

Museum Perjuangan Rakyat Surabaya

Jovita Winata dan Ir.Wanda Widigdo Canadarma,M.Si.
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 E-mail: jovitawinata218@gmail.com; Wandaw@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif birdview proyek Museum Perjuangan Rakyat Surabaya dari arah Jl.Jendral Sudirman. Sumber : penulis

ABSTRAK

Museum Perjuangan Rakyat Surabaya merupakan sebuah fasilitas yang didesain untuk menjawab krisis identitas kota Surabaya yang mulai bergeser dari kota Pahlawan menjadi kota Perdagangan serta sebagai alternatif hiburan bagi penduduk kota Surabaya. Fasilitas museum ini memberikan informasi sejarah perjuangan kota Surabaya sejak kota ini dilahirkan pada tanggal 31 Mei 1293 hingga mencapai puncak pertempurannya pada peristiwa 10 November 1945 dan memperoleh identitas Surabaya sebagai kota Pahlawan. Pemilihan lokasi di Jl.Jendral Sudirman diharapkan mampu mendukung visi misi Monumen Bambu Runcing yang berada di tengah kota dalam mengingatkan identitas kota pahlawan. Fasilitas ini didesain berdasarkan alur cerita perjuangan rakyat Surabaya dengan konsep lebih interaktif dimana pengunjung berperan sebagai pejuang Surabaya dan museum sebagai medan perangnya. Pendekatan simbolik digunakan untuk mencerminkan perjuangan rakyat Surabaya ke dalam desain arsitektur dan didukung pendalaman karakter ruang untuk memberi suasana saat kejadian berlangsung. Museum ini juga dilengkapi dengan fasilitas pendukung seperti retail, *photography spot*, *foodcourt*, dan *cafe outdoor*.

Kata Kunci: museum, perjuangan, rakyat, Surabaya.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang



Gambar. 1.1 Peristiwa perobekan bendera dan pertempuran 10 November 1945. Sumber: google.com

KOTA Surabaya merupakan salah satu kota bersejarah dimana terjadi berbagai pertempuran dan perjuangan rakyat Surabaya sejak kota ini dilahirkan yaitu pada tanggal 31 Mei 1293 hingga mencapai puncak pertempurannya yaitu pada peristiwa 10 November 1945. Semangat nasionalisme arek Surabaya yang tinggi dan aksi heroik melawan penjajah seperti pada peristiwa perobekan bendera dan pertempuran 10 November 1945 (gb 1.1) ini patut dihargai dan menjadikan kota Surabaya dikenang sebagai kota Pahlawan.

Namun seiring berjalannya waktu dan masuknya pengaruh modernisasi, kota Surabaya mulai mengalami pergeseran identitas dari kota Pahlawan menjadi kota Perdagangan yang berkembang sangat pesat. Munculnya berbagai pusat perbelanjaan dan *mix building* di kawasan Surabaya Pusat menjadikan Surabaya sebagai kota Perdagangan kedua terbesar setelah Jakarta. Minimnya rekreasi di kota Surabaya juga menjadi alasan utama masyarakat beralih ke area perdagangan seperti *mall, cafe, dan hotel* daripada mengunjungi museum (gb1.2).



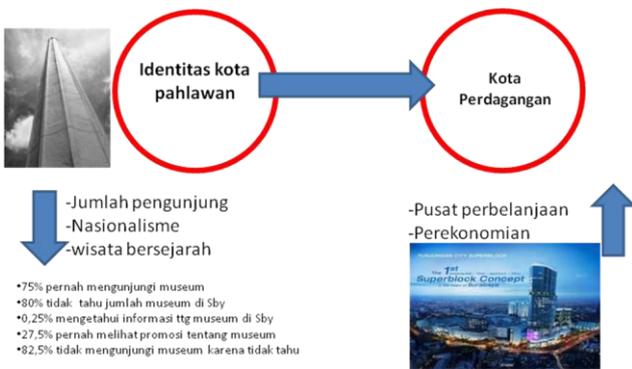
Gambar. 1.2. Situasi Surabaya pusat. Sumber: penulis

Pada akhirnya kota ini mengalami krisis identitas karena pudarnya rasa nasionalisme dan minimnya fasilitas yang mampu menarik minat dan mengingatkan masyarakat akan status kota Surabaya sebagai kota Pahlawan (gb 1.4). Hal ini bisa dilihat dari sumber di bawah ini dimana data perkembangan jumlah pengunjung museum dari tahun 2006-2009 mengalami kemerosotan (gb 1.3).

PERKEMBANGAN JUMLAH PENGGUNJUNG MUSEUM TAHUN 2006 - 2009

No	MUSEUM	PROVINSI	2006	2007	2008	2009
76	Museum Negeri Mpu Tanjaja	Jawa Timur	20.870	22.294	26.719	22.217
77	Museum Trowaloro	Jawa Timur	42.870	33.170	47.488	49.736
78	Museum Sragen	Jawa Tengah	18.274	18.295	19.073	20.232
79	Museum Pahlawan	Jawa Timur	144.328	130.050	148.038	61.890
80	Museum Negeri	Jawa	10.770	10.200	11.000	10.000
81	Museum La Mayeur Bani	Jawa	4.417	4.900	5.276	5.841
82	Museum Negeri	Sulawesi Tengah	0.843	1.302	27.488	3.280
83	Museum Negeri	Sulawesi Tengah	0.820	4.214	6.274	3.274
84	Museum Negeri Muanman	Sulawesi Tengah	79.740	13.847	13.846	62.798
85	Museum Negeri Jember Magelang	Jember Magelang	10.840	10.840	10.840	10.840
86	Museum Negeri La Seng	Sulawesi Selatan	11.627	10.189	11.113	14.712
87	Museum Negeri	Sulawesi Tenggara	3.622	3.203	2.202	23.844
88	Museum Negeri	Sulawesi Utara	3.300	3.300	4.107	3.743
89	Museum Negeri Simaloa	Minangkabau	0.693	0.441	7.433	1.514

Gambar. 1.3 Perkembangan jumlah pengunjung museum tahun 2006-2009. Sumber: Pusat Pengelolaan Data dan Sistem Jaringan.



Gambar. 1.4 Pergeseran identitas kota Surabaya. Sumber: penulis

Berangkat dari rasa keprihatinan akan krisis identitas kota Surabaya serta untuk mendongkrak tingkat kunjungan ke museum, berdasarkan sumber Detik.com, Ibu Tri Rismaharini mengatakan bahwa beliau ingin memiliki satu museum sejarah di Surabaya yaitu Museum kota Pahlawan. Beliau mengaku saat ini memiliki beberapa koleksi benda bersejarah yang nantinya akan dipajang, namun masih tidak memiliki tempat maka sementara ini masih disimpan di Balai Kota Surabaya.

Munculnya komunitas pecinta museum *Roode Brug Soerabaia (RBS)*, gerakan nasional cinta museum, dan Unit Pelaksanaan Teknik Dinas (UPTD) yang menggelar pameran bersama 10 museum se-Jawa Timur yang rutin digelar setiap Mei, bersamaan dengan peringatan HUT Kota Surabaya ini semakin mendukung latar belakang untuk mendesain sebuah Museum Perjuangan Rakyat Surabaya.

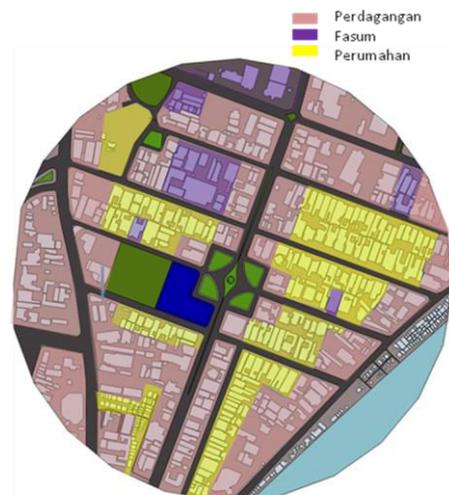
B. Rumusan Masalah

Masalah desain dalam proyek ini yaitu bagaimana mendesain fasilitas museum yang dapat mencerminkan perjuangan rakyat Surabaya.

C. Tujuan Perancangan

Proyek ini didesain dengan tujuan mempertahankan identitas kota Surabaya sebagai kota Pahlawan serta menjadi alternatif hiburan bagi penduduk kota Surabaya.

D. Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1.5 Letak lokasi tapak. Sumber: penulis

Lokasi tapak berada di kawasan Surabaya pusat dengan perkembangan perdagangan yang pesat (gb 1.5). Pemilihan lokasi di Jl.Jendral Sudirman ini diharapkan mampu mendukung visi misi Monumen Bambu Runcing yaitu mengingatkan identitas kota Surabaya sebagai kota Pahlawan. Selain itu akses yang mudah serta dikelilingi oleh hotel, kantor, taman terbuka dan objek wisata pemerintah dan swasta ini diharapkan mampu menarik pengunjung ke site.



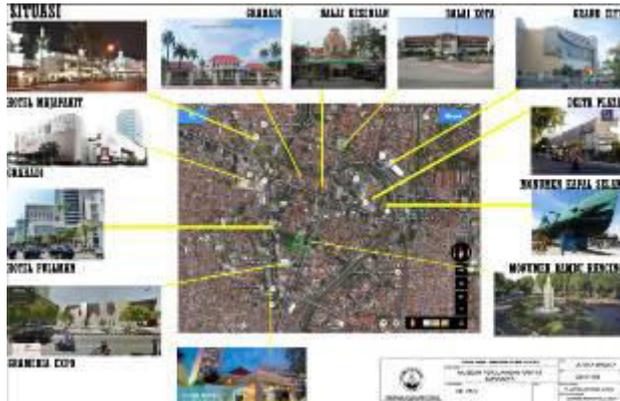
Gambar 1.6 Rencana landuse tapak jalan. Sumber: Dinas Cipta Karya dan Tata Ruang Pemerintah Kota Surabaya

Data Tapak

- Kota : Surabaya
- Kecamatan : Genteng
- Luas lahan : 12.000 m²
- Tata Guna Lahan : Perdagangan dan Jasa
- GSB : 6 meter keliling
- KDB : 50%
- KLB : 1- 4 lantai
- Ketinggian : 20m

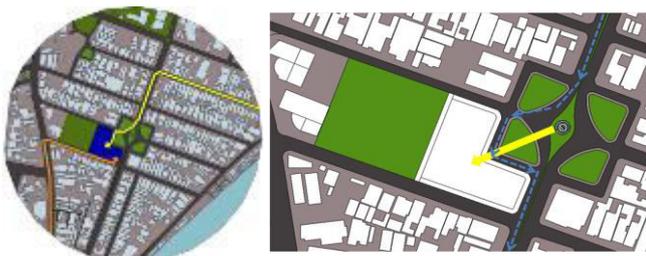
DESAIN BANGUNAN

A. Analisa Tapak dan Zoning

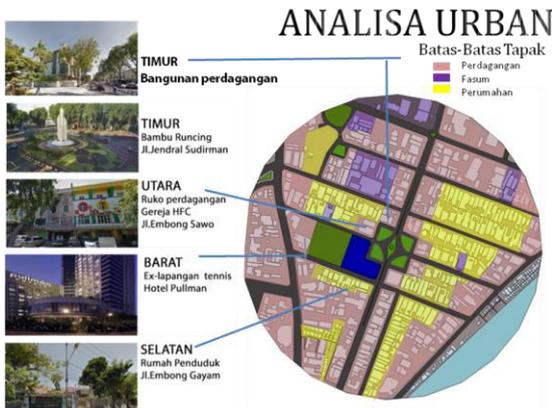


Gambar. 2.1. Situasi Surabaya pusat. Sumber: penulis

Terdapat dua akses menuju site yaitu dari arah Utara melalui Jl.Jendral Sudirman-Jl.Embong Sawo dan arah Selatan melalui Jl.Basuki Rahmat-Jl.Embong Gayam. Jl.Jendral Sudirman dipilih sebagai jalan utama karena jalan ini cukup besar dan relatif ramai. Site yang berbentuk L yang membuka ke arah jalan berpotensi sebagai entrance bangunan agar mudah ditangkap oleh mata pengunjung yang lewat (gb2.2).



Gambar. 2.2 Data dan Analisa Tapak terhadap jalan. Sumber: data pribadi



Gambar. 2.3 Data dan analisa tapak terhadap tetangga.Sumber: penulis

Terdapat Monumen Bambu Runcing di Timur Laut dari tapak yang berpotensi sebagai view, ruko perdagangan di sisi Utara, rumah penduduk di sisi Selatan,dan Hotel Pullman di sisi Barat yang berpotensi sebagai *activity support* (gb2.3).



Gambar. 2.4 Data dan Analisa Tapak terhadap matahari dan angin Sumber: penulis

Tapak menghadap ke arah Timur Laut, penataan massa memanjang dan tipis dari Utara ke Selatan untuk memasukkan cahaya alami dan *cross ventilation* dari Timur-Barat (gb 2.4).

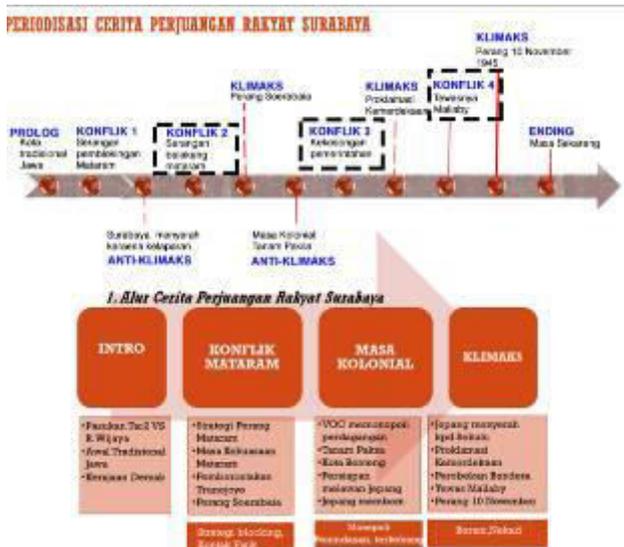
B. Pendekatan Perancangan

Dalam merancang proyek ini penulis menggunakan pendekatan simbolik untuk mencerminkan perjuangan rakyat Surabaya ke dalam bentuk arsitektur (gb 2.5).



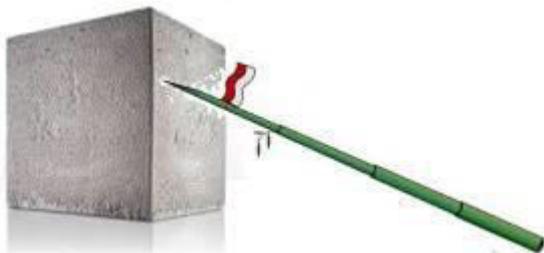
Gambar. 2.5 Segitiga semiotika. Sumber: penulis

Channel yang digunakan adalah *metaphor combine*, dimana konsep alur sejarah perjuangan rakyat Surabaya ditampilkan secara *intangible* maupun *tangible*. Secara *intangible* dihadirkan menurut susunan dari alur cerita sejarah perjuangan kota Surabaya dimana terdapat tiga konflik utama yang memicu terjadinya perang hebat di Surabaya(gb 2.6).



Gambar. 2.6 Konsep alur cerita yang digunakan (*intangible*). Sumber: dokumentasi pribadi

Secara *tangible* dihadirkan menurut arti kata perjuangan dan semboyan rakyat Surabaya yaitu “Suro ing Boyo” dan “Rawe-rawe rantas, malang-malang putung”. Ketiganya memiliki arti berani mati dan pantang mundur dalam menghadapi segala bahaya/rintangan untuk merebut /mencapai suatu hal yang lebih baik. Maka konsep bentuk menembus benda yang masif (musuh) dengan sesuatu yang ringan(arek Suroboyo) digunakan untuk menggambarkan fisik bangunan yang seakan sedang berperang maju terus dalam menghadapi segala rintangan yang berat. Bentuk musuh yang masif menunjukkan karakter kuat dan dingin, sedangkan bentuk yang ringan dan menembus itu menunjukkan karakter arek Suroboyo yang lincah, nekad, maju terus, dan berani mati (gb 2.7).



Gambar. 2.7 Konsep menembus benda masif dengan sesuatu yang ringan yang digunakan. Sumber: penulis

C. Penataan Massa



Gambar. 2.7 Zoning pada tapak. Sumber: penulis

Berdasarkan analisa tapak, maka *block plan* yang tercipta adalah sebagai berikut:

- Terdapat 3 *activity support* di sekitar area site maka didesain 3 titik area terbuka sebagai entrance ke dalam kawasan museum.

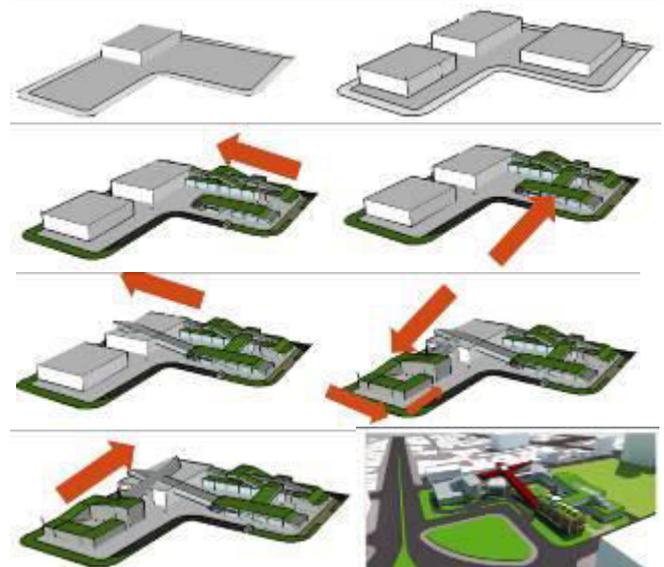
- Massa retail dan cafe diletakkan di sisi Utara tapak yang bersebrangan dengan zona komersil ruko perdagangan & gereja dengan tingkat kebisingan lebih tinggi serta mendapatkan view Monumen Bambu Runcing.
- Area museum diletakkan di sisi Selatan tapak yang berbatasan dengan rumah penduduk dengan tingkat kebisingan lebih rendah.



Gambar. 2.7 Zoning pada tapak. Sumber: penulis

D.Transformasi Bentuk dan Zoning

Berawal dari peletakan massa Surabaya dan dua massa musuh (kerajaan Mataram dan VOC) yang ingin merebut Surabaya. Karakter kerajaan Mataram lebih agresif diawali dari serangan langsung sehingga bentuknya menjorok ke depan dan bentuk *interlocking* untuk menunjukkan kontak fisik/perang berkelahi yang terjadi pada zaman itu. Kemudian bangunan diturunkan ke dalam basement untuk menandai masa kelam dan menyerahnya Surabaya kepada Mataram.



Gambar. 2.8. Transformasi bentuk bangunan. Sumber: penulis

Muncul bangunan yang keluar dari dalam tanah sebagai perjuangan rakyat Surabaya melawan Mataram(perang Soerabaia). Surabaya yang masih di bawah kekuasaan VOC ditunjukkan dengan bentuk massa lebih tertutup karena tidak adanya kebebasan. Kemudian muncul bangunan yang menembus ke atas untuk merebut kembali kemerdekaan kota Surabaya (gb 2.8).

Maka tatanan massa yang terbentuk adalah sebagai berikut (gb2.9):



Gambar. 2.9 Zoning vertikal dan horizontal. Sumber: penulis.

E. Perancangan Tapak dan bangunan



Gambar. 2.10. Site plan. Sumber: penulis

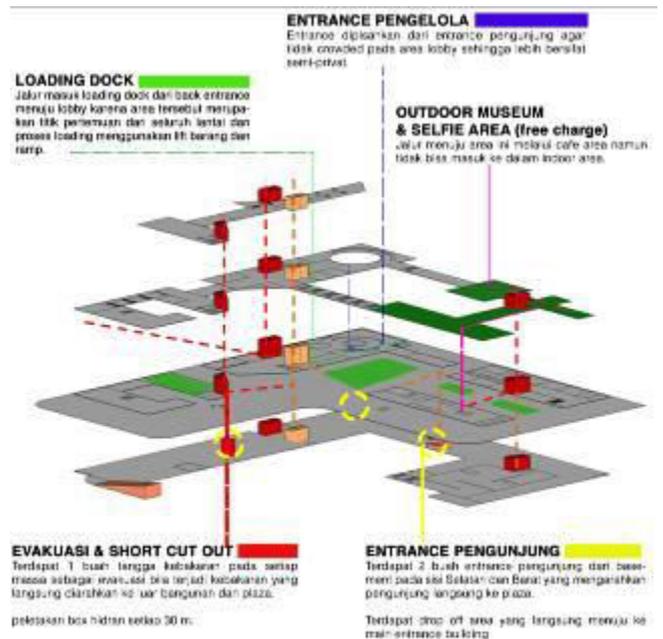
Tersedia *dropping area* dan lahan parkir bus pada lantai 1. Parkir pengunjung berada di basement untuk memaksimalkan area pedestrian di lantai 1 dan mendukung kawasan taman terbuka hijau. Proyek ini juga dilengkapi fasilitas pendukung yaitu retail, *cafe*, *outdoor museum*, *photography area*, kantor, area servis, dan lain-lain (gb 2.10).



Gambar. 2.11. Sirkulasi kendaraan. Sumber: penulis

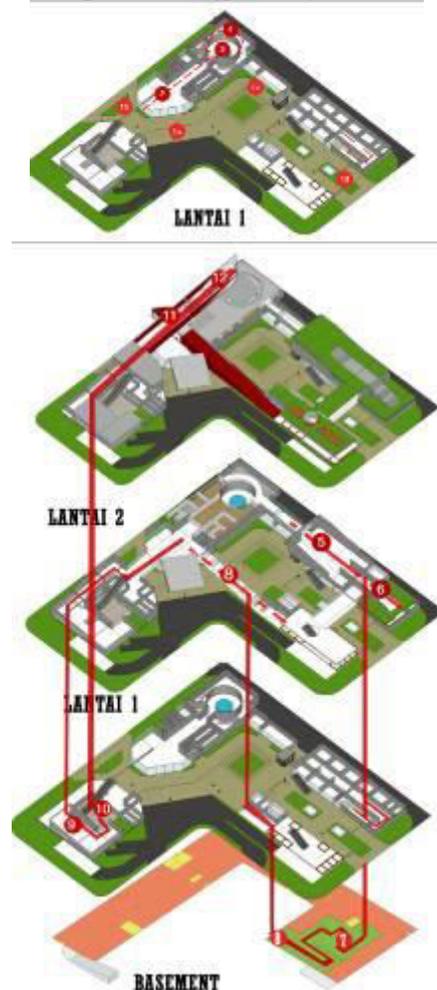
Entrance pengelola dan *loading dock* dibedakan dari pengunjung yaitu melalui Jl.Embong Sawo(jalur service) agar tidak terlihat oleh pengunjung (gb 2.11). Terdapat dua *side entrance*, satu main entrance dan dua entrance dari basement. Tersedia satu buah tangga darurat pada masing-masing massa yang

berfungsi sebagai jalur evakuasi & jalan pintas keluar dari museum yang diarahkan ke plaza. Terdapat *free facilities* berupa *outdoor museum* dan *photography area* yang hanya dapat diakses dari cafe (gb2.12).



Gambar. 2.12 Jalur sirkulasi pengguna. Sumber: penulis

Sirkulasi sequence pada museum disusun berdasarkan alur maju cerita perjuangan rakyat Surabaya sebagai berikut (gb 2.13):





Gambar 2.13 Sirkulasi dan suasana dalam museum. Sumber: penulis

F. Sistem Utilitas & Struktur

Sanitasi

- Air bersih : PDAM → meteran → pompa → tandon bawah → pompa → tandon atas → keran
- Air kotor : pipa → bak kontrol → sumur resapan
- Kotoran : pipa → septictank → sumur resapan
- Air hujan : talang → bak kontrol → sumur resapan / gorong-gorong

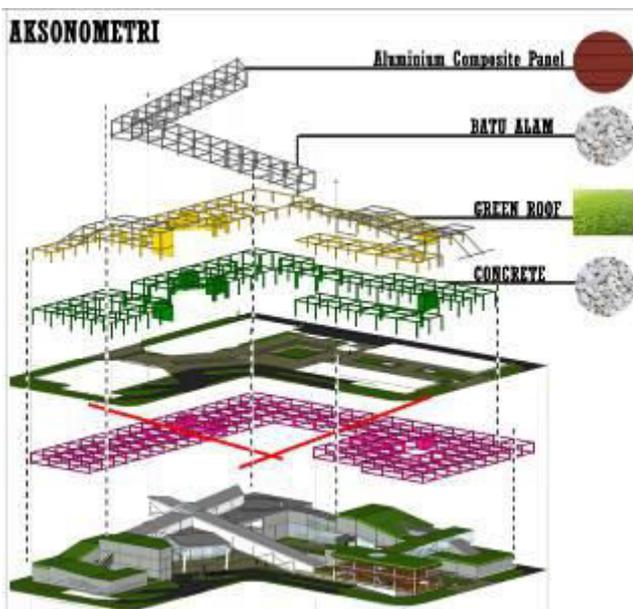
Listrik

- PLN : Listrik kota → R.PLN → trafo → panel utama → sub panel → distribusi listrik
- Genset: BBM → genset → panel utama → sub panel → distribusi listrik

Penghawaan/AC

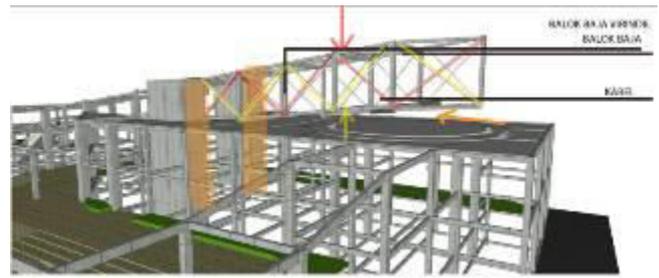
- VRV : outdoor unit → pipa → multiport branch → indoor unit
- Jetfan : shaft udara → jet fan → shaft udara

Sistem struktur



Gambar 2.14 Aksonometri sistem struktur. Sumber: penulis

Secara keseluruhan menggunakan sistem transfer kolom dan balok baja komposit karena ketinggian tiap lantai tidak bisa terlalu tinggi namun dibutuhkan ketinggian bebas yang cukup tinggi.(gb 2.14).



Gambar 2.15 Sistem space frame dan letak dilatasi. Sumber: penulis

Pada bangunan yang melayang digunakan sistem space frame, serta adanya shear wall dan kolom berdiameter 1 meter sebagai penahannya. Panjang bangunan yang melebihi 60 meter ini dilatasi pada dua area sisi Selatan dan Barat(gb 2.15).

G. Pendalaman Perancangan

Pendalaman karakter ruang dipilih untuk memberikan pengalaman suasana ruang saat peristiwa sejarah tersebut berlangsung. Ada dua area yang akan dijelaskan lebih dalam yaitu pada masa kejatuhan dan masa kejayaan berikut tabel perbandingannya (gb 2.16):

ELEMEN	MEYERAH KEPADA MATARAM	PUNCAK PERANG 10 NOVEMBER
Suasana/karakter ruang	Tertekan,sejarah,kelem, statis, kumuh, kering	Nekad: berani, maju terus pantang mundur meski ada yang menghalang untuk mencapai kebebasan
Dimensi (skala)	lebar, panjang, dan tinggi rendah (tertekan)	Skala tinggi (megah)
Wujud/bentuk: Garis Geometri	garis miring (menegakan kejatuhan) trapesium (menekan)	-Repetisi garis vertikal : memberi ilusi ketinggian ruang. -Garis putih di depan dinding gelap kesan ringan kotak (kokoh)
Permukaan: Tekstur -Warna -Warna -Pola Garis	-Tekstur kasar -Warna dominan gelap: Abu-abu gelap: ketidakterlihatan, menyedihkan -Coklat: bila berlebihan dapat menimbulkan kesan kotor	-tekstur ringan, halus, tipis (kesan ruang lebih besar) -warna putih: meningkatkan ruang lebih tinggi -warna merah: energik, agresif, perakuning: rasa optimis
Bahan Material: Lantai -Dinding -Plafon	-Batu kerikil, batu alam yang tidak dibrushing -Dinding beton unfinished, dinding miring (titular) -Plafon miring tidak beraturan (jatuh)	-beton with anti reflection coat kaca (kebesaran, tidak ada batas) -aluminium composite panel (ringan -exposed beam/kuat)
Bukuan: Tingkat keterutupan -Intensitas cahaya -Jenis Lampu -Pandangan	-Tertutup -Cahaya biru redup (baku, tidak priy ambu) -LED, spot light, side light -Peraturan diarahkan ke objek tengah dan dinding miring	-cukup terbuka Cahaya dari gelap ke terang LED Pandangan ke depan & atas

Gambar 2.16 Tabel perbandingan karakter ruang kelam dan kejayaan. Sumber: penulis

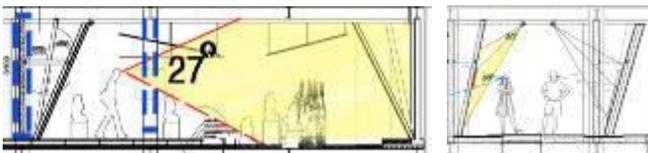
Secara general untuk pencahayaan area sirkulasi menggunakan jenis lampu *incandescent* yang dapat menjangkau luas dan sifatnya tidak merusak karya iluminasi sedang 150 lux. Sedangkan untuk pencahayaan dekoratif dan khusus menggunakan jenis lampu LED dengan iluminasi 50 lux.

1.Masa Kejatuhan



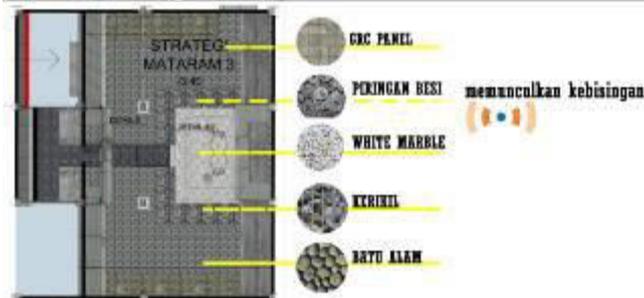
Gambar 2.17 Perspektif interior ruang kelim. Sumber: penulis

Menceritakan suasana kelim dan tertekan saat pemblokiran (gb 2.17). Menurut Neufert, pada ruang yang rendah dan panjang, orang akan melihat gambar statis dimana orang menyadari batas langit-langit dan akan menimbulkan perasaan tertekan (gb 2.18).



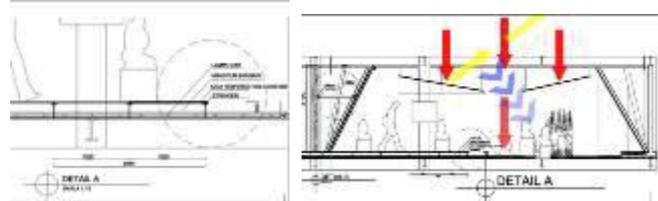
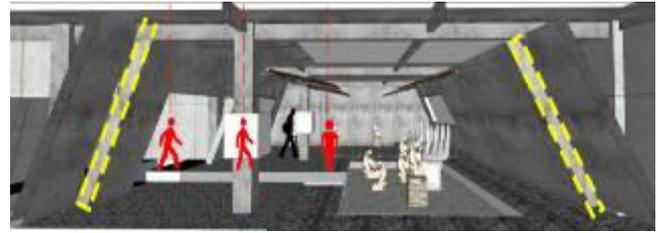
Gambar 2.18 Pandangan pengunjung terhadap display. Sumber: penulis

Permainan tekstur kasar pada lantai, dinding dan plafon mampu menunjukkan suasana tidak terawatnya pada saat itu (gb 2.19).



Gambar 2.19 Tekstur yang digunakan pada ruang kelim. Sumber: penulis

Penggunaan warna gelap pada plafon akan kelihatan lebih rendah dan menekan. Warna dingin memiliki impuls terkecil sehingga mempengaruhi perasaan manusia merasa lesu dan pasif. Warna abu-abu menunjukkan ketidakpedulian. Penggunaan lantai *raised floor* untuk menunjukkan perubahan warna sungai dari bersih menjadi kotor dengan *tempered glass panel* berukuran 1020 x 2040 mm. Penggunaan material dinding beton *unfinished* dan GRC board pada dinding miring dan plafon gantung yang tidak beraturan untuk menunjukkan kesan bangunan yang berat dan jatuh (gb 2.20).



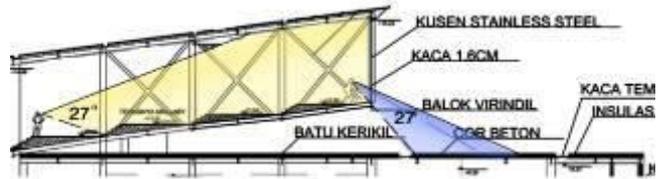
Gambar 2.20 Potongan ruang kelim. Sumber: penulis

2. Masa Kejayaan



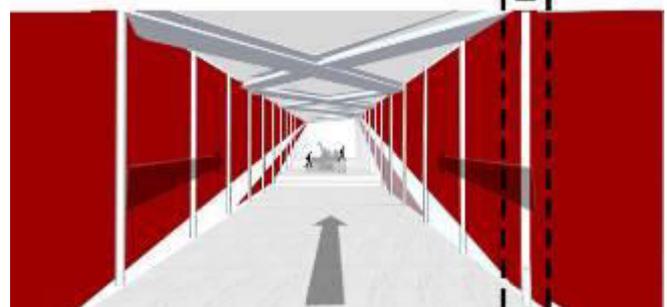
Gambar 2.21 Perspektif interior ruang kejayaan. Sumber: penulis

Menceritakan suasana semangat, nekat, megah, dan bebas saat perang 10 November 1945 berlangsung dan mencapai puncak kemenangannya (gb 2.21). Menurut Neufert, pada ruang yang tinggi maka orang akan melihat keseluruhan ruang dengan mata ke atas dan menimbulkan kesan bebas dan agung (gb 2.22).



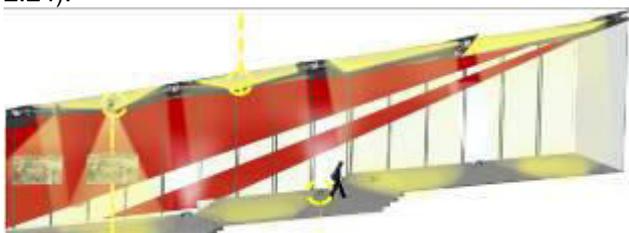
Gambar 2.22 Pandangan pengunjung terhadap ruang. Sumber: penulis

Penggunaan repetisi kolom dan *rib fin* berwarna terang di depan latar belakang gelap dengan tekstur yang ringan, halus dan tipis pada dinding akan menimbulkan kesan lebih ringan dan melayang untuk menunjukkan puncak kemenangan (gb 2.23).



Gambar 2.23 Elemen pembentuk ruang. Sumber: penulis

Pemilihan warna merah untuk menunjukkan sikap agresif, kuning untuk rasa optimis, dan putih sebagai keadaan teratur, kesan luas dan menenangkan (gb 2.24).



Gambar 2.24 Penerapan warna pada ruang. Sumber: penulis

Lantai menggunakan beton lapis anti *reflective coat* yang mampu mengurangi pantulan dari sinar matahari & lampu, dinding *cladding aluminium composite panel* berukuran 3000 x 1500 x 6 mm dan kaca *double glass* 1020 x 240 mm lapis anti refleksi, dan mengekspose struktur *space frame* dengan penutup plafon kaca.

H. Tampak

Berikut adalah gambar tampak bangunan, dilihat dari arah sebelah Utara dan Timur.



Gambar 2.25 Tampak bangunan dari arah utara. Sumber: penulis



Gambar 2.26 Tampak bangunan dari arah barat. Sumber: penulis

I. Perspektif



Gambar 2.27 Perspektif mata burung. Sumber: penulis



Gambar 2.28 Perspektif mata manusia. Sumber: penulis

KESIMPULAN

Perancangan Museum Perjuangan Rakyat Surabaya ini dilatarbelakangi oleh adanya krisis identitas kota Surabaya sebagai kota Pahlawan, menurunnya rasa nasionalisme rakyat Surabaya yang ditunjukkan semakin pesatnya perkembangan di bidang perdagangan daripada wisata bersejarah serta adanya keinginan Ibu Tri Rismaharini selaku Walikota Surabaya yang ingin membuat museum kota pahlawan di Surabaya. Kehadiran proyek ini diharapkan mampu memperkenalkan sejarah perjuangan rakyat Surabaya secara interaktif sehingga lebih menarik dan mempermudah pengunjung untuk memahami dan mempertahankan identitas kota Surabaya. Penyediaan fasilitas publik dan ruang terbuka bebas kendaraan menjadi alternatif hiburan masyarakat kota Surabaya untuk menikmati kawasan bersejarah Monumen Bambu Runcing yang asri.

DAFTAR PUSTAKA

- Adler, D. *New Metric Handbook*. London: The Architectural Press Ltd, 1979.
- Badan Perencanaan Pembangunan Kota Surabaya. (2012). *Rencana Detail Tata Ruang Kawasan Unit Pengembangan*. Surabaya: BAPPEKO, 2012.
- Ching, Francis D. K. *Arsitektur : Bentuk, Ruang dan Susunannya*. 2nd ed. Trans. Ir. Nurahma Tresani Harwadi, MPM., Trans. Jakarta : Erlangga. 1996.
- Handinoto dan Samuel Hartono. *Surabaya Kota Pelabuhan*, Surabaya : Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Kristen Petra Surabaya, 2007.
- Neufert, Ernst. *Data Arsitek*. Jilid 1. Edisi 33. Trans. Ing Sunarto Tjahjadi. Jakarta: Erlangga, 1996. Trans. Of *Bauentwurflehre*.
- Neufert, Ernst. *Data Arsitek*. Jilid 2. Edisi 33. Trans. Ing Sunarto Tjahjadi. Jakarta: Erlangga, 1996. Trans. Of *Bauentwurflehre*.
- Purwono, Nanang. *Mana Soerabaia Koe*. Surabaya: Pustaka Eureka, 2006.
- Widodo, Dikut Imam. *Hikajat Soerabaia Tempo Doloe Buku 1*. Surabaya: Dikut Publishing, 2008.