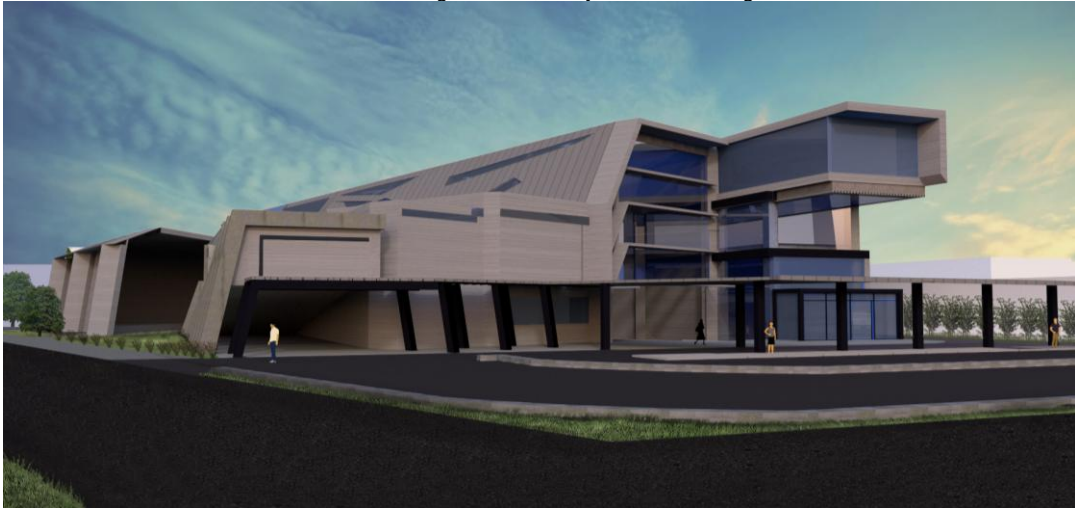


Museum Sejarah Perjuangan 10 Nopember 1945 di Surabaya

Muhammad Arfan Dharmawan dan Dr. Ir. Maria I. Hidayatun, M.A.
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 arfandharmawan2@gmail.com; hidayatun.maria75@gmail.com



Gambar. 1. Perspektif bangunan (*human-eye view*) Museum Sejarah Perjuangan 10 November 1945 di Surabaya

PENDAHULUAN

ABSTRAK

“Museum Sejarah 10 Nopember 1945 di Surabaya” merupakan bangunan museum yang menyediakan wadah untuk wisata dan edukasi khususnya dalam hal sejarah 10 Nopember 1945 di Surabaya. Momen 10 Nopember 1945 selain sebagai Hari Pahlawan juga dimaknai sebagai simbol perjuangan Nasional maupun kota Surabaya ini sendiri. Untuk menghadirkan makna perjuangan 10 November 1945 ini, museum didesain dengan pendekatan simbolik, setiap pengalaman sirkulasi pengunjung atau sequences didesain untuk menghadirkan makna sejarah perjuangan 10 November 1945. Dengan pendekatan simbolik ini diharapkan museum ini tidak hanya menjadi sebuah wadah membaca sejarah dan pameran artefak saja, tapi mampu memberikan pengalaman-pengalaman yang mampu dimaknai lebih dalam oleh setiap pengunjung dan bermanfaat bagi lingkungan sekitarnya. Untuk mencapai konsep simbolik tadi maka pengalaman yang ingin dihadirkan tidak sekedar bentuk yang terlihat/visual saja tapi perlunya ada teknik atau teori yang lebih spesifik untuk menyempurnakannya. Oleh karena itu pendalaman yang diambil adalah pendalaman sequences agar makna tidak hanya dilihat tapi dapat dirasakan dan dimaknai pada saat mengunjungi dan berjalan di museum ini. Melengkapi pemaknaan perjuangan 10 November 1945, museum ini juga dilengkapi fasilitas edukasi dan mini theatre untuk mendukung kegiatan komunitas pemerhati sejarah yang ada serta meningkatkan minat pelajar dan anak muda terhadap sejarah 10 November 1945.

Kata kunci:

Museum, 10 November 1945, Perjuangan, Simbolik, dan Sequences.

Latar Belakang

Indonesia merupakan Negara yang memiliki sejarah besar untuk perjuangan reformasi kemerdekaan. Meski telah memetik kemerdekaan pada tanggal 17 Agustus 1945 Indonesia masih harus berjuang menghadapi kebangkitan dan masa transisi kemerdekaan, salah satunya pertempuran 10 November 1945 di Surabaya. Cerita sejarah dalam penyampaiannya masih kurang begitu dipahami oleh masyarakat Surabaya, sejatinya museum menjadi sarana edukasi yang menarik dan mendidik. Museum yang pengelolaannya masih menggunakan paradigma lama membuat museum itu kurang diminati oleh masyarakat Surabaya. Hal ini menjadi isu yang juga dilontarkan oleh seorang pemerhati sejarah Surabaya dalam penerapan pengelolaan museum di Surabaya (H.Istanto, Fredhy, <http://www.tribunnews.com/regional/2014/11/05/news-analysis-pengelolaan-museum-masih-pakai-paradigma-lama?page=1>, 2014).

Terlupakannya sejarah 10 November 1945 sebagai sejarah penting kota Surabaya dan Nasional menjadi isu yang harus diselesaikan. Surabaya sebagai kota pahlawan perlu memiliki museum yang mampu menarik kembali minat masyarakat Surabaya dalam mempelajari sejarah. Menurut Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Surabaya (2014), kota Surabaya terdapat banyak Objek dan Daya Tarik Wisata (ODTW) utama yang dapat dikelompokkan menjadi tujuh macam, yaitu:

- | | |
|--------------------|-------------------|
| a) Wisata kuliner | b) Wisata sejarah |
| c) Wisata monument | d) Wisata museum |

- e) Wisata religi
- f) Wisata belanja
- g) Wisata alam
- h) Taman kota

Seiring dengan perkembangan wisata di Surabaya tentunya pengelolaan dan perancangan museum perlu ditingkatkan kualitasnya, karena sejatinya museum harus menjadi tempat rekreasi namun juga mampu mengedukasi. Banyaknya museum di Surabaya yang ada, namun tetap saja masih banyak warga Surabaya yang kurang memiliki minat untuk memilih museum sebagai pilihan utama wisata. Hal ini disebabkan kurangnya daya tarik dari museum itu sendiri baik bagi kalangan anak muda dan pelajar. meski tarif yang diberikan sudah cukup murah dan bahkan gratis.

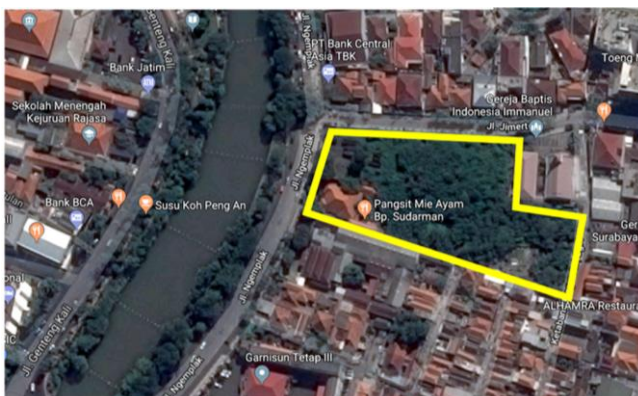
Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain proyek ini adalah bagaimana merancang suatu bangunan yang dapat merepresentasikan sejarah peristiwa 10 November 1945 melalui desain yang interaktif agar mampu membawa pengunjung untuk mengenal dan lebih mengapresiasi sejarah Indonesia khususnya Surabaya.

Tujuan Perancangan

- a) Merancang sebuah bangunan yang dapat menjadi tempat belajar dan menyaksikan sejarah peninggalan Indonesia di Surabaya.
- b) Menjadikan suatu bangunan yang menjadi symbol perjuangan 10 November 1945, agar menjadi daya Tarik wisatawan dan pelajar untuk lebih mengapresiasi sejarah Indonesia.

Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1. 3. Lokasi tapak

Lokasi tapak terletak di Jalan Jimerto No.1, Ketabang, Genteng, Kota SBY, Jawa Timur 60272, dengan keterangan tata guna lahan sebagai fasilitas umum. Terletak di Surabaya pusat sehingga mudah icapai dan lokasi juga cukup strategis secara kontekstual karena terdapat beberapa objek wisata dan bangunan bersejarah yang mendukung, seperti Taman Budaya Jawa Timur dan Balai Kota. Kemudian juga lokasi ini berada dekat dengan fasilitas penunjang lain, seperti sekolah dan fasilitas perbelanjaan yang mendukung untuk fungsi objek wisata.



Gambar 1. 4. Peta RTRW Kota Surabaya



Gambar 1. 5. Lokasi tapak eksisting.

Keterangan Gambar:

1. Site Perancangan
2. Jl. Jimerto
3. Jl. Ngemplak-Paneleh
4. Jl. Jaksa Agung Suprpto
5. Balai Kota Surabaya
6. SMAN Kompleks
7. Taman Ekspresi
8. Taman Budaya Jawa Timur
9. Hotel Majapahit
10. Tunjungan Plaza
11. Taman Prestasi
12. WTC

Data Tapak

Luas lahan	: ±1 Ha (10.000 m2)
KDB	: 50%
KDH	: 50%
KLB	: 280%
Kelurahan	: Ketabang
Kecamatan	: Genteng
GSP	: 100 m
GSB depan	: 6 m
GSB samping	: 6 m
GSB belakang	: 6 m
Tata Guna Lahan	: Fasilitas Umum

DESAIN BANGUNAN

Program Ruang

Pada bangunan museum ini memiliki beberapa unit utama fasilitas yaitu:

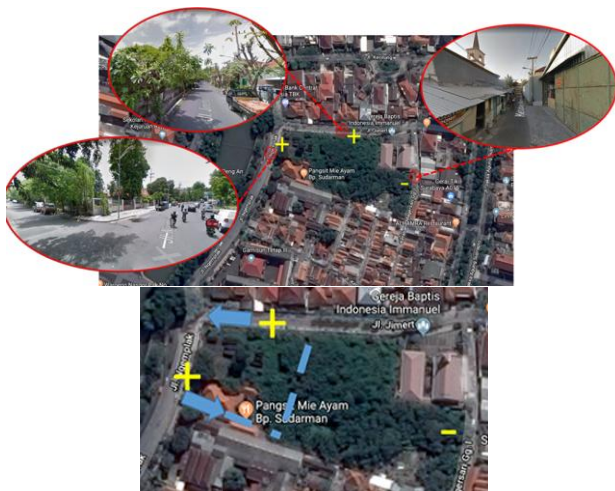
- Unit Penerima
- Unit Pendidikan
- Unit Museum/Pameran
- Unit Pengelola
- Unit Theater

- Unit Rekreasi
- Servis

Analisa Tapak dan Zoning

Perancangan tapak ada 3 faktor utama yang menjadi pertimbangan dalam memilih tapak selain daripada lingkungan tapak yang harus sehat (Direktorat Museum,2008), 3 faktor utama itu adalah lokasi strategis, akses dan view.

Faktor akses ke dalam site mudah dicapai karena pintu masuk diletakkan pada bagian depan jalan besar, sehingga mudah terlihat dan mudah dicapai atau menjadi bidang tangkap. Bagian pintu keluar melewati jalan Jimerto yang merupakan jalan kedua yang terletak di bagian timur tapak.



Gambar 2. 1. Analisa Sirkulasi Terhadap Tapak

Untuk faktor View dari tapak kesekitar, kriteria ini adalah kebutuhan untuk melengkapi konsep perancangan dimana view/pemandangan menjadi bagian dari konsep sequences redemption. Kemudian Respon desain terhadap view yang dianalisa adalah dengan meletakkan zona konsep ending sequences ke area depan dengan orientasi menghadap sungai



Gambar 2.2. Analisa View Terhadap Tapak

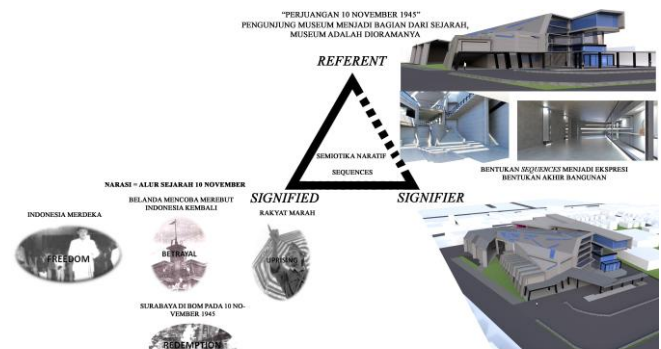
Pendekatan Perancangan

Langkah konsep perancangan yang diambil adalah dengan mengambil pendekatan Simbolik yaitu semiotika naratif (Broadbent, Geoffrey,1980) untuk

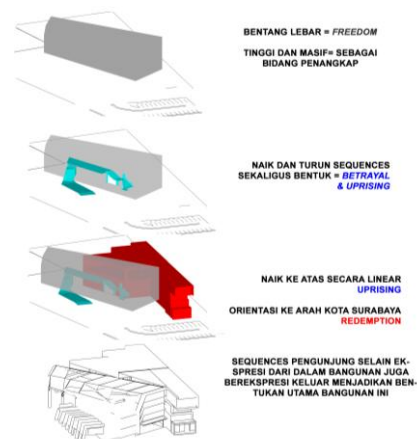
mengkomunikasikan atau menyampaikan makna perjuangan heroik secara tersirat untuk tujuan terciptanya intepretasi, nilai atau arti dan reaksi terhadap sejarah perjuangan 10 November 1945.

Kajian singkat terkait peristiwa 10 November 1945 ialah dimana permulaan dimana Indonesia akhirnya merdeka yang dimana dimaknakan sebagai *freedom*. Kemudian Belanda masih tinggal di Indonesia dan mencoba merebut kembali kemerdekaan yang dimaknakan sebagai *betrayal*. Pergejolakan rakyat Surabaya semakin memanas sehingga terjadinya pemberontakan, peperangan dan perjuangan rakyat Surabaya yang dimaknakan sebagai *uprising*. Sampai pada akhirnya tepat pada 10 November 1945 kota Surabaya dijatuhkan bom sehingga peristiwa ini juga diperingati sebagai Hari Pahlawan Nasional yang dimaknakan secara konseptual sebagai *redemption*.

Poin-poin narasi kronologis ini lah yang menjadi ide utama dalam perancangan desain yang jika disederhanakan adalah *freedom, betrayal, uprising, redemption*.



Gambar 2. 3. Segitiga semiotika



Gambar 2. 4. Transformasi bentuk

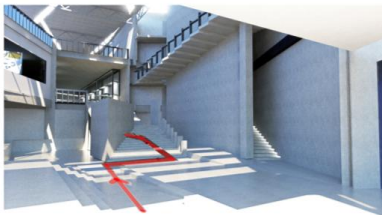
- *Freedom*

Penerapan konsep ini iyalah mencoba memberikan sebuah perasaan sesuatu yang besar dan luas, perasaan ini bisa juga disebut *sofianic feelings* (Cullen, Gordon, 1961). dimana manusia menjadi kecil pada bagian ini. *Freedom* dan bebas yang dimaknakan adalah sebuah kebebasan yang masih dibayangi oleh kehadiran Belanda atau dapat diartikan bukan kebebasan yang murni.



Gambar 2. 5. Penerapan konsep *Freedom* pada desain

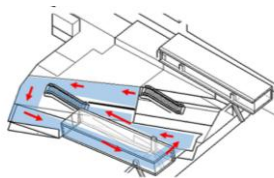
Area lobi ini adalah area pertama pada saat memasuki museum dan juga merupakan area *freedom*, dimana area ini begitu luas dengan bentang yang lebar dan juga cahaya matahari yang masuk secara sedikit demi sedikit menciptakan bayangan yang merupakan representasi dari kemerdekaan yang dibayangi.



Gambar 2. 6. Penerapan konsep *Freedom* pada desain

- *Betrayal*

Penerapan konsep ini ialah memberikan efek kejut dengan bentuk sirkulasi yang berbelok patah (Gambar 2.7) dan cukup panjang (Gambar 2.8), ini adalah bentuk representasi dari arti pengkhianatan yang dimana pengkhianatan itu sendiri memiliki makna ketika sesuatu yang diinginkan tapi padaakhirnya tidak bisa dicapai.

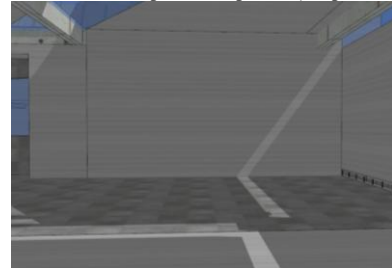


Gambar 2. 7. Penerapan konsep *Betrayal* pada desain

Namun pengkhianatan itu juga memaksa sebuah perjuangan dengan adanya semangat atau harapan. Harapan direpresentasikan dengan adanya bukaan cahaya yang masuk kedalam bangunan yang menuntun pengguna hingga ke fase berikutnya. Sehingga meski pengalaman dan perjalanannya yang berbelok dan sulit maka harapan atau cahaya ini yang menjadi pembimbing perjalanan yang dialami.



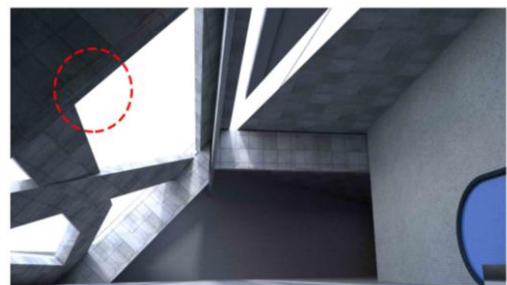
Gambar 2. 8. Penerapan konsep *Betrayal* pada desain



Gambar 2. 9. Penerapan konsep *betrayal* pada desain

- *Uprising*

Penerapan konsep *uprising* ini ialah lanjutan dari *sequences* sebelumnya dimana harapan perjuangan menjadi lebih besar, perjuangan yang terlihat lebih cerah namun tidak dijalani dengan mudah, perasaan ini bisa juga disebut *anticipation* (Cullen, Gordon, 1961) yaitu melihat bukaan besar, sehingga penasaran atas apa yang akan dialami selanjutnya (Gambar 2.10). Perjuangan pada tahap ini terasa mudah namun dibawah tekanan psikologi yang lebih besar dimana memberikan efek tekanan atau *tension* (Cullen, Gordon, 1961) dengan teknik *narrows* (Cullen, Gordon, 1961) pada bentuk plafond dan lebar sirkulasi yang minim. Bentuk penerapannya pada desain bukaan cahaya perlahan terlihat lebih besar seperti harapan perjuangan, kemudian bentuk atap dan plafon yang meruncing kebawah serta lebar sirkulasi yang lebih sempit untuk menciptakan perasaan pengguna bahwa pengguna merasakan dibawah tekanan meski dalam harapan yang terlihat lebih cerah.



Gambar 2. 10. Penerapan konsep *uprising* pada desain

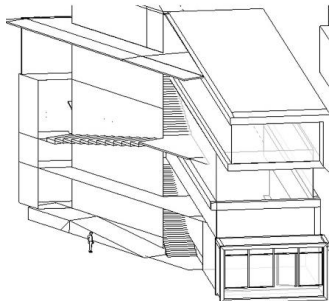
- *Redemption*

Penerapan konsep *redemption* ini adalah ingin menyampaikan makna perjuangan 10 November yang sebenarnya, dimana ketika pada bagian akhir *sequences* ini pengunjung akan tertuju pada sebuah *vista* (Cullen, Gordon, 1961) yang memperlihatkan keindahan kota Surabaya yang sekarang. Kemudian selain itu area *redemption* ini membawa pengunjung untuk berjalan diatas sebuah diorama besar yang terlihat secara *real* dengan skala ukuran manusia pada gambar 2.9. Ini adalah bentuk penyampaian makna dibalik terbentuknya kota Surabaya hingga sampai saat ini ada sejarah mengerikan yaitu peristiwa bom 10 November 1945.



Gambar 2. 11. Penerapan konsep *redemption* pada desain

Tidak lepas sampai disitu ketika perjalanan pulang pun pengunjung akan merasakan perasaan tegang yang mengiringi tiap langkah ketika hendak pulang dengan menggunakan teknik *narrows* (Cullen, Gordon, 1961) tadi dalam bentuk sirkulasi yang memutar dan panjang (Gambar 2.12) dengan lebar sirkulasi yang tidak lebar (Gambar 2.13).



Gambar 2. 12. Penerapan konsep *redemption* pada desain

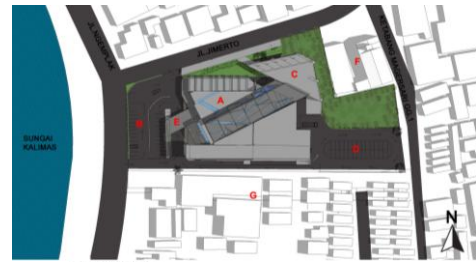


Gambar 2. 13. Penerapan konsep *redemption* pada desain

Perancangan Tapak dan Bangunan

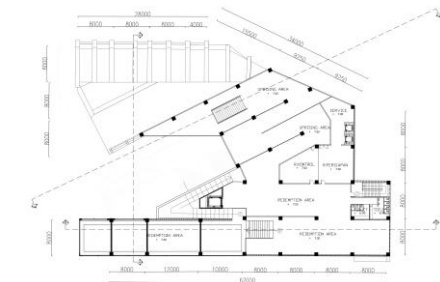
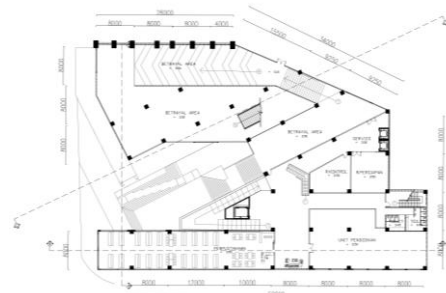
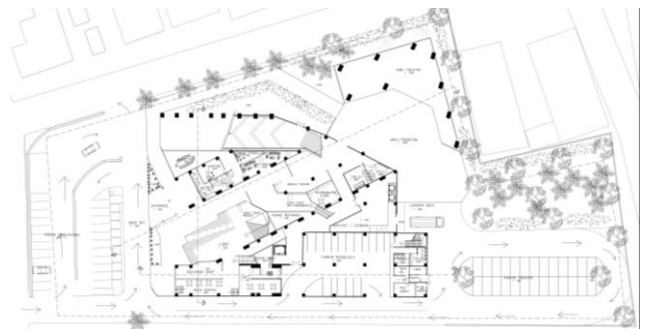
Pada perancangan tapak, bangunan diletakkan sesuai dengan kebutuhan dan analisa site. Dimana masa utama diletakkan pada bagian tengah site untuk

menjadi *emphasis* disekitar. Bagian pintu masuk site diletakkan didepan agar mudah dan gampang terlihat.



- Keterangan :
- A. Museum
 - B. Parkir Luar Depan
 - C. Mini Theater
 - D. Parkir Theater
 - E. Drop Off
 - F. GBI Imanuel
 - G. Pemukiman Penduduk

Gambar 2. 14. Site plan



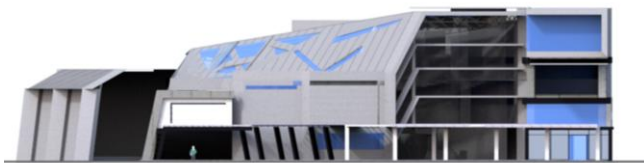
Gambar 2. 15. Denah

Kebutuhan desain dan program besaran ruang museum dibagi dengan area museum, area pengelola dan area servis pada penyusunan *zoning* pada tapak (Neufert, Ernst, 1996). Area museum diletakkan didepan, pengelola ditengah, dan servis dibelakang. Untuk efisiensi, parkir pengunjung diletakkan didepan, dan juga ada parkir mini teater dibelakang yang bisa digunakan untuk kondisi tertentu (Gambar 2.15). Parkir pengelola dibagian tengah dilantai 1 dengan area yang masuk kedalam bangunan atau *semi-basement*.



Gambar 2. 16. Perspektif eksterior

Perancangan desain bangunan ini berawal dari transformasi bentuk yang berangkat dari konsep *freedom, betrayal, uprising, redemption*, yang selain mengekspresikan didalam bangunan, keempat konsep tadi juga mengekspresikan keluar dari segi elemen bidang, garis, repetisi axis dan bukaan. Pada bagian depan yang merupakan *freedom* (Gambar 2.17) masa dibuat besar dan tertutup secara terawang atau tidak sepenuhnya tertutup. Hal ini dimaksudkan agar menjadi bidang penangkap dan juga pada bagian tertutup yang terawang agar memberikan efek mengundang dengan pemandangan yang tertutup seperti pada teori *closed vista* (Cullen, Gordon, 1961).



Gambar 2. 17. Tampak depan bangunan



Gambar 2. 18. Tampak Samping Bangunan

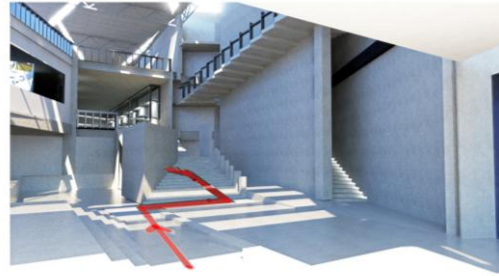
Detail Arsitektur

Detail dan pendalaman yang diambil ialah bentuk *sequences* dari konsep *freedom, betrayal, uprising, redemption*.

- *Freedom*

Freedom dan bebas yang dimaknakan adalah sebuah kebebasan yang masih dibayangi oleh kehadiran Belanda atau dapat diartikan bukan kebebasan yang murni. Selain bukaan dan bayangan, pola *sequences* juga bersifat menekan atau menggiring dengan bermain ketinggian lantai yang turun, naik, mengecil dan berbelok (Gambar 2.19). Meski terkesan bebas dan luas, pada tahap memulai perjalanan *sequences* pada saat digiring oleh penekanan sirkulasi pengunjung akan berhenti sejenak melihat bidang *redemption* yang merupakan akhir *sequences*. Dalam hal ini bidang *redemption* berfungsi sebagai

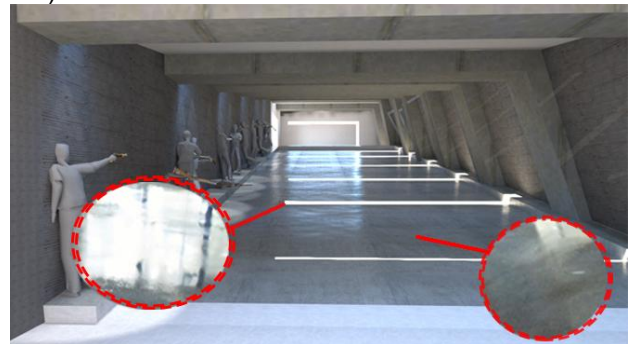
punctuation (Cullen, Gordon, 1961), yaitu sebagai tanda jeda sebelum memulai *sequences* museumnya.



Gambar 2. 19. Lobby

- *Betrayal*

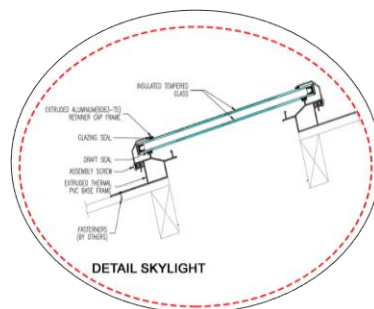
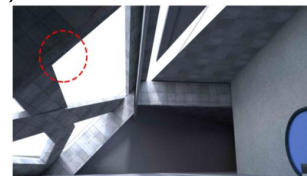
Dengan penerapan konsep *betrayal* yang menghasilkan sirkulasi berbelok dan sulit serta pencahayaan yang direpresentasikan sebagai harapan (gambar 2.7), maka ada perlunya cahaya diberikan potensi maksimal kedalam bangunan tanpa memberikan efek silau pada pengguna. Pencahayaan langsung juga kurang baik jika terkena barang-barang yang ditampilkan dimuseum, untuk itu penyelesaian yang digunakan adalah cahaya dimasukkan dan diarahkan ke arah lantai dan lantai diberikan efek *reflective* dengan menggunakan *finishing stain chemical* pada lantai bermaterial semen (Gambar 2.20).



Gambar 2.20. Area Betrayal

- *Uprising*

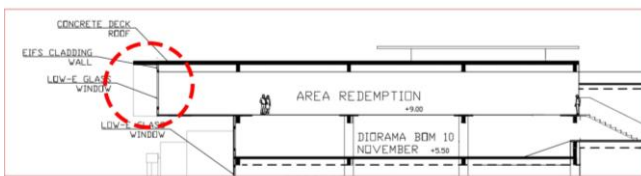
Penerapan konsep ini dimana harapan semakin terlihat lebih cerah dan menjanjikan, maka pada bentuk aplikatifnya bukaan pada skylight juga menjadi lebih besar, maka untuk bukaan yang besar membutuhkan kaca yang lebih kuat dan aman, sehingga menggunakan jenis kaca *insulated tempered glass* (Gambar 2.21).



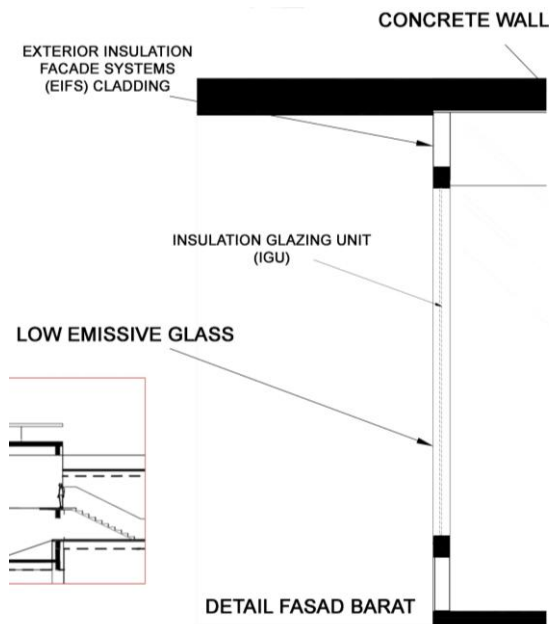
Gambar 2. 21. Skylight pada bagian *uprising*

- *Redemption*

Konsep ini adalah bagian akhir yang menggiring pengunjung pada sebuah *vista* yang memperlihatkan keindahan kota Surabaya yang sekarang. Kemudian selain itu area *redemption* ini membawa pengunjung untuk berjalan diatas sebuah diorama besar yang terlihat secara *real* dengan skala ukuran manusia (Gambar 2.11). Demi memaksimalkan *vista*, maka bagian area ini diletakkan pada bagian lantai teratas dan orientasi condong ke arah sungai kalimas dengan bukaan yang cukup besar. Orientasi pada sungai kalimas ini juga merupakan orientasi mengarah ke barat yang dimana dapat memberikan efek panas radiasi dan efek silau atau *glare* karena bukaan yang cukup besar. Pada bagian ini diberikan penyelesaian berupa pemasangan kaca *low emissive glass* dan lapisan *insulation glare unit* (Gambar 2.23).



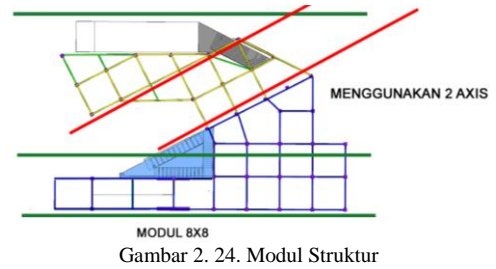
Gambar 2. 22. Potongan Area *redemption*



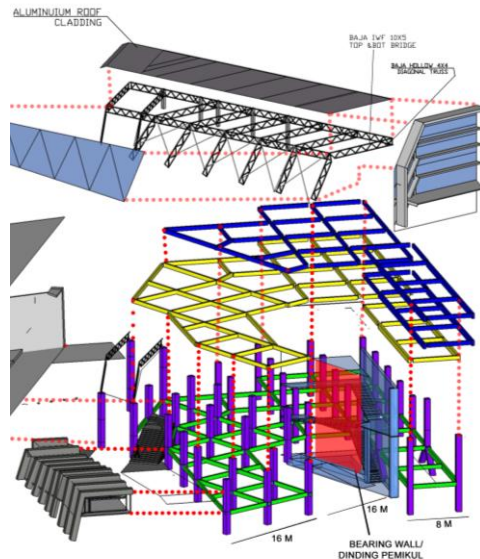
Gambar 2. 23. Detail fasad barat

Sistem Struktur

Sistem struktur yang digunakan pada Museum sejarah perjuangan 10 Nopember 1945 adalah sistem rangka batang, yaitu kolom dan balok beton dengan dinding bata dan di selesaikan dengan *exterior insulated façade system* yang dapat melindungi panas namun dengan tampilan yang tetap organik seperti pola batu. Pada bagian atap dan bentang panjang menggunakan sistem *space truss* baja ringan IWF 10x5 dan menggunakan atap dengan material *aluminium roof cladding* (Stein, Benyamin, 2011).



Gambar 2. 24. Modul Struktur

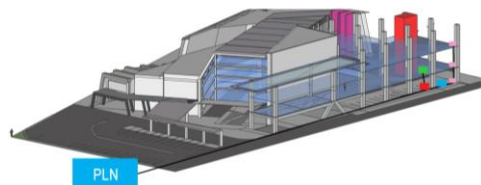
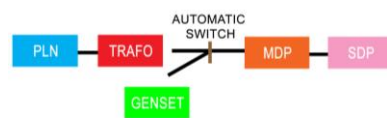


Gambar 2. 25. Aksonometri Stuktur

Sistem Utilitas

1. Sistem Utilitas Listrik

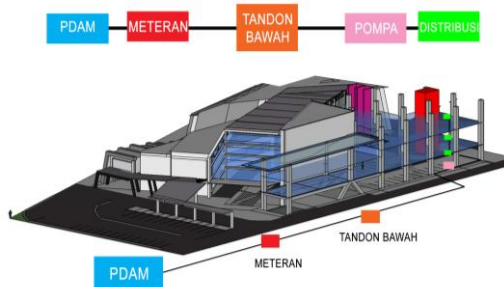
Sistem utilitas listrik menggunakan PLN yang didistribusikan ke trafo, MDP, dan SDP, dengan dilengkapi Genset untuk suplai listrik cadangan. Peletakan trafo, genset, mdp dan genset terletak pada area service di bagian bawah (Stein, Benyamin, 2011)



Gambar 2.26. Penyaluran listrik

2. Sistem Utilitas Air Bersih dan Kotor

Sistem utilitas air bersih menggunakan sistem *upfeed* dengan tandon yang terletak pada bagian basement dan agar mencukupi suplai tenaga pompa maka mesin pompa yang digunakan cukup besar, sehingga ada ruang pompa yang terletak pada area servis agar mudah dalam pengecekan dan *maintenance*.



Gambar 2. 27. Isometri utilitas air bersih

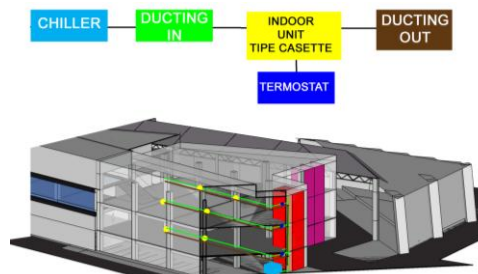


Gambar 2. 28. Isometri utilitas kotor dan kotoran

3. Sistem Air Conditioner (AC)

Sistem utilitas air conditioner (ac) yang digunakan *all air VRV modular*, pertimbangannya adalah

- Satu unit vrv sudah mampu mendinginkan kurang lebih 80 titik (tidak perlu ahu tiap lantai)
- *Radius* ducting sudah mencukupi kebutuhan bangunan $h = \max 70 \text{ m}$, $v = \max 20 \text{ m}$
- *Chiller* diletakkan di area service dengan bukaan yang cukup sehingga proses pendinginan pada chiller hanya melalui penghawaan langsung (tidak perlu cooling tower), (Stein, Benyamin, 2011).



Gambar 2.29. Penyaluran AC

DAFTAR PUSTAKA

Benyamin Stein, John S. Reinold, Walter T. Grondzik, Alison G. Kwok. (2011). *Mechanical and Electrical Equipment for Building*. New York: John Willey & Sons, Inc.

Broadbent, Geoffrey. (1980). *Signs, Symbols, and Architecture*. New York: John Willey & Sons, Inc.

Cullen, Gordon. (1961). *The Concise Townscape*. California: Van Nostrand Reinhold Company.

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

Neufert, Ernst. (1996). *Data Arsitek*, (Jilid 2), (Edisi) 33. Trans. Ing Sunarto Tjahjadi, Jakarta: Erlangga.

Pengelolaan Museum Masih Menggunakan Paradigma Lama. (n.d.) Retrieved January 20, 2018, from <http://www.tribunnews.com/regional/2014/11/05/news-analysis-pengelolaan-museum-masih-pakai-paradigma-lama?page=1>

Sutaarga, Moh. Amir. (1998). *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*. Jakarta: Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta, Direktorat Jendral Kebudayaan, Depdikbud.

KESIMPULAN

Perancangan Museum Sejarah 10 November 1945 ini didesain agar makna perjuangan 10 November 1945 dapat diterima masyarakat Surabaya dalam proses pembelajaran, lanjutnya museum dapat menjadi daya tarik wisata yang lebih diminati warga Surabaya. Langkah perancangannya adalah dengan mengambil pendekatan Simbolik yaitu semiotika naratif. Penerapannya semiotika naratif ini berangkat dari ide sejarah kronologis 10 November 1945 yang direpresentasikan dalam konsep *freedom, betrayal, uprising, redemption*. Keempat konsep tadi diterjemahkan dalam pendalaman sequences. Hal ini bertujuan untuk mengkomunikasikan makna perjuangan *heroic* agar terciptanya intepretasi, nilai atau arti dan reaksi terhadap sejarah perjuangan 10 November 1945.