



BAB I

PENDAHULUAN

BAB I

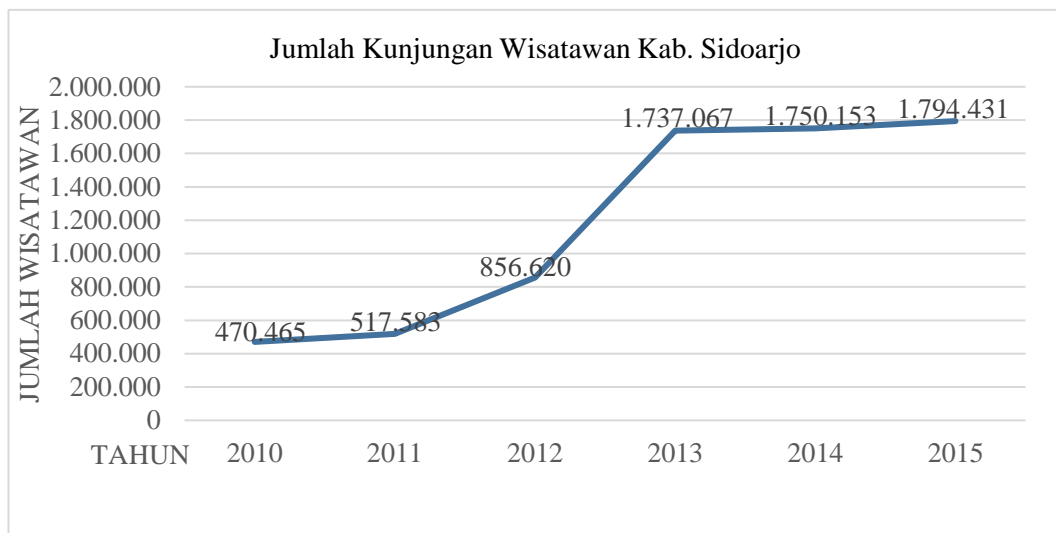
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sidoarjo merupakan kota yang menyimpan banyak sekali sejarah, tidak hanya sejarah yang berkebudayaan namun beberapa peristiwa bencana yang merenggut nyawa penduduk sampai menghancurkan beberapa wilayah hingga kecamatan di Sidoarjo. Banyak yang tidak mengetahui bencana lumpur lapindo yang sangat berdampak bagi sosial dan ekonomi penduduk saat itu. Lima belas tahun berlalu masih membekas dalam ingatan beberapa orang yang kehilangan harta bahkan nyawa keluarganya. Mereka menolak lupa dengan peristiwa itu, sayangnya belum terdapat wadah yang dapat menyalurkan emosional mereka. Tangisan dan keterpurukan masih dirasakan ketika mereka mengenang keluarganya yang meninggal serta beberapa pemakaman yang terendam lumpur panas. Tragedi tersebut tidak menyisakan apa apa, mereka yang menghargai hanya dapat memberikan beberapa patung simbolis seperti manekin yang diletakkan di beberapa area lumpur panas yang sudah mengering, selain bantuan ekonomi dari pemerintah kala itu. Sampai saat ini belum terdapat bangunan atau tugu apapun untuk mengenang peristiwa tersebut.

Berdasarkan peristiwa tersebut diperlukan wadah yang diperuntukkan sebagai penyampaian peristiwa yang terjadi kala itu dan penyimpanan barang yang tersisa seperti Museum Historis Lapindo yang nantinya akan dirancang dengan konsep arsitektur metafora untuk mengingatkan kepada pengunjung bagaimana peristiwa itu dapat menelan banyak korban. Pentingnya pengetahuan sejarah akan peristiwa peristiwa yang terjadi di Kota Sidoarjo sendiri dapat meningkatkan keempatian khalayak umum. Sebagai warga Sidoarjo juga harus mengerti bagaimana pentingnya menjaga kekayaan alam yang sudah ada dan seefisien mungkin semua kalangan dapat mudah mempelajari dan memahami makna emosional yang akan disampaikan oleh museum nantinya. Dengan begitu pesan akan tersampaikan kepada pengunjung museum.

Beberapa isu yang ada menyebutkan bahwa Disporabudpar berusaha untuk meningkatkan perkembangan pariwisata dan budaya yang termuat pada Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Daerah Tahun 2014-2025. Adapun isu strategis 2014-2025 Disporabudpar Kabupaten Sidoarjo yaitu pelestarian Cagar Budaya dan bangunan bersejarah untuk aspek kebudayaan dan pengembangan destinasi pariwisata, peningkatan kuantitas kunjungan wisatawan, kualitas serta kuantitas sarana dan prasarana pariwisata untuk aspek pariwisata ditinjau dari perkembangan jumlah kunjungan wisata sejak tahun 2010 s.d 2015 menunjukkan tren meningkat sebagaimana terlihat pada grafik dibawah ini :



Gambar 1.1 Grafik jumlah kunjungan wisatawan Kabupaten Sidoarjo
Sumber : Disporabudpar

Ditengah era modernisasi seperti ini keberadaan museum memang mulai diabaikan. Selain sebagai wadah historis, museum juga sebagai sarana rekreasi atau wisata yang tidak dipungut biaya karena museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat, terbuka untuk umum, yang mengumpulkan, merawat, menghubungkan dan memamerkan untuk tujuan-tujuan studi, pendidikan dan hiburan (Drs. P. Robert Silalahi, Pedoman Museum). Sayangnya tidak banyak orang yang merasa sangat rekreatif dalam berkunjung di museum. Dikutip dari Jawapos tahun 2019 lalu, masyarakat di Sidoarjo lebih memilih wisata di pegunungan, pantai, mall, taman satwa, dan pusat keramaian lainnya daripada harus berkunjung ke museum di Sidoarjo. Peminat

yang sedikit dan kunjungan untuk mempelajari sejarah peristiwa yang sudah terjadi seolah dilupakan. Ditinjau dari angka pengunjung di Museum MPU Tantular Sidoarjo sebelum covid-19 mengalami penurunan sebagai berikut :

Tabel 1.1 Jumlah pengunjung Museum MPU Tantular Sidoarjo

No.	Bulan / Tahun	Pengunjung
1.	Januari – Mei 2018	22.851
2.	Januari – Mei 2019	17.417

Sumber : Press Reader Jawa Pos Juni 2019

Selain kurangnya minat pengunjung, permasalahan internal dari museum itu sendiri juga mempengaruhi daya tarik, seperti desain eksterior maupun interior yang membosankan. Meskipun fasilitas utama sangat baik seperti tempat pameran, auditorium, kantor pengelola, namun jika fasilitas pendukung dirasa kurang baik seperti halnya tempat parkir, toilet, shelter atau sebagainya yang kurang membuat rasa nyaman pengunjung, disitulah kurangnya minat yang disebabkan oleh museum itu sendiri. Karena hal tersebut maka timbul gagasan bahwa Museum historikal lapindo dengan gaya postmodern yang menerapkan konsep metafora pada eksteriornya adalah suatu alternatif yang dapat menarik minat dan tidak bosan mempelajari peristiwa/tragedi yang sudah terjadi sebelumnya. Selain ruang luar, pada ruang dalam sangat ditonjolkan analogi bentuk agar pesan tersirat yang divisualisasikan dapat tersampaikan kepada pengunjung. Karya - karya arsitektur dari arsitek terkenal yang menggunakan metoda rancang metafora, hasil karyanya cenderung mempunyai langgam Postmodern

Metafora atau kiasan pada dasarnya mirip dengan konsep analogi dalam arsitektur, yaitu menghubungkan di antara benda-benda. Tetapi hubungan ini lebih bersifat abstrak ketimbang nyata yang biasanya terdapat dalam metode analogi bentuk. Menurut H.K Ishar (1992: 75,76), keindahan dalam arsitektur dapat ditinjau dari dua sudut pandang, yaitu keindahan bentuk dan keindahan ekspresi. Pencapaian keindahan bentuk ini didukung pula oleh pemenuhan aspek-aspek fisik, yaitu fungsi dan struktur. Oleh karena itu rancangan bentuk atau wajah dari museum historikal dengan konsep metafora ini diharapkan dapat menjawab beberapa permasalahan yang sudah ada. Dimana di dalamnya dapat mewedahi keinginan

orang untuk mempelajari sejarah peristiwa atau tragedi yang pernah terjadi di Sidoarjo dengan fasilitas yang mendukung, sehingga dapat memberikan kenyamanan bagi penggunaannya.

1.2 Tujuan dan Sasaran Perancangan

Tujuan perancangan museum historis lapindo dengan penerapan arsitektur metafora di Sidoarjo ini adalah untuk mendapatkan judul Tugas Akhir yang layak dan bermanfaat sebagai syarat kelulusan. Selain itu tujuan utama dari perancangan Museum Historikal Lapindo dengan Penerapan Arsitektur Metafora di Sidoarjo adalah :

1. Membangun sebuah museum untuk menjadi rekam sejarah peristiwa lumpur panas lapindo, mewujudkan peran museum sebagai pengingat peristiwa besar yang sudah lampau terjadi limabelas tahun lalu, dan menciptakan wadah sebagai penuangan emosional pada peristiwa tersebut.
2. Menambah wisata yang rekreatif dan edukatif khususnya bagi masyarakat Sidoarjo, terwujudnya wadah yang berfungsi sebagai museum yang nyaman dan mampu memberikan nilai estetika bagi pengunjung.

Untuk mencapai tujuan yang ditetapkan di atas maka, diperlukan adanya sasaran-sasaran yang tepat. Sehingga nantinya didapat hasil yang optimal dan sesuai hasil yang diharapkan sebagai hasil akhir yang dicapai. Ruang luar dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan dan kenyamanan yang tinggi dari penghuninya, kepraktisan, mudah dicapai dan dekat dengan fasilitas lain atau pusat kegiatan yang mampu menampung aktifitas yang berlangsung di dalamnya serta memenuhi kaidah-kaidah arsitektural. Sasaran dibangunnya museum ini adalah :

1. Bagi wisatawan (pengunjung)
 - a. Dapat mengingat kembali peristiwa historis lumpur lapindo tersebut, dan dapat merasakan gambaran situasi dan kondisi pada saat bencana itu terjadi
 - b. Dapat memiliki wadah penuangan aspirasi maupun emosional mereka yang lebih ekspresif dan terarah melalui *display* yang didesain pada interior museum

- c. Dapat menambah wawasan tentang bencana lumpur panas lapindo yang telah merenggut banyak harta dan benda masyarakat Sidoarjo pada waktu itu.
2. Bagi Pemerintah Setempat
 - a. Dapat mengembangkan cagar edukasi wisata di Sidoarjo dan menambah ketertarikan pengunjung dari luar Sidoarjo
 - b. Dapat Meningkatkan citra Kabupaten Sidoarjo sebagai Kota yang memiliki sejarah bencana besar
 - c. Menambah pendapatan daerah sekaligus meningkatkan devisa Negara dari pariwisata dan Pendidikan

1.3 Batasan dan Asumsi

Mengenai batasan–batasan dan asumsi untuk membangun sebuah proyek rancangan ini yaitu untuk menghindari pembahasan agar tidak melebar pada masalah-masalah yang tidak seharusnya dibahas, maka batasan-batasan tersebut antara lain :

- a. Pengguna museum historis ini adalah khalayak umum baik warga asli Sidoarjo maupun luar kota seperti Surabaya, Malang, dsb.
- b. Pembahasan perancangan pada penataan konsep interor dan eksterior serta sarana dan prasarana bagi pengguna.
- c. Pembahasan perancangan pada penataan ruang, kesatuan bentuk dan tampilan bangunan lebih ditekankan kepada konsep arsitektur metafora, sehingga menarik perhatian pengunjung serta memberikan kenyamanan bagi mereka yang beraktivitas didalamnya.

Selain batasan, adapun asumsi perancangan yang dititik-beratkan meliputi :

- a. Perancangan proyek “Museum Historis Lapindo dengan Penerapan Arsitektur Metafora di Sidoarjo” ini didanai oleh pihak pemerintah sebagai aset kota dan termasuk pada golongan museum negeri.

- b. Rencana pengembangan kedepan dari museum ini sendiri merancang beberapa gedung pendukung oleh pihak pemkot dan mengembangkan wisata pendukung yang sudah ada seperti Pulau Lusi
- c. Lahan yang diperuntukkan untuk proyek ini lahan kosong yang masih asri di daerah Sidoarjo, dalam arti lain tidak ada bangunan tinggi yang berada disekitarnya.
- d. Fungsi proyek Museum ini diharapkan mampu menyediakan fasilitas – fasilitas yang mendukung dan memadai serta menjadi obyek wisata edukasi bagi Sidoarjo.

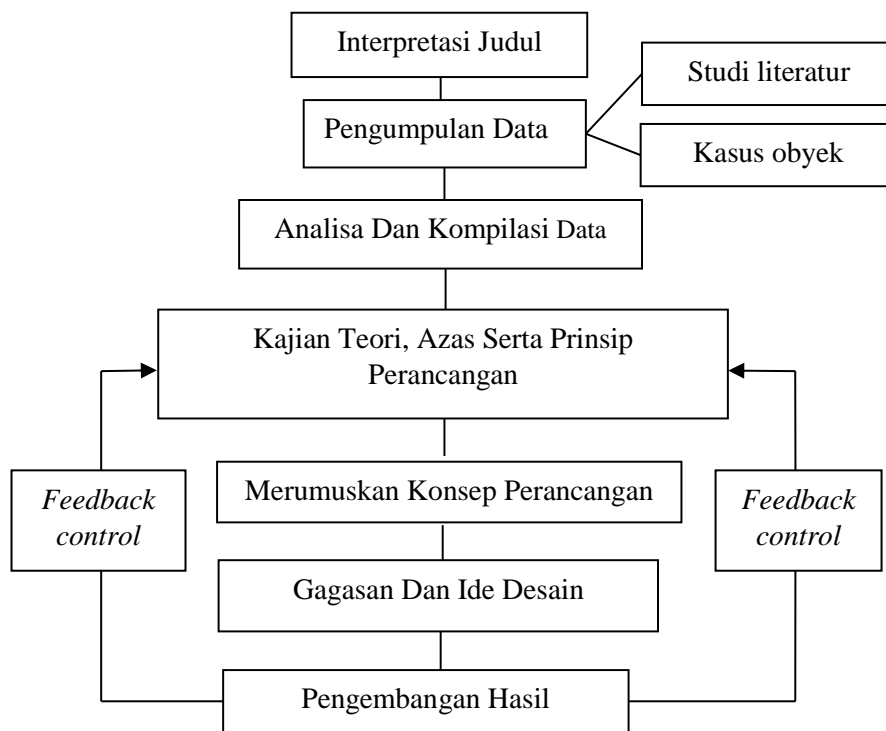
1.4 Tahapan Perancangan

Pada penulisan sebuah laporan sangat diperlukan kerangka tahapan perancangan yang selanjutnya berguna untuk mempermudah perencanaan dan perancangan dalam penulisan laporan tugas akhir. Selain itu juga dapat mempermudah penyusunan dari kerangka pemikiran konsep, tema sampai penyusunan analisa studi kasus. Tahapan – tahapan tersebut dijelaskan sebagai berikut :

- a. Dimulai dari mengintrepetasi judul obyek perancangan yang disesuaikan dengan latar belakang. Kemudian dilakukan pengumpulan data yang digunakan sebagai penunjang perencanaan obyek rancangan yaitu melalui studi literatur, studi komparasi, dan wawancara
- b. Studi literatur bertujuan untuk mendapatkan baan atau data konkrit mengenai perancangan suatu museum terkait konsep metafora, maupun syarat – syarat dan UU mengenai perancangan museum sebagai pemecahan masalah baik dalam penulisan proposal maupun perancangannya. Bahan dari studi literatur ini diperoleh dari internet, buku – buku referensi, brosur – brosur, dan lain – lain yang dapat melengkapi kelengkapan data
- c. Studi komparatif pada beberapa obyek serupa dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh gambaran obyektif terhadap arah perancangan yang berhubungan dengan proyek yang akan direncanakan. Dilakukan melalui

proses analisa obyek serupa lalu membandingkan dan menyesuaikan dengan konsep yang diambil

- d. Untuk mempertajam data dan menghubungkan dengan realita, dibutuhkan studi lapang atau wawancara terhadap pihak – pihak yang dianggap memiliki kepentingan pada arah rancangan museum ini. Termasuk mempelajari bagaimana suasana museum yang bernotaben membosankan, dengan begitu dapat dihindari dan merancang lebih baik lagi. Selain pihak museum, dari pihak warga juga yang dianggap paham/mengalami tragedi tersebut



Gambar 1.2 Diagram Tahapan Perancangan
Sumber : Azas dan Metoda Perancangan Arsiektur, 2015

Penentuan kajian teori, prinsip, serta asas perancangan, sebagai arah tolak ukur untuk memperdalam pola rancangan. Dari hasil kompilasi data tersebut digabungkan dengan kajian teori, prinsip serat azas-azas perancangan sehingga terbentuk sebuah tema dan konsep rancangan yang menentukan ide bentuknya serta gagasan pra desain. Setelah terbentuk ide bentuk atau gagasan pra desain dilakukan kontrol kembali terhadap prinsip, teori dan azas serta tema dan konsep rancangan sehingga menghasilkan sebuah rancangan obyek yang sesuai (hasil desain).

1.5 Sistematika Laporan

Untuk mendapatkan pengertian dan pemahaman yang terkait tentang Museum Historis Lapindo dengan Penerapan Arsitektur Metafora di Sidoarjo ini, maka menggunakan sistematika sebagai berikut :

- a. BAB I. Pendahuluan, bab ini menjelaskan tentang latar belakang timbulnya obyek perancangan yang ditegaskan dengan data perkembangan Museum di Sidoarjo, serta menjabarkan mengenai pemilihan judul proyek tugas akhir, tujuan dan sasaran, batasan dan asumsi, tahapan perancangan, dan sistematika laporan.
- b. BAB II. Tinjauan Obyek Perancangan, menjabarkan tentang pengertian judul studi kasus yang berkaitan dengan proyek dimana menyangkut tentang kualitas dan kuantitas serta persyaratan proyek.
- c. BAB III. Tinjauan Lokasi Perancangan, menjabarkan mengenai hubungan latar belakang pemilihan lokasi dengan Penetapan lokasi, Kondisi fisik lokasi, Aksesibilitas, Potensi lingkungan, Infrastruktur kota, Peraturan bangunan setempat, dll mengenai tapak bangunan.
- d. BAB IV. Analisa perancangan, menjabarkan tentang proses analisa terhadap komponen ruang, bentuk, dan tampilan guna untuk mendapatkan hasil atau rekomendasi konsepsi rancangan dari setiap komponen yang dianalisa. Menjelaskan analisa site yang didalamnya, membahas tentang kondisi eksisting tapak, analisa aksesibility, analisa view, analisa ruang luar, analisa sirkulasi dalam tapak.
- e. BAB V. Konsep Perancangan, menjabarkan tema, pendekatan, dan metode rancang. Hingga konsep rancangan yang membahas tentang konsep tatanan, konsep bentuk, konsep tampilan, ruang dalam dan luar, konsep struktur, konsep sirkulasi dan jaringan.