

Musem Perjuangan Peranakan Tionghoa di Surabaya

Briyan Putra Pratama dan Altrerosye Asri S.T.,M.T.
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 briyanputra@gmail.com; altre@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan (*bird-eye view*) Musem Perjuangan Peranakan Tionghoa di Surabaya

kata kunci : tionghoa, indonesia, WNI, tersembunyi, cahaya, emosi

ABSTRAK

Museum Perjuangan Peranakan Tionghoa di Surabaya merupakan fasilitas untuk menceritakan kejadian terkait perjuangan etnis tionghoa Indonesia dalam mendapatkan status Warga Negara Indonesia (WNI). Insiden yang akan diceritakan di dalam museum tidak hanya berupa artefak saja, melainkan membawa atmosfer dan suasana ketika kejadian berlangsung sehingga orang yang berada di dalam museum seolah-olah merasakan secara langsung insiden dan emosi yang terjadi. Repatriasi tahun 1959, Surat Bukti Kewarganegaraan Republik Indonesia (SBKRI), dan Tragedi Mei tahun 1998 merupakan salah satu dari insiden yang jarang dibahas dan cenderung disembunyikan terkait krisis kewarganegaraan etnis tionghoa, yang kemudian akan diceritakan di dalam museum ini. Permainan volum ruang, pencahayaan alami dan buatan, serta *installation* arts akan menjadi media untuk mengkomunikasikan emosi yang terjadi. Kesan tersembunyi/disembunyikan juga diekspresikan melalui ruang publik di luar bangunan. Pendekatan semiotik digunakan untuk mengkomunikasikan insiden-insiden melalui elemen pembentuk ruang dan kondisi sekitar site, sehingga terbentuk ruang yang dapat memunculkan emosi untuk memberikan sebuah konteks dan sudut pandang bagi artefak yang dihadirkan. Pendekatan semiotik diambil karena semiotik membantu menterjemahkan dan memvisualkan cerita sejarah dalam bentuk elemen arsitektural. Menceritakan banyak kejadian yang runtuk membutuhkan pemahaman terhadap ekspresi dan hubungan antara ruang sehingga pendalaman *sequence* yang akan dipakai

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Kasus penistaan agama oleh Basuki Tjahaya Purnama (Ahok) tahun 2016 sempat menjadi perbincangan yang populer hingga saat ini karena kasus tersebut menyangkut isu SARA khususnya agama dan etnis. Ahok yang merupakan seorang kristiani dinilai menista agama islam, namun masalah tidak berhenti di sana karena etnisitas Ahok juga ikut dilibatkan. Ahok dianggap menjadi representasi etnis tionghoa sehingga muncul beberapa kejadian seperti pemukulan orang yang dibilang mirip Ahok dan komentar berbau SARA di media sosial. Jika menengok kebelakang, tragedi terkait isu etnis tionghoa sudah menjadi hal yang “lumrah” meskipun Etnis tionghoa sudah ada di Indonesia sebelum era kolonial, hal ini menegaskan bahwa etnis tionghoa merupakan bagian dari nusantara. Namun gesekan antara etnis tionghoa dengan bumiputra/pribumi sering

terjadi ketika hal politik dan ekonomi menjadi topik utama.

Pengetahuan masyarakat terkait isu diatas sangat minim, sehingga toleransi yang sudah ada mudah sekali pecah ketika terjadi kasus-kasus yang menyangkut SARA. Hal ini diperparah dengan kenyataan bahwa sejarah insiden-insiden terkait etnis tionghoa Indonesia tidak tercatat dengan baik dan bahkan terkesan ditutupi atau tidak terekspos (sama seperti tragedi mei 1998). Oleh sebab itu, diperlukan adanya sebuah museum yang menceritakan perjuangan etnis tionghoa dalam memperoleh status WNI yang sah dan diakui oleh negara



Gambar 1. 1.kasus penistaan Ahok dan penjarahan saat tragedi mei 1998

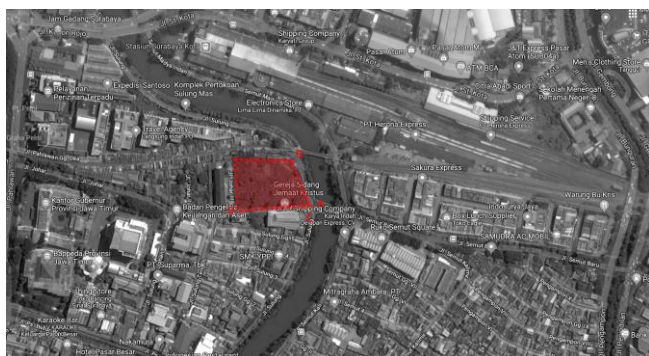
Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain proyek ini adalah Bagaimana merancang sebuah museum yang mampu menceritakan insiden-insiden terkait perjuangan etnis tionghoa dalam memperoleh status WNI dan menghadirkan emosi ketika insiden tersebut berlangsung di dalam ruang

Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan proyek ini adalah untuk memberikan informasi terkait perjuangan etnis tionghoa dalam memperoleh status WNI

Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1. 2. Lokasi tapak

Lokasi tapak terletak di Alun-alun Contong, Kec. Bubutan, Surabaya, Jawa Timur, dan merupakan lahan kosong. Tapak berada dekat dengan Tugu Pahlawan, kantor Gubernur Jawa Timur, pasar Atum, dan stasiun Semut. Merupakan daerah dengan banyak fasilitas dan karakteristik, merupakan daerah pecinan yang padat penduduk.



Gambar 1. 3. Lokasi tapak eksisting.

Data Tapak	
Nama jalan	: Jl. Johar III
Status lahan	: Tanah kosong
Luas lahan	: 7800m ²
Tata guna lahan	: Museum
Garis sepadan bangunan (GSB)	: 3 meter
Koefisien dasar bangunan (KDB)	: 60%
Koefisien dasar hijau (KDH)	: 10%
Koefisien luas bangunan (KLB)	: 240%
	(perwali 2015 dan RDTRK Surabaya)

DESAIN BANGUNAN

Program dan Luas Ruang

Pada area museum terdapat beberapa fasilitas, diantaranya:

- Memorial Park
- Cafe
- Plaza
- Ruang multifungsi
- Toko buku dan souvenir
- Museum
- Fasilitas pendukung museum



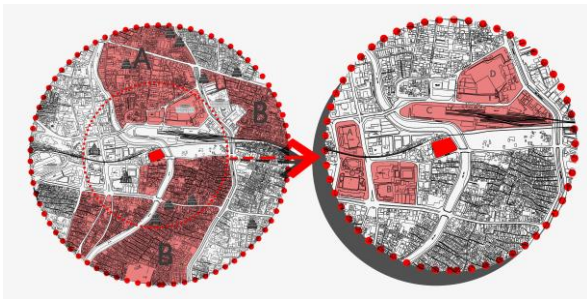
Gambar 2. 1. Perspektif eksterior

Fasilitas pengelola dan servis meliputi: *head office*, *ticketing*, kantor kurator, laboratorium kurator, gudang penyimpanan artefak, dan ruang sekuriti



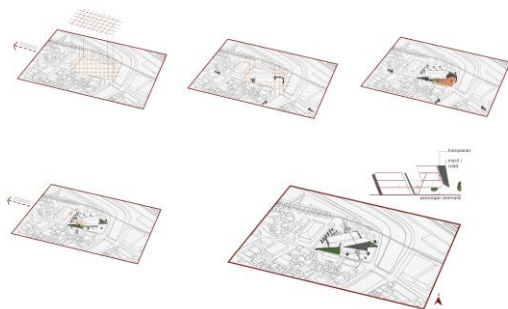
Gambar 2. 2. Perspektif suasana ruang luar

Analisa Tapak dan Zoning



Gambar 2. 3. Analisa tapak

Acuan utama dalam pemilihan site adalah site terletak di daerah yang memiliki sejarah etnis tionghoa. Alun-alun Contong dipilih karena merupakan daerah persebaran kampung pecinan dan berada di tengah-tengah pusat aktifitas. Elemen *hidden* juga didapat dari akses jalan yang merupakan jalan lingkukan dan bukan jalan arteri utama.

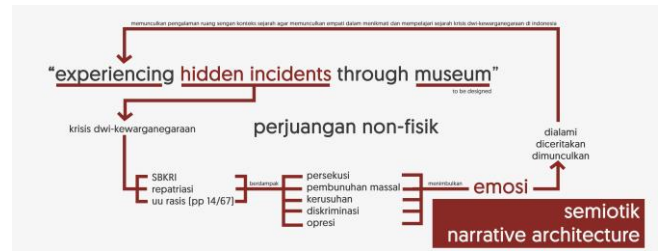


Gambar 2. 4. Transformasi bentuk

Banyaknya aktifitas dan bangunan di sekitar site membuat karakter di daerah tersebut hilang, ditambah dengan lokasi yang cukup tersembunyi. Oleh sebab itu bangunan akan menjadi penguat/penentu karakter dari daerah sekitar site.

Pendekatan Perancangan

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



Gambar 2. 5. Diagram kerangka berfikir konsep

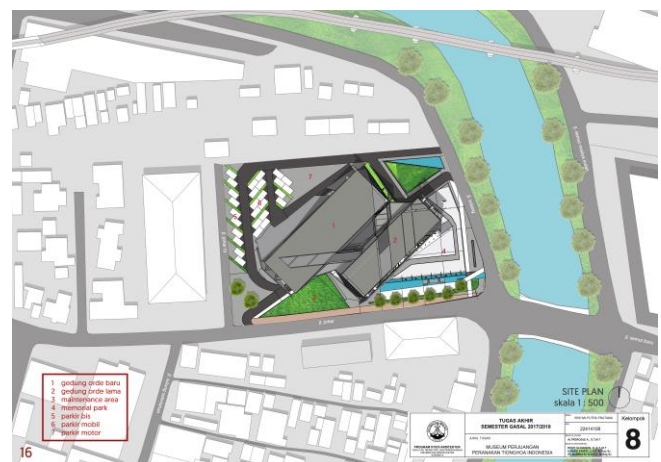
Menurut Julia Morgan, arsitektur adalah seni visual dan bangunan berbicara dengan sendirinya. Serta menurut Gordon Cullen pada buku beliau yang berjudul *Concise Townscape* yang membahas mengenai *serial vision* menyebutkan mengenai penataan ruang untuk memberikan sebuah pesan atau kesan bagi orang yang melewati ruang itu. Buku ini yang kemudian akan menjadi acuan dalam mendefinisikan/ memberi istilah bagi *serial vision* yang terbentuk dan mengeluarkan emosi yang berdasarkan dengan teori tersebut



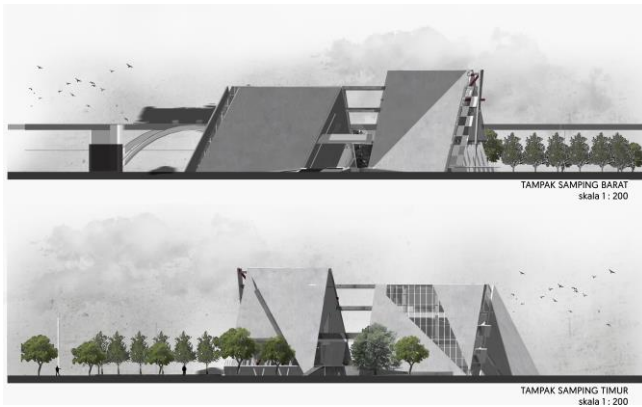
Gambar 2. 6. Perspektif Interior

Interpretasi kesan ruang berdasarkan sejarah kejadian, bukti sejarah kejadian, dan hubungan antara kejadian sehingga muncul *sequence* yang dapat dinikmati seperti sebuah film

Perancangan Tapak dan Bangunan



Gambar 2. 7. Site plan



Gambar 2. 8. Tampak keseluruhan

Bidang tangkap bangunan berbeda tiap akses masuk. Ada yang dibentuk untuk menjadi *screened vista*, *punctuation*, dan *deflection*.



Gambar 2. 8. Screened vista



Gambar 2. 9. Punctuation



Gambar 2. 10. Deflection

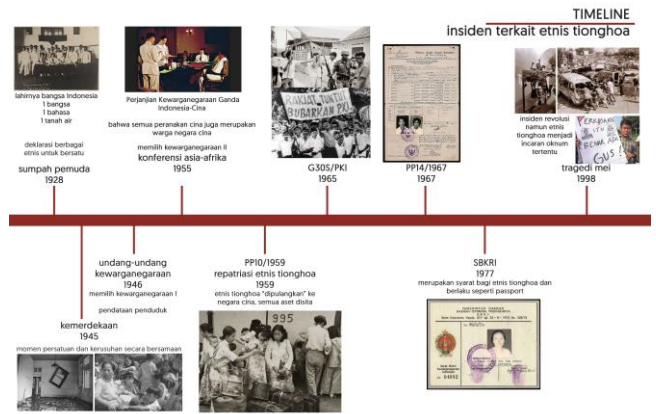
Akses kendaraan bermotor melalui Jl. Johar (samping sungai) dan masuk ke celah antara bangunan. Untuk akses pejalan kaki dapat masuk melalui sisi selatan dan sisi timur.

Fasilitas yang pertama kali terlihat adalah *plaza* dan *memorial park*. Hal ini untuk memenuhi kebutuhan akan ruang publik yang luas bagi warga sekitar karena daerah sekitar site terdapat banyak pemukiman penduduk.

Pendalaman Desain

Pendalaman yang dipilih adalah *dramatic sequence*. *Sequence* yang dihadirkan menyesuaikan dengan kejadian terkait perjuangan etnis tionghoa meraih WNI. Inilah *timeline* terkait perjuangan tersebut :

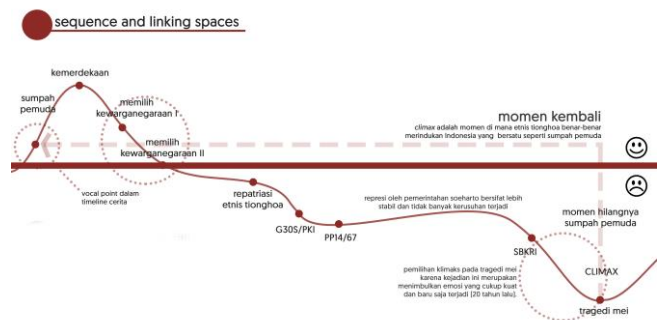
- Sumpah Pemuda tahun 1928
- Kemerdekaan RI tahun 1945
- Konferensi Asia-Afrika tahun 1950
- Repatriasi tahun 1959
- G30S/PKI tahun 1965
- PP14/67 tahun 1967
- SBKRI tahun 1977
- Tragedi Mei tahun 1998



Gambar 2.11. Gambar timeline

Masing-masing *timeline* memiliki suasana dan atmosfer yang unik sehingga memunculkan diagram yang naik dan turun sesuai dengan emosi yang muncul saat kejadian berlangsung

Rollercoaster of Emotion & Kembali ke Masa Lalu



Gambar 2.12. Gambar timeline setelah emosi dimunculkan

Timeline yang emosinya sudah dimunculkan kemudian dijadikan dasar untuk menata ruang dan sirkulasi. Sirkulasi yang akan digunakan adalah linear seperti sebuah *film* dan dirasakan langsung oleh pengunjung. Sementara emosi yang naik dan turun digunakan untuk mendesain kesan ruang yang ingin dikeluarkan.



Gambar 2.11. Visualisasi melihat kembali sejarah yang sudah terjadi

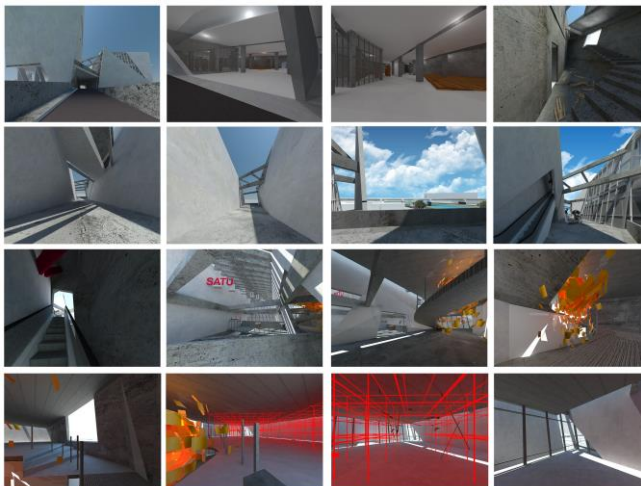
Insiden yang sudah dilewati tidak dapat dirasakan atau diulangi untuk kedua kali, namun semua tersimpan di dalam memori. Hal ini yang menginspirasi hubungan antara ruang di dalam museum, di mana ruang sebelumnya hanya dapat dilihat dan dirasakan secara visual tanpa bisa kembali ke belakang lagi.



Gambar 2.12. Potongan Bangunan

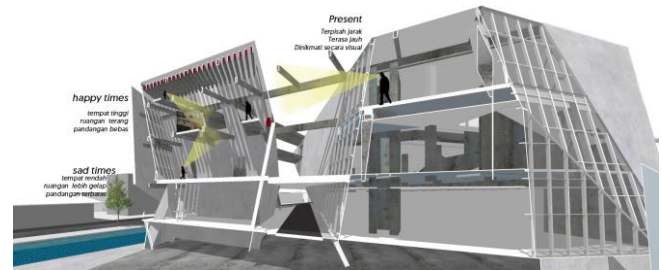
Permainan cahaya alami dan buatan menjadi elemen yang krusial dalam mengeluarkan kesan ruang yang diinginkan. Ruang utama menggunakan cahaya alami dari lantai 2 hingga 4. Terdapat 1 ruang yang bernama ruang *limbo* yang merupakan ruang di dalam ruang, tertutup tanpa bukaan kecuali pintu masuk dan keluar, dan tidak ada pencahayaan alami berfungsi untuk menggambarkan kebingungan, kegelisahan, dan amarah yang ada di dalam pribadi etnis tionghoa di saat harus memilih kewarganegaraan Indonesia atau Tiongkok sebanyak dua kali. Namun pada akhirnya orang-orang etnis tionghoa Indonesia tetap dianggap sebagai orang asing dan harus "dipulangkan" ke Tiongkok.

Serial Vision



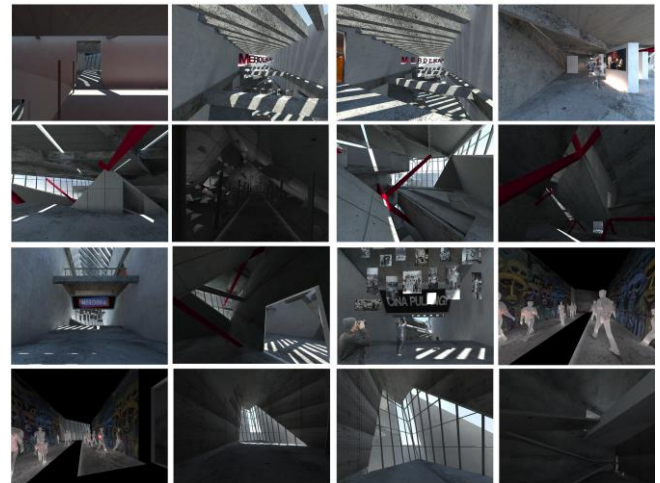
Gambar 2.13. Gambar Sequence sebelum Sumpah Pemuda hingga Kemerdekaan RI

Sequence museum dimulai dengan memunculkan 2 masa besar yang menghimpit dan menyisakan satu jalan maju, ini menggambarkan kondisi masyarakat saat dijajah dan akhirnya berkumpul di Jakarta untuk menghadiri Kongres Pemuda II. *Serial Vision* di bagian ini secara umum bercerita tentang semangat dan gairah masyarakat nusantara untuk menjadi satu dan merdeka.



Gambar 2.14. Potongan Perspektif Vocal Point

Ruang Sumpah Pemuda (bangunan sebelah kiri gambar 2.14) menjadi *vocal point* karena menggambarkan momen Indonesia yang satu. Di ruangan ini terdapat 3 fase. Fase pertama adalah ketika mengalami secara langsung dan berada di tengah ruang. Fase kedua adalah *euforia* ketika Indonesia merdeka dan berada di bagian paling atas dengan pencahayaan paling terang. Fase ketiga adalah setelah mengalami perlakuan diskriminatif dan berada di titik terbawah untuk melihat keatas, hanya bisa berharap untuk kembali, dengan pencahayaan yang sudah mulai berkurang karena terhalangi oleh jembatan dan balok yang melintang.



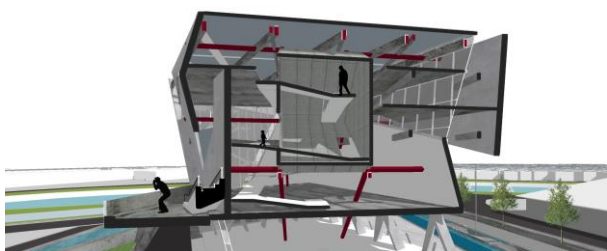
Gambar 2.15. Gambar sequence Konflik Dwikewarganegaraan Etnis Tionghoa Indonesia hingga Repatriasi

Emosi yang dominan keluar dari *serial vision* diatas adalah perasaan sedih, tertindas, dan takut. Dapat terlihat mayoritas ruangan adalah gelap dengan sedikit pencahayaan alami sebagai penunjuk arah dan harapan untuk keluar dari ruang/insiden yang sedang dialami.



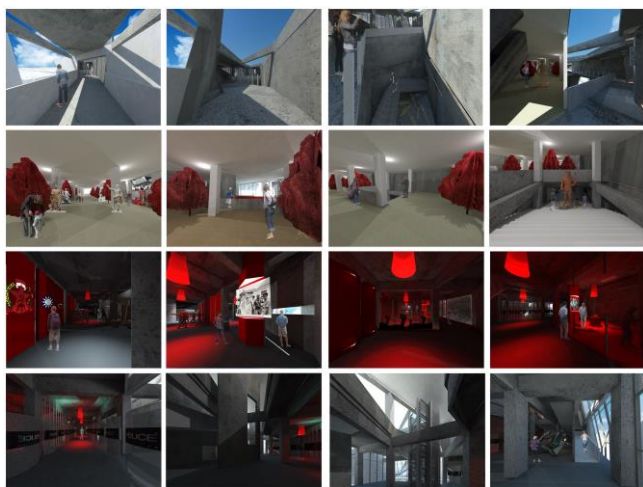
Gambar 2.16. Gambar Ruang Limbo

Menurut kamus *Cambridge*, *Limbo* adalah situasi tidak menentu yang tidak dapat anda kendalikan dan di mana tidak ada kemajuan atau peningkatan. Ruang ini menggambarkan isi kepala seorang keturunan etnis tionghoa ketika berada dalam insiden pengusiran dan “pemulangan” paksa oleh oknum pemerintah. Ruang ini dibentuk dengan membuat kubus terbuat dari beton yang melayang ditengah ruang kemudian dimiringkan. Di dalam ruang tersebut diberi lampion berukuran kepala manusia dan berbentuk tajam yang diarahkan ke pengunjung. Kubus yang dimiringkan dan lampion tajam berfungsi untuk memunculkan kesan tidak nyaman dan abnormal ketika memasuki ruang *Limbo*.



Gambar 2.17. Potongan Perspektif Limbo

Limbo sendiri berada di dalam ruangan besar dan pengunjung masuk ke dalam sebanyak 2 kali yang menggambarkan ketika etnis tionghoa harus memilih kewarganegaraan mereka sebanyak 2 kali dan tetap dianggap orang asing.



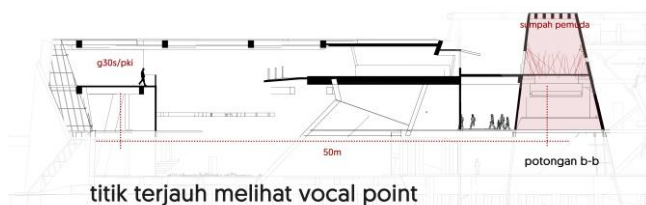
Gambar 2.18. Gambar *sequence* insiden G30S/PKI hingga tragedi mei 1998

Dua *serial vision* awal bercerita tentang suasana ketika pergantian pemerintah menjadi orde baru, digambarkan dengan transisi ke bangunan sebelah dan perubahan sistem struktur pada bangunan.

Elemen yang berubah juga adalah pencahayaan alami yang berubah menjadi pencahayaan buatan. Sementara dua *serial vision* terakhir bercerita tentang sejarah kelim orde baru dan terletak persis di bawah ruang “Fatamorgana Orde Baru”



Gambar 2.19. Gambar “Fatamorgana Orde Baru”



Gambar 2.20. Gambar potongan ruang G30S/PKI dengan *Vocal Point*

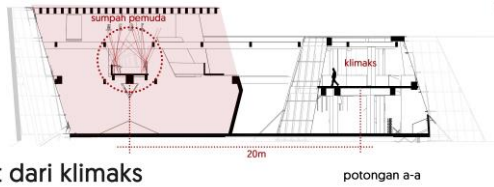
Di ruang G30S/PKI merupakan ruang dengan jarak terjauh dari *vocal point*. Hal ini menggambarkan bahwa tragedi G30S/PKI merupakan tragedi yang sangat berdarah dan benar-benar melupakan Sumpah Pemuda yang pernah dikumandangkan

Klimaks



Gambar 2.21. Gambar Ruang Klimaks dengan 3 *View* Utama

Momen klimaks terjadi pasca melewati ruang tragedi 1998. Di ruangan ini pengunjung dapat melihat 3 view utama. Pertama, view melihat ruang Sumpah Pemuda yang menggambarkan tujuan dan keinginan utama dari etnis tionghoa Indonesia. Kedua, view ke kanan melihat ruangan orde baru di mana terlihat sisi baik dan sisi buruk guna merefleksikan pengalaman ruang yang baru saja di rasakan. Ketiga, view ke kiri melihat Pasar atum, stasiun Semut, dan pemukiman yang menjadi harapan bagi pembangunan dan masa depan Indonesia.



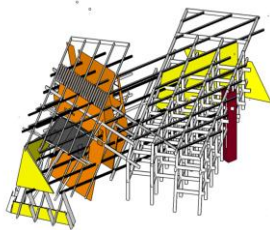
vocal point dari klimaks

Gambar 2.22. Gambar potongan Klimaks dengan Vocal Point

View ke ruang Sumpah Pemuda dari ruang klimaks merupakan interpretasi dari konsep kembali ke masa lalu yang di mana hanya bisa menikmati kejadian/ruang yang sudah terjadi/sudah dilewati secara visual saja sehingga muncul perasaan yang baru ketika melihat ruang tersebut lagi.

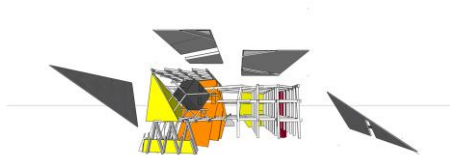
Sistem Struktur

Terdapat dua sistem struktur yang berbeda untuk tiap masa bangunan. Bangunan orde lama (kiri) menggunakan struktur bidang, sementara bangunan orde baru (kanan) menggunakan struktur rangka.



Gambar 2.23. gambar sistem struktur bangunan museum

Secara semiotik, perbedaan struktur menceritakan tentang suasana ketika berada dalam orde lama dan orde baru. Orde lama memiliki suana yang lebih tidak teratur dibandingkan dengan orde baru. Namun tetap ada balok diagonal (hitam) yang menjadi penyambung dan pengikat bangunan.

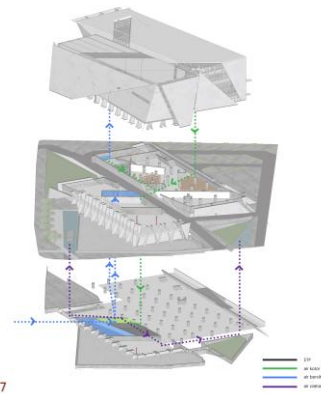


Gambar 2.24. Sistem struktur rangka konstruksi beton.

Sistem Utilitas

1. Sistem Utilitas Air Bersih dan Kotor

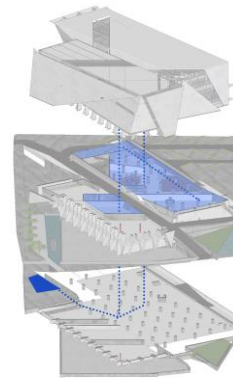
Secara prinsip, sistem air bersih yang digunakan adalah upfeed tanpa ada tandon air dan mengandalkan generator ketika terjadi pemadaman listrik. Alasan mengapa hal ini dilakukan adalah agar tercipta bentuk bangunan yang bersih tanpa ada utilitas yang terlihat. Untuk air kotor, semua dikumpulkan di STP terlebih dahulu sebelum dibuang ke saluran kota.



Gambar 2.25. Isometri utilitas air bersih dan air kotor

2. Sistem Tata Udara

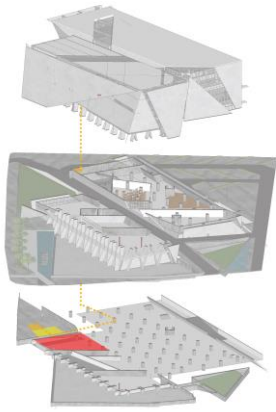
Sistem tata udara menggunakan sistem VRV (*Variable Refrigerant Volume*) pada ruang Museum. Keunggulan sistem ini adalah hemat tempat, tidak bising, dan dapat diatur menggunakan komputer. Sistem ini juga dapat mengatur jadwal dan temperatur.



Gambar 2. 26. Isometri sistem tata udara

3. Sistem Listrik

Distribusi listrik menggunakan gardu PLN yang kemudian didistribusikan melalui trafo, MDP, dan SDP. Prinsip khusus diterapkan pada generator, di mana menggunakan sejumlah generator kecil namun jumlah lebih banyak. Hal ini bertujuan untuk efektifitas kerja generator ketika membutuhkan listrik dengan daya lebih sedikit sehingga tidak boros bahan bakar.



Gambar 2. 27. Isometri sistem listrik

KESIMPULAN

Perancangan Museum Perjuangan Peranakan Tionghoa di Surabaya diharapkan dapat memberikan dampak positif dan pengetahuan terkait perjuangan etnis tionghoa Indonesia untuk memperoleh status Warga Negara Indonesia yang sah. Selain itu, museum diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi museum yang akan dibangun berikutnya bahwa media mengkomunikasikan sejarah tidak berhenti pada artefak saja. Kesan ruang dapat di desain untuk memberikan efek dramatis bagi artefak sehingga bukan pengunjung yang membaca artefak, melainkan ruang dan artefak yang akan bercerita bagi pengunjung. Dalam sisi *urban*, dengan adanya bangunan ini diharapkan dapat menjawab kebutuhan ruang public di daerah sekitar alun-alun contong agar warga sekitar dapat bersosialisasi di ruang yang lebih luas dan nyaman. Serta menjawab permasalahan karakter bangunan di sekitar site.

DAFTAR PUSTAKA

- Cullen, George (1961). *Concise Townscape*. Chicago : Routledge. Inc.
- Ching, Francis D.K. (1996). *Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatanan*. Jakarta: Erlangga
- Santosa, Iwan (2015). *Tionghoa dalam Sejarah Kemiliteran, Sejak Nusantara Sampai Indonesia*. New York: The McGraw-Hill Companies. Inc.
- Neufert, Ernest. (2002). *Architect's Data (3rd edition)*. Oxford: Blackwell Science.
- Indoprogress.(2017). Baperki, Komunitas Tionghoa, dan G30S di Kota Medan.. Retrieved Maret.7.2018, from: <https://indoprogress.com/2017/09/baperki-komunitas-tionghoa-dan-g30s-di-kota-medan/>
- Purba, Dian.(2017). *Warga Tanpa Negara*. Retrieved Mei.9.2018, from: <https://historia.id/modern/articles/warga-tanpa-negara-vYbOa>
- Tionghoa.(2017). *Tahukah Kamu : Timeline Etnis Tionghoa di Indonesia*. Retrieved Mei.9.2018, from: <https://www.tionghoa.info/tahukah-kamu-timeline-etnis-tionghoa-di-indonesia/>
- Januaris K, Fabian.(2017). *Kisah John Lie "Hantu Selat Malaka"*. Retrieved Februari.10.2018, from: <https://nasional.kompas.com/read/2017/01/30/14454621/kisah.john.lie.hantu.selat.malaka.pahlawan.penyelundup.senjata>