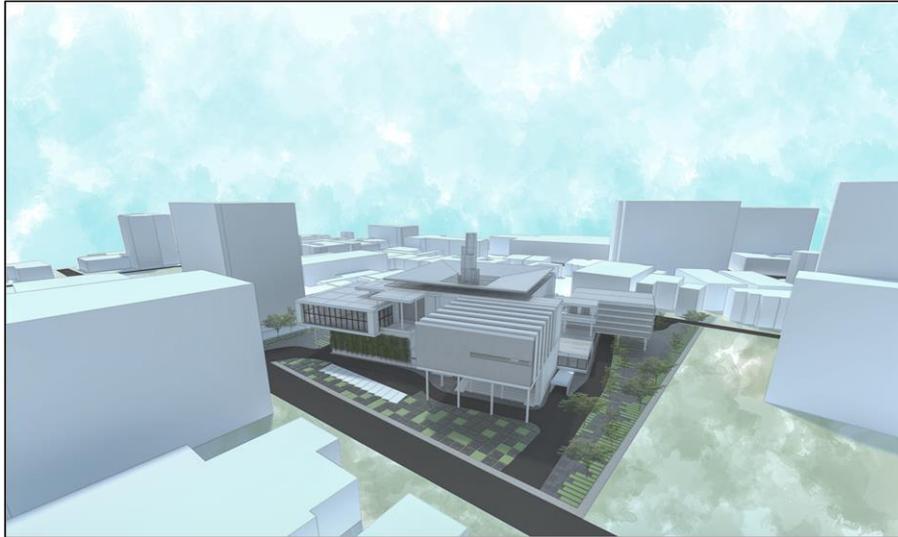


Museum Pers di Surabaya

Calvin Fernadi dan Ir.Handinoto, M.T
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 E-mail:calvinfernadi@gmail.com; handinot@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan (*bird-eye view*) entrance utara Museum Pers di Surabaya

ABSTRAK

Museum Pers di Surabaya merupakan fasilitas yang memperkenalkan sejarah pers dari Indonesia hingga berbagai negara dan merupakan wadah bagi pengunjung untuk berinteraksi dan saling bertukar pikiran satu sama lain. Kota Surabaya sangat terkenal akan kisah perjuangan melawan penjajah dan di salah satu tempat di kota Surabaya juga terdapat sebuah monument pers yang merupakan simbol perjuangan masyarakat Surabaya, hal ini menjadi salah satu daya tarik bagi wisatawan untuk berkunjung. Museum Pers di Surabaya akan menjadi salah satu ikon kebangkitan Pers yang bersifat rekreatif dan edukatif. Museum ini akan dilengkapi fasilitas publik, yaitu *exhibition hall*, *multifunction room*, *audiovisual*, *workshop*, perpustakaan, *foodcourt*, dan ruang multimedia. Pendekatan simbolik digunakan untuk mengekspresikan sebuah kebangkitan pers terhadap berita *hoax* yang kian menyebar terhadap berbagai lapisan masyarakat. Suasana interior bangunan juga mengekspresikan karakter kebebasan layaknya pers itu sendiri melalui pendalaman karakter ruang sehingga pengunjung dapat mengenal dan memahami arti sebuah pers.

Kata Kunci: Museum Pers, Hoax, Rekreatif, Edukatif Surabaya

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Kita ketahui bahwa Indonesia merupakan negara demokratis, dimana kebebasan berpendapat sangatlah dijunjung tinggi. Namun untuk mencapai hasil seperti ini tidaklah mudah. Banyak sekali sepak terjang yang telah dilalui pendahulu kita untuk membuat keadaan pers di Indonesia menjadi sedemikian rupa. Mulai dari perburuan wartawan karena kerasnya kekuasaan pada rezim order baru adapula ancaman dari berbagai pihak kepada mereka yang ingin mencari dan mengungkapkan kebenaran kepada umum. Pada dasarnya masyarakat demokratis dibangun atas dasar konsepsi kedaulatan rakyat, dan keinginan-keinginan pada masyarakat demokratis itu ditentukan oleh opini publik yang dinyatakan secara terbuka. Hak publik untuk tahu inilah inti dari kemerdekaan pers, sedangkan wartawan profesional, penulis, dan produsen hanya pelaksanaan langsung. Tidak adanya kemerdekaan pers ini berarti tidak adanya hak asasi manusia.

Karena kemajuan teknologi yang cukup pesat membuat banyak masyarakat dari berbagai kalangan maupun berbagai usia mampu dengan mudah mengakses sebuah informasi, yang disatu sisi merupakan hal positif namun juga sebuah hal negatif dimana kemudahan akses ini justru membuat masyarakat yang kurang bertanggung jawab dapat dengan mudah menyebarkan berita palsu atau yang

biasa disebut hoax yang dapat memicu terjadinya kesalahpahaman, kebohongan publik bahkan perpecahan antar masyarakat

Untuk mencegah penyebaran berita hoax inilah diperlukan sebuah fasilitas yang dapat memwadahi masyarakat serta mengedukasi kaum muda terhadap sebuah informasi yang diterima, yaitu melalui Museum pers di Surabaya. Fasilitas ini akan menjadi tempat berkumpulnya masyarakat dari berbagai daerah dan kalangan untuk saling mengenal dan bertukar pikiran tentang pers, juga mengajak pengunjung untuk kembali mengapresiasi sejarah perjuangan pendahulu terhadap keberadaan pers di Indonesia. Museum Pers di Surabaya ini akan menonjolkan elemen kebebasan seperti pers itu sendiri baik dari segi desain maupun urutan – urutan ruangan dan akan menjadi sebuah fasilitas edukatif dan rekreatif yang menarik bagi pengunjung dan wisatawan.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain proyek ini adalah bagaimana merancang sebuah museum yang mampu memberikan wawasan luas serta mengedukasi masyarakat terhadap pandangannya kepada pers di Indonesia melalui bentuk bangunan dan suasana ruang pada pengunjung.

Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan proyek ini adalah untuk memberikan wawasan kepada masyarakat akan pentingnya keberadaan sebuah pers yang jujur dan akurat terhadap masyarakat di Indonesia

Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1. 1. Lokasi tapak

Lokasi tapak terletak di Jalan Embong Sawo, Surabaya dan merupakan lahan kosong. Tapak berada dekat dengan monumen bambu runcing dan monumen pers. Merupakan daerah tengah kota dengan fasilitas umum (toko, restoran, hotel, dll) yang mengelilingi tapak, membuat tapak ramai dikunjungi wisatawan.



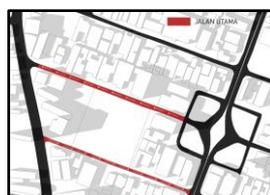
Gambar 1. 3. Lokasi tapak eksisting

Data Tapak

- Nama jalan : Jl. Embong Sawo
- Status lahan : Tanah kosong
- Luas lahan : 1,3 ha
- Tata guna lahan : Perdagangan & Jasa
- Garis sepadan bangunan (GSB) : 6 meter
- Koefisien dasar bangunan (KDB) : 50%
- Koefisien luas bangunan (KLB) : 200%



Gambar 1. 4. Analisa site



Gambar 1. 4. Analisa site

DESAIN BANGUNAN

Program dan Luas Ruang

Untuk memwadahi kegiatan yang berlangsung maka fasilitas ruangan pada museum ini dikelompokkan sebagai berikut :

- **Fasilitas Publik**, terdiri dari:
 - o Drop area
 - o Ruang lobby / main hall
 - o Sitting lobby

- Ruang informasi / *front desk*
- Loker karcis
- Unit kesehatan
- **Fasilitas Edukasi**, terdiri dari:
 - Ruang *display* benda – benda pers kuno
 - Ruang pameran percetakan surat kabar
 - Gudang alat dan bahan
- **Fasilitas Museum**, terdiri dari:
 - *Ticketing*
 - Ruang audio visual sejarah pers
 - Ruang pameran koleksi benda – benda pers dari berbagai negara
 - Ruang digital media perkembangan pers di dunia
 - Ruang workshop mencetak surat kabar
 - Ruang workshop perfotoan
 - Ruang kurator
 - Ruang konservasi
 - Gudang koleksi
 - Gudang alat
- **Fasilitas Perpustakaan**, terdiri dari:
 - Ruang baca
 - Ruang koleksi buku dan majalah
 - Ruang staff
 - Counter
 - Tempat penitipan
 - Gudang buku
- **Fasilitas Multifungsi**, terdiri dari:
 - Ruang multifungsi
 - Ruang *prefunction hall*
 - Ruang persiapan (*preparation*)
 - Ruang teknis
 - Gudang meja dan kursi
- **Fasilitas Komersil**, terdiri dari:
 - Toko souvenir
 - Toko buku
 - *Foodstand*
 - Counter / kasir
 - *Sitting area*
 - Area wastafel
 - Gudang bahan
- **Fasilitas Pengelola**, terdiri dari:
 - Ruang tamu
 - Ruang direktur
 - Ruang wakil direktur
 - Ruang manager
 - Ruang administrasi
 - Ruang staff
 - Ruang rapat
 - Ruang arsip
 - Ruang loker
 - Pantry
 - Kantin karyawan
 - Gudang
 - Toilet
 - Musholla dan tempat wudhu
 - Janitor
- **Fasilitas Servis**, terdiri dari:
 - *Loading dock*
 - Ruang PLN, genset, bahan bakar, ruang trafo, ruang panel

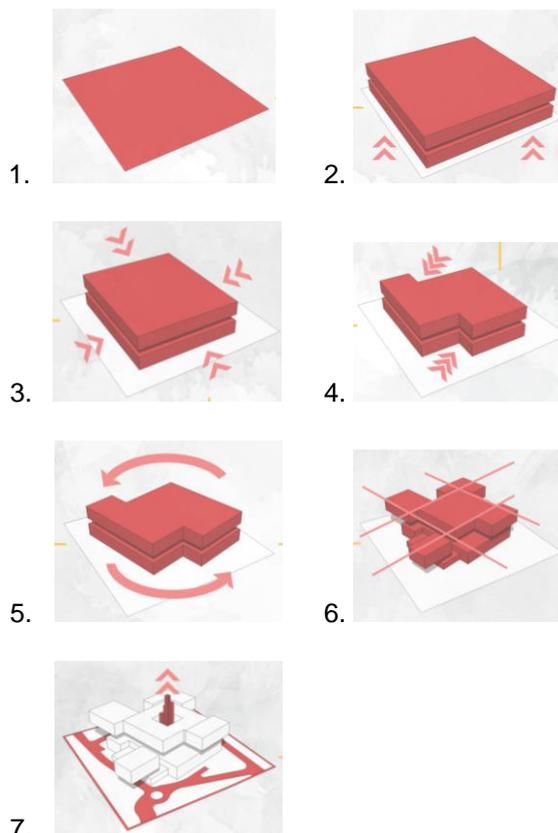
- Ruang AHU, ruang mesin AC
- Ruang tandon, ruang pompa
- Ruang keamanan, ruang CCTV
- STP
- Ruang sampah
- Toilet
- Musholla dan tempat wudhu
- Janitor
- **Fasilitas Outdoor**, terdiri dari:
 - Ruang pameran outdoor
 - Amphitheatre untuk acara orasi
 - Ruang demo “*how to be a journalist?*”
 - Festival pers
 - Piknik keluarga
- **Fasilitas Parkir**, terdiri dari:
 - Parkir kendaraan roda 4 dan roda 2 untuk pengunjung
 - Parkir bus dan kendaraan umum
 - Parkir pengelola dan karyawan
 - Parkir servis

Pendekatan Perancangan

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

Transformasi Bangunan

Bentukan bangunan ini terbentuk dari runtutan transformasi yang sesuai dengan konsep awal dan pendekatan perancangan.



1. Tapak site yang dipilih
2. Site diangkat sebagai patokan dan menyimbolkan kebangkitan pers di Indonesia
3. Diberi jarak 16 M dari jalan untuk menjawab masalah kebisingan serta penambahan area hijau
4. Pemberian akses entrance pada bagian selatan dan utara Karena letak site yang memungkinkan akses dari 2 jalan serta menyimbolkan elemen kebebasan
5. Massa diputar terhadap axis monument bambu runcing untuk memberikan kesan penghormatan
6. Massa dibagi menjadi banyak untuk mengimplentasikan elemen kebebasan
7. Pada bagian tengah massa dibuat sebuah monument yang menjulang tinggi untuk mengimplentasikan elemen pengendali

Perancangan Tapak dan Bangunan



Gambar 2. 1. Site plan

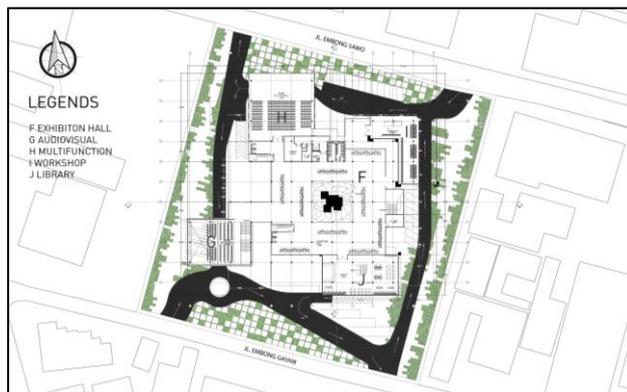
Bangunan Museum ini berorientasi terhadap 2 jalan, untuk menyimbolkan konsep kebebasan dimana pengunjung dapat memasuki bangunan melalui 2 akses yang berbeda. Selain itu juga adanya 2 akses ini diharapkan mampu lebih menarik pengguna jalan yang melewati site bangunan ini.



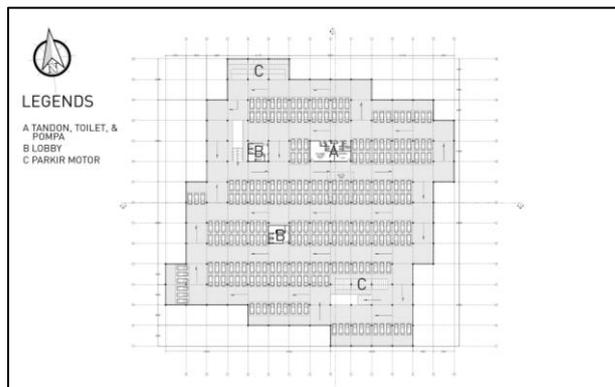
Gambar 2. 2. Layout plan



Gambar 2. 3. Denah lantai 2



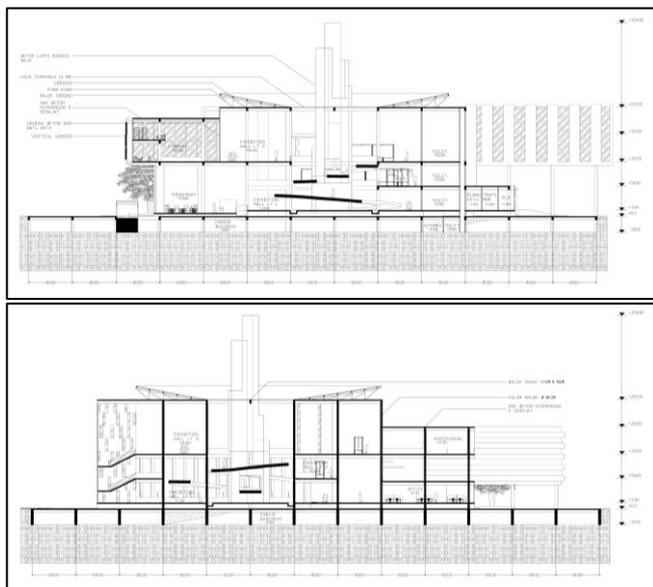
Gambar 2. 4. Denah lantai 3



Gambar 2. 5. Denah basement



Gambar 2. 6. Perspektif bangunan (bird-eye view) entrance selatan



Gambar 2. 7. Potongan

Pada bagian atap Museum ini dibentuk menyerupai corong dengan filosofi bahwa air hujan ini diartikan sebagai informasi yang masuk ke dalam pers (bangunan museum) yang kemudian informasi ini akan dibagikan kepada pengunjung di dalamnya dengan cara lampu pada bagian tengah akan menyala ketika air hujan yang masuk menekan saklar. Cahaya yang menerangi pengunjung inilah yang diartikan sebagai informasi yang dibagikan kepada pengunjung

Selain bertujuan untuk menyalakan lampu, air hujan ini juga dapat dimanfaatkan sebagai sumber air cadangan untuk pengairan pada taman dan toilet.



Gambar 2. 8. Tampak barat



Gambar 2. 9. Tampak selatan



Gambar 2. 10. Tampak timur



Gambar 2. 11. Tampak utara

Bidang tangkap sangat berpotensi untuk diletakkan di area yang mudah terlihat pengguna kendaraan, yang kemudian dilengkapi dengan foodcourt atau *community space* dan *main entrance* yang mengundang pengunjung untuk masuk ke dalam museum. Bentuk massa juga dibuat besar dan tinggi bersifat mengundang dan berfungsi sebagai massa penangkap. Akses kendaraan bermotor terletak pada 2 jalan satu arah, yaitu Jl. Embong Gayam yang juga digunakan sebagai akses menuju parkir bus dan Jl. Embong Sawo yang dapat digunakan juga sebagai akses servis.

Museum ini dapat dinikmati dari segala arah dengan perbedaan fasad pada setiap sisinya untuk menonjolkan perbedaan dan adanya *community space* bagi pengunjung untuk saling berinteraksi. Material yang digunakan pada eksterior adalah material yang menampilkan kesan kuat namun terbuka, yaitu dengan penggunaan beton pada dinding maupun kolom dan adanya bukaan menggunakan kaca ataupun bukaan secara langsung.

Pendalaman Desain

Pendalaman yang dipilih adalah karakter ruang, untuk mengekspresikan elemen perbedaan yang terbentuk dalam satu bangunan yang sama

1. Exhibition Hall

Gagasan utama pada exhibition hall ini adalah menjadi sebuah ikonik yang mengundang perhatian dimana konsep awal museum ini adalah bebas terkendali dan dengan adanya batuan yang menjulang tinggi ini kiranya menjadi elemen pengendali bagi para pengunjung karena wujud yang unik dapat menawan perhatian kita, mengundang keingintahuan memberikan sensasi yang menyenangkan atau tidak menyenangkan dalam berbagai cara. Ada wujud yang

memuat pesan khusus, ada yang membuat kita langsung mengerti bahkan ada yang tidak sama sekali dengan atau tanpa penjelasan wujud tidak dapat di pertentangkan. (abrecombie 1984)

Pada bagian tengah atap dibuat void untuk membantu memperkuat kesan monumental karena void adalah faktor hubungan spasial dan fungsional, mengendalikan garis visual dan menghasilkan potensi emosi, harapan, interpretasi. (mario botta)



Gambar 2. 12. Perspektif interior exhibition hall lantai 3

2. Perpustakaan

Konsep yang ingin diterapkan dari perpustakaan ini adalah ketenangan sehingga ruangan ini dibuat tertutup dan terpisah oleh dinding tebal untuk mengatasi kebisingan dari ruang lain serta penggunaan vertical garden untuk mengurangi cahaya matahari secara langsung yang kurang baik untuk koleksi buku perpustakaan

Untuk pemilihan material cenderung memakai material klasik dibanding material yang sedang trend agar tidak ketinggalan jaman dan memakai cat dengan warna yang soft agar tidak mengganggu konsentrasi pada saat membaca. (faulkner-brown)

Perpustakaan ini terdiri dari 2 lantai agar view yang didapat bisa berbeda dan menghemat space.



Gambar 2. 13. Perspektif interior perpustakaan

3. Foodcourt

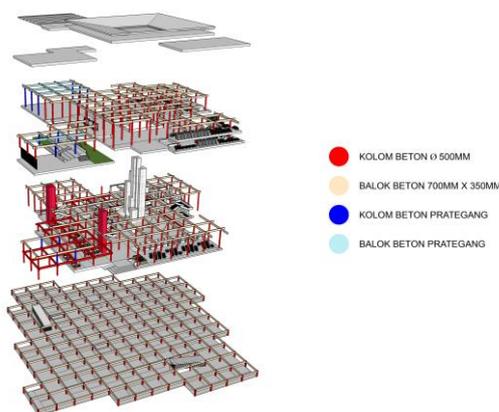
Konsep yang ingin diterapkan dalam area ini adalah kenyamanan sehingga jarak lantai dengan plafon dibuat tinggi untuk sirkulasi udara yang baik ketika area dipenuhi pengunjung serta pemilihan warna material yang terkesan mendingung untuk suasana yang dingin dan sejuk (mendesain rumah tropis , Bona Yudha Prasetya). Area ini juga dibuat menjadi semi outdoor agar pengunjung dapat merasakan udara dari luar meskipun berada di dalam bangunan



Gambar 2. 14. Perspektif interior foodcourt

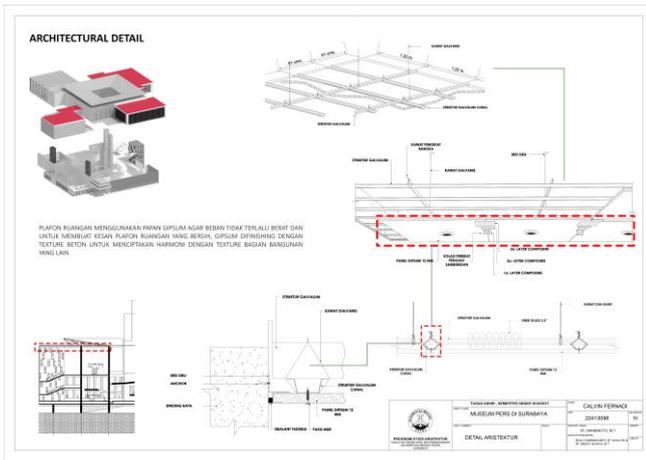
Sistem Struktur

Terdapat dua sistem struktur pada Museum Pers di Surabaya. Sistem struktur pada area yang tidak memerlukan bentang lebar menggunakan sistem struktur rangka beton dengan modul kolom 8 x 8 meter untuk mempermudah sirkulasi basement, dengan dimensi balok bervariasi (1/10 – 1/12 bentang) antara 35 x 75 cm. Sedangkan dimensi kolom beton adalah 50 Ø karena kolom berbentuk lingkaran untuk mempermudah sirkulasi di dalam bangunan.



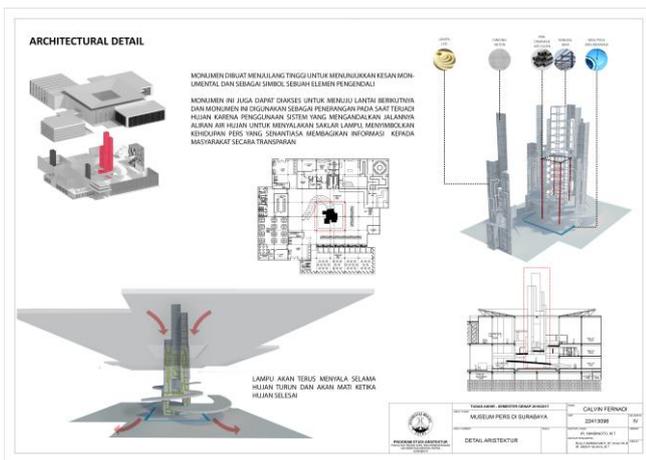
Gambar 2. 15. Axonometri struktur bangunan

Sedangkan pada ruang *audiovisual* dan *multifunction hall* digunakan struktur bentang lebar dengan sistem beton prategang dengan modul kolom 15 meter. Untuk menyalurkan beban horisontal digunakan plat lantai beton 20 cm, sedangkan bata ringan digunakan sebagai material pengisi dinding. Konstruksi atap pada massa ini menggunakan dek beton dengan kemiringan 2 derajat dan penggunaan rangka baja pada bagian corong



Gambar 2. 16. Detail plafon

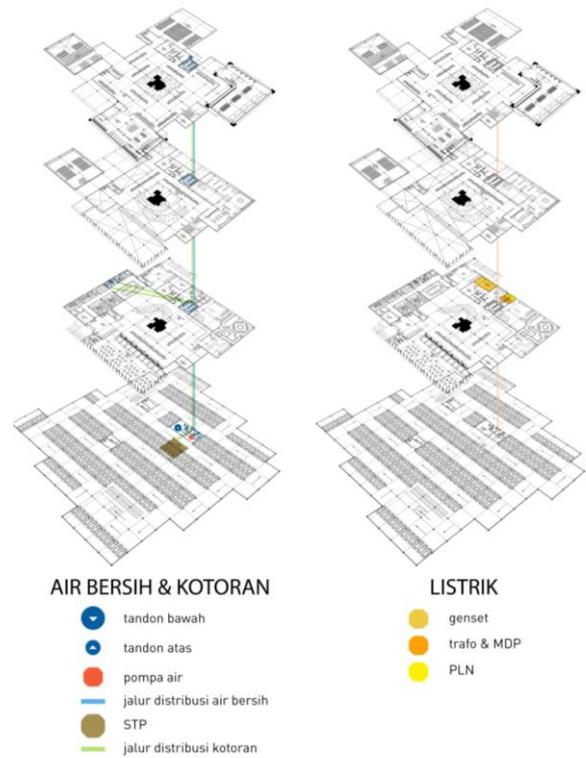
Pada bagian monumen yang terdapat di tengah bangunan menggunakan sistem rangka baja. Monumen ini juga merupakan tumpuan untuk ramp yang digunakan untuk mengakses lantai di atasnya serta rangka atap pada bagian void. Menggunakan beton sebagai bahan untuk dinding monumen dan lampu LED dipasang pada bagian dinding.



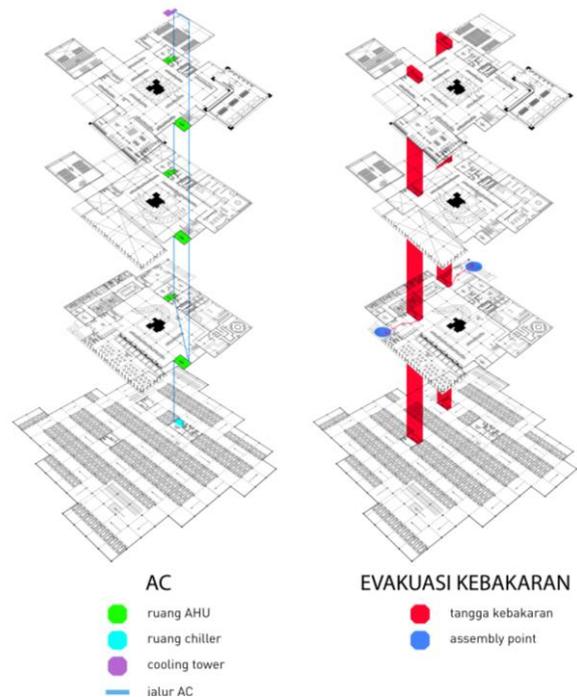
Gambar 2. 17. Detail monumen

Sistem Utilitas

Distribusi air bersih menggunakan sistem konvensional, begitu juga dengan sistem pengelolaan air kotor. Elemen servis seperti STP, tandon bawah, dan ruang genset diletakkan di area servis dan basement. Area servis bisa diakses melewati jalan di sisi utara tapak (jalan Embong Sawo). Seperti pengisian bahan bakar genset, pengolahan listrik, dan sebagainya dapat dilakukan tanpa perlu memasuki basement sehingga mempermudah kegiatan. Untuk loading bahan makanan dan sampah juga dapat dilakukan di jalan Embong Sawo tersebut.



Gambar 2. 18. Isometri utilitas air bersih, air kotor, dan listrik



Gambar 2. 19. Ismetri utilitas air kotor

KESIMPULAN

Perancangan Museum Pers di Surabaya diharapkan membawa dampak positif bagi perkembangan sektor pariwisata kota Surabaya dan negara Indonesia serta meningkatkan kesadaran wisatawan dan warga lokal untuk ikut ambil bagian dalam menjaga dan melestarikan peninggalan aset - aset Pers yang sebagaimana merupakan salah satu faktor negara Indonesia dapat berdiri sampai sekarang. Gagasan ini merupakan idealisme penulis dimana dengan adanya museum ini diharapkan dapat membantu menghidupkan kembali semangat perjuangan dan nasionalisme warga Surabaya. Selain itu dengan adanya museum ini juga diharapkan dapat menambah wawasan pengunjung untuk menjadi masyarakat yang lebih pandai dan bijaksana dalam menyikapi sebuah berita.

DAFTAR PUSTAKA

- Neufert, E. (2000). *Architects' data 3rd ed.* Oxford: Blackwell Science Ltd.
- Anjangi, L. (2015) "Pariwisata, andalan penghasil devisa" *Katadata*. Retrieved November 19, 2015, from <http://katadata.co.id/infografik/2015/02/17/pariwisata-andalan-penghasil-devisa#sthash.0ykTjdT.dpbs>
- Adler, David. 1999. *Metric Handbook Planning and Design Data*. Oxford : Architectural Press.
- Wang, Sylvie and Dong XiaoJuan. *Cultural and Art Museum Design*. China : Artpower International Publishing.
<http://www.archdaily.com/632028/tomihiro-art-museum-aat-makoto-yokomizo>
<http://hendiharefa.blogspot.co.id/2013/02/perkembangan-pers-di-indonesia.html>
<https://herapujiastuti.wordpress.com/2015/01/07/sejarah-pers-dunia-dan-perkembangannya/>
<http://fungsi-pers.blogspot.co.id/>
<http://duniabaca.com/sejarah-pers-pengertian-pers-fungsi-dan-peranan-pers-di-indonesia.html>
<http://kangamariyadi.blogspot.co.id/2005/10/kontroversi-kebebasan-pers-indonesia.html>
https://id.wikipedia.org/wiki/Pers_Indonesia
- Panero, Julius, & Zelnik, M. (1979). *Human dimension & interior space*. New York: Whitney Library of Design.
- Pickard, Q. (Ed.). (2002). *The architects' handbook*. Oxford: Blackwell Science Ltd.