruang luar dan ruang dalam dan menciptakan kesan nyaman dalam ruangan.



Gambar 2.12. Ticketing Area

4. Escalator

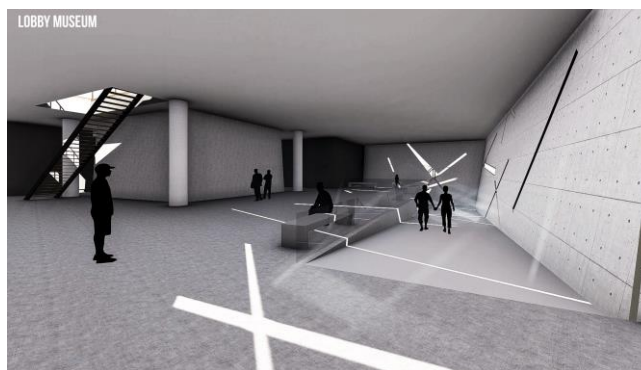
Akses untuk pengunjung memasuki area massa utama menggunakan escalator dengan suasana ruang semi-terbuka yang mengantar pengunjung menuju lantai 1 massa utama bangunan museum, penutup atap menggunakan material beton dan material kaca tempered agar tower massa utama bangunan tetap terlihat dan memberikan kesan monumental pada pengunjung.



Gambar 2.13. Eskalator

5. Lobby Museum

Pengunjung memasuki area lobby museum yang berfungsi sebagai ruang persiapan sebelum memasuki alur cerita sejarah masuknya pasukan sekutu di kota surabaya. lobby museum menggunakan material dinding concrete dan lantai plester bertekstur kasar berwarna abu-abu kusam agar menimbulkan kesan sendu dengan sedikit memasukkan cahaya alami melalui jendela bukaan pada dinding museum berupa sayatan-sayatan yang merupakan luka-luka pejuang arek suroboyo melawan sekutu. pengunjung menuruni ramp untuk memulai perjalanan alur cerita sejarah perjuangan kota surabaya.



Gambar 2.14. Lobby Museum

6. Museum Perobekan bendera

Setelah menuruni ramp, pengunjung dapat melihat pemutaran film peristiwa sejarah perobekan bendera di hotel Yamato yang terjadi pada tanggal 18 september 1945 dengan menggunakan teknologi digital display. ruang gallery perobekan bendera ini menggunakan material dinding beton bertekstur kasar dan material lantai plester bertekstur kasar agar memberikan kesan sendu dan kelam pada ruang galery, ruang ini tidak banyak memasukkan cahaya alami agar pengunjung dapat terfokus pada pemutaran film melalui digital display. sebagian dinding pada ruang gallery menggunakan cat berwarna abu-abu gelap agar

pengunjung merasakan kesan ruang yang gelap dan kelam.



Gambar 2.15. Museum Perobekkan Bendera

7. Museum Kematian A.W.S Mallaby

Pengunjung menuruni ramp dan memasuki ruangan yang menceritakan peristiwa kematian Brigjen A.W.S Mallaby dalam baku tembak melawan masyarakat surabaya, penyampaian cerita sejarah menggunakan bantuan teknologi augmented reality. pada ruang aws mallaby menggunakan material dinding beton ekspose bertekstur kasar dan material lantai plester bertekstur kasar agar menciptakan kesan ruang yang sendu, ruangan ini tidak diberi bukaan untuk pencahayaan alami sehingga menggunakan pencahayaan buatan (lampu) dan memiliki ketinggian plafon yang lebih rendah dibandingkan ruang sebelumnya sehingga menciptakan skala ruang yang tertekan dan gelap pada ruang.



Gambar 2.16. Museum Kematian A.W.S Mallaby

8. Museum Peristiwa 10 November

Pengunjung mencapai pada klimaks cerita peristiwa sejarah pertempuran surabaya yaitu peristiwa 10 November 1945 yang menewaskan 16.000 orang masyarakat surabaya dalam perjuangan melawan sekutu inggris. ruang ini memiliki kolam yang di sorot menggunakan lampu berwarna merah sehingga menyerupai kolam darah dan memiliki patung perjuangan pasukan surabaya diatas kolam yang menceritakan banyaknya korban masyarakat surabaya dalam memperjuangkan kebebasan kota surabaya dari

sekutu.



Gambar 2.17. Museum Peristiwa 10 November

Material dinding menggunakan beton ekspose bertekstur kasar dan material lantai plester bertekstur kasar serta tinggi plafon yang lebih rendah sehingga pengunjung merasakan skala ruang yang tertekan dan menyeramkan pada ruang. ruang museum ini juga tidak diberi bukaan sehingga menggunakan pencahayaan buatan (lampu) agar mendukung kesan ruang yang gelap dan seram.

9. Ruang Tokoh-tokoh Perjuangan

Setelah melalui ruang peristiwa 10 november, pengunjung diarahkan menuju ruang tokoh perjuangan yang menceritakan tokoh-tokoh yang berpengaruh besar pada kemerdekaan kota surabaya dari penjajahan sekutu dan proklamasi kemerdekaan bangsa indonesia pada pbb. pada ruang ini menggunakan material dinding beton ekspose bertekstur kasar dan material lantai parket kayu, dan juga ceiling yang tinggi sehingga pengunjung merasakan kebebasan dari rasa tertekan pada ruang sebelumnya.



Gambar 2.18. Ruang Tokoh-Tokoh Perjuangan

10. Ruang Perantara

Pengunjung memasuki ruang perantara setelah melalui ruang tokoh-tokoh perjuangan, sirkulasi pengujung diarahkan menuju area fasilitas pendukung seperti souvenir area, food central, dan perpustakaan. ruang perantara ini menggunakan material dinding plester bertekstur kasar dan material lantai parket kayu sehingga memberikan kesan ruang yang nyaman, ruangan perantara ini tidak memiliki bukaan sehingga

menggunakan pencahayaan buatan (lampu) untuk penerangan dalam ruangan.



Gambar 2.19. Ruang Perantara

11. Souvenir Area

Pengunjung diarahkan menuju area souvenir yang menggambarkan masa setelah perang dimana kota surabaya menjadi kota metropolitan, sehingga pengunjung dapat bebas membeli oleh-oleh khas surabaya.



Gambar 2.20. Souvenir Area

Ruang souvenir menggunakan material dinding plester aci bertekstur halus dan material lantai parket kayu sehingga memberikan kesan nyaman natural, tidak menggunakan bukaan sehingga memakai pencahayaan buatan (lampu). ketinggian plafon 3 meter sehingga memiliki skala ruang humanis yang memberikan kesan nyaman untuk pengguna.

12. Food Central

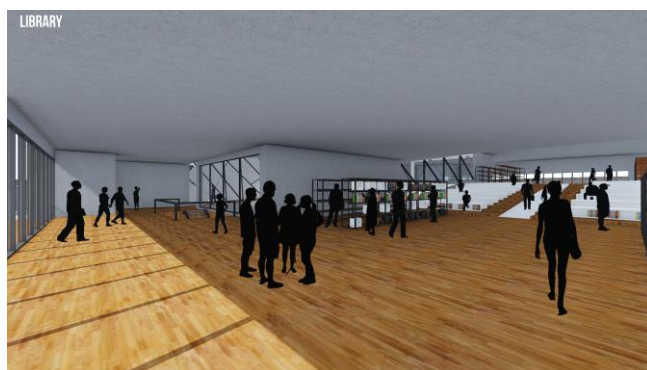
Pengunjung berada pada area food central yang berada di atas area souvenir, area food central memiliki fungsi sebagai area publik pada ruang terbuka dengan adanya sebuah taman kecil yang menggambarkan kebebasan dan kelegaan cerita sejarah masyarakat kota surabaya setelah usainya pertempuran dengan sekutu. ruang terbuka pada food central bertujuan agar pengunjung dapat menikmati view sekitar bangunan dan bersantai setelah melalui cerita sejarah pertempuran yang seram dan tertekan. Menggunakan kombinasi material plester dan parket kayu sehingga meberikan kesan natural dan skala ruang yang humanis agar pengunjung merasakan kesan ruang yang nyaman dan bebas.



Gambar 2.21. Food Central

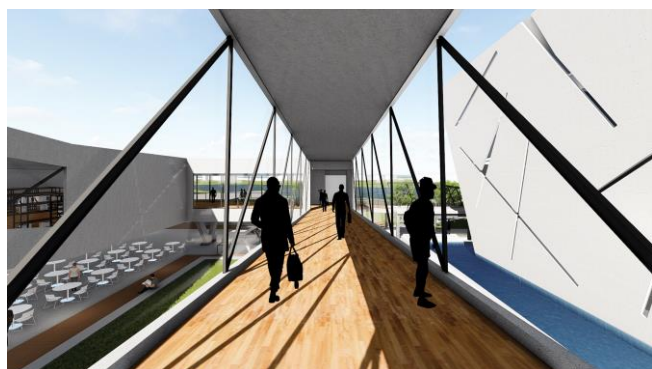
13. Library

Pengunjung dapat menikmati fasilitas perpustakaan yang bersifat publik untuk meminjam buku mengenai sejarah dan ilmu pengetahuan lainnya. ruang perpustakaan menggunakan material dinding plester acian bertekstur halus dan material lantai parket kayu bertekstur halus yang dapat memberikan kesan nyaman dan hangat bagi pengguna.



Gambar 2.22. Library

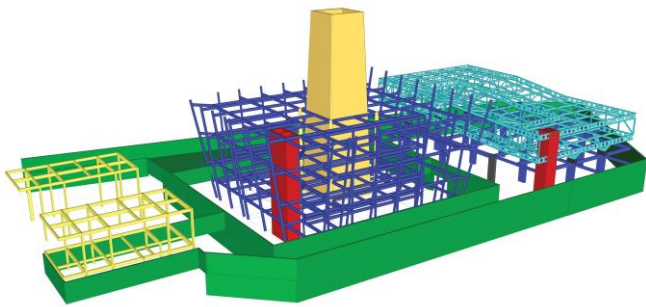
Ruangan ini menggunakan banyak bukaan yang berfungsi untuk memasukkan pencahayaan alami kedalam bangunan sehingga ada interaksi antara ruang perpustakaan dengan ruang luar.



Gambar 2.23. Koridor Perpustakaan

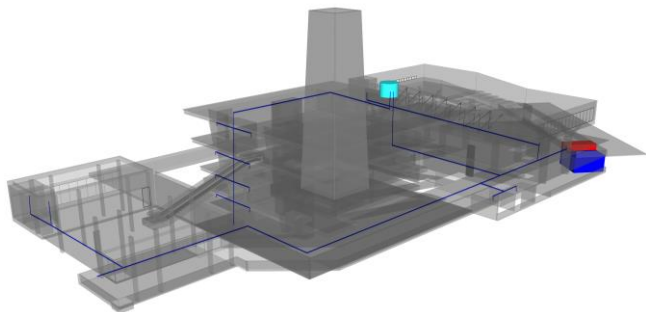
Sistem Struktur

Terdapat tiga sistem struktur pada Museum Sejarah Pertempuran Surabaya, di Surabaya . Sistem struktur pada area enterance menggunakan sistem struktur beton bertulang, pada area massa utama museum menggunakan struktur baja IWF, pada massa library menggunakan struktur baja castellated beam dikarenakan bentangan yang cukup panjang.

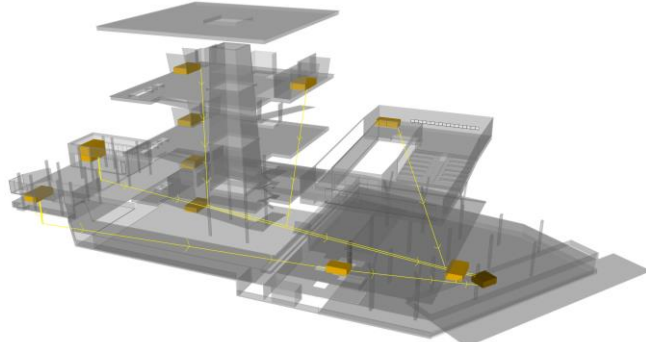


Gambar 2.24. Sistem Struktur Bangunan Museum

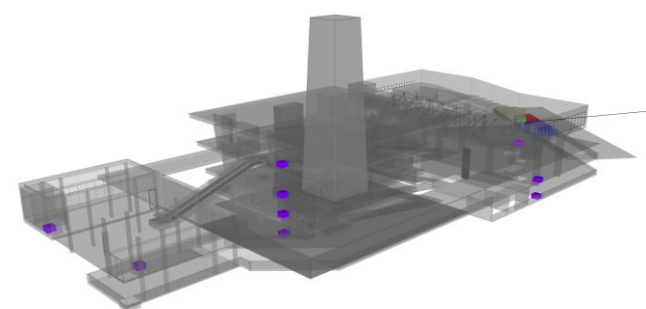
Sistem Utilitas



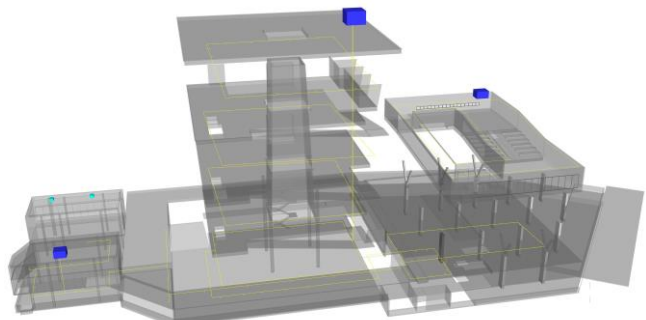
Gambar 2.25. Sistem Air Bersih



Gambar 2.26. Sistem Air Kotor dan Kotoran



Gambar 2.27. Sistem Listrik



Gambar 2.28. Sistem AC

KESIMPULAN

Perancangan Museum Sejarah Pertempuran Surabaya, di Surabaya diharapkan membawa dampak positif bagi sikap kepedulian generasi muda dan masyarakat kota Surabaya untuk tetap menjaga dan melestarikan peninggalan sejarah masa lampau sehingga identitas kota Surabaya sebagai kota pahlawan tetap terjaga, dan perkembangan sektor pariwisata museum di kota Surabaya dapat meningkat, dengan banyaknya wisatawan mancanegara dan domestik yang berkunjung. Selain itu fasilitas ini juga diharapkan dapat membantu memperkenalkan sejarah perjuangan kota Surabaya sebagai salah satu tujuan wisata dunia. Perancangan ini telah mencoba menjawab permasalahan perancangan, yaitu bagaimana merancang sebuah museum yang dapat menceritakan peristiwa sejarah melalui hubungan antar ruang dengan bantuan teknologi digital dan teknologi augmented reality sehingga dapat menarik minat wisatawan lokal dan mancanegara untuk lebih mengenal sejarah perjuangan kota Surabaya. Konsep perancangan museum ini diharapkan dapat menghapus paradigma masyarakat yang menganggap bahwa museum di Indonesia identik dengan kuno dan membosankan dengan melakukan inovasi baru dalam pencapaian pesan kepada wisatawan. Selain itu dengan adanya fasilitas ini juga diharapkan dapat menambah wawasan pengunjung dan mengajak pengunjung untuk kembali mengapresiasi peninggalan sejarah kota Surabaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmui, A. (2014). Minat ke Museum Sejarah Lebih Rendah dari Pusat Perbelanjaan. Retrieved from <http://www.nu.or.id/post/read/55161/minat-ke-museum-sejarah-lebih-rendah-dari-pusat-perbelanjaan>
- Depbudpar. (2010). Data Tingkat Kunjungan Wisatawan Museum di Indonesia. Retrieved from <http://www.kemenpar.go.id/asp/content.asp?id=86>
- Dewantide. (2011). Hilangnya Warisan Budaya, Hilangnya Identitas Kota. Retrieved from <https://dewantide.wordpress.com/author/dewantide/>
- F.Setyarini. (2010). Pengaruh Promosi Dan Pelayanan Terhadap Pengambilan Keputusan Untuk Mengunjungi Museum Konferensi Asia Afrika Bandung, 1–31.
- Hermanto, M. (2013). Studi Gaya Desain Interior Museum, 1(2), 1–10.
- Hidayah, A. N. (2015). Perancangan museum budaya di Kabupaten Tulungagung.
- Hidayat, M. (2012). SEJARAH SEBAGAI PERISTIWA, KISAH DAN ILMU.
- Notosusanto, N. (1985). Pertempuran Surabaya.
- Panjaitan, H. (2010). Berdasarkan Gagasan Arsitektur Daniel Libeskind When Invisibility Meets Visibility, 4(2).
- Purnomo, W. (2008). Pembelajaran Berbasis ICT. *Pembelajaran Berbasis ICT*, 11–14. Retrieved from [http://physicsmaster.orgfree.com/Artikel & Jurnal/Inovasi Dalam Pendidikan/pembelajaran berbasis ICT-2.pdf](http://physicsmaster.orgfree.com/Artikel%20&%20Jurnal/Inovasi%20Dalam%20Pendidikan/pembelajaran%20berbasis%20ICT-2.pdf)
- Putro, herry porda nugroho. (1990). History is the keystone of the entire study of human life.", 34–118.

