

Galeri Edukasi Batik Mangrove Surabaya

Kennia Gloria Mundi Napitupulu dan Handinoto
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 E-mail : keniglo@yahoo.com ; handinot@petra.ac.id



Gambar 1. Perspektif Eksterior Galeri Edukasi Batik *Mangrove* Surabaya

ABSTRAK

Galeri Edukasi Batik Mangrove Surabaya ini adalah galeri yang bertujuan untuk mengenalkan dan memberikan edukasi tentang cara membuat dan asal muasal Batik Mangrove Surabaya pada masyarakat luas. Batik Mangrove ini dibuat karena adanya peristiwa penebangan liar Hutan Mangrove Wonorejo. Untuk menarik minat edukasi, maka pengunjung akan dibawa kedalam suatu timeline waktu tentang peristiwa mangrove. Pendekatan yang digunakan untuk menggambarkan peristiwa tersebut adalah pendekatan simbolik. Pendekatan ini menggambarkan konsep *worthless to valueable* yang akan disampaikan melalui Bahasa arsitektural. Untuk mendukung pendekatan ini, diperdalam menggunakan pendalaman *sequences*. Dengan pendalaman ini maka keseluruhan galeri bisa menceritakan rangkaian peristiwa secara runtut.

Kata Kunci : Galeri, Batik *Mangrove*, Edukasi, Simbolik, *Sequences*, Surabaya

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Batik adalah seni menggambar di atas kain yang sudah menjadi ciri khas Indonesia. Ada lima tahap yang umumnya ada dalam proses pembuatan batik tulis yaitu tahap pembuatan gambar, pemberian malam pada gambar, pewarnaan, pelorodan dan mengeringkan kain yang sudah jadi (Kusrianto, 2013) Seni gambar ini tidaklah asal menggambar saja akan tetapi motif apa yang digambar juga memiliki makna filosofis maupun simbolis. Saat ini, Batik berada di puncak popularitas. Menurut (Sekimoto, 2003) batik tidak hanya dilihat sebagai komoditi melainkan juga sebagai obyek kultural. Sebagai suatu komoditi, batik digunakan sehari-hari di hampir seluruh negeri di Indonesia, namun batik juga dapat dilihat sebagai sebuah simbol kultural, karena melalui batik tak hanya orang Jawa, tapi bangsa Indonesia juga mengekspresikan kebanggaan mereka.



Gambar 1.1 Perbandingan Keadaan Hutan Mangrove

Batik sudah ditetapkan sebagai *Indonesian Cultural Heritage* yaitu warisan budaya tak benda oleh *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organisation* (UNESCO) tepatnya pada tanggal 2 Oktober 2009 (Iskandar & Kustiyah, 2017). Salah satu dari karya seni batik ini adalah *Batik Mangrove* yang terlahir sebagai salah satu bentuk jawaban untuk mengurangi aktivitas pembalakan liar yang kerap terjadi di kawasan Hutan *Mangrove* Wonorejo di Surabaya seperti yang tertera di gambar 1.1. *Batik Mangrove* atau lebih dikenal dengan batik “Seru” (Seni batik *Mangrove* Rungkut) (Kurniawati, 2015) menjadi *problem solver* bagi masalah tersebut. Tanaman *Mangrove* kerap ditebang untuk dijadikan bahan baku arang. Pembalakan liar ini banyak terjadi karena kurangnya pengetahuan masyarakat tentang manfaat lain dari tanaman *mangrove* itu sendiri.



Gambar 1.2 Sentra UKM Batik Mangrove
Sumber: retrieved from

<http://primaradio.co.id/author/admin/page/73/>

Batik *Mangrove* memanfaatkan bagian buah, bunga serta limbah daun dari tanaman *mangrove* yang kemudian diolah menjadi bahan baku utama media pewarna batik. Kemudian, dari hasil penjualan setiap kain batik, paguyuban ini menyisihkan sebagian hasilnya untuk didonasikan untuk penghijauan tanaman *mangrove* di Surabaya. Terdapat sekitar 60 pembatik yang berada di paguyuban Batik SERU tersebut, dan ada pula dari pembatik-pembatik anggota paguyuban yang membuka usahanya sendiri dengan merekrut pembatik baru dari warga sekitar (“Lulut Yuliani dan Batik *Mangrove*”, 2009). Hasil karya masyarakat UKM juga dijual di sentra UKM MERR seperti yang terlihat pada gambar 1.2.

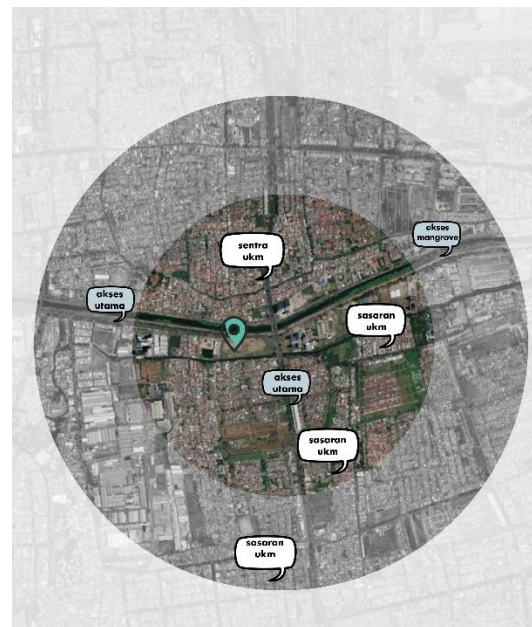
1.2. Rumusan Masalah

Masalah utama yang ada pada Galeri Edukasi Batik *Mangrove* Surabaya adalah bagaimana galeri bisa menarik minat masyarakat untuk mau di edukasi dan mau ikut dalam rangkaian proses membuat Batik *Mangrove*

1.3. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perencanaan Galeri Edukasi Batik *Mangrove* Surabaya adalah menyediakan fasilitas yang layak untuk dapat menyampaikan seluruh proses pembelajaran tentang Batik *Mangrove* serta mawadahi kegiatan produksi hingga jual beli yang dilakukan oleh UKM Batik.

1.4. Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1.3 Lokasi Tapak Terpilih

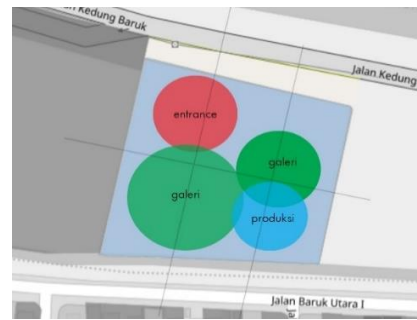
Galeri Edukasi Batik *Mangrove* akan berlokasi di Jl Kedung Baruk dan Jl. Ir. H. Soekarno (MERR). Posisi *site* tersebut dipilih karena bisa menjawab kebutuhan dan persyaratan pemilihan tapak yang ada. Gambar 1.3 menunjukkan *site* yang dipilih berdekatan dengan posisi masyarakat yang menjadi sasaran edukasi serta dekat dengan hutan *mangrove* di Wonorejo.



Gambar 1.4 Kondisi Sekitar Site

Jalan :Jl. Raya Kedung Baruk
 Kecamatan :Rungkut
 Kelurahan :Wonorejo
 Kota :Surabaya
 Provinsi :Jawa Timur
 Luas lahan :±14090.05m²
 KDB :50%
 KDH :15%
 KLB :200%
 Depan :10m
 Belakang dan Samping :4m
 Ketinggian Maksimal :15m

perdagangan empat lantai yang sedang dibangun.



Gambar 2.2 Analisa Zoning

2. DESAIN BANGUNAN

2.1. Program Ruang

Fasilitas galeri yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan produksi UKM Batik *Mangrove* dibagi menjadi beberapa ruang:

- Area membatik
- Area penjemuran
- Area lorod dan merebus pewarna
- Ruang untuk staff dan pengelola galeri

Fasilitas galeri yang menyediakan rangkaian edukasi terkait Batik *Mangrove* dibagi menjadi beberapa ruang yaitu:

- Galeri pengenalan
- Galeri produksi
- Galeri utama
- *Workshop area*
- Retail Batik mangrove

Galeri juga dilengkapi dengan *café* dan *communal area* sebagai fasilitas penunjang.

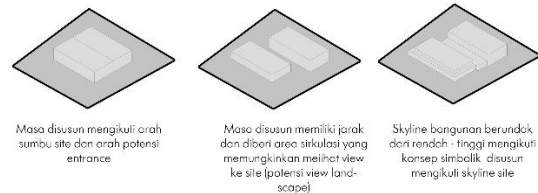
2.2. Analisa Tapak dan Zoning



Gambar 2.1 Posisi Site

Site pada gambar diatas ditunjukkan dengan area berwarna biru muda. Di sisi Timur site berbatasan langsung dengan tanah kosong yang belum dibangun. Namun mengingat daerah ini memiliki peruntukan sebagai area perdagangan dan jasa maka view kearah Barat tidak memungkinkan karena ada potensi dibangunnya bangunan yang melebihi tinggi galeri. Disisi Barat, site berbatasan langsung dengan area

Seperti gambar diatas, orientasi galeri kearah Utara mengikuti aksis pada site untuk potensi hadap yang tidak terhalang bangunan lain. Posisi *entrance* bangunan diletakkan di depan kiri sebagai area tangkap site. Area galeri diatur agar berfungsi sebagai pengikat dua zona yaitu zona umum yang merupakan *entrance* dan zona produksi batik yang akan menjadi fokus pembelajaran pengunjung. Area produksi diletakkan dibelakang site dengan tujuan tidak mengganggu pengunjung saat bongkar muat bahan baku. Selain itu akses ke area produksi bisa terpisah dari akses utama galeri yang juga berfungsi sebagai *privacy* bagi pekerja.



Gambar 2.3 Transformasi Bentuk

Masa dibagi menjadi dua zona yang kemudian di hubungkan dengan area transisi sebagai penghubung antar galeri seperti yang digambarkan pada gambar 2.3 proses transformasi bentuk pada *site*.

2.3 Pendekatan Perancangan

PENDEKATAN DESAIN

SIGNIFIED
worthless - valuable



REFERENT

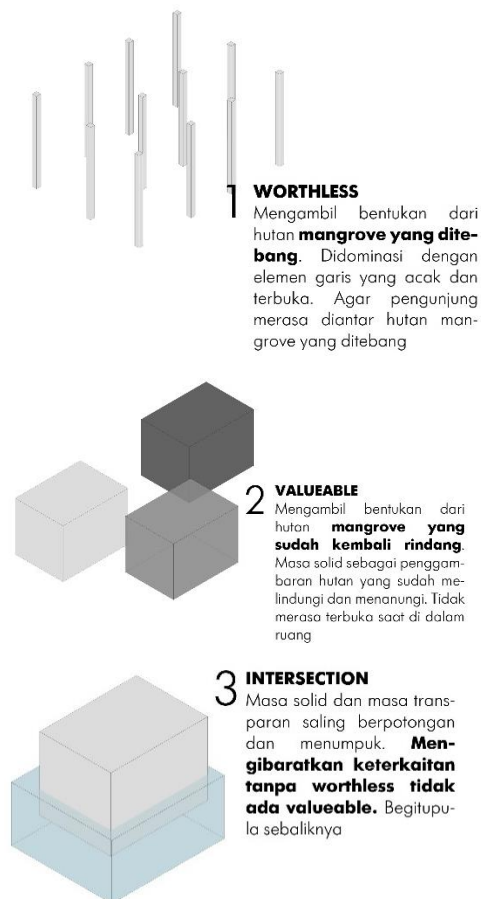
Timeline dan peristiwa penebangan mangrove, kondisi-anatomi mangrove, kondisi hutan mangrove, kontras past-present mangrove

SIGNIFER

Galeri Edukasi Batik Mangrove

Gambar 2.4 Pendekatan Simbolik

Berdasarkan masalah desain yang ada, maka pendekatan desain yang digunakan adalah pendekatan simbolik *intangible* dengan menggunakan teori semiotika seperti pada gambar 2.4. Pendekatan simbolik digunakan untuk menggambarkan latar belakang proses penemuan Batik *Mangrove*. Pendekatan simbolik digunakan untuk menggambarkan keadaan masa lalu *mangrove* yang tidak dihargai (*worthless*) hingga bisa sampai seperti sekarang yang sudah tidak lagi mengalami penebangan liar (*valuable*). Dengan menggambarkan proses *worthless-valuable* tersebut maka pengunjung bisa lebih memaknai Batik *Mangrove* sehingga proses edukasi bisa tercapai.



Gambar 2.5 Implementasi Desain Simbolik

Untuk menggambarkan kata "*worthless*" diambil dari keadaan hutan *mangrove* saat belum dihargai dan masih mengalami penebangan sehingga mengambil inspirasi elemen bentuk yang membuat seolah-olah pengunjung sedang berdiri di tengah hutan *mangrove* yang gundul. Elemen garis yang berulang, terkesan acak, terbuka, serta permainan bayangan dari elemen garis pada

bangunan digunakan untuk menyimbolkan era *worthless* hutan *mangrove*.

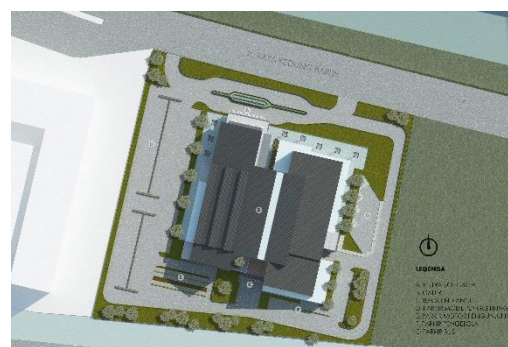
Untuk menggambarkan kata "*valuable*" menggunakan keadaan hutan *mangrove* saat sudah dihargai oleh masyarakat dan sudah rimbun kembali. Kebalikan dari elemen yang digunakan untuk menggambarkan kesan *worthless*, pada era *valuable* ini digunakan elemen arsitektural yang bersifat lebih masif, terlindung, *warm*, dan tertutup. Elemen arsitektural tersebut digunakan untuk menggambarkan seolah-olah pengunjung berada diantara hutan *mangrove* yang sudah kembali rimbun.



Gambar 2.6 Interior dan Eksterior Galeri

Pada fasad dan interior bangunan akan ditunjukkan kesan kontras dari dua era yang ingin ditampilkan tersebut. Yaitu era *worthless* dan *valuable* yang berbeda namun saling berkaitan, sehingga masa bangunan dibuat saling mengait (*interlocking*). Menurut DK Ching, bentuk *interlocking* akan memberikan kesan intim dan saling melengkapi.

2.4. Perancangan Tapak dan Bangunan



Gambar 2.7 Siteplan

Area *entrance* yang menjadi bidang tangkap pada *site* diletakkan di sisi depan kiri keseluruhan bangunan. Posisi *entrance* tapak diletakkan sedemikian rupa seperti yang terlihat pada gambar 2.9 agar memberi jeda bagi pengendara dari arah Jalan Raya Kedung Baruk agar bisa menemukan *entrance* galeri dan tidak terlewat. Posisi galeri tepat ditengah-tengah tapak dengan

pertimbangan *water landscape* yang dibuat mengelilingi bangunan sebagai *view* ke tapak karena daerah sekeliling tapak kurang berpotensi untuk menjadi *view* utama galeri. *Water landscape* digunakan untuk menggambarkan keadaan hutan *mangrove* pada *site*. Terdapat sirkulasi galeri berupa deck kayu diatas kolam air sehingga pengunjung dapat merasa berada ditengah-tengah hutan *mangrove* seperti pada gambar 2.10.



Gambar 2.8 Sirkulasi Galeri

Selain itu posisi galeri diletakkan ditengah site agar terdapat jalan mengelilingi galeri yang dapat digunakan sebagai jalur mobil pemadam dan mobil service lainnya.

3. Pendalaman Desain

1 MERASAKAN KESAN WORTHLESS

1. Melalui galeri pengenalan awal
2. Alur sirkulasi

2 PROSES MENUJU VALUEABLE

1. Melihat proses pembuatan batik
2. Perbedaan bentuk dan suasana ruang

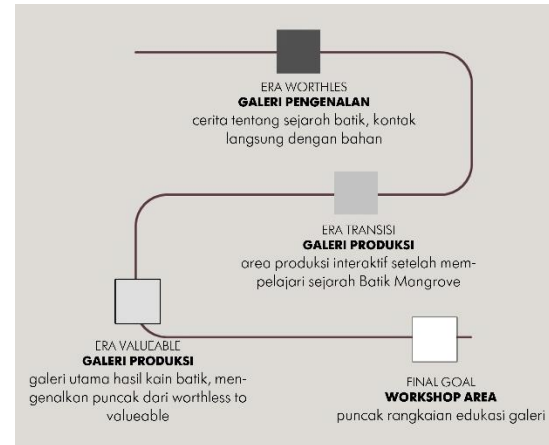
3 VALUEABLE - TEREDUKASI

1. Melalui galeri valueable
2. Final-workshop area
3. Merasakan step 1 dan 2

Gambar 3.1 Pendalaman Sequences

Pendalaman desain yang digunakan adalah pendalaman *sequences*. *Sequences* digunakan karena Galeri Edukasi Batik *Mangrove* ini menceritakan suatu rangkaian peristiwa yang berurutan dan tahapan-tahapan peristiwa tersebut harus dipelajari secara berurutan, tidak bisa dilompati ataupun dibalik urutannya. Rangkaian tahapan edukasi ini penting dilakukan agar

pengunjung bisa memahami seutuhnya tentang Batik *Mangrove* sehingga bisa membedakan Batik *Mangrove* dengan batik yang lainnya. Sirkulasi dalam bangunan sendiri dipilih sirkulasi yang bertahap atau *sequential circulation* (Chiara & Calladar, 1983). Alur sirkulasi galeri digambarkan pada gambar 2.8 berupa alur linier.



Gambar 3.2 Sequences pada Bangunan

Diantara era *worthless* dan era *valueable* terdapat era transisi. Didalam galeri era ini digambarkan melalui galeri produksi batik. Galeri ini menunjukkan bahwa masyarakat sudah mulai memiliki kesadaran akan pentingnya hutan *mangrove*. Puncak dari edukasi batik ini adalah pengunjung bisa membuat dan mempraktikkan sendiri proses membuat yang sudah dipelajari. Proses ini diwadahi melalui area *workshop* yang berada di akhir sirkulasi galeri. Pendekatan rancangan sirkulasi ini selain membantu proses desain dalam pembagian sirkulasi ruang galeri, pendekatan sirkulasi juga membantu dalam proses zonasi bangunan (Alvin & Kwanda, 2018).

3.1. Eksterior Bangunan



Gambar 3.3 Perspektif Eksterior Galeri Edukasi Batik *Mangrove* Surabaya Human Eye View

Pada fasad bangunan, konsep *worthless-valueable* ditunjukkan melalui kontrasnya kesan yang ditampilkan oleh lantai

satu dan lantai dua galeri. Pada bagian *entrance* diberikan elemen garis untuk meniru batang-batang pohon *mangrove* yang terkesan acak dan terbuka. Seperti pada gambar 2.12.



Gambar 3.4 Tampak Barat

Kolom-kolom besi digunakan sebagai aksesoris *entrance* agar menarik, menggambarkan rangkaian cerita hutan *mangrove*, serta menggiring pengunjung agar masuk ke dalam ruang pertama yaitu *lobby*. Lantai satu seluruhnya digunakan untuk ruang-ruang yang menceritakan tentang masa-masa penebangan *mangrove* (*worthless*), sehingga kesan elemen garis sangat kuat di lantai ini. Kesan transparan diwujudkan dengan penggunaan *pivot window* yang mendominasi tampak depan dan samping galeri.

3.2. Galeri Era *Worthless*

Pada lantai satu yang merupakan zoning area *worthless* pada *sequences* galeri, digunakan pipa *hollow* besi berwarna putih pada area sirkulasi utama menuju galeri pengenalan yang menggambarkan hutan *mangrove* saat ditebang. Saat sinar matahari mengenai elemen garis dari pipa tersebut, maka akan timbul bayangan yang menyerupai bayangan hutan *mangrove* yang gundul. Lantai satu memiliki kesan *cold*, sehingga digunakan material yang memberikan kesan dingin dan kaku seperti mengekspos kolom beton, mengekspos lantai beton, serta menggunakan banyak besi *hollow* berwarna putih. Kesan terbuka dari *canopy* kaca serta dinding kaca membuat pengunjung seolah-olah merasa terbuka dan tidak terlindung.



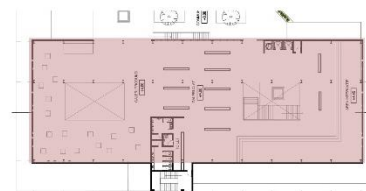
Gambar 3.5 Interior Galeri Pengenalan

Setelah itu di area galeri pengenalan, pengunjung dikenalkan dengan sejarah dari hutan *mangrove* itu sendiri hingga bisa tercipta ide untuk membuat Batik *Mangrove*. Suasana galeri ini dapat dilihat pada gambar 2.13. Disini juga terdapat *display* bahan baku pewarna *mangrove* yaitu bagian-bagian dari tumbuhan *mangrove* seperti bunga, buah, daun dan ranting pohon *mangrove* yang bisa disentuh dan dibau oleh pengunjung sehingga di galeri ini memaksimalkan pengalaman dari beberapa panca indera sekaligus.



Gambar 3.6 Interior Area Membuat

3.3. Galeri Transisi *Worthless to Valueable*



Gambar 3.7 Denah Area Membuat

Tahapan berikutnya, pengunjung mulai memasuki area transisi yaitu area membuat batik interaktif. Disini pengunjung bisa berinteraksi langsung dengan beberapa pembatik yang ada. Interaksi langsung ini penting dalam mengenalkan proses membuat dengan lebih dekat dan pengunjung bisa membau, melihat, serta meraba secara langsung bahan-bahan serta kain yang akan dibatik. Posisi ruang ini terletak di lantai dua, karakter ruang sudah berubah sehingga terkesan kontras dengan karakter ruang yang dimiliki lantai dibawahnya



Gambar 3.8 Interior Galeri Transisi

Saat memasuki area transisi *worthless* menjadi *valueable*, pengunjung memasuki area galeri produksi yaitu area dimana pengunjung bisa melihat langsung proses pembuatan batik yang ada di pabrik produksi di lantai satu

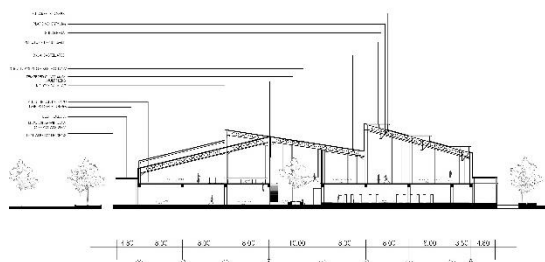
melalui *void*. Di ruang ini pengunjung bisa melihat kontras kesan ruang yang diciptakan di lantai satu dan lantai dua melalui void ruangan tersebut seperti yang terlihat pada gambar 2.16.

3.4. Galeri Valueable



Gambar 3.9 Interior Galeri Utama

Setelah melalui area galeri transisi, maka pengunjung akan dibawa ke area galeri puncak, yaitu galeri yang menggambarkan *mangrove* yang sudah menjadi *valueable*. Era *valueable* ini digambarkan melalui galeri utama yang berukuran paling besar, dan memiliki tinggi *plafond* serta lebar ruang yang lebih besar dari ruang-ruang sebelumnya untuk menunjukkan puncak dari perjalanan proses *worthless* menjadi *valueable*. Karakter ruang pada galeri utama ini masih sama dengan galeri membatik, yaitu kesan ruang yang *warm*, terlindung, *masif*, dan memainkan pencahayaan tidak langsung. Penghawaan pada lantai ini sudah memakai penghawaan aktif untuk melindungi barang-barang *display*. Area *display* harus terlindung dari cahaya matahari langsung, debu, kerusakan pada benda pameran, tindakan pencurian, kelembaban berlebih dan juga kekeringan yang berlebihan (Neufert, 2002)



Gambar 3.10 Potongan Galeri

Selain itu, *skyline* dan dimensi ruangan-ruangan galeri di lantai dua disusun agar terlihat berundak-undak, ada transisi ketinggian yang digunakan untuk menggambarkan ruang yang utama memiliki skala yang paling besar dan berada di bagian akhir dari sirkulasi bangunan. *Skyline* dari galeri bisa terlihat dari potongan bangunan pada gambar 2.18.

3.5. Area Workshop



Gambar 3.11 Denah Galeri Era Valueable

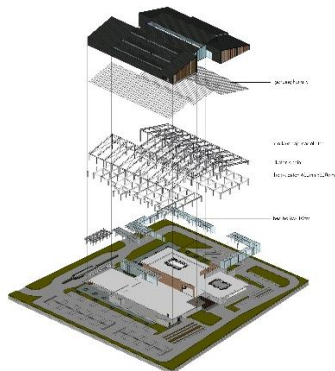
Setelah melalui seluruh rangkaian ruang galeri, maka destinasi terakhir bagi pengunjung galeri adalah ruang *workshop*. Disini pengunjung bisa langsung mempraktikkan hal-hal yang sudah dipelajari sebelumnya. Ruangan ini diletakkan di akhir sirkulasi galeri sehingga menciptakan *sequences* ruang dan cerita yang urut. Ruang *workshop* memiliki karakter ruang yang luas, tinggi, dan terkesan hangat seperti yang nampak pada gambar 2.20.



Gambar 3.12 Area Workshop Interaktif

Area *workshop* diletakkan sedemikian rupa pada rangkaian sirkulasi agar memungkinkan bagi pengunjung galeri yang sudah pernah mengikuti rangkaian edukasi sebelumnya. Sehingga pengunjung bisa langsung naik ke lantai dua dan mengakses area *workshop* tanpa harus mengganggu sirkulasi galeri yang lainnya.

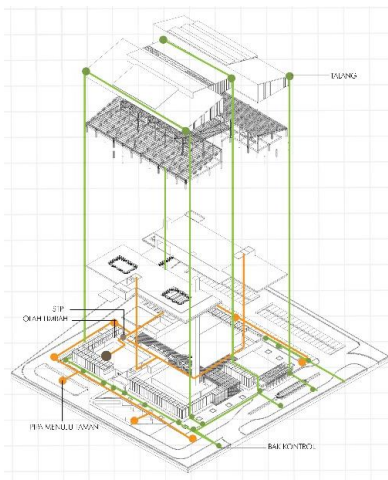
4. Sistem Struktur



Gambar 4.1 Skema Struktur

Struktur lantai satu menggunakan struktur beton dengan modul 6x8m dan diekspos untuk memperbanyak elemen garis sehingga bisa menggambarkan era *worthless* melalui tampilan elemen struktur bangunan. Struktur lantai dua menggunakan struktur baja untuk bentang ruang yang lebih lebar dan baja *castellated* untuk bagian atap seperti yang terlihat pada gambar 2.21.

5. Sistem Utilitas



Gambar 5.1 Skema Air Hujan dan Limbah

Sistem air bersih pada bangunan menggunakan sistem *downfeed*. Pada gambar 2.22 ditunjukkan air hujan turun melalui talang pada bangunan dan menuju ke bak kontrol. Untuk pengolahan limbah di area pabrik, hasil limbah dari proses pewarnaan atau proses pelorodan dialirkan melalui pipa dan dibawa ke area *filter*. Di area tersebut limbah akan disaring untuk menjadi air yang lebih bersih. Air tersebut disimpan dalam tendon bawah tanah dan dipergunakan kembali untuk menyirami tanaman pada site dan juga mengisi kolam air yang ada disekeliling bangunan galeri.

6. KESIMPULAN

Perancangan Galeri Edukasi Batik *Mangrove* Surabaya ini diharapkan dapat menjadi fasilitas yang dapat membantu masyarakat setempat maupun masyarakat di luar Kota Surabaya dalam mempelajari tentang Batik *Mangrove* serta meningkatkan penjualan produk batik yang diproduksi oleh UKM Batik SERU (UKM Batik *Mangrove*). Galeri ini bertujuan untuk mengedukasi masyarakat dari kalangan semua umur sehingga masyarakat di Surabaya sendiri bisa mengetahui potensi dari Batik *Mangrove* itu sendiri. Galeri juga didesain dengan tujuan mengurangi tindakan penebangan liar yang dulunya kerap terjadi di hutan *mangrove*. Untuk mewujudkan hal tersebut maka masyarakat diedukasi melalui galeri ini bahwa *mangrove* memiliki nilai dan potensi lebih. Untuk masyarakat yang ingin membeli dan menjual produk Batik *Mangrove*, galeri telah didesain memiliki area retail yang bisa dikunjungi semua kalangan masyarakat untuk membantu perekonomian warga sekitar daerah Hutan *Mangrove* Wonorejo.

DAFTAR PUSTAKA

- Alvin, T., & Kwanda, T. (2018). *Galeri sejarah kota Surabaya di Surabaya*. Jurnal eDimensi Arsitektur, 6(1), 761-768
- Asti, M., Arini, A. (2011) *Warisan adiluhung nusantara*. Yogyakarta: Andi.
- Chiara, J. D., Callender, J.H (1983). *Time-Saver standards for architectural design*. New York: The McGraw-Hill Companies.
- Kurniawati, Eny (2015). *Batik mangrove rungkut Surabaya*. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/248892-batik-mangrove-rungkut-surabaya-5092b24e.pdf>
- Kustiyah, E., Iskandar. (2017) *Batik sebagai identitas kultural bangsa indonesia di era globalisasi*. Surakarta: GEMA.
- Kusrianto, A. (2013) *Batik Filosofi, Motif & Kegunaan*. Yogyakarta: Andi.
- Lisbijanto, H. (2013) *Batik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Neufert, E. (2002). *Architect's Data* 3rd edition. Oxford: Blackwell Science.
- Nova, S. (2017, August 4). *Batik mangrove tak sekedar batik khas Surabaya*. Retrieved from <http://pojokpitu.com/baca.php?idurut=50425&&top=1&&ktg=atim&&keyrbk=Metropolis&&keyjd=Batik>
- Riski, P. (2014). *Batik Mangrove, cara baru eksploitasi hutan bakau*. Retrieved from <http://www.mongabay.co.id/2014/08/13/batik-mangrove-cara-baru-eksploitasi-hutan-bakau/>
- Robillard, D.A. (1986) *Public space design in museums*. Winconsin: UWM Digital Common.
- Sekimoto, T. (2003). *Batik as a commodity and acultural object in globalization in southeast asia: Local, national and transnational perspective*. Eades New York: Berghan Book.