

SIAR-III

Seminar Ilmiah Arsitektur

Mencari Makna Arsitektur :

Masa Depan Arsitektur Pasca Pandemi

<http://siar.ums.ac.id/>

Surakarta, 16-17 Desember 2021

Prodi Arsitektur, Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta



IDENTIFIKASI AKULTURASI WARISAN BUDAYA ARSITEKTUR MELAYU SEBAGAI PENANDA KAWASAN DI PULAU PENYENGAT

Andini Umami Nurfatimah

Program Studi Arsitektur
Universitas Muhammadiyah Surakarta
d300180112@student.ums.ac.id

Fauzi Mizan Prabowo Aji

Program Studi Arsitektur
Universitas Muhammadiyah Surakarta
fmp811@ums.ac.id

ABSTRAK

Pulau Penyengat merupakan kawasan bersejarah yang memiliki cagar budaya berupa bangunan yang masih ada keberadaannya dengan ciri khas budaya melayu. Mulai dari bangunan masjid, Gedung Tengku Bilik, Komplek Istana kantor, benteng pertahanan, dan lain-lain. Pulau Penyengat memiliki ± 45 objek cagar budaya, diantaranya warisan dari masa kolonial Belanda serta peninggalan berupa makam para pejabat yang mana dahulu merupakan pusat pertahanan pemerintahan pada masa Kerajaan Riau-Lingga dan Riau-Johor. Akulturasi yang merupakan percampuran dan perpaduan budaya di Pulau Penyengat dapat berkaitan dengan wujud budaya yang monumental. Salah satu bentuknya terdapat pada bidang seni bangunan, seperti penampilan arsitektur bangunan-bangunan bersejarah di kawasan Pulau Penyengat yang memperlihatkan adanya wujud akulturasi arsitektur budaya lokal, Timur-Tengah, India, maupun Eropa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Data diperoleh melalui studi literatur, observasi lapangan, identifikasi cagar budaya, dan wawancara dengan para narasumber di sekitar Pulau Penyengat, serta pihak-pihak yang berkaitan langsung dengan bangunan. Dengan adanya penelitian ini diharapkan akan dapat memperlihatkan bahwa arsitektur yang ada di kawasan Pulau Penyengat merupakan akulturasi peninggalan warisan budaya yang sepenuhnya tidak hanya dipengaruhi oleh kebudayaan Melayu saja, tetapi juga dipengaruhi oleh kebudayaan luar yaitu India, Eropa, dan Timur-Tengah.

KEYWORDS:

Akulturasi budaya; Pulau Penyengat; Arsitektur Melayu; Warisan Budaya

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Kota Tanjungpinang merupakan ibu kota provinsi Kepulauan Riau. Pada tanggal 6 Januari 1784 merupakan hari jadi kota Tanjungpinang yang telah ditetapkan oleh pemerintah kota Tanjungpinang. Tanggal tersebut merupakan puncak dari perang antara Kesultanan Riau-Lingga dengan Belanda. Dahulu kota yang dikelilingi oleh beberapa pulau kecil yaitu Pulau Penyengat dan Pulau Dompok ini pernah dijadikan pusat pemerintahan Kesultanan Melayu dan Kesultanan Riau-Lingga berdiri sejak abad 18. Pusat permukiman pada zaman Belanda yang wilayahnya terbentang dari Siantan tepatnya di Natuna sampai ke wilayah yang sekarang dikenal sebagai Sumatera Utara dan Riau. Kota Tanjungpinang mempunyai potensi pengembangan pariwisata yang berada di Pulau Penyengat. Pulau Penyengat merupakan peninggalan masa kejayaan Kesultanan Islam Riau – Lingga (1828 - 1911) yang

kental dengan budaya melayu serta nuansa sejarah dan religinya. Pulau Penyengat sebagai adalah kawasan cagar budaya di masa lampau yang perlu dilindungi, dilestarikan, dan dikembangkan melalui pengelolaan wisata cagar budaya secara maksimal. Keberadaan budaya Kepulauan Riau mirip dengan keberadaan budaya di Sumatera Timur, Malaysia dan Singapura. Hal ini dikarenakan wilayah yang bertetangga dan banyak didominasi orang-orang Melayu. Suku Melayu memiliki budaya di mana setiap bagian dari kehidupan mereka benar-benar berpegang teguh pada islam. Perkembangan islam di Kepulauan Riau dilihat pada Kesultanan Melayu yaitu Kesultanan Riau Lingga yang ada di negeri melayu ini dicirikan oleh pola budaya yang sangat kental dengan kearifan islam. Salah satunya yang dapat dilihat adalah bangunan bersejarah seperti masjid beserta istana dan kantor.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaruh dari keberagaman etnis dan budaya yang menimbulkan akulturasi budaya pada arsitektur di kawasan Pulau Penyengat?
2. Bagaimana bentuk akulturasi pada arsitektur bangunan bersejarah di kawasan Pulau Penyengat?

Tujuan Penelitian

Mengidentifikasi dan membuktikan bahwa arsitektur yang ada di kawasan Pulau Penyengat tidak sepenuhnya hanya dipengaruhi oleh kebudayaan melayu. Tetapi juga dipengaruhi oleh budaya luar yaitu budaya India, Eropa, dan Timur-Tengah.

Manfaat Penelitian

1. Untuk menunjukkan informasi kepada para pembaca yang ingin mengetahui pengaruh akulturasi budaya arsitektur di kawasan Pulau Penyengat.
2. Untuk menambah ilmu pengetahuan tentang peninggalan warisan budaya terdahulu yang harus dilestarikan.

KAJIAN PUSTAKA

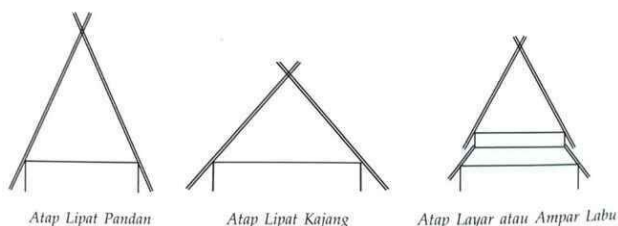
Berdasarkan latar belakang bahwa karakteristik arsitektur di Pulau Penyengat didasarkan pada berbagai akulturasi budaya, maka pengaruh budaya arsitektur yang terdapat di Pulau Penyengat adalah sebagai berikut:

Arsitektur Melayu

Karakteristik struktur bangunan dan ornamen pada arsitektur melayu adalah sebagai berikut:

A. Atap (Bubung)

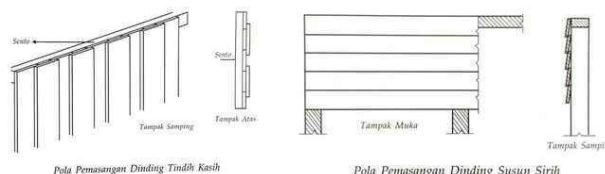
Terdapat 3 jenis rumah tradisional melayu yang dibedakan berdasarkan bentuk kecuraman dan variasi atap. Atap dengan tipe yang curam adalah Atap *Lipat Pandan*. Atap *Lipat Kajang*, yaitu rumah dengan atap mendatar, umumnya digunakan pada rumah-rumah kediaman. Sedangkan Atap *Layar* adalah bentuk atap yang bertingkat (Mudra, 2004).



Gambar 1. Jenis Atap Tradisional Melayu
(Sumber: Mudra, 2004)

B. Dinding

Rumah melayu pada umumnya memiliki dinding yang dipasang secara vertikal dan material yang digunakan adalah papan kayu. Pemasangan dinding adalah dengan cara disusun bertumpukan atau disusun dengan rapat. Terdapat juga variasi pemasangan lantai yang terpasang secara bersilangan atau horizontal. Kemiringan rata-rata atap melayu adalah 45 derajat (Mudra, 2004).



Gambar 2. Pola Pemasangan Dinding Tradisional Melayu
(Sumber: Mudra, 2004)

C. Lantai

Lantai rumah melayu memiliki ketinggian yang berbeda-beda. Lantai tertinggi umumnya berfungsi sebagai ruang utama karena ruangan ini memiliki tingkat tertinggi yang paling dianggap suci. Lantai menggunakan material yang terbuat dari papan kayu (Alamsyah, Bhakti dan Wahid, 2013).

D. Pintu, Jendela dan Tangga

Penggunaan pintu pada rumah melayu selalu menghadap ke arah terbit dan terbenamnya matahari (Alamsyah, Bhakti dan Wahid, 2013). Jendela tradisional melayu terbagi menjadi 3 komponen, yaitu bagian atas diukir terbuka untuk ventilasi, sedangkan bagian bawah dan bagian tengah dapat ditutup ataupun dibuka secara terpisah (Mohd Sahabuddin & Gonzalez-Longo, 2015). Sedangkan penggunaan tangga menghadap ke jalan umum. Pada umumnya terdapat 2 bentuk tiang pada tangga yaitu bulat dan segi empat. Anak tangga berjumlah ganjil dan memiliki bentuk pipih atau bulat.



Gambar 3. Pintu dan Jendela Tradisional Melayu
(Sumber: Mudra, 2004)

E. Tiang

Tiang menggunakan material kayu yang awet tahan lama. Tiang dapat dibuat persegi maupun bulat (Mudra, 2004).

F. Warna dan Ornamen Ragam Hias

Menurut (Kartini, 2014) warna pada bangunan arsitektur melayu menggunakan 3 warna umum khas

yaitu hijau (lambang kesuburan dan kemakmuran), kuning (lambang kejayaan dan kekuasaan), dan putih (lambang kesucian dan mengungkapkan tanda berduka). Terdapat beberapa ragam hias ornamen melayu yaitu flora, fauna, alam, agama dan kepercayaan, dan motif aneka ragam lainnya (Mudra, 2004).

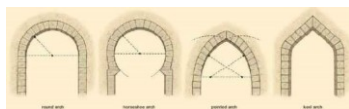


Gambar 4. Ornamen Ragam Hias Melayu
(Sumber: Mudra, 2004)

Arsitektur Timur-Tengah

Penggunaan ornamen-ornamen islami merupakan karakteristik dari arsitektur Timur-Tengah dan memiliki ciri khas dengan konsep dinamis pada interior dan eksterior bangunan. Hal tersebut dapat dilihat pada kubah atau bentuk lengkungan di jendela atau lorong, lantai, dan kolom. Selain itu, susunan pilar dengan atap kubah juga merupakan ciri khas gaya Timur-Tengah (Zahra, 2017).

Penggunaan pilar-pilar yang mempertegas unsur vertikal pada fasad bangunan dan *minaret* serta lorong merupakan ciri khas gaya arsitektur Yunani.



Gambar 5. Gaya Arsitektur Timur-Tengah
(Sumber: Bawazier, Purwoko, & Indrawan, 2018)



Gambar 6. Ciri Khas *Minaret* Gaya Timur-Tengah
(Sumber: FUNC1, 2006)

Arsitektur Eropa

Menurut (Zahra, 2017) arsitektur Eropa modern dan gaya minimalis tidak berbeda jauh. Namun terdapat perbedaan di antara keduanya yaitu penggunaan ornamen sangat dilarang pada gaya minimalis, sedangkan ornamen pada gaya Eropa modern masih dimaklumi. Setelah mengacu pada arsitektur Yunani, kini gaya tersebut berkembang

menjadi beberapa gaya lainnya yaitu gaya *Gothic*, gaya *Rococo*, gaya *Baroque* dan gaya *Renaissance*. Pilar-pilar yang dipenuhi ornamen dan terkesan dekoratif menjadi ciri khas utama dari gaya *Renaissance*. Arsitektur Eropa memunculkan permainan garis-garis vertikal dengan kesan yang kaku, kokak, masif, dan bentuknya kotak-kotak.

Arsitektur India

Menurut (Fajar, 2018) penggunaan gaya arsitektur Parsi dengan bentuk lengkungan dan kubah merupakan ciri khas arsitektur India Mughal. Pengaruh dari arsitektur Turki berkembang pada ragam hias plafon dengan hiasan marmer berwarna. Karakteristik lainnya adalah penggunaan kubah berjumlah ganda atau lebih dengan bentuknya yang seperti bawang. Lalu penggunaan kaligrafi pada setiap bangunan. Namun representasi makhluk hidup dilarang dalam islam. Kemudian terdapat gerbang besar melengkung yang menutupi bangunan utama di dalam bangunan.

Akulturas Budaya Gaya Arsitektur

Menurut (Koentjaraningrat, 2005) akulturasi adalah ketika sekelompok orang mengalami proses sosial dari budaya tertentu dan terpengaruh oleh unsur-unsur budaya asing. Kemudian secara perlahan diterima dan akan diatasi oleh budayanya tanpa menghilangkan sifat budaya aslinya. Dalam segi arsitektur, akulturasi merupakan suatu bentuk percampuran budaya yang tercermin dan dilihat dari bentuk bangunan sebagai wujud kebudayaan yang hadir di suatu wilayah, tanpa menghilangkan kepribadian budaya lokal dan pendatangnya.

Kebudayaan merupakan suatu tindakan, sistem perasaan dan gagasan, serta karya manusia yang diperoleh dari belajar (Koentjaraningrat, 2005)

Warisan Cagar Budaya

Menurut (Graeme & McConville, 1991) warisan budaya didefinisikan sebagai "hasil budidaya fisik atau produk dari berbagai macam tradisi yang beranekaragam dan realisasi spiritual berupa nilai-nilai masa lalu yang menjadi unsur utama identitas bangsa atau kelompok". Maka warisan budaya pada masa lalu merupakan warisan budaya non benda (*intangible*) dan warisan budaya benda (*tangible*). Warisan budaya benda (*tangible*) diklasifikasikan menjadi dua. Yaitu warisan budaya bergerak (*moveable*) seperti dokumen dan foto, seni, arsip, karya tulis cetak, video, dan film. Kemudian warisan budaya tidak bergerak (*immovable*) yang terdiri dari bangunan kuno, kawasan-kawasan bersejarah, situs,

patung-patung pahlawan, dan bentang alam air maupun darat. Sedangkan warisan budaya non benda (*intangible*) berasal dari budaya-budaya lokal nusantara yang terdiri dari tradisi, legenda, cerita pendek, pertunjukan, dan kemampuan bersosialisasi (Galla, 2001).

Penanda Kawasan

Menurut (Zahnd, 1999) karakter kawasan terbentuk dari unsur-unsur yang terdiri dari *landmark*, *focal point* dan *vista* (*view*). *Landmark* (penanda) dapat berupa gunung, bukit, gedung, monumen, *sculpture*, vegetasi, dan lain-lain. *Landmark* merupakan bentuk visual yang ada pada suatu kota. Manusia akan mendapat petunjuk arah dan mudah untuk mengenali dimana keberadaannya karena adanya *landmark* yang menjadi hierarki suatu wilayah. *Vista* (*view*) adalah jauhnya pandangan yang bisa ditangkap oleh mata manusia. Hal ini berhubungan dengan arsitektur bangunan, jalur jalan, RTH kota dan *public area*. Hal lain yang juga memengaruhi citra kota adalah *edge* (batas wilayah), *node* (titik temu), *path* (jalur transportasi), dan *district* (kawasan kota). *Focal point* berbeda dengan *landmark*, *focal point* memiliki karakteristik yang berbeda dengan lingkungan disekitarnya. Tidak menutup kemungkinan juga dapat menjadi *landmark* apabila mudah diingat dan dikenali keberadaannya tergantung dari tampilan lokasinya. Manusia akan menjadi tidak bosan jika keberadaan *focal point* menjadi pemecah konsentrasi.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah dengan pendekatan kualitatif dan disajikan secara deskriptif menggunakan data observasi lapangan. Data penelitian diperoleh melalui identifikasi cagar budaya, wawancara, dan studi literatur.

Pada tahap pertama dilakukan observasi untuk identifikasi data, mengumpulkan data verbal dan visual kondisi lapangan terkait arsitektur yang ada di Pulau Penyengat di beberapa lokasi bangunan yaitu Masjid Raya Sultan Riau Penyengat, Gedung Tengku Bilik, dan Komplek Istana Kantor. Pengumpulan data juga melalui studi literatur dan wawancara dengan para narasumber di sekitar Pulau Penyengat, serta pihak-pihak yang berkaitan langsung dengan bangunan. Pada tahap kedua, melakukan pemilihan dan pengelompokkan data berdasarkan kesesuaian data awal yang telah diidentifikasi berdasarkan jenis dan sifat datanya. Tahap ketiga adalah analisis kajian studi literatur untuk mendapatkan hasil dan

kesimpulan dengan pendekatan tinjauan sejarah, serta pendekatan estetika seni dan desain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perjalanan dari pusat kota Tanjungpinang ke Pulau Penyengat berjarak sekitar 2 km dan memakan waktu selama 15 menit. Perjalanan ditempuh melalui pelayaran singkat menggunakan perahu pompong dari dermaga kota Tanjungpinang. Pulau ini berukuran panjang 2.000 x 850 m. Sedangkan dari kota Batam berjarak sekitar 35 km. Penelitian ini mengambil tiga studi kasus bangunan warisan cagar budaya Pulau Penyengat kota Tanjungpinang provinsi Kepulauan Riau. Diantaranya adalah Masjid Raya Sultan Riau Penyengat, Gedung Tengku Bilik, dan Komplek Istana Kantor. Dikarenakan bangunan peninggalan, dan menjadi bangunan cagar budaya, maka letak satu bangunan dan lainnya tidak jauh, melainkan hanya sejauh ratusan meter. Sehingga masih terbilang mudah untuk ditempuh.

Peta Pulau Penyengat



Gambar 7. Lokasi Kawasan Penelitian
(Sumber: Google Earth, 2021)

Arsitektur yang ada pada ketiga bangunan cagar budaya tersebut merupakan perpaduan antara kebudayaan lokal (melayu) dan kebudayaan luar yaitu Timur-Tengah, India dan Eropa. Hal tersebut dapat dilihat dari penerapan struktur bangunan seperti atap, pintu, jendela, dinding, kubah, *minaret*, ukiran/ ornamen hias, tiang, dan sebagainya. Terjadinya akulturasi dipengaruhi oleh sikap saling toleransi terhadap budaya lain, sikap masyarakat yang terbuka dan heterogen, serta saling gotong royong membantu sesama. Hal ini terlihat juga disaat pembangunan Masjid Sultan Riau yang mana para perempuan pun juga ikut serta dalam proses pembangunan, sehingga pembangunan selesai dalam waktu cepat. Dapat diketahui melalui fondasi setinggi 3 m rampung dalam waktu 3 minggu. Kemudian warga dari pelosok ceruk, teluk wilayah Riau-Lingga selalu datang untuk mengirimkan bahan makanan, bangunan, dan tenaga sebagai tanda cinta yang tulus kepada sang pencipta dan sang Sultan. Hal

ini merupakan ukuran nilai sikap kerukunan yang menjadi salah satu ciri khas dalam budaya Islam.

Namun di sisi lainnya dari hasil pengamatan, dari beberapa bangunan studi kasus cagar budaya ini masih ada yang terlihat kurang dijaga dan dikelola dengan baik. Sehingga terlihat pada dinding-dinding bangunan yang mulai kotor serta material kayu yang sudah mulai rapuh dan rusak. Kondisi lain yang dapat dirasakan selama melakukan observasi lapangan di Pulau Penyengat adalah rasa bosan. Terutama pada siang hari, karena tidak terlalu banyak aktivitas yang menarik sehingga hanya dapat menikmati objek wisata peninggalan sejarah Pulau Penyengat. Tidak menutup kemungkinan hal ini merupakan dampak dari pandemi Covid-19. Pengunjung wisatawan yang datang dari dalam negeri maupun luar negeri sangat menurun drastis, berbeda dari saat sebelum pandemi Covid-19.

Studi Kasus Bangunan Terakulturasi

Terdapat tiga studi kasus bangunan yang terakulturasi oleh budaya luar, yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Studi Kasus Bangunan Terakulturasi Budaya Luar

Bangunan	Budaya Akulturasi
 Gambar 8. Masjid Sultan Riau Penyengat (Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)	-Melayu -Timur-Tengah -Eropa (Spanyol, Kolonial Belanda, Arab) -India
 Gambar 9. Gedung Tengku Bilik (Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)	-Melayu -Timur-Tengah -Eropa (Kolonial Belanda)
 Gambar 10. Komplek Istana Kantor (Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)	-Melayu -Timur-Tengah -Eropa (Kolonial Belanda)

Arsitektur Masjid Sultan Riau Penyengat



Gambar 11. Keadaan Masjid Tampak Atas
(Sumber: Fajriah, 2020)

Selain masjid yang menjadi bangunan utama, di sisi kiri dan kanan depan masjid terdapat juga

bangunan tambahan yaitu rumah sotoh (tempat pertemuan) dan pendopo tempat istirahat. Penerapan akulturasi arsitektur Masjid Sultan Riau Penyengat diidentifikasi berdasarkan bagian struktur bangunan, serta ornamen hias.

A. Bagian Struktur Bangunan

• Lantai



Gambar 12. Lantai dan Karpet Masjid
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

Lantai masjid menggunakan keramik berwarna putih yang mana merupakan warna dari budaya Melayu yang melambangkan kesucian. Pada ruang sholat masjid juga menggunakan karpet sebagai ciri khas dari budaya Timur-Tengah berwarna hijau dengan list kuning yang merupakan warna budaya Melayu.

• Dinding



Gambar 13. Dinding Eksterior dan Interior Masjid
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

Hal unik yang ada pada masjid adalah material yang digunakan terbuat dari putih telur, pasir, tanah liat, dan kapur. Kemudian cat dinding menggunakan warna-warna dari budaya Melayu. Dinding masjid merupakan salah satu ciri khas bangunan era kolonial kebudayaan Eropa karena memiliki dinding yang tebal. Dinding luar masjid menggunakan perpaduan cat hijau (lambang kesuburan dan kemakmuran), kuning (lambang kejayaan dan kekuasaan), dan kuning keemasan. Pada kolom dan dinding interior bangunan, menggunakan cat berwarna kuning keemasan dan putih (lambang kesucian). Terdapat juga list profil dari beton pada kolom dan fasad yang dikombinasikan dengan budaya Melayu dalam pemilihan warna pada eksterior maupun interior bangunan. Penggunaan list profil merupakan wujud dari budaya Eropa yaitu arsitektur Spanyol. Penggunaan lengkungan pada dinding pemisah dan pintu masuk masjid merupakan ciri khas dari gaya Timur-Tengah dan gaya Mughal India yang mempunyai unsur simetris yang seimbang.

• Kolom



Gambar 14. Kolom Bulat dan Persegi pada Masjid
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

Kolom pada ruang sholat berbentuk dasar bulat. Sedangkan pada eksterior berbentuk dasar persegi sebagai ciri khas dari budaya melayu. Dan penggunaan list profil dari arsitektur Spanyol (Eropa). Penggunaan cat warna putih, kuning keemasan, dan hijau juga merupakan ciri khas budaya melayu.

• Pintu dan Jendela



Gambar 15. Pintu Masuk Masjid
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

Pada pintu masuk terdapat gabungan budaya Timur-Tengah dan melayu. Penggunaan lengkungan pada bagian atas pintu masuk sebagai ciri khas dari arsitektur Timur-Tengah, sedangkan budaya melayu terlihat pada penggunaan warna kuning, putih, dan hijau. Di pintu sebelah timur terdapat pintu dengan material kayu berwarna hijau dari budaya melayu. Sama halnya dengan jendela masjid hanya dibedakan dari ukurannya menggunakan lengkungan serta material yang digunakan adalah kayu bergaya Eropa pada era kolonial. Sedangkan jendela pada rumah sotoh berukuran lebih besar menggunakan warna kuning dan hijau bergaya melayu.



Gambar 16. Jendela Masjid dan Rumah Sotoh
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

• Atap dan *Minaret*



Gambar 17. Kubah dan *Minaret* Masjid
(Sumber: @GNFI, 2019)

Pada bangunan utama yaitu masjid, menggunakan gaya ciri khas arsitektur India dan melayu, yaitu penggunaan kubah lebih dari satu dengan susunan seimbang dan simetri. Kubah berjumlah sebanyak 13. Yang mana 3 diantaranya adalah kubah berbentuk segi empat dan 10 lainnya berbentuk segi delapan seperti bawang. *Minaret* pada masjid berjumlah 4 buah sebagai tempat bilal mengumandangkan adzan. Maka keseluruhan kubah dan *minaret* berjumlah 17 buah merupakan filosofi simbol rakaat shalat fardhu lima waktu. Di bagian sudut depan bangunan terdapat 2 *minaret* berbentuk silinder, dan di sudut belakang bangunan terdapat 2 *minaret* berbentuk segi delapan. *Minaret* masjid mengadopsi gaya dari Timur-Tengah. Keempat *minaret* tersebut bentuknya makin mengecil di puncak kubah. Mahkota yang berada di puncak kubah dan *minaret* berwarna emas serta bagian lainnya menggunakan cat berwarna hijau dan kuning bergaya melayu. Sedangkan atap bangunan tambahan yakni rumah sotoh dan pendopo menunjukkan ciri khas arsitektur kolonial Belanda (Eropa) yaitu atap perisai (limasan). Bahan penutup atap adalah dari genteng.



Gambar 18. Rumah Sotoh dan Pendopo
(Sumber: @GNFI, 2019)

B. Ornamen Hias

Ornamen hias yang terdapat pada bangunan Masjid Raya Sultan Riau Penyengat adalah sebagai berikut:

Letak Ornamen	Keterangan
✓ Ornamen pada Ambang Pintu Depan	- Menggunakan ornamen islam berupa kaligrafi Arab dan melayu berwarna kuning keemasan



Gambar 19. Ornamen Kaligrafi
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

✓ Ornamen pada Pintu Gerbang



Gambar 20. Ornamen Flora dan Kaligrafi
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

- Menggunakan ornamen islam berupa kaligrafi Arab dan melayu
- Menggunakan ornamen hias melayu flora *Pucuk Rebung* pada puncak bagian atas dan *Kaluk Pakis* pada sisi kanan dan kiri dengan warna budaya melayu yaitu kuning dan hijau

✓ Ornamen pada Kolom Gerbang



Gambar 21. Ornamen Flora
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

- Menggunakan ornamen hias melayu flora *Bunga Hutan* dengan warna budaya melayu yaitu kuning dan hijau

✓ Ornamen pada Mihrab



Gambar 22. Ornamen Flora
(Sumber: Franz, 2016)

- Menggunakan ornamen hias melayu flora *Bunga Hutan* dengan penggunaan warna budaya melayu yaitu hijau dan kuning keemasan

✓ Ornamen pada Mimbar



Gambar 23. Ornamen Flora
(Sumber: Franz, 2016)

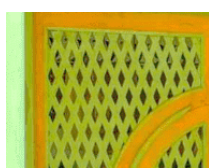
✓ Ornamen pada Lisplang Atap



Gambar 24. Ornamen Fauna
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

- Menggunakan ornamen hias fauna *Lebah Bergantung* budaya melayu
- Menggunakan warna kuning keemasan wujud dari kebudayaan melayu.

✓ Ornamen pada Pintu Rumah Sotoh



Gambar 25. Ornamen Motif Jala-Jala
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

- Menggunakan ornamen hias motif *Jala-Jala* melayu dengan warna budaya melayu yaitu kuning dan hijau

Arsitektur Gedung Tengku Bilik

Penerapan akulturasi arsitektur Gedung Tengku Bilik diidentifikasi berdasarkan bagian struktur bangunan, serta ornamen hias.

A. Bagian Struktur Bangunan

• Lantai



Gambar 26. Lantai Keramik dan Lantai Papan Kayu
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

Pada lantai 1 Gedung Tengku Bilik menggunakan keramik berwarna putih lambang kesucian sebagai wujud arsitektur melayu. Pada lantai 2 menggunakan lantai dari papan kayu beserta tangganya. Keping-keping lantai disusun sejajar sebagai ciri khas dari rumah melayu.

• Dinding



Gambar 27. Dinding Eksterior dan List Profil
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

Dinding bangunan ini menggunakan material dari batu bata. Penggunaan cat berwarna putih pada dinding sebagai ciri khas dari arsitektur melayu. Penggunaan list profil pada fasad bangunan terutama di pintu jendela dan kolom mengadopsi gaya arsitektur Spanyol (Eropa). Terdapat juga lengkungan pada pintu gerbang masuk bangunan sebagai ciri khas dari arsitektur Timur-Tengah.

• Kolom



Gambar 28. Kolom dan List Profil Bangunan
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

Kolom berbentuk dasar persegi sebagai ciri khas dari budaya melayu. Dan penggunaan list profil dari arsitektur Spanyol (Eropa). Penggunaan cat warna putih sebagai lambang kesucian dalam budaya melayu.

• Pintu dan Jendela



Gambar 27. Pintu dan Jendela Bergaya Kolonial

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

Gedung ini sudah pernah di renovasi dan dipercantik fasadnya terutama warna pintu dan jendelanya. Ciri khas arsitektur Eropa pada era kolonial Belanda dimunculkan pada penggunaan pintu dan jendela yang lebar serta menggunakan material kayu. Penggunaan warna biru dan merah tua pada kusen jendela dan pintu juga bergaya arsitektur Belanda (Eropa).

• Atap



Gambar 30. Atap Perisai Bergaya Kolonial

(Sumber: Cahyo, 2014)

Atap bangunan menunjukkan ciri khas arsitektur kolonial Belanda (Eropa) yaitu atap perisai (limasan). Bahan penutup atap adalah dari genteng.

B. Ornamen Hias

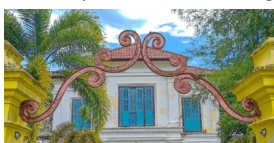
Ornamen hias yang terdapat pada bangunan Gedung Tengku Bilik adalah sebagai berikut:

Letak Ornamen	Keterangan
✓ Ornamen pada <i>Balustrade</i> Tangga	- Menggunakan ornamen motif <i>Terali Bola</i> dari kayu dalam kebudayaan melayu
✓ Ornamen pada Pintu Gerbang	- Menggunakan ornamen hias melayu flora <i>Kaluk Pakis</i>



Gambar 28. Ornamen Motif *Terali Bola*

(Sumber: ULASANTV, 2020)



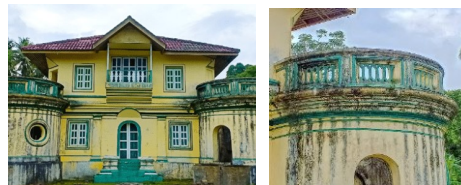
Gambar 32. Ornamen Flora
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

Arsitektur Komplek Istana Kantor

Penerapan akulturasi arsitektur Komplek Istana Kantor diidentifikasi berdasarkan bagian struktur bangunan, serta ornamen hias.

A. Bagian Struktur Bangunan

• Dinding



Gambar 29. Dinding Eksterior Bangunan dan Balkon

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

Dinding bangunan berupa bata yang diplester dan di cat menggunakan warna-warna dari budaya melayu yaitu hijau dan kuning. Terdapat bangunan berbentuk dasar bulat pada kedua sisi bergaya arsitektur Eropa era kolonial Belanda. Arsitektur Eropa juga terlihat pada penggunaan lengkungan pintu masuk dan mempunyai balkon yang terbuat dari kayu dan beton. *Balustrade* pada balkon beton lantai 2 menggunakan pola geometri yang tetap dan berulang merupakan ciri khas arsitektur Timur-Tengah. List profil pada fasad juga banyak digunakan yang mana merupakan ciri khas arsitektur Spanyol (Eropa).

• Kolom



Gambar 30. Kolom Berbentuk Dasar Persegi

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

Kolom berbentuk dasar persegi sebagai ciri khas dari budaya melayu. Dan penggunaan list profil dari arsitektur Spanyol (Eropa). Penggunaan cat warna kuning dan hijau sebagai lambang kejayaan dan kemakmuran dalam budaya melayu.

• Pintu dan Jendela



Gambar 31. Pintu dan Jendela Bergaya Kolonial

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

Pintu dan jendela bangunan mengadopsi gaya arsitektur Eropa era kolonial yang terbuat dari kayu. Yang membedakannya hanyalah pintu yang membentuk lengkungan pada bagian atasnya dan bentuk jendela bulat dari beton menggunakan besi vertikal sebagai penghalangnya. Serta penggunaan warna putih, hijau, dan kuning bergaya melayu.

- Atap



Gambar 32. Atap Perisai Bergaya Kolonial
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

Atap bangunan menunjukkan ciri khas arsitektur kolonial Belanda (Eropa) yaitu atap perisai (limasan). Bahan penutup atap adalah dari genteng.

B. Ornamen Hias

Ornamen hias yang terdapat pada bangunan Komplek Istana Kantor adalah sebagai berikut:

Letak Ornamen	Keterangan
✓ Ornamen pada <i>Balustrade</i> Balkon	- Menggunakan ornamen motif <i>Terali Bola</i> dari kayu dalam kebudayaan melayu



Gambar 33. Ornamen Motif
Terali Bola

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari hasil pembahasan penelitian, dapat diidentifikasi dan disimpulkan, diantaranya adalah:

1. Gaya arsitektur pada Masjid Sultan Riau Penyengat merupakan perpaduan dari budaya melayu sebagai kebudayaan lokal dengan kebudayaan asing yaitu Timur-Tengah, Eropa seperti arsitektur Spanyol sampai Belanda dan India. Penerapan akulturasi tersebut dapat dilihat pada bagian struktur bangunan masjid yaitu lantai, dinding, kolom, pintu dan jendela, atap berupa kubah dan penggunaan *minaret*. Selain itu dapat dilihat juga pada ornamen hias yang ada di ambang pintu atas, pintu gerbang, kolom gerbang, mimbar, mihrab, dan lisplang atap.
2. Gaya arsitektur pada Gedung Tengku Bilik merupakan perpaduan dari budaya melayu sebagai kebudayaan lokal dengan kebudayaan asing yaitu Timur-Tengah, Eropa seperti arsitektur kolonial Belanda. Penerapan akulturasi tersebut dapat dilihat pada bagian struktur bangunan Gedung Tengku Bilik yaitu lantai, dinding, kolom, pintu dan jendela, dan atap. Selain itu dapat dilihat juga pada ornamen hias

yang ada pada *balustrade* tangga dan pintu gerbang.

3. Gaya arsitektur pada Komplek Istana Kantor merupakan perpaduan dari budaya melayu sebagai kebudayaan lokal dengan kebudayaan asing yaitu Timur-Tengah, Eropa seperti arsitektur kolonial Belanda. Penerapan akulturasi tersebut dapat dilihat pada bagian struktur bangunan Komplek Istana Kantor yaitu dinding, kolom, pintu dan jendela, dan atap. Selain itu dapat dilihat juga pada ornamen hias yang ada pada *balustrade* balkon lantai 2.

Secara umum, pada ketiga studi kasus bangunan terakulturasi, arsitektur **Timur-Tengah** paling banyak pada penggunaan garis lengkungan, penggunaan karpet, pola geometri yang tetap dan berulang, penggunaan *minaret*, dan ornamen hias islam kaligrafi Arab. Pada arsitektur **Eropa** yaitu khususnya Spanyol terlihat dari penggunaan list profil. Sedangkan gaya kolonial Belanda dilihat dari penggunaan pintu, jendela dan atap. Pada arsitektur **India** berupa penggunaan kubah yang lebih dari satu dan berbentuk persegi delapan, serta unsur simetris yang seimbang. Kemudian untuk arsitektur **Melayu** sendiri paling banyak digunakan pada segi pemilihan warna khas melayu dan ornamen hias flora, fauna, keagamaan, dan motif beraneka ragam. Perpaduan akulturasi ini menunjukkan simbol kerukunan yang terjadi pada masa Sultan Riau-Lingga. Maka dari itu, bangunan-bangunan cagar budaya ini merupakan sejarah dan warisan budaya yang harus dijaga dan dilestarikan keberadaannya.

Saran

Bagi Pemerintah:

1. Mengingat masyarakat merupakan potensi penting, perlu adanya peningkatan kemampuan SDM dalam pelatihan, pembinaan, pendidikan agar masyarakat memiliki ilmu pengetahuan tentang peninggalan cagar budaya dan warisan aset budaya.
2. Meskipun Pulau Penyengat sedang terkena dampak pandemi Covid-19, pelestarian bangunan cagar budaya tetap harus dijalankan agar keberadaannya tak lekang oleh waktu.

Bagi Masyarakat:

1. Perlu adanya kesadaran, motivasi dan kontribusi dari masyarakat dalam kegiatan pelestarian bangunan cagar budaya dan dalam peningkatan SDM.

DAFTAR PUSAKA

- @GNFI. (2019, April 22). Tempat Lahirnya "Gurindam 12" Masjid Raya Sultan Riau Pulau Penyengat, Bintan, Kepulauan Riau Instagram @_aaaallll [Tweet]. Retrieved from <https://twitter.com/gnfi/status/1120268520741273600>
- Alamsyah, Bhakti dan Wahid, J. (2013). *Arsitektur dan Sosial Budaya Sumatera Utara*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Bawazier, N. R., Purwoko, G. H., & Indrawan, S. E. (2018). *Penerapan Gaya Desain Modern Arab pada Perancangan Arsitektur Interior Area Publik Hotel Namira di Surabaya*. 3(2), 27.
- Cahyo, S. D. (2014, November 17). Asal Usul Penyengat & Semua Tentang Penyengat [Blog Post]. Retrieved from <https://siunthel.blogspot.com/2014/11/asal-usul-penyengat-semua-tentang.html>
- Fajar, M. (2018). *PERANCANGAN HOTEL DENGAN KARAKTERISTIK INDIA MUGHAL di BANDUNG*. 52014026.
- Fajriah, W. (2020, Februari 18). *Singapura dan Malaysia Bakal Semarakkan Festival Pulau Penyengat 2020*. Retrieved from <https://news.okezone.com/read/2020/02/18/1/2170365/singapura-dan-malaysia-bakal-semarakkan-festival-pulau-penyengat-2020>
- Franz, Y. (2016, Oktober 20). Pulau Penyengat – Menyelisik Peninggalan Kerajaan Melayu [Blog Post]. Retrieved from <https://yopiefranz.com/2016/10/pulau-penyengat-menyelisik-peninggalan-kerajaan-melayu/>
- FUNCI. (2006, Mei 07). *The Minaret, Symbol Of A Civilisation*. Retrieved from <https://funci.org/the-minaret-symbol-of-a-civilisation/?lang=en>
- Galla, A. (2001). *Guidebook for the Participation of Young People in Heritage Conservation*. Brisbane: Hall and Jones Advertising.
- Graeme, D., & McConville, C. (1991). *A Heritage Handbook*. St. Leonard, NSW: Allen & Unwin.
- Kartini, A. (2014). Analisis Penerapan Ornamen Bernuansa Melayu Ditinjau Dari Bentuk Dan Warna Di Kota Medan.
- Koentjaraningrat. (2005). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mohd Sahabuddin, M. F., & Gonzalez-Longo, C. (2015). Traditional values and their adaptation in social housing design: Towards a new typology and establishment of "Air House" standard in Malaysia. *Archnet-IJAR*, 9(2), 31–44. <https://doi.org/10.26687/archnet-ijar.v9i2.493>
- Mudra, M. A. (2004). *Rumah Melayu Memangku Adat Menjemput Zaman*. Yogyakarta: Balai Kajian dan Pengembangan Budaya Melayu & Penerbit AdiCita.
- ULASANTV. (2020, September 04). Kisah Istana Tengku Bilik Pulau Penyengat [Video file]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=33OkTqu-t0&t=960s>
- Zahnd, M. (1999). Strategi Arsitektur 2 PERANCANGAN SISTEM KOTA SECARA TERPADU, Teori Perancangan Kota dan Penerapannya. In *books.google.com*. Yogyakarta.
- Zahra, F. (2017). *Perpaduan Gaya Arsitektur Eropa dan Timur Tengah pada Bangunan Masjid Istiqlal Jakarta*. A219–A226. <https://doi.org/10.32315/sem.1.a219>

PENGARUH REVITALISASI BANGUNAN CAGAR BUDAYA GEDUNG JUANG 45 TERHADAP KEAKTIFAN BERWISATA SEJARAH SEBAGAI MUSEUM DIGITALISASI PERTAMA DI JABODETABEK

Mutya Nur Kholifah

Program Studi Arsitektur
Universitas Muhammadiyah Surakarta
d300180146@student.ums.ac.id

Widyastuti Nurjayanti

Program Studi Arsitektur
Universitas Muhammadiyah Surakarta
wn276@ums.ac.id

ABSTRAK

Bangunan Gedung Juang 45 telah terdaftar di sistem registrasi cagar budaya sejak tanggal 04 Oktober 1999. Seiring berjalannya waktu, Gedung Juang 45 mulai semakin tertinggal. Bangunan yang kuno dan tidak terawat mempengaruhi penampakan bangunan gedung menjadi seram dan mistis. Menanggapi bahasan tersebut Pemkab Bekasi ingin mengupayakan kembalinya aspek kesejarahan yang harusnya melekat pada gedung ini, sehingga secara resmi diumumkan akan dilakukannya revitalisasi gedung yang sudah selesai dan secara resmi didirikan sebagai Museum Perjuangan rakyat Bekasi di akhir tahun 2020. Pembenahan bangunan mengadaptasi penerapan teknologi berbasis digitalisasi sebagai metode penyampaian yang lebih interaktif, sehingga menarik minat masyarakat milenial untuk berwisata edukasi. Penelitian bertujuan untuk mengetahui bagaimana situasi gedung dan pengaruhnya sebelum dan sesudah direvitalisasi. Metode penelitian menggunakan pendekatan analisis deskriptif, Observasi, dan wawancara. Hasil penelitian berupa potret situasi Gedung Juang 45 terkini, manfaat mengenai perubahan yang dirasakan dengan menjadikan masyarakat yang lebih peduli dan saling menjaga melestarikan peninggalan sejarah, dan pertumbuhan ekonomi yang menjadi lancar di sekitar kawasan wisata. Revitalisasi Gedung Juang 45 menjadi Museum Digitalisasi mempengaruhi keaktifan berwisata edukasi bagi masyarakat sekitar yang tidak lagi membosankan. Pengaruhnya menjadi berdampak baik pada image baru Kabupaten Bekasi yang modern dan kekinian.

KEYWORDS:

Revitalisasi; Cagar Budaya; Gedung Juang 45; Wisata Sejarah; Museum Digitalisasi

PENDAHULUAN

Kota Bekasi adalah kota perjuangan. Banyak cerita sejarah dan pahlawan-pahlawan yang berasal dari Kota ini, sehingga tidak dipungkiri adanya peninggalan bersejarah yang patut untuk dilestarikan. Bangunan Gedung Juang 45 secara resmi dijadikan situs bersejarah dan telah terdaftar di sistem registrasi cagar budaya tanggal 04 Oktober 1999 (Kemendikbud, 2021). Gedung Juang 45 dulunya adalah tempat pertahanan oleh para pejuang kemerdekaan. Dulunya juga pernah dijadikan tempat perundingan pertukaran tawanan antara Belanda dan pejuang.

Seiring berjalannya waktu, Gedung Juang 45 mulai semakin tertinggal. Bangunan yang kuno dan tidak terawat mempengaruhi penampakan bangunan gedung menjadi seram dan mistis.

Pasalnya, di tahun 2015 silam, gedung ini kerap dikenali oleh masyarakat awam sebagai bangunan gedung angker. Dahulu banyak stasiun tv yang mengadakan syuting tentang hal-hal mistis di gedung ini. Kendatinya dari hal tersebut dikatakan bahwa Gedung Juang 45 sudah dilupakan akan sejarah keperjuangannya.

Menanggapi bahasan tersebut Kepala Dinas Kebudayaan, Pemuda, dan Olahraga Kabupaten Bekasi ingin mengupayakan kembalinya aspek kesejarahan yang harusnya melekat pada Gedung ini, sehingga secara resmi diumumkan akan dilakukannya revitalisasi Gedung Juang 45 yang sudah selesai dan secara resmi didirikan sebagai Museum Perjuangan rakyat Bekasi di akhir tahun 2020. Beliau mengatakan, pembenahan bangunan bersejarah ini mengadaptasi penerapan teknologi

berbasis digitalisasi sebagai metode penyampaian yang lebih interaktif, sehingga anak muda Bekasi tertarik untuk belajar sejarah. Revitalisasi ini tidak mengubah bentuk bangunan, melainkan nilai sejarah sekaligus mempercantik bangunan cagar budaya (Dewanto, 2020).

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana tanggapan-tanggapan yang dirasakan, dan manfaatnya serta bagaimana pengaruhnya pada sekitar sebelum dan sesudah revitalisasi bangunan dilakukan. Sehingga diharapkan akan menjadi alasan atau acuan pertimbangan sebelum dilakukannya revitalisasi bangunan. Apalagi bangunan tersebut adalah situs bersejarah dan sebuah *icon* kota yang patut untuk dilestarikan.

TINJAUAN PUSTAKA

Cagar Budaya

Menurut Pasal 1 Angka 9 Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2013 tentang Pelestarian dan Pengelolaan Cagar Budaya, cagar budaya merupakan warisan budaya yang bersifat kebendaan berupa Benda, Bangunan, Struktur, Situs, dan Kawasan Cagar Budaya di darat dan/atau di air yang perlu dilestarikan keberadaannya karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, agama, pendidikan, dan/atau kebudayaan melalui proses penetapan. Cagar budaya juga merupakan identitas bangsa yang dihormati dan dijaga kelestariannya, sehingga dapat membangun nasionalisme dan memperkuat kepribadian bangsa.

Bangunan cagar budaya menurut dinas pariwisata kabupaten Bantul adalah susunan binaan yang terbuat dari benda alam atau benda buatan manusia untuk memenuhi kebutuhan ruang berdinding dan/atau tidak berdinding, dan beratap, dan memiliki arti/ makna khusus (Bantul, 2013).

Revitalisasi

Dalam pelaksanaan konservasi terhadap bangunan cagar budaya, ada beberapa tindakan khusus yang harus dilakukan dalam setiap penanganannya (Burra, 1999), salah satunya adalah Revitalisasi yaitu dengan mengupayakan mengubah tempat agar dapat digunakan untuk fungsi yang sesuai (Arga Pratama, 2014). Revitalisasi ialah kegiatan pemugaran yang bersasaran untuk mendapatkan nilai tambah yang optimal secara ekonomi, sosial, dan budaya dalam pemanfaatan bangunan dan lingkungan cagar budaya untuk mencegah hilangnya aset-aset kota yang bernilai

sejarah karena kawasan tersebut mengalami penurunan produktivitas (UNESCO.PP., 2005).

Revitalisasi bangunan menurut Piagam Burra tahun 1988, adalah menghidupkan kembali kegiatan sosial dan ekonomi bangunan atau lingkungan bersejarah yang sudah kehilangan vitalitas fungsi aslinya, dengan memasukkan fungsi baru ke dalamnya sebagai daya tarik, agar bangunan atau lingkungan tersebut menjadi hidup kembali. Sedangkan menurut UU Nomor 11 Tahun 2010, revitalisasi adalah kegiatan pengembangan yang ditujukan untuk menumbuhkan kembali nilai-nilai penting Cagar Budaya dengan penyesuaian fungsi ruang baru yang tidak bertentangan dengan prinsip pelestarian dan nilai budaya setempat (lin Maryati, 2015).

Gedung Juang 45 Tambun

Sebagai kota dengan julukan Kota Patriot, Bekasi memiliki sejarah perjuangan yang panjang. Gedung Juang 45 yang dulunya lebih dikenal dengan sebutan Gedung Tinggi, adalah salah satu peninggalan sejarah Kota Bekasi yang merupakan saksi bisu dari perjuangan pahlawan-pahlawan pada masa kemerdekaan. Pada Tabel 1. Dijelaskan secara singkat mengenai awal pembangunan gedung dan fungsinya hingga sekarang.

Tabel 1. Sejarah Singkat Gedung Juang 45 Tambun

Sejarah Awal Pembangunan

1906 - 1910	Tahap pertama pembangunan, berupa halaman depan gedung
1925	Tahap kedua pembangunan, dahulu lebih dikenal dengan nama Gedung Tinggi, dijadikan tempat pertahanan oleh para pejuang kemerdekaan

MASA PENJAJAHAN JEPANG – KEMERDEKAAN

1943- 1945	Pemerintahan di bawah kekuasaan Jepang
1945- 1950	pasukan pejuang kemerdekaan menguasai kembali pemerintahan
1950	Digunakan oleh Dinas Pekerjaan Umum Kabupaten Bekasi dipimpin oleh Bapak Moh. R. Soemarto
1951 - 1952	Dimanfaatkan oleh TNI Angkatan Darat Batalion “Kian Santang”, dan Darat Batalion “Kala Hitam” sebagai markasnya
1960 - 1965	Dijadikan sebagai tempat perkuliahan bagi mahasiswa APD (Akademik Pembangunan Desa)
1965	Gedung Tinggi dijadikan penampungan sementara tahanan politik bagi anggota PKI, pada peristiwa besar G30S/PKI Kantor legium veteran Bekasi dan Kantor BP-7 Kabupaten Bekasi Kantor Dinas Tenaga Kerja dan Lingkungan

Hidup serta kantor Komisi Pemilihan Umum Daerah (KPUD) Kabupaten Bekasi

MASA MODERN

1999	Dijadikan sebagai kantor sekretariat Pemilu dan Dinas Kebersihan serta Pertamanan, serta Kantor Pemadam Kebakaran
2020	Revitalisasi bangunan gedung, halaman luar, panggung, dan taman
2021	Museum Perjuangan Gedung Juang 45

Tampak pada (Gambar 1) Gedung Juang 45 Berlokasi tepatnya di Jl. Sultan Hasanudin No.39, Setiadarma, Kec. Tambun Selatan., Bekasi, Jawa Barat 17510. Kawasan Gedung Juang 45 memiliki luas lahan 13.900 m² dengan luas bangunan mencapai 1.177 m² (M. Azzam, 2019). Lokasinya strategis, berada di samping Stasiun Tambun, dekat Pasar Induk dan Pintu Tol.



Gambar 1. Peta Lokasi Gedung Juang 45 (Sumber: Google Maps, 2021)

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif yaitu suatu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Metode kualitatif bersumber langsung dari data alami (*Natural Serfing*) (Moleong, 2006). Melalui metode penelitian kualitatif, digunakan pendekatan *Ethnography*, di mana penelitian dilakukan dengan studi terhadap budaya kelompok dalam kondisi yang alamiah melalui observasi lapangan dan wawancara semi-terstruktur. Penelitian dengan metode kualitatif juga didukung oleh pendekatan *Grounded Theory*, di mana penelitian dapat dilakukan dengan menarik generalisasi apa yang diamati/dianalisis secara induktif, tindakan atau interaksi berdasarkan pandangan partisipan yang diteliti (Sugiyono, 2012).

HASIL PENELITIAN

Objek penelitian adalah bangunan baru Gedung Juang 45, merupakan monumen sejarah di Kabupaten Bekasi. Sekarang dijadikan sebagai Kawasan Wisata Museum Perjuangan yang berbasis digital. Secara resmi dibuka untuk wisata umum mulai Sabtu, 20 Maret 2021 dengan jam

operasional pukul 09.00 – 17.00 WIB dan tidak dipungut biaya untuk pengunjung. Pada (Gambar 2) adalah potret terkini situasi kawasan wisata Gedung Juang 45.



Gambar 2. Situasi Terkini Kawasan Wisata Gedung Juang 45 (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Gedung Juang 45 Sebelum dan Sesudah di Revitalisasi

Sekitar 20 tahun silam, Gedung Juang 45 berkali-kali dijadikan sebagai kantor pemerintahan. Namun, kondisi bangunannya kian tahun menjadi rusak karena tak terawat. Terlebih lagi sejak kelelawar-kelelawar yang bersarang di gedung ini selama bertahun-tahun. Bagi masyarakat sekitar, dahulunya Gedung Juang 45 dikenal sebagai gedung terbengkalai tempat sarang kelelawar. Tak heran, situasi gedung yang tidak terawat, tanpa penerangan dan kumuh, sangat mendukung suasana mistis.

Seiring tahun dan pemerintahan yang berganti, tentu hal ini bukan sesuatu yang dibiarkan saja oleh pemerintah, mengingat Gedung Juang adalah Bangunan Cagar Budaya. Untuk mengupayakan kembalinya aspek kesejarahan yang harusnya melekat pada gedung ini, Pemkab Bekasi melakukan revitalisasi besar-besaran untuk Gedung Juang 45 yang memakan waktu 1 tahun 2 bulan, dengan menghabiskan anggaran, yang bersumber dari APBD Murni 2020 sebesar Rp 36,9 miliar serta alokasi anggaran tambahan di APBD perubahan sebesar Rp 3,5 miliar (Karina, 2021).

Pada (Gambar 3, 4, 5, dan 6) berikut adalah potret kondisi bangunan gedung dari tahun ke tahun.



Gambar 3. Potret Gedung Juang 45 Dahulu
(Sumber: BMC, 2010)



Gambar 4. Potret Gedung Juang 45 sebelum di revitalisasi
(Sumber: Aprio, 2016)



Gambar 7. Halaman Depan Gedung Juang 45 dulu
(Sumber: Bumi, 2013)



Gambar 8. Plaza Gedung Juang 45 Sekarang
(Sumber: Dokumen Penulis, 2021)



Gambar 5. Gedung Juang 45 tampak belakang setelah direvitalisasi
(Sumber: Dokumen Penulis, 2021)



Gambar 6. Gedung Juang 45 tampak depan setelah di Revitalisasi
(Sumber: Dokumen Penulis, 2021)



Gambar 9. Bangunan Paviliun Gedung Juang 45
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)



Bangunan utama museum di kelilingi oleh Bangunan paviliun (Gambar 9) yang digunakan sebagai gedung penunjang service, terdapat juga Plaza untuk aktivitas *outdoor*, dan dilengkapi dengan kolam yang menampilkan peta kabupaten Bekasi, dihiasi lampu yang menyala saat malam (Gambar 10).

Karena merupakan cagar budaya, revitalisasi gedung tidak mengubah bentuk bangunan. Gedung yang awalnya kosong dan tak terawat lalu bersihkan, diperbaiki, dan dijadikan museum digitalisasi, sehingga menghidupkan kembali nilai sejarah sekaligus mempercantik bangunan cagar budaya. Renovasi meliputi perbaikan atap rusak, pengecatan ulang hingga penataan kawasan menjadi lokasi wisata sejarah di Kabupaten Bekasi. Pembangunan juga termasuk Plaza luas dengan paving blok. Plaza dihiasi dengan lampu taman, kolam, dan tugu, diharapkan menjadi *icon* kota dan daya tarik wisata untuk warga Bekasi dan sekitarnya.



Gambar 10. Plaza dan Kolam Museum Gedung Juang 45
(Sumber: Dokumen Penulis, 2021)

Salah satu yang menjadi *icon* Gedung Juang 45 dahulu adalah Patung Monumen yang berada di depan gedung tersebut (Gambar 11). Monumen dibangun untuk menghormati jasa-jasa pahlawan. Setelah dilakukannya revitalisasi, monumen ini dicat ulang dan mengalami pemindahan tempat menjadi berada di samping gedung utama (Gambar 12). kemudian dibangun tugu baru di depan Plaza Gedung Juang 45 yang diberi nama Tugu Candrabhaga (Gambar 13). Tugu ini adalah monumen peringatan hari jadi Kabupaten Bekasi setiap tanggal 15 Agustus. Dengan makna bentuk yaitu 15 batang untuk tanggal, 8 sayap di kanan kiri untuk bulan, dan prasasti bertulis asal muasal nama Bekasi.



Gambar 11. Patung Monumen Gedung Juang 45 Dahulu (Sumber: Bumi, 2013)



Gambar 12. Patung Monumen Gedung Juang 45 Sekarang (Sumber: Dokumen Penulis, 2021)



Gambar 13. Tugu Candrabhaga (Sumber: Dokumen Penulis, 2021)



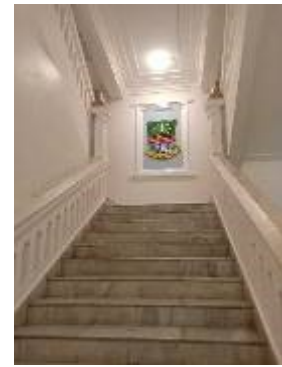
Gambar 14. Fasad Gedung Juang 45 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

Sampai saat ini fasad bangunan tidak banyak mengalami perubahan. Bangunan bergaya Eropa Art Deco, tidak menghilangkan nuansa bangunan cina dengan atap khas yang runcing dan bertingkat-tingkat. Penggunaan kaca-kaca pada fasad (Gambar 14) selain untuk penghawaan ruang dalam, juga difungsikan agar kelelawar-kelelawar tidak bisa masuk jika datang kembali.

Di lantai pertama museum masih dapat ditemui tegel asli dan dinding yang berlapis keramik berhias (Gambar 17). Lantai pertama dan kedua dihubungkan dengan tangga yang dilapisi marmer (Gambar 15 & 16). Di bawah tangga terdapat bekas pintu yang merupakan pintu masuk ke ruang bawah tanah (Gambar 18). Dahulu ruang bawah tanah itu diduga bisa sampai menembus stasiun Tambun dan Bekasi dan menjadi tempat pelarian bagi para pejuang. Namun, belum ditemukan secara pasti berapa panjang keseluruhannya. Kemudian pintu itu diputuskan untuk ditutup secara permanen, mengingat ditakutkannya mengalami perobohan fondasi dari Gedung Juang 45 itu sendiri. Seperti di lantai pertama, tegel di lantai kedua juga masih asli. Plafon asli di lantai dua yang rusak diganti dengan plafon baru yang lebih *modern* dengan penataan pencahayaan yang banyak sebagai penunjang kebutuhan museum (Gambar 20).



Gambar 15. Tangga Sebelum di Revitalisasi (Sumber: Sulvijayanti, 2019)



Gambar 16. Tangga Sesudah di Revitalisasi (Sumber: Dokumen Penulis, 2021)



Gambar 17. Dinding dengan Lapis Keramik Hias (Sumber: Dokumen Penulis, 2021)



Gambar 18. Pintu Ruang Bawah Tanah (Sumber: Dokumen Penulis, 2021)



Gambar 19. Lantai dan Plafon setelah di Revitalisasi (Sumber: Dokumen Penulis, 2021)



Gambar 20. Dinding dan Pencahayaan Interior Museum (Sumber: Dokumen Penulis, 2021)

Gedung Juang 45 sebagai Museum Perjuangan Berbasis Digitalisasi

Penataan Museum Gedung Juang 45 menggunakan alur dengan sekat semi permanen, sehingga bisa diubah sesuai kebutuhan dimasa mendatang. Memiliki dua lantai dengan 10 area yang menyajikan sejarah Kabupaten Bekasi dari masa ke masa dengan mengusung tampilan teknologi digital yang *modern*. Di dalamnya

terdapat Ruang Pameran Tetap dan Temporer dengan pojok multimedia berupa *smart table* dan *interaktif table* (Gambar 21); Studio penayangan film-film dokumenter dan film perjuangan lama (Gambar 22); ruang khusus untuk kreativitas anak dilengkapi dengan game komputer pahlawan (Gambar 23); Bioskop Joang 45 (Gambar 24); dan Studio Foto Instan (Gambar 25).

Museum juga dilengkapi dengan Perpustakaan referensi sejarah ilmiah yang masih ditinjau untuk peresmian, dan area Souvenir UMKM yang ditutup sementara karena *pandemic*.



Gambar 21. Pojok Multi Media (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)



Gambar 22. Studio Film Sejarah (Sumber: Dokumen Penulis, 2021)

Gambar 23. Game Komputer Pahlawan (Sumber: Dokumen Penulis, 2021)



Gambar 24. Bioskop Joang 45 (Sumber: Dokumen Penulis, 2021)

Gambar 25. Studio Foto Instan (Sumber: Dokumen Penulis, 2021)

Museum Perjuangan Gedung Juang 45 ini adalah museum pertama di Jabodetabek yang menerapkan digitalisasi sebagai metode penyampaian cerita peninggalan sejarahnya sehingga lebih interaktif dan mudah dipahami. Berikut adalah hal-hal yang bisa didapat setelah mengunjungi Museum Perjuangan Gedung Juang 45:

- Menambah wawasan sejarah tentang perjuangan-perjuangan pahlawan semasa penjajahan sampai kemerdekaan

- Menambah wawasan tentang sejarah berdirinya Gedung Juang 45
- Menambah wawasan tentang kebudayaan Kota Bekasi
- Belajar sejarah menjadi lebih mudah dipahami dengan penayangan film dokumenter
- Dapat belajar sejarah sambil bermain karena tersedia game komputer kepahlawanan
- Dapat melakukan Studio Foto yang langsung terunduh melalui smartphone

Pembangunan bertahap Kawasan Wisata Sejarah Gedung Juang 45

Sampai saat ini, kawasan wisata Gedung Juang 45 masih mengalami pembangunan bertahap. Pengembangan pembangunan meliputi perluasan kawasan dan penambahan beberapa objek wisata diantaranya yaitu; *Amplty teater* atau panggung kesenian (Gambar 26). Pembangunan panggung kesenian ini, diharapkan akan menjadi wadah bagi siapapun masyarakat/ kelompok yang ingin menampilkan berbagai hobi, pertunjukan kesenian, bermusik, atau lainnya.



Gambar 26. Pembangunan Amplty Teater (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

Objek wisata lain yang sedang dibangun adalah Taman Tematik (Gambar 27). Melalui taman ini nantinya juga akan diterapkan konsep digitalisasi *modern* yaitu dengan memunculkan layar *layout* yang dapat menampilkan cerita *videografi* dengan tema-tema hari peringatan besar. Pembangunan juga termasuk sarana pendukung yaitu *cafétaria* yang menyajikan kuliner khas Bekasi dan gazebo di samping lahan parkir (Gambar 28). Pembangunan ditargetkan selesai pada akhir desember dan mulai dioperasikan awal januari mendatang.



Gambar 27.
Pembangunan Taman
Tematik (Sumber:
Dokumentasi Penulis,
2021)

Gambar 28.
Pembangunan Gazebo
(Sumber: Dokumentasi
Penulis, 2021)



Gambar 29. Antusias Pengunjung Museum Gedung
Juang 45 (Sumber: Dokumen Penulis, 2021)

PEMBAHASAN

Pengaruh Revitalisasi Gedung Juang 45 Terhadap Keaktifan Berwisata Sejarah Berbasis Digitalisasi

Di Kota Bekasi sendiri sebenarnya memiliki beberapa bangunan sejarah selain Gedung Juang 45, diantaranya Gedung Papak di Kecamatan Bekasi Timur; Rumah Tuan Tanah Pebayuran; dan Saung Ranggon Desa di Kecamatan Cikarang. Namun, lokasinya yang kurang strategis dan memang tidak aktif difungsikan untuk wisata yang mana kondisi bangunannya kurang terawat. Sehingga dilakukannya revitalisasi Gedung Juang 45 menjadi Museum Digital, adalah kabar baik yang ditunggu-tunggu masyarakat Bekasi.

Museum Gedung Juang 45 ini merupakan cita-cita bupati alm. Eka Supria Atmaja, untuk membangun wisata edukasi yang berbasis digitalisasi sehingga menarik minat kalangan kekinian atau masyarakat milenial untuk berwisata sejarah. Karena biasanya wisata edukasi terkesan membosankan.

Dengan diterapkannya digitalisasi pada museum sejarah sebagai metode penyampaian yang lebih interaktif, menjadikan daya tarik tersendiri bagi pengunjung. Sejak pembukaannya, target pengunjung perharinya tidak lebih dari 100 orang, bahkan saat *weekend* bisa lebih dari 500 orang.

Pengunjung biasanya mengabadikan momen seperti membuat konten video atau berfoto-foto untuk di bagikan di sosial media. Dengan adanya *tour guide* yang turut mendampingi dan menjelaskan tentang sejarah-sejarah, tentu sangat memudahkan bagi pengunjung. Visualisasi yang ditampilkan oleh layar-layar digital, menjadi suatu yang mudah diadaptasi bagi anak-anak sekalipun (Gambar 29).

Tidak hanya di dalam museum, kawasan wisata Gedung Juang juga memiliki Plaza yang luas dengan taman kolam air. Pengunjung biasanya akan berfoto bersama dengan berlatar bangunan Gedung Juang 45 atau duduk-duduk dan bermain di taman kolam air (Gambar 30).



Gambar 30. Aktivitas Pengunjung di Plaza Gedung Juang 45
(Sumber: Dokumen Penulis, 2021)

Adapun manfaat-manfaat yang didapatkan setelah mengunjungi kawasan wisata Museum Gedung Juang 45, adalah sebagai berikut :

- Menjadi lebih sadar tentang pentingnya mengingat jasa-jasa pahlawan
- Dapat melakukan wisata santai dengan keluarga sambil belajar
- Membantu menambah keaktifan belajar sejarah anak dan remaja ketika di sekolah
- Membantu para orang tua untuk mengajarkan tentang sejarah daerah kepada anak mereka dengan lebih mudah

Pengaruh Revitalisasi Gedung Juang 45 Terhadap Perekonomian Sekitar

Revitalisasi Gedung Juang 45 membawa dampak baik bagi pedagang kaki lima. Pasalnya dahulu Gedung Juang 45 tersebut ditutup dan terdapat larangan berjualan di sekitar. Sejak dibuka kembali setelah direvitalisasi, beberapa pedagang kaki lima diijinkan untuk berjualan di depan gedung (Gambar 31).

Tentunya hal ini menjadi kesempatan baik bagi para pedagang. Bang Anda sebagai pedagang batagor, menyampaikan tanggapannya mengenai pengaruh baik dari kegiatan revitalisasi ini, dikarenakan tidak adanya biaya sewa tempat melainkan hanya uang kebersihan saja. Penghasilan yang didapat juga lumayan apalagi ketika *weekend* saat museum sedang ramai pengunjung.



Gambar 31. Pedagang Kaki Lima di Depan Gedung Juang
(Sumber: Dokumen Penulis, 2021)

Manfaat Revitalisasi Gedung Juang 45 Sebagai Kawasan Wisata Sejarah di Kabupaten Bekasi

Adapun manfaat-manfaat yang dirasakan setelah dilakukannya revitalisasi Gedung Juang 45 menjadi kawasan wisata sejarah di kabupaten Bekasi, adalah sebagai berikut :

1. Menjadikan masyarakat yang lebih peduli untuk mengingat akan sejarah
2. Menjadikan masyarakat yang lebih peduli dan saling menjaga melestarikan peninggalan sejarah
3. Menambah daya tarik berwisata dan menjadikan tempat wisata baru di kabupaten Bekasi
4. Menjadikan *image* baru bagi Kabupaten dan Kota Bekasi menjadi lebih *modern* dan kekinian
5. Membuat laju perekonomian sekitar menjadi lancar

KESIMPULAN

Sebagaimana tujuan revitalisasi bangunan dilakukan, Pemkab Bekasi ingin mengupayakan kembalinya aspek kesejarahan pada Gedung Juang yang dulunya sudah kehilangan vitalitas fungsi aslinya, sehingga dengan memasukan fungsi baru ke dalamnya yaitu dijadikan sebagai Museum perjuangan Bekasi, diharapkan menjadi daya tarik tersendiri, agar bangunan dan lingkungan menjadi hidup kembali.

Kegiatan revitalisasi ini membawa dampak positif dengan menjadikan masyarakat yang lebih aktif mengedukasi diri dengan belajar sejarah sambil berwisata. Belajar sejarah menjadi lebih interaktif, mudah dipahami, dan tidak lagi

membosankan. Sehingga mampu mempengaruhi kesadaran masyarakat yang lebih peduli dan saling menjaga melestarikan peninggalan sejarah. Antusias dan tanggapan baik yang disampaikan oleh pengunjung menjadikan Gedung Juang 45 menjadi kawasan wisata baru yang menyenangkan. Manfaatnya juga dirasakan dari pertumbuhan ekonomi yang menjadi lancar di sekitar kawasan wisata. Tentu saja pengaruhnya menjadi berdampak baik pada *image* baru Kabupaten Bekasi yang *modern* dan kekinian.

UCAPAN TERIMA KASIH

Melalui kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada pihak-pihak responden yang telah bersedia untuk diwawancarai dan membantu penulis dalam pengumpulan data. Serta kepada dosen pembimbing yang telah mereview naskah penulis sampai akhir.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprio, v. (2016, 4 12). Sejarah Gedung Juang Tambun, Bekasi Timur. pp. 1-2.
- Arga Pratama, M. H. (2014). Upaya Revitalisasi Bangunan Cagar Budaya oleh Pasar Baru Square melaluo Penggabungan Kavling. A-48.
- Bantul, D. P. (2013, 06 18). Beberapa Istilah Cagar Budaya.
- BMC, B. M. (2010, 02). Gedung Juang Saksi Bisu Perjuangan. p. 01.
- Bumi, D. (2013, 02 15). Gedung Juang 45 Tambun Bekasi.
- Burra, C. (1999). Conversion of Cultural Reserves. *Architecture and Country*.
- Dewanto, K. (2020). *Revitalisasi Gedung Juang Bekasi usung konsep digital milenial*. Jakarta: antaranews.com.
- lin Maryati, S. r. (2015). Pengaruh Alih Fungsi Bangunan Cagar Budaya Lawang Sewu Semarang Dalam Persepsi Masyarakat Untuk Mewujudkan Tujuan Revitalisasi. 1-2.
- Karina, I. (2021). *Begini Wajah Baru Museum Digital Bekasi, Sekarang sudah Buka untuk Umum*. Jabodetabek: jabarekspres.com.
- Kemendikbud. (2021). *Sistem Registrasi Cagar Budaya*. cagarudaya.kemendikbud.go.id.
- M. Azzam, A. S. (2019). *Video: Gedung Juang Bekasi salah satu Ikon Kemerdekaan RI*. Bekasi: wartakota.tribunnews.com.
- Moleong, L. J. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: ALFABETA.
- Sulvijayanti, E. (2019, 11 29). Gedung Juang 45 Tambun.
- UNESCO.PP. (2005). Ditjen PU Tata Perkotaan dan Tata Pedesaan. Jakarta: kemendikbud.go.id.

PENGARUH GAYA ARSITEKTUR VERNAKULAR PADA AYOM JAVA VILLAGE SOLO TERHADAP MINAT PENGUNJUNG

Alfin Candra Ikhsani

Program Studi Arsitektur
Universitas Muhammadiyah Surakarta
d300180067@student.ums.ac.id

Suryaning Setyowati

Program Studi Arsitektur
Universitas Muhammadiyah Surakarta
ss207@ums.ac.id

ABSTRAK

Ayom Java Village Solo adalah sebuah resort yang terletak di Karanganyar, Surakarta. Konsep bangunan ini adalah modern tradisional dengan menggabungkan elemen modern pada bentuk bangunan yang kental dengan gaya Arsitektur tradisional/vernakular. Penelitian ini bertujuan untuk meninjau pengaruh gaya Arsitektur vernakular yang diterapkan pada resort dan reliabilitas gaya ini terhadap minat pengunjung yang semakin variatif seiring dengan perkembangan zaman. Resort Ayom Java Village merupakan resort dengan tema spesifik atau disebut themed resorts dengan mengandalkan kekuatan Arsitektur dan suasana sebagai daya tarik. Sehingga dapat dijadikan sebagai pertimbangan apakah faktor tersebut menentukan pilihan pengunjung dalam rangka memenuhi kebutuhan emosional. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan tahap pertama berupa pengumpulan data dengan kuesioner dan tahap kedua analisis deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian ini adalah membuktikan bahwa gaya arsitektur vernakular yang diterapkan pada Resort Ayom Java Village Solo berpengaruh terhadap minat pengunjung dari segi gaya arsitektur, kenyamanan, dan fasilitas bernuansa Jawa tengah dari resort ini.

KEYWORDS:

Resort; Arsitektur Vernakular; Solo

PENDAHULUAN

Resort Ayom Java Village berlokasi di Jalan Gajahan Nomor 8, Gatak, Gajahan, Colomadu, Karanganyar, Solo, Jawa Tengah. *Resort* ini mengklaim menerapkan arsitektur khas Jawa Tengah serta memberi nama bagian-bagian dari bangunan dengan penamaan Jawa. Fasilitas yang ditawarkan juga kental dengan nuansa Jawa seperti hiburan dan program *sinau bareng karawitan*, sajian minuman tradisional jamu gendong, serta *Royal Javanese Wedding* yang menawarkan pengalaman pernikahan dengan adat Jawa. *Resort Ayom Java Village* dapat meraih daya tarik pengunjung serta dapat menjadi sarana relaksasi untuk memenuhi kebutuhan emosional pengunjung dengan rangsangan kuat terhadap indera, sesuai dengan tema *Garden of Java* yang dapat menjadikan suasana bangunan memiliki unsur lokal dan asli (Shiddiqy, 2019).

Perkembangan ilmu arsitektur memang menarik untuk untuk dicermati, mulai dari perkembangan gaya sampai dengan penemuan material baru yang akhirnya dikenal di seluruh

dunia dan sekaligus menjadi tanda masuknya era industri di dunia arsitektur. Dalam perkembangan ilmu arsitektur tersebut, gaya arsitektur vernakular masih menjadi topik eksotis untuk dibicarakan. Kehadiran gaya vernakular dapat dianggap sebagai penghubung teori arsitektur dengan kehidupan sehari-hari manusia, memiliki nilai humanis, dan selaras dengan budaya dan adat manusia pada suatu daerah tertentu. Dari situlah banyak muncul anggapan bahwa arsitektur vernakular merupakan arsitektur tradisional (Bhaswara, 2018).

Pembangunan sebuah *resort* yang menerapkan tema atau konsep tertentu memang berpotensi menjadi daya tarik bagi wisatawan dan pengunjung, terutama wisatawan atau pengunjung yang ingin merasakan suasana yang berbeda dari pengalaman menikmati sebuah *resort* pada umumnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi aspek vernakularitas pada *Resort Ayom Java Village Solo* dan menganalisis dampak penerapan gaya arsitektur vernakular terhadap minat masyarakat untuk mengunjungi bangunan tersebut, hal ini dilandasi dengan semakin

maraknya minat masyarakat terhadap kebutuhan vakansi atau berlibur tetapi dengan mengandalkan fasilitas yang ada di *resort* atau hotel tersebut untuk dapat mencukupi kebutuhan emosional pengunjung. *Resort Ayom Java Village* sendiri terletak di pinggiran kota Solo, tepatnya di Karanganyar dengan dikelilingi persawahan, tetapi dengan penerapan gaya dan tema vernakular, *resort* ini dapat memiliki daya tarik yang spesifik terhadap pengunjung (Aryani, Soehardjo, & Prasetyadi, 2018).

Keterkaitan antara manusia dengan lingkungan arsitektur dapat dibagi menjadi dua, yaitu pendekatan adaptasi dilakukan oleh manusia dalam memenuhi kebutuhan terhadap lingkungannya secara kompleks, serta Pendekatan pemecahan masalah yang menjelaskan proses aktifitas manusia dalam memecahkan suatu permasalahan sebagai upaya memenuhi kebutuhan yang dihubungkan dengan lingkungannya (Holahan, 1982).

TINJAUAN PUSTAKA

Arsitektur Vernakular

Arsitektur vernakular Indonesia adalah sebuah warisan yang mengandung nilai karakteristik kuat dan sesuai dengan pemikiran serta pandangan hidup masyarakat asli. Nilai ekologis merupakan hal yang penting dimiliki arsitektur vernakular, yaitu nilai tanggap terhadap potensi, kemampuan dan keterampilan lingkungan (Wiranto, 2004).

Aspek vernakularitas dapat dibagi menjadi tiga aspek, yaitu aspek teknis, aspek budaya, dan aspek lingkungan. Aspek teknis meliputi hal-hal yang dapat diamati dari wujud fisiknya, seperti material, bahan dan struktur konstruksi bangunan. Aspek budaya mengandung prinsip semangat yang terkandung dalam bangunan. Aspek lingkungan berkaitan dengan letak di mana bangunan tersebut berada. Tiga faktor pembentuk aspek vernakularitas tersebut selalu dapat dijumpai meskipun dengan bobot berbeda. Jika salah satunya tidak ada maka nilai vernakularitas bangunan tersebut menjadi luntur (Mentayani & Muthia, 2017).

Resort

Resort adalah bangunan yang menawarkan fasilitas penginapan, makan, minum, olahraga, dan fasilitas lainnya.

Ada empat karakteristik *resort* yang dapat dibedakan menurut jenis dan Sasarannya. Yang pertama adalah dari segi lokasi yang umumnya berada di tempat wisata. Yang kedua berdasar

fasilitas yang ditawarkan kepada pengunjung. Yang ketiga adalah arsitektur dan suasana yang menjadi daya tarik bagi pengunjung yang menginginkan suasana berbeda. Yang keempat adalah dengan menyesuaikan segmen pasar (Ambarwati, Kumoro, & Pramesti, 2019).

Resort Ayom Java Village mengandalkan kebudayaan Jawa Tengah sebagai pengalaman bagi pengunjungnya. Maka dari itu, *resort* ini dapat dikategorikan sebagai *Themed Resorts*, yang memiliki karakteristik arsitektur dan Suasana, yaitu *resort* dengan sebuah tema tertentu secara spesifik dengan memberikan pengalaman dan atraksi sebagai daya tariknya (Irawan, 2017).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menyebarkan kuesioner pada pengunjung untuk pengumpulan data, dan metode kualitatif dalam pembahasan hasil penelitian, dan survei pada lokasi tinjauan yaitu *Resort Ayom Java Village*. Pada tahap pertama, dilakukan survei ke lokasi guna mendapatkan data eksisting berupa dokumentasi gambar, informasi dari pihak *resort* yang dapat melengkapi data penelitian, serta ilustrasi *site plan* dari lokasi tinjauan yaitu *Resort Ayom Java Village* serta penyebaran kuesioner pada pengunjung *Resort Ayom Java Village* yang dilakukan pada periode hari kerja dan akhir pekan. Tahap kedua, analisis data guna mendapatkan informasi tentang capaian jumlah pengunjung pada periode waktu tertentu serta data pengalaman dan testimoni dari pengunjung secara langsung.

Poin-poin pokok yang ditanyakan kepada responden untuk memenuhi kebutuhan data pada penelitian ini antara lain:

- Sumber informasi terkait *Resort Ayom Java Village*
- Alasan mengunjungi *Resort Ayom Java Village*
- Tujuan kunjungan
- Daya tarik *Resort Ayom Java Village* menurut pengunjung
- Validasi ciri-ciri arsitektur vernakular kepada pengunjung

Penyebaran kuesioner pada responden dengan menggunakan tautan formulir *google* yang dapat diisi oleh responden lewat *smartphone* atau perangkat lainnya dan dapat diisi pada waktu kapanpun sehingga tidak banyak mengganggu aktivitas pengunjung *resort*. Kuesioner disebarkan pada rentang waktu yang dibedakan menjadi dua,

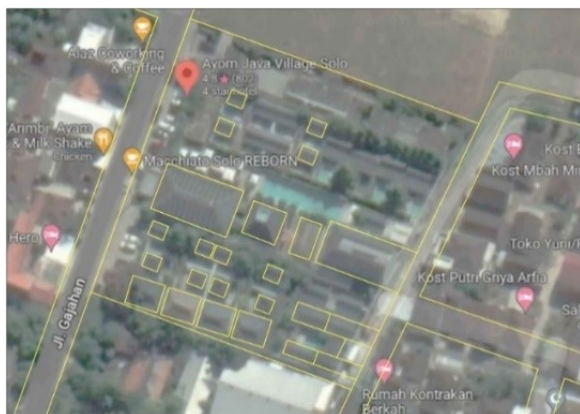
yaitu pada hari kerja dan akhir pekan sesuai dengan tingkat kesibukan *resort* dan kepadatan pengunjung yang datang.

Batasan masalah pada penelitian ini fokus tertuju pada *user experience* atau pengalaman otentik dari pengunjung. Setelah data yang dibutuhkan terkumpul, data akan ditabulasi dan dikelompokkan berdasar faktor yang menjadi tinjauan penelitian tentang daya tarik dari sebuah *resort* yang menerapkan tema atau konsep vernakular dan atraksi khas Jawa Tengah.

HASIL PENELITIAN

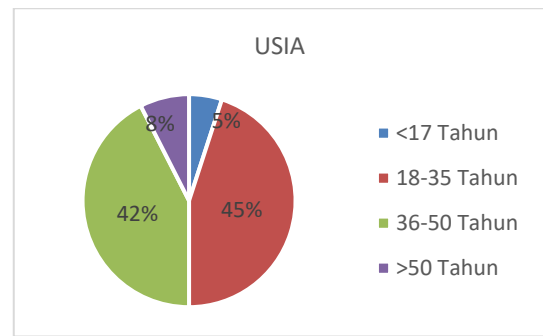
Dari kegiatan survei yang dilakukan ke lokasi tinjauan, didapatkan data berupa jumlah rata-rata pengunjung pada *Resort Ayom Java Village* adalah sekitar 15-20 pengunjung per pekan atau sekitar 50 – 70 pengunjung per bulannya. 40 orang responden dinilai cukup untuk mewakili pengunjung untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan karena sudah melebihi separuh dari jumlah pengunjung per-bulannya.

Selain itu juga diperoleh gambar ilustrasi *site plan* dari *Resort Ayom Java Village* seperti gambar 1 berikut:



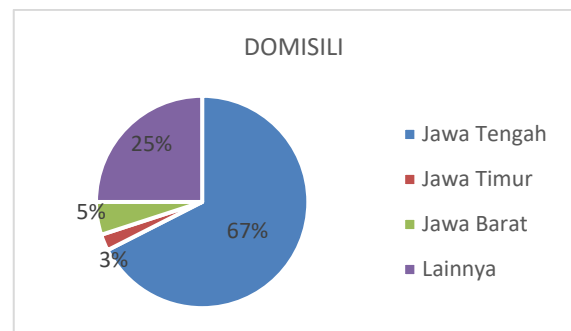
Gambar 1. Site Plan Resort Ayom Java Village Solo
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

Dari proses pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner kepada pengunjung dalam dua periode waktu, hari kerja dan akhir pekan, telah didapatkan responden sebanyak 40 orang responden dengan uraian data sebagai berikut:



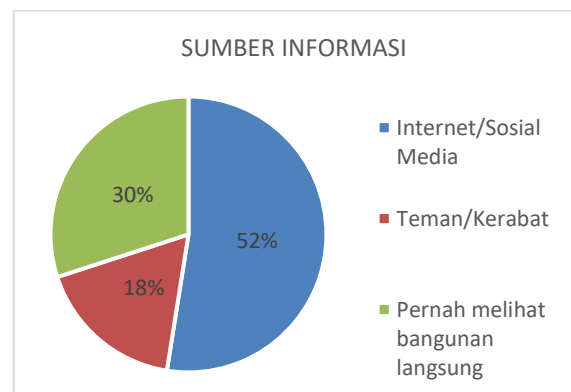
Gambar 2. Grafik Jawaban Responden
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

Berdasar grafik di atas, dari data responden yang mengisi kuesioner, terdapat 2 responden berusia dibawah 17 tahun, 18 responden berusia 18-35 Tahun, 17 responden berusia 36-50 Tahun dan 3 responden berusia diatas 50 Tahun.



Gambar 3. Grafik Jawaban Responden
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

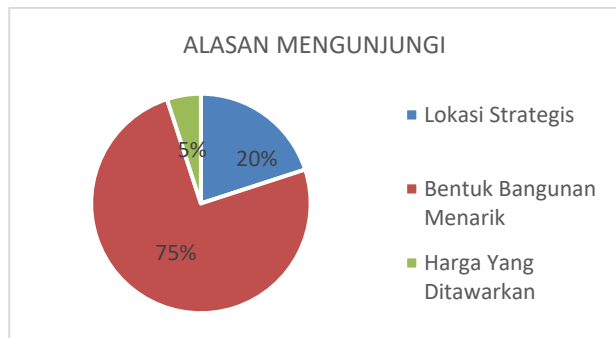
Berdasar grafik di atas, dari data responden yang mengisi kuesioner, terdapat 27 responden yang berasal dari Jawa Tengah, 1 responden berasal dari Jawa Timur, 2 responden dari Jawa Barat, dan 10 responden dari Luar Jawa.



Gambar 4. Grafik Jawaban Responden
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

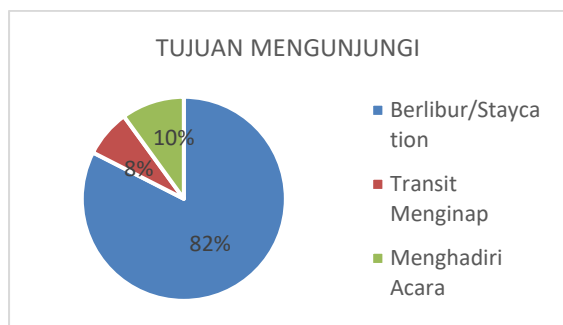
Berdasar grafik di atas, dari data responden yang mengisi kuesioner, terdapat 21 responden yang mendapat informasi tentang *Resort Ayom Java*

Village dari internet/sosial media, 7 responden dari Teman/Kerabat dan 12 responden pernah melihat/melewati bangunan secara langsung.



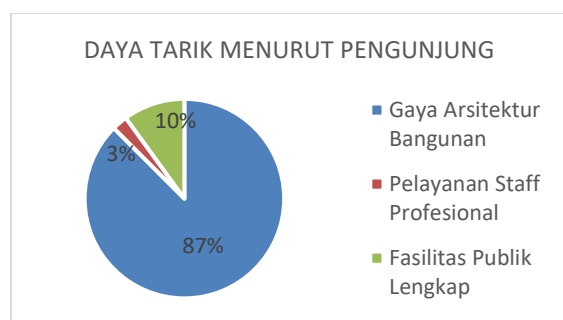
Gambar 5. Grafik Jawaban Responden
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

Berdasar grafik di atas, dari data responden yang mengisi kuesioner, terdapat 8 responden yang mengunjungi *Resort Ayom Java Village* dengan alasan lokasi yang strategis, 30 responden dengan alasan bentuk bangunan menarik dan 2 responden dengan alasan harga yang ditawarkan.



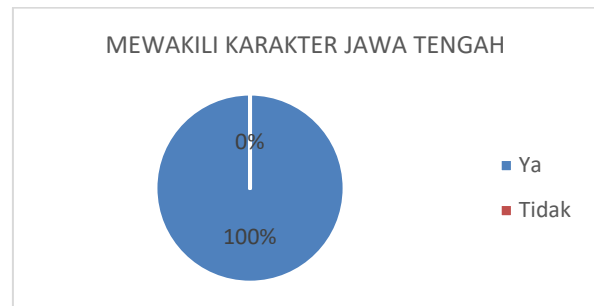
Gambar 6. Grafik Jawaban Responden
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

Berdasar grafik di atas, dari data responden yang mengisi kuesioner, terdapat 33 responden yang mengunjungi *Resort Ayom Java Village* untuk berlibur/*staycation*, 3 responden untuk transit menginap dan 4 responden untuk menghadiri sebuah acara.



Gambar 7. Grafik Jawaban Responden
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

Berdasar grafik di atas, dari data responden yang mengisi kuesioner, 35 responden berpendapat bahwa daya tarik *Resort Ayom Java Village* adalah gaya arsitektur bangunannya, 1 responden berpendapat pelayanan staf yang profesional dan 4 responden berpendapat fasilitas publik yang memadai dan lengkap.



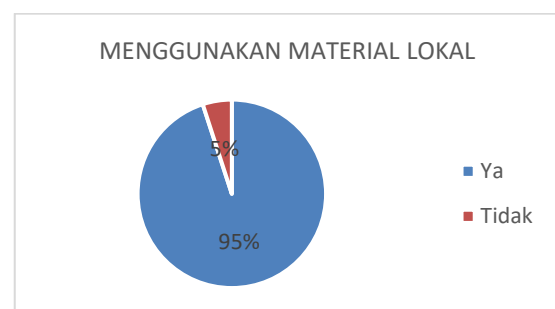
Gambar 8. Grafik Jawaban Responden
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

Berdasar grafik di atas, dari data responden yang mengisi kuesioner, 40 responden berpendapat jika gaya arsitektur yang diterapkan pada *Resort Ayom Java Village* mewakili karakteristik Jawa Tengah.



Gambar 9. Grafik Jawaban Responden
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

Berdasar grafik di atas, dari data responden yang mengisi kuesioner, 40 responden berpendapat jika gaya arsitektur yang diterapkan pada *Resort Ayom Java Village* cocok diterapkan berdasarkan iklim di Jawa Tengah.



Gambar 10. Grafik Jawaban Responden
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

Berdasar grafik di atas, dari data responden yang mengisi kuesioner, 38 responden berpendapat jika *Resort Ayom Java Village* menggunakan material lokal seperti kayu, bambu, bata merah, dan atap genteng. Sedangkan 2 responden berpendapat tidak.

PEMBAHASAN

Dari hasil yang didapat setelah melakukan observasi, survei, dan penyebaran kuesioner, gaya arsitektur yang diterapkan pada *Resort Ayom Java Village* adalah gaya arsitektur vernakular. *Resort* ini memenuhi ciri-ciri dari gaya vernakular di Jawa Tengah yaitu:

- Melambangkan karakteristik kedaerahan
- Memiliki nilai-nilai luhur masyarakat setempat
- Menggunakan material lokal yang mudah dijumpai di sekitar
- Menyesuaikan dengan iklim sekitar



Gambar 11. Resort Ayom Java Village Solo
(Sumber: Ayom Java Village, 2021)

Resort Ayom Java Village memenuhi karakteristik sebagai bangunan dengan gaya arsitektur vernakular, sekaligus *Themed Resorts*, seperti yang terlihat pada gambar diatas, eksterior bangunan *resort* yang mengandalkan pengalaman pengunjung menikmati sebuah *resort* dengan suasana khas Jawa Tengah beserta berbagai atraksi yang ditawarkan seperti yang terlihat dalam gambar 13. Dibuktikan dengan hasil kuesioner yang telah diisi oleh responden bahwa *resort* ini dapat mewakili karakteristik kedaerahan, dalam hal ini khususnya adalah Jawa Tengah.



Gambar 12. Atraksi Gamelan pada
Resort Ayom Java Village Solo
(Sumber: Ayom Java Village, 2021)

Resort ini pun juga dibangun dengan memanfaatkan material material lokal yang mudah ditemukan di Jawa Tengah yang di dominasi oleh bata merah, dan berbagai olahan kayu untuk furnitur serta ornamen pemanis bangunan seperti yang terlihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 13. Interior Kamar *Resort Ayom Java Village Solo*
(Ayom Java Village, 2021)

Resort Ayom Java Village juga dinilai oleh para responden sangat cocok untuk iklim di Jawa Tengah, khususnya di daerah Karanganyar, Surakarta. Hal ini juga sesuai dengan karakteristik dan ciri-ciri gaya arsitektur vernakular yang dapat beradaptasi dengan iklim pada lingkungan sekitar. arsitektur aernakular dapat menjadi beragam sesuai dengan nilai-nilai kedaerahan yang juga bervariasi (Pane, 2020).

Dari hasil pengumpulan data, dapat diketahui juga bahwa konsep dari *resort* ini dinilai berhasil menjadi daya tarik bagi pengunjung dengan presentase sebesar 87% dari responden yang mengisi kuesioner berpendapat bahwa bentuk bangunan yang menjadi daya tarik bagi mereka untuk mengunjungi *Resort Ayom Java Village*. Dari data yang lain, terdapat sebanyak 82% dari responden yang mengisi kuesioner menyatakan bahwa mereka memilih *Resort Ayom Java Village* berdasarkan bentuk bangunan. Hal ini juga diperkuat dengan data sebanyak 52% responden

yang mengisi kuesioner mendapat informasi tentang *Resort Ayom Java Village* dari pencarian di Internet/Sosial Media yang menunjukkan adanya minat dari pengunjung terhadap *Resort* yang terkhusus memiliki konsep atau tema yang spesifik, dalam kasus ini adalah gaya vernakular Jawa Tengah.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan gaya arsitektur vernakular pada *Resort Ayom Java Village* yang beralamatkan di Jalan Gajahan Nomor 8, Gatak, Gajahan, Colomadu, Karanganyar, Solo, Jawa Tengah ini dapat menjadi daya tarik bagi pengunjung baik dalam maupun luar kota. *Resort Ayom Java Village* memiliki karakteristik dan ciri-ciri yang memenuhi syarat bangunan dengan konsep arsitektur vernakular, mulai dari penggunaan bahan dan material lokal yang mudah dijumpai di Jawa Tengah, keselarasan bangunan dengan iklim setempat, dan juga dapat mewakili nilai-nilai kedaerahan khususnya Jawa Tengah dengan fasilitas dan penawaran atraksi di dalamnya. *Resort Ayom Java Village* juga berhasil memenuhi fungsi *Resort* atau Hotel sebagai tempat istirahat sekaligus hiburan yang dapat memenuhi kebutuhan emosional bagi pengunjung.

Saran

Adapun yang dapat ditingkatkan dari *Resort Ayom Java Village* ini adalah dengan memberikan lebih banyak informasi kepada pengunjung khususnya tentang filosofi yang diterapkan pada *resort* ini, mulai dari pemilihan nama ruang dan bangunan, penamaan fasilitas dan atraksi di dalamnya, sehingga pengunjung dapat lebih merasakan pengalaman suasana baru seperti visi yang diusung oleh *Resort Ayom Java Village* yaitu *designed to provide a genuine, authentic, and comfortable experience of living in a Javanese Karawitan village*. *Resort Ayom Java Village* juga dapat menambahkan paket liburan edukatif tentang kebudayaan di Jawa Tengah bagi para pengunjung dengan melibatkan masyarakat dari lingkungan sekitar, sehingga dapat mempertebal aspek vernakularitas yang erat hubungannya dengan keterlibatan masyarakat dan lingkungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, F., Kumoro, A., & Pramesti, L. (2019). Hotel Resort Dengan Pendekatan Arsitektur Ekologis Di Batu.
- Aryani, H., Soehardjo, A., & Prasetyadi, B. (2018). Repositioning Green Valley Hotel dan Resort di Bandungan Melalui Media Promosi.
- Bhaswara, R. (2018). (Re)Intepretasi Arsitektur Vernakular: Humanis, Progresif, dan Konstektual dalam Peradaban Manusia.
- Holahan, C. (1982). *Environmental Psychology*. New York: Random House.
- Irawan, D. (2017). Resort Danau Hotel Singkarak Sumatera Barat (Penekanan Pada Arsitektur Vernakular).
- Mentayani, & Muthia. (2017). Menggali Makna Arsitektur Vernakular: Ranah, Unsur, dan Aspek-Aspek Vernakularitas.
- Pane, I. F. (2020). Arsitektur Vernakular Berdasarkan Aspek Sosial-Budaya Pada Ruko di Kota Medan.
- Shiddiqy, Z. (2019). Perancangan Interior SPA Resort Di Hotel Ayom Java Village, Karanganyar Jateng.
- Wiranto. (2004). *ARSITEKTUR VERNAKULAR INDONESIA: Perannya Dalam Pengembangan Jati Diri*. Semarang: DIMENSI.

KAJIAN PENERAPAN KONSEP ARSITEKTUR TRADISIONAL JAWA PADA BANGUNAN MASJID (STUDI KASUS: MASJID JAMI AL YAHYA, GONDANGREJO)

Handhika Wirawan Teladani

Program Studi Arsitektur
Universitas Muhammadiyah Surakarta
handhikawirawan00@gmail.com

Syamsudin Raidi

Program Studi Arsitektur
Universitas Muhammadiyah Surakarta
sr288@ums.ac.id

ABSTRAK

Indonesia merupakan negara dengan berbagai macam budaya dan tradisi, tidak terkecuali dalam lingkup arsitektur. Setiap daerah memiliki tipologi dan karakteristik arsitektur masing-masing yang khas, tidak terkecuali di daerah Jawa yang gaya arsitekturnya biasa disebut dengan arsitektur tradisional Jawa. Setiap bangunan pada arsitektur tradisional Jawa umumnya memiliki filosofi tersendiri yang memuat nilai-nilai luhur masyarakat Jawa, sesuai dengan pemikiran masyarakat Jawa. Dari filosofi tersebut kemudian diuraikan dan dituangkan kedalam bangunan dalam berbagai elemen bangunan sehingga terciptalah suatu karya arsitektur yang unik mulai dari struktur, bentuk, ornamen, dan berbagai elemen lainnya dari bangunan Jawa. Seperti halnya pada bangunan masjid jami Al-Yahya salah satu masjid tertua di wilayah Karanganyar yang sudah dibangun sejak tahun 1851 dengan gaya Arsitektur tradisional Jawa. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana arsitektur tradisional Jawa diterapkan pada masjid khususnya pada masjid Jami Al-Yahya. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan observasi, survey, wawancara serta studi pustaka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa masjid Jami Al-Yahya menerapkan konsep arsitektur Jawa, hal ini dapat terlihat dari atapnya yang menggunakan atap tajuk khas Jawa, penggunaan soko guru dan soko pengarak, denah dan tata ruangnya dengan konsep dalem dan pendhapa, serta ornamen dan hiasan khas Jawa.

KEYWORDS:

Masjid Bersejarah; Arsitektur Tradisional Jawa; Masjid Jami Al-Yahya

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Sejak masuknya agama Islam ke Indonesia khususnya di pulau Jawa menyebabkan terjadinya akulturasi budaya Jawa dengan budaya Islam. Bentuk akulturasi antara budaya Islam dan budaya Jawa memiliki bentuk yang beragam mulai dari bangunan, kesenian, hari besar, dan wujud arsitektur. Kebudayaan Jawa yang mencakup berbagai aspek mulai dari aspek sosial, tradisi, kesenian, norma dan ideologi yang kemudian dituangkan kedalam sebuah wujud bangunan hingga akhirnya melahirkan sebuah langgam arsitektur khas daerah Jawa yang biasa disebut sebagai arsitektur tradisional Jawa.

Arsitektur tradisional Jawa sangat berkaitan erat dengan budaya Jawa sehingga untuk dapat memahami dan mengkaji langgam arsitektur Jawa juga perlu memahami budaya dan tradisi Jawa. Pada dasarnya langgam arsitektur Jawa merupakan representasi dari budaya masyarakat Jawa yang kaya akan makna pada setiap bagianya.

Selain itu arsitektur tradisional Jawa juga menjadi salah satu identitas, simbol, serta warisan dari masyarakat Jawa dalam lingkup arsitektur. Kini masyarakat modern cenderung meninggalkan arsitektur Jawa beberapa faktornya adalah tingginya arus globalisasi dan ketidakpahaman masyarakat Jawa modern terhadap arsitektur Jawa yang merupakan warisan yang berharga. Dengan sikap seperti ini tentunya salah satu warisan ini lama kelamaan akan punah apabila tidak ada upaya untuk melestarikan terutama dari masyarakat Jawa sendiri

Salah satu bentuk akulturasi antara Islam dan budaya Jawa adalah pada bangunan-bangunan peribadatan seperti mushola dan masjid. Masjid Jami Al-Yahya merupakan salah satu masjid tertua dan bersejarah yang berada di wilayah Karanganyar, masjid yang berlokasi di Sambirejo, Tuban, Gondangrejo, Kabupaten Karanganyar ini sudah berdiri sejak tahun 1851. Masjid ini dibangun oleh seorang kyai bernama Yahya yang merupakan putra dari K.H. M. Qarib pada masa Wali Sanga yang

awalnya wilayah tersebut masih berupa hutan. Awalnya masjid tersebut adalah sebuah surau, yang selanjutnya surau tersebut dikembangkan menjadi sebuah masjid oleh anaknya yaitu K. H. Yahya. Masjid tersebut telah mengalami renovasi 3 kali untuk mengganti bagian masjid yang sudah rapuh, dan mengalami perluasan di beberapa bagian masjid, namun Sebagian besar bagian masjid masih terawat. Hal tersebut juga menjadi keunikan masjid yaitu pilar kayu penyangga masjid yang masih kokoh hingga sekarang.

Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian diatas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

- 1) Bagaimana penerapan konsep arsitektur tradisional Jawa pada bangunan masjid Jami Al Yahya?

Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji tentang bagaimana konsep arsitektur tradisional Jawa diterapkan pada masjid Jami Al-Yahya

Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberi manfaat teoritis dan praktis :

1. Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah sebagai literatur dalam bidang arsitektur khususnya mengenai arsitektur tradisional Jawa, serta menguji relevansi teori-teori penelitian sebelumnya khususnya mengenai arsitektur tradisional Jawa pada masjid.
2. Manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai referensi untuk penelitian dengan fokus yang sama di masa yang akan datang. Penelitian ini diharapkan agar masyarakat Gondangrejo dapat lebih mengenali, peduli, serta melestarikan bangunan cagar budaya disekitarnya khususnya bangunan Masjid Jami Al-Yahya yang merupakan lokus penelitian.

Keaslian Penelitian

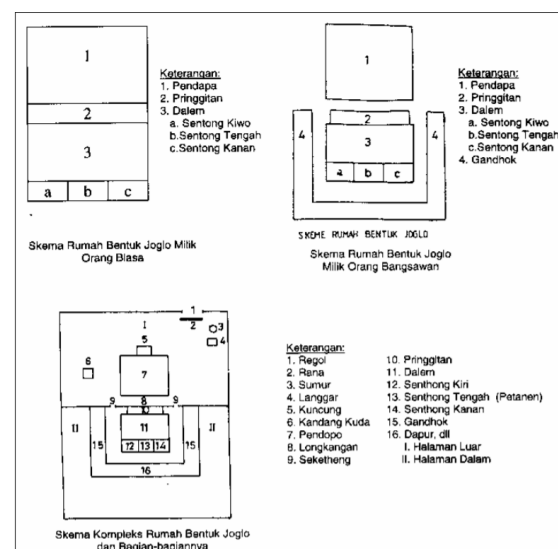
Keaslian penelitian ini didasarkan pada penelitian-penelitian sebelumnya dengan tema atau fokus yang sama, salah satunya penelitian yang berjudul Arsitektur Jawa pada wujud bentuk dan ruang Masjid Agung Surakarta (Adityaningrum, Pitana, & Setyaningsih, 2020). Dalam penelitian tersebut membahas mengenai penerapan arsitektur tradisional Jawa pada bangunan masjid. Perbedaan dengan penelitian ini adalah pada objek penelitian

dan lokasi penelitian dimana penelitian ini mengambil objek masjid Jami Al-Yahya.

TINJAUAN PUSTAKA

Arsitektur tradisional Jawa

Secara umum arsitektur tradisional merupakan sebuah konsep arsitektur yang telah diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya (Armos Rapoport, 1960) sehingga arsitektur Jawa dapat didefinisikan sebagai arsitektur yang memiliki unsur dan elemen khas Jawa pada bangunannya yang telah diwariskan secara turun temurun oleh masyarakat Jawa. Arsitektur tradisional Jawa atau yang biasa disebut rumah tradisional Jawa, Susunan atau tata ruang pada rumah Jawa secara garis besar dibagi menjadi dua bagian, yaitu bagian dalam yang bersifat privat (dalam) dan bagian luar yang bersifat publik (pelataran atau njaba (ruang luar)), sehingga dengan adanya pembagian zonasi dalam suatu bangunan rumah mampu menciptakan keseimbangan dan keharmonisan antara hubungan dengan keluarga dan hubungan dengan kemasyarakatan. Selain itu penataan seperti tersebut bukan hanya menggambarkan keharmonisan dan keseimbangan hubungan horizontal antara manusia dengan manusia namun juga menggambarkan hubungan vertikal antara manusia dengan Tuhan dimana dalam yang bersifat privat dan sakral dan pendapa yang profan (Mangunwijaya, 1988). Bentuk tata ruang rumah Jawa dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Skema Denah Rumah Tradisional Jawa
(Sumber: Konsep Ruang Tradisional Jawa dalam Konteks Budaya (J. Lukito Kartono, 2005))

Rumah joglo terdiri dari dua bangunan (Budiwiyanto, 2013), bangunan utama dan bangunan tambahan dengan bangunan utama:

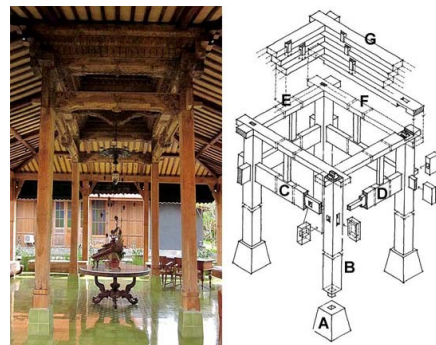
- Pendhapa*, terletak dibagian depan rumah joglo bersifat publik dan berfungsi sebagai tempat untuk menerima tamu dan cenderung dibangun megah.
- Pringitan*, terletak diantara *pendhapa* dan *dalem* bersifat semi privat dan berfungsi sebagai tempat untuk pertunjukan wayang.
- Dalem*, merupakan bagian pusat dari susunan rumah joglo, dalem memiliki sebutan lain yaitu dalem ageng atau *omah*. *Omah* memiliki arti yang sama dengan rumah sehingga bagian ini dapat diartikan sebagai tempat berkumpul dan kegiatan keluarga yang sifatnya privat.
- Senthong*, merupakan tiga buah kamar yang berjajar, *senthong kiwo* dan *senthong tengen* biasanya difungsikan sebagai kamar tidur, sedangkan *senthong tengah* merupakan ruang tertutup yang biasa digunakan sebagai tempat meditasi.
- Kuncungan*, merupakan ruang yang paling depan berada didepan *pendhapa* berfungsi sebagai teras dan tempat menurunkan tamu dari kendaraan. Bangunan tambahan pada rumah joglo :
 - Gandhok*, merupakan ruangan yang berada disebelah kiri dan kanan *pendhapa* berfungsi sebagai kamar tidur anak yang sudah beranjak dewasa
 - Gadri*, berfungsi sebagai ruang makan
 - Pawon*, berfungsi sebagai ruang ntuk menyiapkan makanan (Hamzuri)

Selain joglo rumah Jawa juga memiliki variasi yang lain, menurut Dakung (1982), Ismunandar (1986) dan Hamzuri (tanpa tahun), yang bersumber dari Mintobudoyo bahwa rumah tradisional Jawa memiliki 5 bentuk dasar diantaranya atap kampung, atap joglo, atap tajug, atap limasan dan atap panggang pe. Atap panggang pe merupakan atap tertua dan yang paling sederhana dengan bentuk miring pada satu sisi, biasanya digunakan sebagai tempat istirahat petani di sawah. Atap kampung merupakan perkembangan dari atap panggang pe dimana bentuknya berasal dari atap panggang pe yang dipasang miring di dua arah, selanjutnya atap-atap lain merupakan perkembangan dari atap kampung.

Bangunan tradisional Jawa dapat dilihat dari dua skala yaitu vertical dan horizontal, skala horizontal yang membahas tentang denah dan tata ruang, dan dalam skala vertikal membahas tentang pembagian bangunan yang dimulai dari bagian dasar

yang disebut kaki (umpak, bebatu), bagian tubuh (tiang, dinding), dan bagian kepala (atap).

Struktur utama pada arsitektur Jawa terdapat pada struktur rongrongan (gambar 2), yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya : A. Umpak (merupakan alas dari tiang penyangga utama atau saka guru), B. Soko Guru (merupakan tiang utama penyangga bangunan), C. Sunduk (merupakan stabilisator struktur tiang), D. Sunduk Kili (merupakan bagian untuk mengunci sunduk dan saka guru), E. Pengeret (merupakan salah satu balok penopang tumpangsari) , F. Blandar (merupakan salah satu balok penopang tumpangsari), G. Tumpang Sari (merupakan susunan balok yang berbentuk seperti piramida dan berfungsi sebagai penopang langit-langit joglo) (sumber: <https://www.hdesignideas.com/2011/01/konstruksi-joglo-rumah-adat-Jawa-tengah.html>)



Gambar 2. Struktur Rongrongan

(Sumber: <http://achmad-jf.blogspot.com/2012/06/mengulas-sistem-struktur-joglo-dan-arti.html>)

Masjid

Pengertian/definisi

Masjid merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari agama islam. Sebab setiap agama memiliki tempat ibadah begitu juga agama islam memiliki tempat ibadah berupa masjid. Secara umum pengertian masjid adalah tempat ibadah umat islam, secara Bahasa kata masjid berasal dari Bahasa arab sajada-yasjudu-masjidan (tempat sujud) yang mengandung makna patuh, taat, dan tunduk dengan hormat. Berdasarkan dari asal kata masjid tersebut maka dimanapun tempat di permukaan bumi dapat disebut masjid selama tempat tersebut digunakan sebagai tempat untuk bersujud. Secara istilah yang dimaksud masjid adalah suatu bangunan yang memiliki batas-batas tertentu yang berfungsi sebagai tempat ibadah (fardhu maupun sunnah) kepada Allah, lebih spesifik lagi yang dimaksud masjid adalah tempat untuk sholat berjamaa'ah.

Elemen/unsur

Seperti kebanyakan bangunan, masjid memiliki unsur atau elemen arsitektur yang menjadi dasar pembentuk bangunannya. Yulianto Sumalyo (2006), Achmad Fanani (2009), dan Yasin Husain (2011) telah mengungkapkan unsur arsitektural masjid. Unsur-unsur tersebut dapat dilihat pada tabel 1

Tabel 1. Unsur Universal Masjid

Yulianto Sumalyo, 2006	Achmad Fanani, 2009	Yasin Husain, 2011
-	Ruang Sholat	Ruang Sholat
-	-	Halaman
-	Serambi	Serambi
Tempat wudhu	Tempat wudhu	-
Mihrab	Mihrab	Mihrab
Mimbar	Mimbar	Mimbar
Minaret	Minaret	Minaret
Dikka	-	-
-	-	Al Maqshurah
Kubah	Kubah	-
Portal	-	-
Ornamen	Ornamen	-

Fungsi

Fungsi utama pada masjid adalah sebagai tempat dzikrullah, shalat, dan qira'ah Al-Qur'an sesuai dengan salah satu hadits yang berbunyi : "Sesungguhnya (masjid-masjid) ini hanyalah untuk (tempat) dzikrullah, salat, dan qira'ah Al-Qur'an" (Shahih Muslim, kitab al-Thaharah/2, bab Wujub Gasl al-Baul wa Ghairihi/30, no. hadis 100, 1998: 164). Namun dalam perkembangannya selain sebagai tempat ibadah, Yusuf al-Qardhawi (Al-Qardhawi, 2000) juga menjelaskan beberapa fungsi lain dari masjid diantaranya:

- Sebagai tempat untuk berdakwah dan mencerdaskan umat, adanya pengajian dan kuliah tentang agama yang dilakukan secara rutin dan berhubungan dengan acara tertentu sehingga masjid berperan penting dalam memberi petunjuk di lingkungan masyarakat sekitar masjid.
- Sebagai tempat melaksanakan berbagai kegiatan seperti menghafal Al-Qur'an, tadarus Al-Qur'an, lembaga penengah sengketa, lembaga kemanusiaan, dan lembaga kursus anak muda dalam berbagai bidang.
- Sebagai tempat sosial, masjid merupakan tempat bertemunya umat muslim, tempat dimana penduduk bisa saling berjumpa, bersalaman, mendekatkan hati, memperkuat ikatan persaudaraan dan saling bertanya tentang kondisi masing-masing. Apabila ia sakit akan dijenguk, apabila sibuk akan

diberitahukan, dan apabila lupa akan diingatkan.

Masjid Jawa

Masjid-masjid kuno yang berada di wilayah Jawa biasanya disebut masjid Jawa. Masjid-masjid ini pada umumnya dibangun dengan langgam arsitektur Jawa karena pada zaman dahulu bangunan pada umumnya juga dibangun dengan langgam arsitektur Jawa, sehingga parameter penilaian penerapan arsitektur Jawa yang dinilai paling relevan adalah dari karakteristik masjid Jawa.

Masjid-masjid ini tentunya memiliki karakteristik khasnya tersendiri, hal ini juga telah diuraikan sebelumnya, menurut Pijper (1947) terdapat 6 karakteristik masjid Jawa, diantaranya : 1. Lantainya berbentuk persegi, 2. Tidak disangga oleh tiang pada dasar bangunannya, 3. Memiliki atap yang meruncing, terdiri dari dua sampai lima tingkat, 4. Melebar pada bagian barat atau barat laut yang digunakan sebagai mihrab, 5. Memiliki beranda di bagian depan dan bagian samping yang disebut serambi, 6. Halaman sekeliling masjid tertutup oleh dinding dan hanya memiliki satu gerbang masuk pada bagian depan

Menurut Bambang Setia Budi (Budi, 2006) dalam jurnalnya "*A Study on the History and Development of the Javanese Mosque Part 3: Typology of the Plan and Structure of the Javanese Mosque and Its Distribution*" masjid Jawa memiliki persyaratan dasar dalam hal tata ruang, diantaranya:

a) Aula sholat

Untuk memenuhi fungsinya sebagai rumah ibadah, masjid tentunya diharuskan memiliki aula sholat sebagai persyaratan dasar. Aula sholat biasanya berukuran luas dan lebar tanpa ada partisi sehingga muslim dapat beribadah bersama-sama. Aula sholat selalu memiliki dinding sebagai batas ruang, tidak ada masjid Jawa yang tidak memiliki dinding ini. Terdapat dinding yang hanya berfungsi sebagai penutup ruang tanpa adanya fungsi structural namun ada juga yang berperan sebagai bagian dari structural bangunan untuk menopang atap.

b) Mihrab

Merupakan tempat imam dalam memimpin ibadah, masjid pertama yang juga merupakan rumah nabi tidak menggunakan mihrab. Namun demikian seiring dengan perkembangannya mihrab menjadi bagian yang penting dalam masjid termasuk masjid Jawa, berada di bagian barat aula sholat dan memiliki fungsi sebagai penentu arah qiblat.

c) Atap

Di daerah yang beriklim tropis, masjid selalu memiliki atap sebagai penutup bangunan. Apabila dibandingkan atap masjid Jawa dengan masjid di wilayah arab dan wilayah muslim lainnya memiliki perbedaan, atap masjid Jawa umumnya memiliki bentuk seperti piramida dan bertingkat. Atap di masjid Jawa bukan hanya berfungsi sebagai proteksi terhadap cuaca tropis seperti hujan dan panas matahari melainkan juga sebagai symbol dan identitas arsitektur Jawa.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang akan digunakan adalah metode penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami pada subyek penelitian, misalnya persepsi, tindakan, perilaku, motivasi secara menyeluruh dan diuraikan secara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan uraian pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan menggunakan berbagai metode ilmiah (Moleong, 2010). Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, survey, dan literatur secara langsung ke lokasi objek penelitian untuk mendapatkan data (fisik) serta gambaran mengenai masjid Jami Al-Yahya serta wawancara dengan pihak pengurus masjid untuk mendapatkan data-data tambahan (non fisik) yang dapat membantu untuk menjabarkan dan menganalisa data yang telah didapatkan. Studi literatur dilakukan dengan pencarian sumber pustaka berupa artikel, jurnal, buku, serta sumber dari internet.

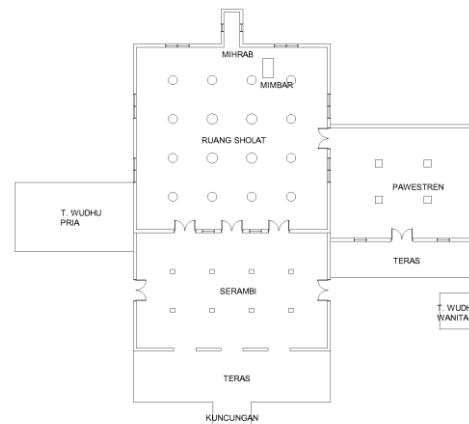
Data yang telah didapatkan akan dianalisa bagaimana unsur, elemen, aspek serta nilai-nilai dari arsitektur Jawa diterapkan dan pengaruhnya secara arsitektural pada bangunan masjid, kemudian akan ditinjau berdasarkan literatur apakah sesuai atau terdapat perbedaan, untuk mendeskripsikan fenomena yang terjadi pada objek.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Masjid Jawa merupakan salah satu bentuk sinkretisme di tanah Jawa, sebelum masuknya islam masyarakat Jawa sudah memiliki filosofi dan tatanan mengenai berbagai aspek kehidupan, namun sejak kedatangan islam filosofi dan tatanan tersebut ada yang mengalami perubahan makna yang disesuaikan dengan konsep islam. Sinkretisme dapat terjadi karena kedua unsur saling terbuka, di satu sisi islam merupakan agama yang toleran sehingga tidak membatasi tradisi serta kebudayaan penganutnya,

dan di sisi lain masyarakat Jawa yang juga mau menerima Islam dengan baik, sehingga terciptalah akulturasi kebudayaan islam dan Jawa. Di wilayah karanganyar sendiri masjid jami al-yahya menjadi salah satu wujud dari akulturasi islam dan Jawa dimana bangunan merupakan tempat suci umat muslim namun dibalut dengan arsitektur tradisional Jawa.

Bentuk Denah & Tata Ruang



Gambar 3. Denah dan Tata Ruang Masjid
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

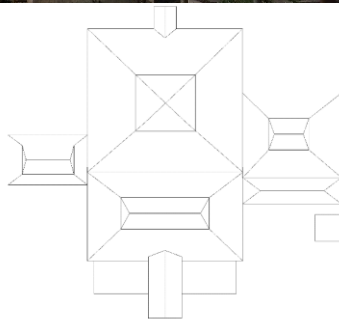
Denah pada masjid jami al-yahya berbentuk persegi dengan 4 tiang utama pada bagian tengah (*soko guru*) dan 12 tiang (*soko pengarak*), bentuk denah semacam ini merupakan bentuk denah yang paling umum ditemui pada masjid-masjid Jawa. Masjid jami al-yahya memiliki beberapa ruang, diantaranya ruang sholat, mihrab, serambi, *pawestren*, teras, *kuncungan*, dan tempat wudhu. Elemen lain masjid jami al-yahya diantaranya gerbang, halaman, mimbar, dan juga disebelah barat dan barat daya masjid terdapat makam.

Pada bagian ruang sholat dan serambi, masjid ini mengadopsi konsep dari arsitektur tradisional Jawa atau bangunan Jawa ruang dalam dan ruang luar, yang dalam hal ini ruang dalam yang bersifat sakral diwakili oleh ruang sholat dan yang bersifat profan diwakili oleh serambi. Ruang sholat digambarkan sebagai ruang suci yang digunakan untuk aktivitas ibadah atau yang berhubungan dengan tuhan (*habbluminallah*) sedangkan serambi digambarkan sebagai ruang yang terbuka bagi masyarakat sekitar masjid untuk melakukan aktivitas sosial yang berhubungan dengan sesama manusia (*habbluminanas*) dengan tujuan agar tercipta keseimbangan antara tuhan dan manusia, hal ini juga didasarkan pada menurut takmir saat ada kegiatan pengajian akbar atau kegiatan sosial lain

ruang sholat tetap dibuka namun tidak digunakan, hanya bagian serambi keluar yang digunakan, hal ini bertujuan untuk menjaga kesucian ruang.

Masjid Jawa umumnya memiliki makam sebagai bagian dari masjid itu sendiri, pada masjid jami al-yahya makam terletak di area barat dan barat daya masjid. Makam ini merupakan makam dari pendiri masjid dan keturunannya, menurut juru kunci makam, makam yang dekat masjid ditujukan untuk memudahkan kegiatan ziarah juga sebagai suatu penghormatan kepada pendiri masjid.

Atap



Gambar 4. Atap Masjid Jami Al-Yahya
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

Masjid jami al-yahya memiliki 2 bentuk atap tradisional Jawa pada bangunannya seperti terlihat pada gambar 4, yang pertama adalah bentuk atap tajug dengan 2 tingkatan pada bagian ruang sholat. Dan pada bagian serambi memiliki bentuk atap limasan. Atap dengan model tajug umumnya digunakan sebagai atap pada bangunan suci, sebelumnya genting masjid menggunakan material kayu (*sirap*) kemudian diganti dengan material genting tanah liat karena sudah mulai mengalami kerusakan.

Menurut takmir masjid bentuk atap tajug yang memusat pada satu titik mengandung makna fokus pada keesaan Allah

Struktur



Gambar 5. Struktur Masjid jami Al-Yahya

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

a. Soko

Pada bagian ruang sholat struktur bangunan ditopang oleh 16 pilar atau *soko* dengan jarak antar pilar sama, soko berbentuk silinder dengan material kayu jati dan ditopang oleh pondasi dengan bentuk silinder yang disebut umpak, terdapat 4 buah pilar utama atau *soko guru*, soko ini terletak ditengah ruang sholat yang menjulang hingga mencapai atap tajug teratas juga berfungsi sebagai penopang struktur atap teratas. 12 pilar lainnya yang disebut *soko pengarak* terletak mengelilingi *soko guru* dan berfungsi sebagai penopang struktur atap tajug bawah.

Pada bagian serambi dan *pawestren* bangunan ditopang oleh tiang atau *soko* dengan bentuk balok dan umpak berbentuk trapesium

Seperti arsitektur Jawa pada umumnya pilar atau soko ini memiliki makna tersendiri, apabila ditinjau dari arsitektur Jawa 4 soko guru memiliki makna pajupat atau kiblat papat, dalam konsep ini tiap soko merepresentasikan arah mata angin yang kemudian perpotongan atau titik temu dari keempat arah mata angin tersebut merupakan tempat yang magis yang kemudian disebut pancer.

Menurut takmir masjid jami al-yahya bila ditinjau dari segi agama Islam, apabila ke 16 pilar atau *soko* ditambah dengan tangga yang terletak bersandar pada *soko guru* jumlahnya menjadi 17, yang diartikan sebagai 17 rakaat dalam sholat. Apabila ditelusuri lebih lanjut hal ini selaras dengan hadits "sholat merupakan tiang agama"



Gambar 6. Detail Struktur Masjid
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

b. Dinding

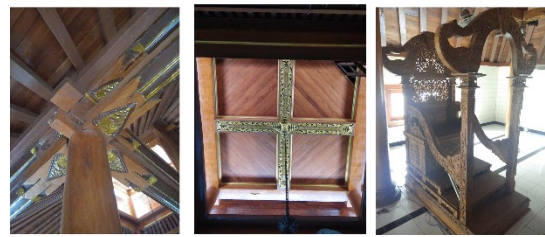
Dinding pada masjid jami al-yahya memiliki karakteristik tebal dan cukup rendah, hal ini juga merupakan salah satu karakteristik dari masjid Jawa, dinding yang tebal ditujukan untuk memperkokoh bangunan sehingga masjid kuno umumnya sudah berusia ratusan tahun dan masih berdiri kokoh selain itu dinding juga berperan dalam menopang struktur atap. Dinding yang rendah berdasarkan penjelasan takmir masjid dinding yang rendah ditujukan agar saat memasuki masjid menundukan kepala sebagai suatu penghormatan sebelum memasuki ruang suci.

Ornamen dan Hiasan

Terdapat beberapa jenis ornamen atau hiasan pada masjid jami al-yahya yang pertama adalah ukiran dengan motif floral berbentuk bunga dan sulur-sulur khas Jawa dengan warna emas yang diaplikasikan pada beberapa tempat diantaranya pada mimbar, bagian struktur (ruang sholat), dan atap bagian dalam. Yang kedua adalah ukiran dan hiasan dengan motif kaligrafi yang diaplikasikan di beberapa tempat diantaranya pada gerbang, dinding barat serambi, dan mihrab. Yang ketiga adalah pada bagian lampu, lampu yang digunakan pada masjid menggunakan lampu gantung khas Jawa yang selain berfungsi sebagai penerang ruang juga sebagai penambah nilai estetika ruang.



Gambar 7. Ornamen Kaligrafi pada Masjid
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)



Gambar 8. Ornamen Ukiran Jawa pada Masjid
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

Pada masjid jami al-yahya memiliki pintu sebanyak 9 buah dan 10 buah jendela. Pintu menggunakan material kayu berbentuk persegi Panjang polos tanpa ornament, sedangkan jendela menggunakan material kayu dan kaca dengan bentuk persegi dan persegi Panjang seperti yang terlihat pada gambar 6. Jendela masjid telah mengalami renovasi, sebelumnya jendela masjid bertipe teralis tanpa kaca dengan material kayu, namun karena sudah mulai mengalami kerusakan jendela akhirnya diganti.



Gambar 9. Pintu dan Jendela Masjid
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

Masjid Jami Al-yahya memiliki pintu yang berjumlah 3 pada pintu masuknya, menurut takmir masjid ketiga pintu tersebut memiliki makna iman, islam, dan ihsan yang mengandung pesan apabila seseorang telah menjalani ketiga hal tersebut maka akan menjadi sempurna islam seseorang tersebut.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil analisa dan pembahasan diatas maka kesimpulan yang didapatkan adalah bila ditinjau dari teori masjid Jawa, karakteristik masjid Jami Al-Yahya sebagian besar sesuai dengan teori-teori sebelumnya dimana : 1. masjid memiliki bentuk denah persegi 2. Masjid tidak disangga oleh tiang pada dasar bangunanya, dimana struktur masjid jami al-yahya ditopng oleh soko dan soko ditopang oleh umpak 3. Masjid memiliki atap tajug dengan dua

tingkatan 4. Masjid memiliki mihrab pada bagian barat 5. Masjid memiliki serambi dibagian depan atau yang disebut sebagai pendhapa 6. halaman sekeliling masjid tertutup oleh dinding namun terdapat dua pintu masuk, dibagian timur melalui gerbang dan dibagian selatan melalui dinding yang diberi celah.

Dan apabila ditinjau dari teori arsitektur Jawa masjid ini telah menerapkan konsep arsitektur Jawa pada setiap bagian dinilai dari : 1. Denah dan tata ruang bangunan yang menggunakan konsep ruang dalam (*dalem*) dan ruang luar (*pendhapa*) 2. Bentuk atap yang menggunakan bentuk atap tajug dan limasan 3. Struktur menggunakan struktur khas Jawa dimana ada elemen soko dan umpak 4. Ornamen serta hiasan pada masjid yang menggunakan ukiran Jawa dengan motif floral walaupun masjid juga menerapkan ornament khas Islam berupa kaligrafi pada masjid 5. Adanya filosofi atau makna yang terkandung dalam elemen bangunan yang juga merupakan ciri khas dari arsitektur tradisional.

Dari pembahasan diatas diharapkan agar masyarakat serta pihak pengurus masjid khususnya agar dapat menjaga serta merawat bangunan, karena masjid Jami Al-Yahya merupakan warisan bersejarah yang syarat akan nilai dan budaya yang tentunya harus terus dilestarikan agar tidak punah dan dapat terus diwariskan ke generasi berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adityaningrum, D., Pitana, T. S., & Setyaningsih, W. (2020). ARSITEKTUR JAWA PADA WUJUD BENTUK DAN RUANG MASJID AGUNG SURAKARTA. *SINEKTIKA*, 54-60.
- Al-Qardhawi, Y. (2000). *Tuntunan Membangun Masjid*. Jakarta: Gema Insani Press.
- Budi, B. S. (2006). A Study on the History and Development of the Javanese Mosque Part 3: Typology of the Plan and Structure of the Javanese Mosque and Its Distribution. *Journal of Asian Architecture and Building Engineering*, 229-236.
- Budiwiyanto, J. (2013). Rumah Tradisional Jawa Dalam Sudut Pandang Religi. *ORNAMEN*, 1-19.
- Dakung, S. (1982). *Arsitektur tradisional daerah Istimewa Yogyakarta*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Djono, Utomo, T. P., & Subiyantoro, S. (2012). NILAI KEARIFAN LOKAL RUMAH TRADISIONAL JAWA. *HUMANIORA*, 269-278.
- Fajri, A. J. (2012, Juni 20). *Mengulas Sistem Struktur Joglo dan Arti Yang Terkandung didalamnya*. Retrieved from achmad-jf: <http://achmad-jf.blogspot.com/2012/06/mengulas-sistem-struktur-joglo-dan-arti.html>
- Hamzuri. (n.d.). *Rumah tradisional Jawa. Proyek Pengembangan Permusiuman DKI*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan kebudayaan.
- Ismunandar, K. (1986). *Joglo, Arsitektur rumah tradisional Jawa*. Semarang: Dahara Prize.
- KibaGus. (2015, 9 13). *Konstruksi joglo rumah adat Jawa tengah*. Retrieved from hddesignideas: <https://www.hddesignideas.com/2011/01/konstruksi-joglo-rumah-adat-jawa-tengah.html>
- Mangunwijaya, Y. (1988). *Pengantar ke Ilmu Budaya Bentuk Arsitektur, Sendi-sendi Filsafatnya beserta Contoh-contoh Praktis*. Jakarta: Gramedia.
- Moleong, L. J. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Pijper, G. (1947). *The Minaret in Java*.
- Rachman, D., Ashadi, & Hakim, L. (2018). PENCAMUPURAN ARSITEKTUR TRADISIONAL DAN MODERN PADA PERENCANAAN TAMAN WALISONGO DI CIREBON. *Jurnal Arsitektur PURWARUPA*, 29-34.

KARAKTERISTIK ARSITEKTUR VERNAKULAR PADA BANGUNAN PENDOPO AGENG TAMAN BUDAYA JAWA TENGAH

Rancang Sari Handayani

Program Studi Arsitektur
Universitas Muhammadiyah Surakarta
d300180159@student.ums.ac.id

Fadhilla Tri Nugrahaini

Program Studi Arsitektur
Universitas Muhammadiyah Surakarta
ftn995@ums.ac.id

ABSTRAK

Taman budaya dapat diartikan sebagai tempat untuk menampung segala bentuk aktivitas mengenai pelestarian seni dan budaya. Saat ini pemerintah daerah merealisasikan peninggalan budaya sebagai potensi guna mengembangkan daya tarik suatu kota yang kehadirannya melambangkan identitas. Surakarta merupakan salah satu kota yang masih melestarikan adanya peninggalan budaya tersebut. Rata-rata pada perancangan sarana umum diusahakan untuk menunjukkan karakter arsitektur lokal. Taman Budaya Jawa Tengah merupakan contoh bangunan yang masih menerapkan arsitektur Jawa atau yang biasa disebut dengan vernakular Jawa. Akan tetapi, pada penelitian ini penulis hanya fokus pada bangunan utama yang terdapat pada Taman Budaya tersebut yaitu bangunan Pendopo Ageng. Karakteristik arsitektur vernakular yang diterapkan pada bangunan ini adalah penerapan desain yang terdiri dari kepala (atap), badan (tiang) dan kaki (umpak) bangunan. Berdasarkan hal tersebut, bangunan ini menarik untuk diteliti karena bentuk dan tampilannya yang khas. Pada penelitian ini menggunakan metode studi literatur guna mencari referensi yang relevan dengan rumusan masalah yang ada, kemudian melakukan survei untuk mengamati kondisi di lapangan secara langsung, selanjutnya melaksanakan wawancara untuk menggali maupun pengembangan informasi yang didapatkan. Hasil dari dilakukannya penelitian ini adalah dapat mengetahui seberapa besar karakteristik arsitektur vernakular pada bangunan Pendopo Ageng.

KEYWORDS:

Kota Surakarta; Taman Budaya; Pendopo Ageng; Arsitektur Vernakular

PENDAHULUAN

Warisan budaya merupakan sebuah akar eksistensi etnik yang memiliki karakter tersendiri. Karakter tersebut merupakan hasil dari budaya fisik yang muncul dari perbedaan dan kajian spiritual yang menjadi akar di dalam suatu identitas kelompok atau sebuah bangsa. Saat ini pemerintah daerah merealisasikan peninggalan budaya sebagai potensi guna mengembangkan daya tarik suatu kota yang kehadirannya melambangkan identitas. Surakarta merupakan salah satu kota yang masih melestarikan adanya peninggalan budaya tersebut. Kota Surakarta ini berada di Provinsi Jawa Tengah, di mana kota tersebut berada pada peringkat kesepuluh besar dalam pelestarian budaya. Seiring berkembangnya waktu, kota ini mendapat gelar yang menggambarkan perkembangan suatu kota yang bisa dibilang sangat cepat dalam segi

pertumbuhan peradaban dan kebudayaan. Kota budaya menjadi julukan pada Kota Surakarta karena banyaknya ditemukan berbagai jenis peninggalan pusaka. Selain itu, kehadiran Kota Surakarta juga menjadi identitas untuk kepentingan melakukan aktivitas pemerintahan yang terdiri dari wilayah regional maupun internasional.

Dalam segi materi filosofi bangunan vernakular Jawa, terdiri dari tiga komponen yaitu kepala (atap), badan (tiang) dan kaki (umpak). Pada komponen kepala diekspos dalam bentuk atap yang mengandung arti bahwa setelah meniti kehidupan di dunia setiap yang bernyawa akan kembali kepada Yang Mahakuasa, termasuk juga manusia yang akan usai di alam kekal (Yuwono, 2015). Pada bangunan vernakular Jawa, bentuk atap dibagi menjadi lima, yaitu: atap joglo, atap limasan, atap kampung, atap tajug, dan atap panggangpe. Selanjutnya pada

bagian badan diekspos dalam bentuk tiang yang berfungsi sebagai penumpu atap bangunan. Sedangkan pada bagian kaki diungkapkan dalam bentuk umpak atau ompak yang berfungsi sebagai penyangga tiang.

Rata-rata pada perancangan sarana umum diusahakan untuk menunjukkan karakter arsitektur lokal. Dalam pernyataan tersebut, arsitektur lokal yang dituju yakni arsitektur yang memiliki nilai budaya dan tradisi (Cittadhi Astridewi Nirmala, Titis Srimuda Pitana, Gunawan, 2018). Taman Budaya Jawa Tengah merupakan contoh bangunan yang masih menerapkan arsitektur Jawa atau yang biasa disebut dengan vernakular Jawa, terutama pada Pendopo Ageng yang merupakan bangunan utama pada Taman Budaya. Bangunan tersebut memiliki nilai bersejarah yang terkandung didalamnya. Karakteristik arsitektur vernakular yang diterapkan pada bangunan Pendopo Ageng diimplementasikan dalam segi bentuk dan tampilan serta dalam segi struktur pada bangunan tersebut. Akan tetapi, pada bangunan ini belum diketahui karakteristik arsitektur vernakular secara *detail*. Maka dari itu, tujuan dari penulis melakukan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi karakteristik arsitektur vernakular pada bangunan Pendopo Ageng Taman Budaya Jawa Tengah.

TINJAUAN PUSTAKA

Arsitektur Vernakular

Amos Rapoport (1969) beranggapan bahwa makna dari arsitektur vernakular adalah suatu karya arsitektur yang berasal dari perkembangan arsitektur rakyat dengan berbagai bentuk tradisi serta memanfaatkan potensi lokal seperti: perlengkapan, metode, dan wawasan. Sedangkan Paul Groth (1999) berpendapat mengenai bangunan vernakular yang dianggapnya sebagai bangunan biasa. Paul menjelaskan bahwa arsitektur vernakular merupakan arsitektur yang polos, dengan golongan yang rendah, dana yang rendah, atau yang biasa didirikan oleh sekelompok masyarakat tradisional dengan memanfaatkan tradisi setempat yang bersifat tetap dan tidak akan berubah.

Makna arsitektur vernakular yang *valid* tidak akan tertuju pada suatu hal lain selain budaya, akan tetapi lebih cenderung bertujuan untuk mewujudkan budaya setempat. Karakter dari arsitektur vernakular adalah bangunan yang dibuat oleh seorang pribadi yang akan digunakan sendiri atau bersifat *regional*, kontraktor biasanya bersifat *anonym* dengan memanfaatkan petua atau aturan

dari budaya yang diorientasikan secara *regional* (Kingston, 2003).

Terkait dengan pernyataan diatas, kesimpulan yang dapat diambil adalah makna arsitektur vernakular tertuju pada bentuk kehidupan masyarakatnya, pernyataan dan budaya hidup sekitar membangun ruang guna untuk memwadahikan suatu aktivitas.

Ciri-ciri Arsitektur Vernakular

Karakteristik utama dari arsitektur vernakular adalah bersifat lokal, yang artinya memanfaatkan bahan yang telah tersedia serta mencerminkan kebudayaan setempat. Terdapat beberapa karakteristik atau ciri khas pada arsitektur vernakular, diantaranya adalah:

- Gaya arsitektur bersifat lokal
- Memanfaatkan perlengkapan yang terdapat di lokasi
- Memanfaatkan tukang setempat guna mencapai hasil yang maksimal
- Desain ruang menepatkan keadaan di lokasi
- Bentuk bangunan tetap menggambarkan tradisi setempat

Parameter Vernakular Jawa Tengah

Lingkungan Geografis

Masyarakat suku Jawa Tengah memiliki lingkungan geografis yang dimana masyarakatnya tinggal pada salah satu kawasan pegunungan, pantai, maupun daratan.

Sistem Masyarakat

Masyarakat Jawa Tengah memiliki beberapa macam mata pencaharian. Diantaranya bekerja sebagai petani, sementara sebagian lainnya bekerja sebagai tukang kayu, pengrajin batik, pembuat keris, dan *abdi dalem* (abdi keraton).

Bentuk-bentuk Rumah

Beberapa istilah yang digunakan masyarakat suku Jawa Tengah untuk menyebut rumah, diantaranya adalah omah, pomah dan dalem. Berikut merupakan macam-macam bentuk atap yang menjadi salah satu parameter dari vernakular Jawa khususnya Jawa Tengah:

- Bentuk Panggang-pe
- Bentuk Joglo
- Bentuk Limasan
- Bentuk Tajug
- Bentuk Kampung

Proses Membangun

Rumah diartikan sebagai bagian penting dalam kehidupan masyarakat Jawa Tengah. Maka karena itu, terdapat suatu ritual tertentu yang harus dilakukan sebelum, selama dan sesudah proses pembangunan.

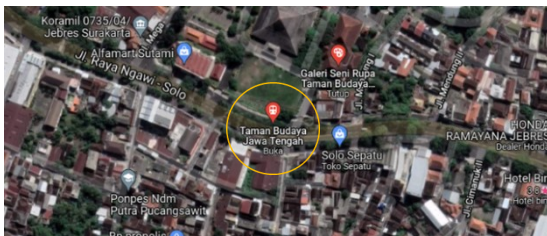
METODE PENELITIAN

Metode Umum

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode kualitatif yang dikembangkan dengan deskriptif analisis. Data yang diambil bersumber dari studi literatur, kemudian melakukan survei lapangan, serta melaksanakan wawancara dengan pihak pengelola Taman Budaya Jawa Tengah.

Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini berada di Kentingan, Kota Surakarta, Jawa Tengah



Gambar 1. Peta Lokasi Taman Budaya
(Sumber: Google Maps, 2021)

Teknik Pengumpulan Data Survei

Metode penelitian ini dengan survei lapangan yaitu melakukan pengamatan dan meninjau Taman Budaya Jawa Tengah terutama pada bangunan Pendopo Ageng secara langsung. Peneliti melakukan pengamatan pada bagian atap, tiang dan umpak yang terdapat pada bangunan dan menyesuaikan dengan tema yang diambil yaitu Arsitektur Vernakular.

Studi Literatur

Metode penelitian ini dengan mencari literatur seperti jurnal maupun penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan tipologi bentuk atap pada arsitektur jawa, konsep arsitektur vernakular, dan konsep arsitektur jawa.

Wawancara

Wawancara bertujuan untuk menggali informasi maupun untuk pengembangan informasi yang ada di lapangan. Wawancara ditujukan pada pengelola Taman Budaya Jawa Tengah.

Strategi Pengolahan Data

Jika data sudah diperoleh lalu dianalisis sesuai dengan parameter yang ada, kemudian dibandingkan dengan objek penelitian apakah sesuai dengan parameter atau tidak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum

Taman Budaya Jawa Tengah Surakarta merupakan suatu tempat yang digunakan untuk menampung segala aktivitas seni budaya, bangunan ini dikelola langsung oleh pemerintah Provinsi Jawa Tengah. Beragam pertunjukkan seni dilaksanakan di tempat ini, baik seni kebudayaan, modern maupun seni kontemporer. Kawasan Taman Budaya Jawa Tengah ini memiliki beberapa bangunan yang dapat digunakan sebagai kegiatan kesenian. Salah satunya adalah Pendopo Ageng yang tempatnya berada di sisi depan dan merupakan bangunan utama dari Taman Budaya Tersebut. Pendopo Ageng ini diapit oleh dua bangunan, pada sisi kiri terdapat bangunan Teater Arena yang digunakan untuk pertunjukkan dan pada sisi kanan terdapat bangunan Galeri Seni Rupa yang biasa digunakan untuk memamerkan karya-karya visual. Sedangkan pada sisi belakang bangunan Pendopo Ageng terdapat sebuah kantor yang dipakai untuk pengelola Taman Budaya Jawa Tengah.



Gambar 2. Taman Budaya Jawa Tengah
(Sumber: Survei, 2021)

Wawancara

Pada penelitian ini wawancara ditujukan kepada petugas pengelola Taman Budaya Jawa Tengah pada tanggal 23 November 2021 yang dilaksanakan di Pendopo Ageng. Adapun pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh penulis sebagai berikut:

- Bagaimana sejarah Taman Budaya Jawa Tengah?
- Alasan menggunakan konsep joglo pada Pendopo Ageng?
- Material apa saja yang digunakan pada Pendopo Ageng?

- Apakah makna dari ornamen yang aplikasikan pada Pendopo Ageng?

Hasil Wawancara

- Bagaimana sejarah Taman Budaya Jawa Tengah?
"Tahun 1981 silam, pembangunan Taman Budaya Jawa Tengah mulai dirintis oleh almarhum Humardani (Bapak Gendhon), yang waktu itu berperan sebagai Direktur Akademi Seni Karawitan Indonesia (ASKI) Surakarta. Pemilihan kota Surakarta menjadi lokasi pendirian Taman Budaya didasari atas pertimbangan, antara lain bahwa kota Surakarta merupakan 'kota budaya' yang memiliki pusat kebudayaan Jawa, yaitu Keraton Kasunanan dan Keraton Mangkunegara.
- Alasan menggunakan konsep joglo pada Pendopo Ageng?
"karena joglo merupakan simbol, tidak sekedar membuat bangunan menjadi indah dan megah, bangunan joglo juga menyimpan nilai sejarah dan sosiokultural yang tinggi. Selain itu, dalam perkembangannya bangunan joglo juga terbukti tahan terhadap gempa bumi dalam skala tertentu. Hal itu karena arsitektur bangunan joglo memiliki keterkaitan antarstruktur dan materialnya".
- Material apa saja yang digunakan pada Pendopo Ageng?
"Pada bangunan Pendopo Ageng ini dominan menggunakan elemen bermaterial kayu baik mulai dari atap sampai pada tiang bangunan. Material kayu yang dipakai yakni menggunakan material kayu jati karena teksturnya yang kuat sehingga bangunan menjadi awet untuk batas waktu yang lama, selain itu kayu jati juga dapat bertahan pada perubahan cuaca yang berubah-ubah. Material kayu yang dipakai untuk bangunan Pendopo Ageng ini terdapat ornamen-ornamen khas yang diaplikasikan pada beberapa bagian sudut atap dan tiang bangunan yang bertujuan untuk memberikan kesan tradisional pada bangunan Pendopo Ageng Taman Budaya Jawa Tengah".
- Apakah makna dari ornamen yang aplikasikan pada Pendopo Ageng?
"Pada bangunan Jawa banyak ditemukan kayu yang diukir. Ornamen ukir ini bukan hanya sekedar ukiran biasa, tetapi mengandung makna yang simbolis. Ada banyak macam

ornamen beserta maknanya, salah satunya yaitu 'Lung-lungan' yang diterapkan pada bangunan Pendopo Ageng ini. Makna dari ornamen tersebut sama halnya dengan makna 'lung' yang artinya batang tumbuhan muda, lambang ini terdiri dari tangkai, buah, bunga, dan daun yang diperindah. Sedangkan jenis tumbuhan yang sering dipakai yaitu teratai, kluwih, melati, beringin, dan lain sebagainya. Lambang tersebut menandakan adanya kesuburan sebagai akar penghidupan bumi.

Penerapan Arsitektur Vernakular pada Bentuk dan Tampilan Bangunan Pendopo Ageng

Pada penelitian ini objek yang dipilih untuk dianalisis adalah bangunan utama Taman Budaya Jawa Tengah yaitu bangunan Pendopo Ageng. Alasan memilih bangunan ini karena Pendopo Ageng merupakan salah satu bangunan yang menarik dari segi bentuk dan karakteristiknya. Karakteristik arsitektur vernakular yang diterapkan pada bangunan pendopo adalah penerapan desain yang terdiri dari kepala (atap), badan (tiang) dan kaki (umpak) sebagai berikut:

Kepala (Atap)

Pada bangunan Pendopo Ageng, terdapat dua bentuk atap berbeda, yang terletak pada bagian utama pendopo dan pada bagian *lobby*, berikut merupakan uraian dari bentuk atap yang terdapat pada bangunan tersebut:

- Atap Pendopo Ageng

Pada bangunan utama pendopo terdapat atap seperti piramida yang menyerupai gunung disebut dengan tajug. Sebutan joglo yakni berasal dari kata "tajug" dan "loro" dengan arti peggabungan dua tajug. Tajug sendiri dipilih karena bentuknya yang menyerupai gunung. Sedangkan masyarakat Jawa mempercayai bahwa gunung merupakan lambang yang sakral atau tempat kediaman para dewa-dewa.



Gambar 3. Atap Bangunan Pendopo
(Sumber: Survei, 2021)

- **Atap Loby Pendopo Ageng**

Atap berbentuk joglo memiliki beberapa macam yang mempunyai ciri khas pada setiap jenisnya. Pada bagian *loby* pendopo juga menerapkan atap yang berbentuk joglo. Namun pada loby ini tergolong dalam jenis atap joglo pangrawit. Hal tersebut ditandai dengan adanya lambang gantung yang memiliki ciri khas bentuk atap yang mengkerucut ke atas dan terdapat sebuah pilar disetiap sudutnya.



Gambar 4. Atap Loby Pendopo
(Sumber: Survei, 2021)

Badan (Tiang)

Setiap tiang pada bangunan pendopo mempunyai nama yang sudah disesuaikan dengan letaknya. Beberapa tiang yang menopang atap paling tinggi disebut dengan soko guru, soko guru berjumlah 4 buah di bagian paling dalam bangunan. Kemudian tiang yang letaknya di luar dari soko guru disebut dengan soko rowo, soko rowo ini berjumlah 24 buah. Sedangkan jumlah soko pada *loby* pendopo berjumlah 4 buah. Pada tiang bangunan pendopo ini banyak dihiasi dengan ornamen-ornamen khas yang juga sering diterapkan pada bangunan bersejarah di Surakarta.



Gambar 5. Soko Guru
(Sumber: Survei, 2021)



Gambar 6. Soko Rowo
(Sumber: Survei, 2021)

Kaki (Umpak)

Bagian kaki pada bangunan pendopo biasa disebut dengan nama umpak atau ompak. Pada bagian ini biasanya diaplikasikan berupa hiasan ornamen terutama pada umpak soko guru. Umpak merupakan suatu lambang yang sama halnya seperti manusia mempunyai alas kaki atau sepatu. Hiasan yang terdapat pada umpak berbentuk ukiran motif bunga mekar, yang diberi nama padma. Padma sendiri merupakan bunga teratai merah yang memiliki makna simbol kesucian, kebal dan kuat, sehingga tidak mudah terpengaruh dengan segala bentuk bencana yang ada. Selain itu, hiasan yang terdapat pada umpak bertujuan untuk memberikan kenyamanan dan ketenteraman bagi yang menempatnya. Menurut orang Jawa, hiasan yang biasa digunakan pada bangunan banyak berupa ukiran flora dan fauna. Bentuk umpak yakni makin ke atas makin kecil.



Gambar 7. Umpak Pendopo
(Sumber: Survei, 2021)

Penerapan Arsitektur Vernakular pada Sistem Struktur Bangunan Pendopo Ageng

Implementasi penerapan arsitektur vernakular pada sistem struktur dan konstruksi direalisasikan dengan penggunaan sistem konstruksi

bermaterial kayu. Pada bangunan pendopo ini penggunaan struktur dan kontruksi kayu diekspos dan diberi ragam hias jawa seperti ornamen khas yang diaplikasikan pada beberapa sudut atap dan tiang bangunan pendopo. *Finishing* material pada penutup atap bangunan Pendopo Ageng



Gambar 8. Detail Ornamen
(Sumber: Survei, 2021)

Analisis Penerapan Arsitektur Vernakular pada Bangunan Pendopo Ageng

Sekarang ini, arsitektur vernakular sudah diperiksa oleh para perancang dan perusahaan bangunan sebagai cara untuk lebih peka terhadap kekuatan dengan desain kontruksi kontemporer yang ada. Dengan demikian analisis ini dilakukan guna untuk mengetahui apakah bangunan Pendopo Ageng sudah memenuhi standar atau ciri dari karakteristik arsitektur vernakular.

Tabel 1. Analisis Data Bangunan

Ciri Vernakular	Analisis	Keterangan
Gaya arsitektur bersifat lokal	Bangunan Pendopo Ageng menggunakan konsep bangunan joglo, dimana joglo merupakan salah satu ciri khas dari bangunan adat Jawa Tengah terutama Solo.	Sesuai
Memanfaatkan perlengkapan terdapat di lokasi	Material yang digunakan pada bangunan Pendopo Ageng ini menggunakan material kayu, dimana material ini merupakan ciri khas dari masyarakat setempat khususnya masyarakat Solo.	Sesuai

Memanfaatkan tukang setempat guna mencapai hasil yang maksimal	Menurut hasil wawancara dan studi literatur yang didapatkan, bangunan ini dulunya dibangun oleh masyarakat sekitar dan didesain oleh salah satu warga Surakarta.	Sesuai
Desain ruang menepatkan keadaan di lokasi	Sesuai dengan fungsinya, bangunan Pendopo ini digunakan sebagai tempat pertunjukkan seni seperti tari, wayang dll. Namun dalam waktu lain tempat ini juga biasa dimanfaatkan untuk latihan menari.	Sesuai
Bentuk bangunan tetap menggambarkan tradisi setempat	Sama halnya seperti gaya arsitektur, bentuk bangunan Pendopo Ageng ini menggunakan konsep joglo yang dimana joglo merupakan salah satu ciri khas bangunan kebudayaan setempat khususnya Solo.	Sesuai

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Terkait dengan analisis di atas mengenai karakteristik arsitektur vernakular, menunjukkan bahwa terdapat beberapa aspek dari ciri arsitektur vernakular yang diterapkan pada bangunan Pendopo Ageng diantaranya adalah:

- Gaya arsitektur bersifat lokal yaitu dengan menerapkan konsep joglo pada bangunan Pendopo Ageng, konsep tersebut merupakan gaya arsitektur vernakular daerah Jawa Tengah.
- Menggunakan material lokal yaitu kayu jati, karena teksturnya yang kuat sehingga membuat bangunan dapat bertahan untuk batas waktu yang lama, selain itu kayu jati juga dapat bertahan pada perubahan cuaca yang berubah-ubah.
- Memanfaatkan tukang setempat guna mencapai hasil yang maksimal.

- Program ruang menyesuaikan dengan fungsi yaitu sebagai tempat untuk menampung segala bentuk aktivitas mengenai pelestarian seni dan budaya.
- Bentuk bangunan tetap mencerminkan kebudayaan setempat, antara lain dengan menerapkan konsep joglo dan memberi ornamen pada bangunan Pendopo Ageng yang memiliki nilai keindahan dan seni yang terintegrasi dengan kehidupan masyarakatnya.

Berdasarkan dari analisis yang sudah dilakukan, maka kesimpulan yang didapat adalah pada bangunan Pendopo Ageng Taman Budaya Jawa Tengah ini menggunakan pendekatan konsep arsitektur vernakular, hal ini karena bangunan pendopo ageng sudah memenuhi aspek-aspek yang sesuai dengan ciri dari arsitektur vernakular.

Saran

Pada penelitian ini perlu disempurnakan lagi dan perlu adanya metode penelitian lebih dalam untuk mengetahui lebih lanjut mengenai karakteristik arsitektur vernakular. Selain itu, penelitian ini perlu dilakukan lebih dalam lagi karena mengingat tingginya nilai luhur yang terkandung di dalam kebudayaan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- 5rumah-adat-jawa-tengah-dari-joglo-hingga-tajug @ katadata.co.id. (n.d.). <https://katadata.co.id/safrezi/berita/616902797a561/5-rumah-adat-jawa-tengah-dari-joglo-hingga-tajug>
- ARSITEKTUR_VERNAKULAR @ www.academia.edu. (n.d.). https://www.academia.edu/8223542/ARSITEKTUR_VERNAKULAR
- arsitektur-vernakular @ www.zistud.com. (n.d.). <https://www.zistud.com/2019/09/arsitektur-vernakular.html>
- Arsitektur_Vernakular_Tradisional_Indonesia @ www.academia.edu. (n.d.). https://www.academia.edu/16116907/Arsitektur_Vernakular_Tradisional_Indonesia
- Faza, H., Rusyda, S., Purnomo, A. D., Jembarati, P., Interior, D., Kreatif, F. I., Telkom, U., Kolot, D., Selatan, S., & Vernakular, R. (2020). SEMARANG. 131–136.
- filosofi-rumah-joglo @ www.kompasiana.com. (n.d.). <https://www.kompasiana.com/andyjathuila>
- n/604ae7f8d541df05d925e402/filosofi-rumah-joglo#:~:text=Umpak merupakan simbol seperti halnya manusia yang memiliki,berupa ukiran bermotif bunga mekar%2C yang disebut Padma.
- index @ atap-joglo.blogspot.com. (n.d.). <https://atap-joglo.blogspot.com/>
- Magetan, D. I. K. (2021). TAMAN BUDAYA DENGAN PENERAPAN KONSEP ARSITEKTUR JAWA. 4(2), 593–606.
- mengenal-rumah-adat-joglo-ketahui-filosofi-hingga-karakteristiknya-kln @ www.merdeka.com. (n.d.). <https://www.merdeka.com/jateng/mengenal-rumah-adat-joglo-ketahui-filosofi-hingga-karakteristiknya-kln.html>
- Prasetyo, I., & Natalia, D. A. R. (2020). Pendekatan Neo-Vernakular pada Perancangan Taman Budaya Kabupaten Landak Kalimantan Barat. *Sinektika: Jurnal Arsitektur*, 16(2), 62–72. <https://doi.org/10.23917/sinektika.v16i2.10591>
- Purnomo, A. D. (2007). Analisa Perbandingan Saka pada Bangunan Pendopo Jawa dari Zaman Keraton sampai dengan Vernakular (Comparison Analysis of Saka in Javanese Pendopo Building from Keraton to Vernacular Era). *Jurnal Ambiance*, 1(1). [http://repository.maranatha.edu/591/%5Cnhttp://repository.maranatha.edu/591/1/Analisa Perbandingan Saka pada Bangunan Pendopo Jawa.pdf](http://repository.maranatha.edu/591/%5Cnhttp://repository.maranatha.edu/591/1/Analisa%20Perbandingan%20Saka%20pada%20Bangunan%20Pendopo%20Jawa.pdf)
- Regina, A., & Ornam, K. (2014). Redesain Kawasan Taman Budaya Sulawesi Tenggara Dengan Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular Di Kota Kendari. *GARIS Jurnal Mahasiswa Jurusan Arsitektur*, 80–89. <http://ojs.uho.ac.id/index.php/GARIS/article/view/4398>
- SANI, A. A. (2018). Bentuk dan Proporsi Pada Perwujudan Arsitektur Vernakular Bugis (Studi Kasus: Bola Soba Di Kota Watampone,Sulawesi Selatan). *Diponegoro University*, 1, 1–476. <http://eprints.undip.ac.id/59777/>
- Susilo, G. (2015a). Ransformasi Bentuk Arsitektur Jawa. *Spectra*, XIII (25), 13–26.
- Widiarso, F. H., Sufianto, H., & ... (2017). Perancangan Balai Budaya Bali Dengan Pendekatan Eco-cultural. *Jurnal* <http://arsitektur.studentjournal.ub.ac.id/index.php/jma/article/view/377>

IDENTIFIKASI KONSEP ARSITEKTUR ART DECO PADA BANGUNAN ROEMAHKOE HERITAGE HOTEL

Amara Nissa Safitri

Program Studi Arsitektur
Universitas Muhammadiyah Surakarta
D300180151@student.ums.ac.id

Fadhilla Tri Nugrahaini

Program Studi Arsitektur
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Ftn995@ums.ac.id

ABSTRAK

Gaya Art Deco merupakan campuran dari berbagai gaya dan modern di awal abad ke-20, seperti gaya konstruksionisme, modernisme, bauhaus, kubisme, art nouveau dan futurisme. Gaya arsitektur Eropa ini diadopsi di berbagai bangunan Amerika pada masa revolusi industri. Karakter atau bentuk khas yang menjadikan ciri khas art deco tidak hanya terlihat pada arsitektur bangunan tetapi pada juga furniture, karya hingga produk elektronik. Karakter yang ditunjukkan bangunan arsitektur art deco adalah memiliki ciri khas terdapat garis lurus, visual simetris, kaku, geometris, cenderung mengikuti proporsi. Tujuan penelitian ini adalah mengidentifikasi konsep arsitektur art deco pada bangunan Roemahkoe Heritage Hotel. Metode pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif yaitu mengumpulkan data literatur yang memadai dari jurnal terkait dengan gaya bangunan art deco, data yang didapatkan dijadikan pedoman. Kemudian, melakukan survey dan wawancara untuk mendapatkan informasi yang akurat. Hasil dari penelitian bahwa Roemahkoe Heritage Hotel sepenuhnya mengadaptasi konsep art deco.

KEYWORDS: Solo; Hotel; Art Deco

PENDAHULUAN

Indonesia adalah salah satu negara yang kaya akan peninggalan budaya, alam, maupun hasil karya arsitektur. Hasil karya arsitektur sudah sebagai bagian sejarah yang tersebar diseluruh tanah air sampai saat ini dan tidak hanya budaya yang menjadi sejarah. Warisan budaya bersifat kebendaan berupa cagar budaya, bangunan, struktur cagar budaya, situs cagar budaya, cagar alam dan kawasan cagar budaya.

Kota Solo merupakan wilayah otonom dibawah provinsi Jawa Tengah, dengan penduduk 522.364 populasi orang pada tahun 2020. Luas kota Solo adalah 44,04 m², di sebelah utara kota Solo berbatasan dengan kabupaten Karanganyar dan Boyolali, di sebelah timur dan barat berbatasan dengan Kabupaten Karanganyar dan Sukoharjo, di sebelah selatan berbatasan dengan kabupaten Sukoharjo. Kota Solo merupakan kota terbesar ketiga di pulau Jawa bagian selatan setelah Bandung dan Malang menurut jumlah penduduk.

Laweyan adalah kawasan industri batik yang bersejarah, unik dan spesifik. Segi sejarah adalah pusat perdagangan dan penjualan bahan sandang yang ramai dan strategis. Di Laweyan terdapat beberapa kelompok sosial dalam kehidupan masyarakatnya (Priyatmono, 2004: 44). Akulturasi

yang dilakukan masyarakat setempat melalui hadirnya karakter Eropa merupakan perkembangan sebagian besar arsitektur bangunan di Laweyan. Hasil akulturasi tersebut memiliki keunikan akibat adanya dialog antara karakter Eropa dan Jawa.

Art deco atau seni dekoratif adalah gaya yang muncul pertama kali tahun 1920 an. Kehadirannya art deco dipengaruhi oleh gejolak sosial masyarakat yang menuntut pembaruan – pembaruan untuk memenuhi kebutuhan pada zaman itu (Pratiwi. R.S, 2003). Bangunan art deco mempunyai ciri yang menerapkan penggunaan unsur – unsur persegi yang diatur dalam bentuk geometris yang dipadukan dengan bentuk melengkung (Hakim. L, 2016). Hasil rancangan yang diterapkan pada masa modern art deco memiliki ciri bentuk kubus atas segi empat (Pradipta.P.P, Faqih.M, 2015 : 73). Bentuk spesifik yang umum ditemukan pada karya – karya art deco adalah visual – simetris yang hampir dapat dijumpai pada semua karya: furniture, produk elektronik hingga bangunan, baik yang masih mengadopsi stilasi ornamen maupun yang simpel (Saryanto, 2011: 47). Gaya arsitektur art deco pertama kali berkembang di Prancis pada zaman Perang Dunia ke II, atau biasa dikenal juga dengan periode interwar. Perkembangan konsep arsitektur art deco sendiri

tidak lepas dari pengaruh situasi dan kondisi pada zamannya, masyarakat terpesona pada penemuan dan teknologi yang maju dengan pesat saat itu menjadi penyebab revolusi industri sehingga banyak temuan – temuan mutakhir.

Semenjak surutnya usaha batik dan kemampuan ekonomi masyarakat Laweyan, eksistensi karakter tersebut terancam rusak lantaran alih fungsi bangunan, alih kepemilikan, ketiadaankemampuan dalam merawat bangunan serta kurang penghargaan terhadap karakter yang disebabkan kekurangan tahunan. Hal tersebut dikarenakan elemen pembentuk karakter bangunan tidak dikenali dan dilestarikan yang memperbesar kemungkinan kerusakan aspek dasar pembentuk karakter bangunan dalam proses perubahan yang terjadi. Oleh karena itu dilakukannya suatu penelitian tentang berbagai aspek bangunan Roemahkoe Heritage Hotel khususnya keberadaan karakter Eropa. Belum diketahuinya detail arsitektur art deco pada bangunan Roemahkoe Heritage Hotel. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi konsep arsitektur art deco pada bangunan Roemahkoe Heritage Hotel, agar bangunan bersejarah tetap dilestarikan dan dijaga dengan baik.

TINJAUAN PUSTAKA

Sejarah Art Deco

Art deco merupakan desain yang terkenal tahun 1920 sampai 1939, yang berpengaruh pada seni dekoratif seperti seni arsitektur, industri dan interior. Kata art deco sendiri muncul pertama kali pada tahun 1925 di sebuah “L’Exposition Internationale des Arts Decoratifs et Industriels Modernes” di selenggarakan di Paris. Art deco lahir sebagai penanda jaman dalam bentuk – bentuk arsitektur yang anggun. Arsitektur langgam dibedakan menjadi empat, yaitu Streamline Deco, Zigzag Deco, Floral Deco dan Neo classicael Deco.

Art Deco

Art deco adalah desain populer dari tahun 1920 sampai 1939, art deco gaya hias yang pertama kali muncul setelah Perang Dunia I dan berakhir sebelum Perang Dunia II yang banyak diterapkan dalam berbagai bidang, misalnya eksterior, interior, mebel, patung, poster, pakaian, perhiasan dan lain-lain, yang memengaruhi seni dekoratif seperti arsitektur, desain interior, dan desain industri.

Ciri – ciri art deco

- Estetika ramping
- Bentuk geometris: garis lurus sejajar, zig-zag, chevrons
- Desain art deco stabil (geometris)
- Menggunakan warna – warna cerah
- Sunrise dan pola bunga pada ornamen
- Penggunaan material ekprimental
- Permukaan dinding halus dipleister
- Pola lantai kotak – kotak atau polos
- Penggunaan material kaca berkilau lampu dekoratif dan partisi

Arsitektur Art Deco di Indonesia.

- Museum Bank Mandiri



Gambar 1. Museum Bank Mandiri
(Sumber: Google, 2021)

Gedung museum bank mandiri didesain oleh 3 arsitek belanda yaitu A.P. Smits, J.J.J de Bruyn dan C. van de Linde. Museum bank mandiri dibangun tahun 1929 dan dibuka tanggal 14 Januari 1933. Bangunan ini bergaya Nieuw Zakelijk atau art deco klasik sehingga bangunan tampak kokoh dan megah

- Villa isola



Gambar 2. Villa Isola
(Sumber: Google, 2021)

Villa Isola terletak dikawasan pinggiran utara kota Bandung. Villa ini adalah salah satu bangunan bergaya Art deco yang banyak kita temui di Bandung. Villa ini sekarang menjadi bagian dari hotel Savoy Homann. Selanjutnya, villa isola dijadikan gedung UPI dan digunakan sebagai kantor rektorat. Bangunan ini dulu milik seorang wartawan Belanda

bernama Dominique Willem Berrety dan dibangun pada tahun 1933.

Arsitektur Art deco di Jawa Tengah Gedung Lawang Sewu



Gambar 3. Lawang Sewu
(Sumber: Google, 2021)

Lawang sewu berada di Jl. Pemuda, kompleks tugu muda Semarang, Jawa Tengah. Gedung ini bergaya Art deco yang berkembang di benua Eropa tahun 1850 – 1940. Terdiri dari tiga lantai pada bangunan utama lawang sewu dan memiliki dua sayap membentang ke bagian kanan dan kiri. Bangunan ini memiliki banyak jendela tinggi dan lebar. Lawang sewu sebagai salah satu dari 102 bangunan kuno atau bersejarah di Semarang yang patut dilindungi:

Arsitektur Art deco di Solo Stasiun Solo Jebres



Gambar 4. Stasiun Solo Jebres
(Sumber: Google, 2021)

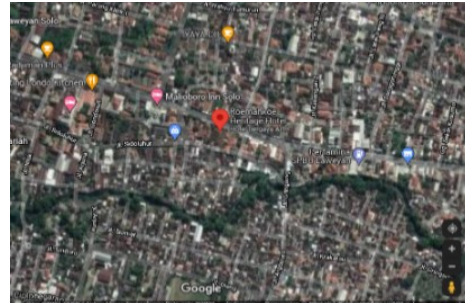
Stasiun Jebres ini telah ditetapkan sebagai bangunan cagar budaya. Bangunan ini dibangun pada tahun 1884 oleh Pemerintah Kasunanan Surakarta yang menonjol pada bangunan pada bangunan ini adalah bentuknya yang liner, corak segitiga dan persegi bersifat geometris, aksan gold melalui

Staatsspoorwegen.

METODE PENELITIAN

Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian di Roemahkoe Heritage Hotel yang berlokasi di Jl. Dr. Rajiman No. 501, Bumi, Kec. Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah.



Gambar 5. Peta Roemahkoe Heriatge Hotel
(Sumber: Google Maps, 2021)

Maka penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu:

- Studi Literatur

Pada studi literature peneliti mengumpulkan jurnal, artikel penelitian yang memiliki kesamaan jenis penelitian.

- Wawancara

wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu mengenai sesuatu dalam merekonstruksi kejadian, organisasi, motivasi dan bersifat terbuka. Wawancara ini dilakukan dengan salah satu pengurus Roemahkoe Heritage Hotel. Beberapa pertanyaan yang diajukan saat wawancara yaitu: sejarah Roemahkoe Heritage Hotel, elemen apa saja yang digunakan, material apa saja yang digunakan, style bangunan, ornamen yang mencirikan ciri khas art deco.

- Survei lapangan

Survei merupakan peninjauan pada objek penelitian secara detail dan mengamati segala sesuatu pada objek yang dapat menunjang penelitian kemudian mencatat perilaku dan kejadian sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Peninjauan pada objek penelitian sangat membantu memaksimalkan kemampuan peneliti dalam segi motif, kepercayaan, perhatian dan kemampuan peneliti. Merasakan apa yang dihayati dan dirasakan subjek sehingga memungkinkan untuk menjadi sumber data. Dalam melaksanakan observasi dilakukan pengambilan dokumentasi agar saat mendeskripsikan elemen – elemen bangunan menjadi lebih mudah. Observasi dilakukan secara langsung di Roemahkoe Heritage Hotel agar mendapat data secara objektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Roemahkoe Heritage Hotel



Gambar 6. Roemahkoe Heritage Hotel
(Sumber: Survey, 2021)

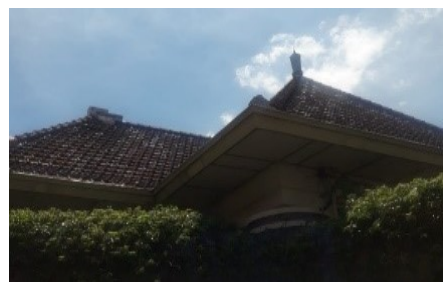
Roemahkoe Heritage Hotel yang merupakan hotel bintang 3 di Solo yang meyakinkan nuansa tempo dahulu. Bangunan ini berdiri sekitar tahun 1938, pemiliknya pertamanya adalah Hajjah Pusposumarto yang merupakan saudagar batik laweyan. Rumah dan tanah milik Hajjah Pusposumarto terbentang dari timur sampai barat kampung batik laweyan. Pada tahun 2002 bangunan antik ini diubah menjadi sebuah penginapan. Renovasi rumah antik ini dilakukan dengan mempertahankan keaslian rumah dan dekorasi tempo dahulu. Dua dari total kamar tidur di hotel ini masih masih peninggalan Hajjah Pusposumarto. Bahkan ranjang besi antik milik saudagar batik laweyan masih digunakan untuk menghiasi kamar di Roemahkoe Hotel Heritage. Roemahkoe Heritage Hotel tak hanya melestarikan bekas kamar tidur tetapi krobongan – struktur ruang dalam yang sekarang sudah jarang kita temui. Sepintas bangunan ini terlihat tidak terlalu menarik, bahkan banyak furniture yang kusam. Tetapi saat gerbang dibuka, barulah tampak bangunan rumah besar dengan arsitektur yang indah. di tengah terdapat bangunan utama, bangunan sayap di kanan-kirinya, dan di belakangnya terdapat bangunan pendukung, serta halaman depan yang cukup luas. Dilihat dari kemewahan material, bentuk arsitektur dan keindahan ornamennya, seolah para raja batik zaman dahulu ingin menunjukkan kemampuannya untuk membangun istananya meski dalam skala yang mini. Kawasan kampung batik laweyan ini dipenuhi dengan berbagai istana mini yang hanya dipisahkan oleh tembok tinggi dan gang-gang sempit. Dalam membangun rumah mewah ini mereka terlihat mengabaikan pentingnya ruang publik. Jalan - jalan kampung Laweyan ini menjadi sangat sempit. Terbentuklah banyak gang dengan

lorong sempit yang hanya cukup dilewati orang atau sepeda motor. (Salamah et al., 2019)

Karakter bangunan yang sudah berumur lebih dari tigaperempat abad ini masih terasa kuat saat memasuki area lobby. Bentuk dan pernik-pernik penghias dinding masih asli dari pertama dibangun. Furniture bergaya jawa selaras dengan suasana bangunan Roemahkoe Heritage. Hiasan kaca dibeberapa sudut bangunan menambah suasana zaman dahulu. Pintu – pintu hiasan dinding semua khas jawa. Pintu pembatas antara area lobi dan ruang dalam hotel lebih private karena masih asli sejak bangunan ini didirikan. Di samping kanan kiri dan belakang terdapat teras atau selasar yang di tata beberapa set meja kursi dari kayu. Di dinding hotel terpasang beberapa foto kota Solo tempo dahulu dan cerita sejarah tentang kota Solo. Hotel ini juga memiliki restoran dengan jajaran furniture yang selaras dengan bangunan. Tepat dibelakang restoran terdapat satu set gamelan dengan latar belakang gebyok kayu lawasan, sebelum adanya pandemi gamelan ini dimainkan setiap satu dan minggu. Semenjak pandemi gamelan hanya dimainkan saat ada event – event tertentu atau ada pengunjung yang memintanya. Banyak fasilitas di Roemahkoe Heritage Hotel antara lain : 14 kamar (12 kamar deluxe dan 2 kamar royal suite), laras restaurant, spa, laundry, tur, smooking area, wifi, dan taman.

Atap

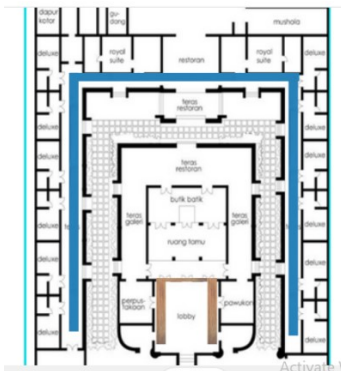
Atap bangunan Roemahkoe Heritage Hotel menggunakan budaya jawa dapat dilihat dari penggunaan atap bentuk arsitektur tradisional jawa yaitu limasan yang disusun dengan menggunakan rangka kayu jati dan bahan penutup genteng untuk menyesuaikan iklim setempat, dipadu dengan atap datar dari material beton sebagai adopsi gaya kolonial. Dinding besar yang berada diatap bangunan menggunakan geometri zig zag. Atap limasan sendiri merupakan jenis atap yang populer di Indonesia. Atap ini juga tak lekang oleh zaman. (Florida et al., 2012)



Gambar 7. Roemahkoe Heritage Hotel
(Sumber: Survey, 2021)

Dinding

Dinding pada bangunan Roemahkoe Heritage Hotel dipleset dan difinishing menggunakan cat berwarna putih, pada masa pembangunannya arsitektur modern sedang berkembang, di mana pada arsitektur modern ciri – ciri dindingnya adalah dinding dipleset dan dicat putih (Handinoto, 1996: 235 – 249). Ada beberapa variasi pelapis dinding yaitu : cat berlapis, kayu lapis (parket), batu alam. Arsitektur modern merupakan arsitektur yang sangat memengaruhi gaya artdeco. Dinding pada bangunan ini tetap sama dari awal dibangun sampai sekarang.



Gambar 8. Denah Roemahkoe Heritage Hotel

Tabel 1. Tabel Jenis Dinding

Nama Ruang	Jenis Material	Gambar
Lobby	Kayu	
Kamar, ruang tamu, resto, dll	Dinding plester	

Lantai

Lantai pada bangunan ini menggunakan ubin bermotif berwarna merah, hijau, kuning dengan dimensi 10cm x 10cm, dengan mengikuti pola bentuk ruang tanpa border pada bagian tepinya. Ada beberapa ruang menggunakan material ubin sebagai penutup lantai, ubin berwarna abu – abu – abu, sehingga terlihat sederhana. Pada waktu dibangun

lantai dengan material ini sedang tren terbukti dengan pernyataan durbin sebagai berikut, ubin sebagai bahan penutup lantai menjadi favorit kebanyakan arsitek pada masa art deco (Durbin, 2005: 12).

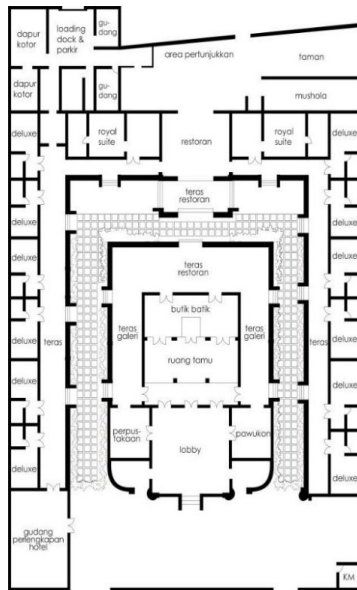
Tabel 2. Jenis Lantai

Nama Ruang	Simbol	Gambar
Lobby, perpustakaan, pawular, ruang tamu,		
Butik batik, selasar resto,		
Resto		
Kamar		

Penataan Ruang

Rumah ini dibangun sekitar tahun 1938 oleh Hajjah Pusposumarto yang merupakan saudagar kain mori dan batik. Kartosumarto menjual kain mori dan batiknya selain untuk kerajaan Pajang juga sampai keluar negeri. Hubungan dagang antara kartosumarto dan bangsa asing, mengakibatkan pada saat pembangunan rumah bangsa asing yang ada di Indonesia. Bangunan ini berpindah tangan pada tahun 1997 dan diubah menjadi sebuah hotel pada tahun 2002 tanpa mengubah bentuk asli dari bangunan ini. Lay out dari bangunan Roemahkoe

Heritage ini simetris yang merupakan salah satu ciri layout rumah Jawa. Hampir dapat dikatakan bahwa pada umumnya selalu berbentuk simetris dan apabila tidak simetris tetap menggunakan keseimbangan asimetris (Wiryoprawiro, 1985: 4).



Gambar 15. Pintu Lobby Roemahkoe Heritage Hotel
(Sumber: Survey, 2021)

Plafon

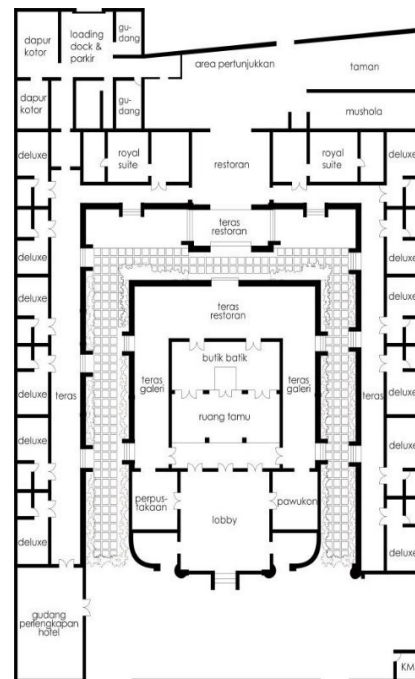
Material plafon terbuat dari eternit yang di finishing cat putih, dengan desain flat (datar) pada area tengah. Pola dari eternit dibuat diagonal dengan sambungan antara eternit yang satu dengan yang lain dari kayu berwarna cokelat tua. Plafon mengikuti style artdeco pada masa tersebut.

Tabel 3. Elemen Pembentuk Ruang Tradisional Jawa dengan Roemahkoe Heritage Hotel

	Lantai	Dinding	Plafon
Elemen pembentuk ruang rumah tradisional Jawa	Pasir, Batu, Tanah	Kayu, Anyaman, Bambu, Alang – alang, Kelapa/Nipah	Kayu yang berpusat di bawah atap joglo
Elemen pembentuk ruang Roemahkoe Heritage Hotel	Tegel, Marmer, Keramik, Parket Kayu	Tembok, Plester cat putih, Bilah kayu disusun vertikal	Ternit dengan list kayu, gypsum, cor semen/deg

Pintu Lobby

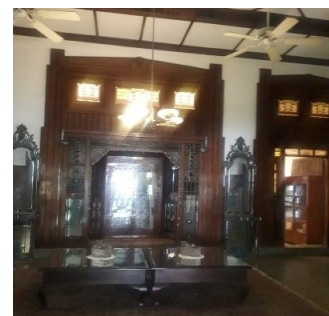
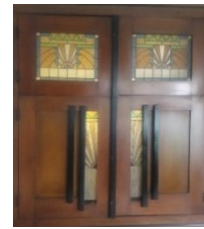
Pintu lobby ini terdiri dari 2 buah pintu dan disamping pintu terdapat 2 jendela yang terbuat dari kayu jati finishing cat berwarna cokelat glossy. Pada bagian tengah pintu terdapat variasi berupa kaca patri yang menjadi ciri khas dari arsitektur artdeco. pada masa awal dibangun pintu ini didesain oleh pemilik rumah dari bahan sampai bentuknya mengikuti gaya yang berkembang pada masa itu yaitu gaya art deco, di mana model untuk pintu adalah berupa pintu dengan motif geometris.



Tabel 4. Plafon

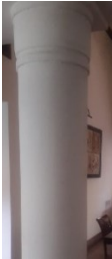
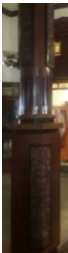
Nama ruang	Gambar
Lobby, ruang tamu, resto	

Gambar 16. Plafon 1
(Sumber: Survey, 2021)



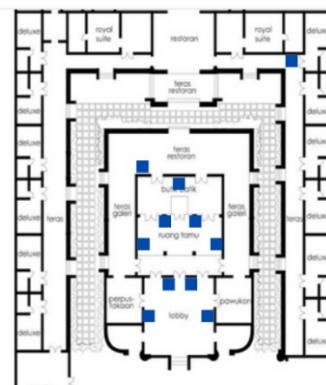
persegi yang terbuat dari beton plester dengan permukaan halus finishing cat warna putih. Dan pilar yang berada di pendapa menggunakan material kayu jati utuh yang diukir dengan ornamen Jawa. Menurut hasil wawancara bentuk pilar ini dari awal sampai sekarang tetap perlu dilakukan perubahan.

Tabel 6. Pilar

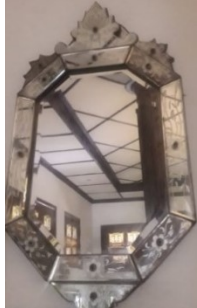
Jenis Pilar	Gambar
Beton	 Gambar 22. Pilar 1 (Sumber: Survey, 2021)  Gambar 23. Pilar 2 (Sumber: Survey, 2021)
Kayu	 Gambar 24. Pilar 3 (Sumber: Survey, 2021)

Kaca Rias

Bingkai kaca ini terbuat dari bahan perunggu, terdapat ornamen berupa ukiran yang terletak di atas bingkai kaca ini. Kaca rias ini merupakan simbol tingkat kekayaan pada masa itu. Kaca ini merupakan salah satu elemen dekoratif yang masih tetap dipertahankan pada bangunan ini dan terdapat beberapa kaca di bangunan ini. Kaca ini merupakan peninggalan awal saat bangunan ini dibangun, dari hasil wawancara kaca ini berciri – ciri elemen dekoratif yang ada pada masa Artdeco yang memang berkembang pada masa itu. Dari materialnya gaya tahun 1920an, terutama artdeco. Kesenangan bereksperimen dengan bermacam – macam logam campuran diperkenalkan pada masa ini. Warna yang lembut kontras dengan metal yang mengkilat adalah tanda yang sah dari artdeco (Gebhard, 6). (Solikhah & Kurnia, 2019)



Tabel 6. Kaca

Kaca 1	 Gambar 25. Kaca (Sumber: Survey, 2021)
Kaca 2	 Gambar 26. kaca 2 (Sumber: Survey, 2021)

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Bangunan Roemahkoe Heritage Hotel memiliki karakteristik Art Deco yang tercermin dari beberapa komposisi elemen fasade, antara lain: jendela, pintu, plafon, lantai, atap. Elemen tersebut terlihat menarik dan mampu memberi warna pada lingkungannya. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai identifikasi gaya arsitektur art deco pada bangunan Roemahkoe Heritage Hotel, dapat disimpulkan bahwa bangunan Roemahkoe Heritage Hotel merupakan bangunan artdeco dan menunjukkan akulturasi budaya pada karakter bangunan yang ada.

Saran

Pada penelitian ini perlu dikembangkan lagi. Pengembangan penelitian diperdalam agar lebih mengetahui lebih dalam tentang arsitektur art deco. Bangunan Roemahkoe Heritage Hotel merupakan salah satu warisan budaya kota Surakarta yang

memiliki nilai estetika dan nilai sejarah yang perlu dilestarikan.

DAFTAR PUSTAKA

- (Laweyan, n.d.) Aulia, A. (2021). *Kajian Konsep Arsitektur Art Deco pada Planetarium Adler*. 4(1), 14–20.
- Bathik, S., & Laweyan, D. I. (2007). KARAKTER EROPA PADA RUMAH TINGGAL SAUDAGAR BATHIK DI LAWEYAN SURAKARTA. *INERSIA*, 3(2). <https://doi.org/10.21831/inersia.v3i2.8326>
- Farah, N. A. (2020). *Perancangan pusat pemberdayaan perempuan di kota Malang dengan art deco*. <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/19540>
- Florida, N., López, C., & Pocomucha, V. (2012). *CORE View metadata, citation and similar papers at core.ac.uk*. 2(2), 35–43.
- Hastuti, D. L. (2014). *Kedudukan Dalem Pada Program Ruang Rumah Indis Saudagar Batik Laweyan Di Awal Abad Ke-20*. 6(2), 164–175.
- Laweyan, R. D. I. (n.d.). *HOTEL PADA ROEMAHKOE HERITAGE HOTEL & UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta*.
- Prasamantiaji, A. P. (1920). *Perancangan Music and Theatre Hall Di Bandung*.
- Putri, M., Elmart, C., & Arsitektur, J. (2019). *Penerapan Gaya Arsitektur Art Deco pada Perancangan Tamaco Apartment*. IV(3), 1–11.
- Salamah, A. N., Arsitektur, J., & Teknik, F. (2019). *Rancangan Hotel Bintang Empat di Bandung dengan Menerapkan Prinsip Arsitektur Art Deco*. IV(2), 1–10.
- Solikhah, N., & Kurnia, A. S. (2019). Eclectic Art Deco in Surakarta: Comparison of Three Residences in Surakarta (Laweyan, Baluwarti, Kauman). *DIMENSI (Journal of Architecture and Built Environment)*, 45(2), 141. <https://doi.org/10.9744/dimensi.45.2.141-152>

IDENTIFIKASI SARANA DAN PRASARANA ARENA BERKUDA ALAZKA CILACAP

Biyandi Aji Nurgraha

Program Studi Arsitektur
Universitas Muhammadiyah Surakarta
d300180076@student.ums.ac.id

Syamsudin Raidi

Program Studi Arsitektur
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Syamsudin.Raidi@ums.ac.id

ABSTRAK

Arena Berkuda Alazka Cilacap merupakan kepemilikan swasta dari Sekolah Menengah Pertama (SMP) Al-Azhar Cilacap. Pada dasarnya arena berkuda ini diperuntukan untuk ekstrakurikuler murid sekolah tersebut, tetapi juga dapat digunakan untuk umum dan latihan memanah. Permasalahan yang ada pada Arena Berkuda Alazka adalah kurangnya daya tarik masyarakat dan minim perhatian pada pemilik arena. Alasan itu menjadi kekhawatiran terhadap keselamatan dan kesehatan kuda pada arena tersebut. Arena Berkuda Alazka sebenarnya bisa dioptimalkan kualitasnya, bahkan dapat berpotensi menjadi tempat ikonik karena tempat tersebut hanya satu-satunya di Kabupaten Cilacap. Metode yang akan digunakan dengan mengidentifikasi sarana dan prasarana yang ada di Arena Berkuda Alazka. Eksperimen tersebut menganalisis apa saja permasalahan dan daya tarik yang bisa ditonjolkan. Selain itu, juga dilakukan observasi lapangan untuk mendapatkan data agar menjadi bahan acuan penelitian, serta melakukan pengukuran di lapangan agar mendapatkan hasil ukur yang nyata untuk mendukung identifikasi sarana dan prasarana arena berkuda alazka. Gambaran hasil yang di peroleh adalah mendapatkan hasil identifikasi secara menyeluruh dan maksimal agar dapat menjadi sebuah acuan untuk mendesain objek Arena Berkuda Alazka agar lebih bisa mengoptimalkan sarana dan prasarana.

KEYWORDS:

Arena Berkuda; Cilacap; Identifikasi; Sarana; Prasarana

PENDAHULUAN

Arsitektur atau ilmu bangunan yaitu seni yang dilakukan oleh setiap individu untuk mengimajinasikan diri dan ilmu mereka dalam merancang bangunan. Makna yang lebih luas, arsitektur mencakup merancang dan membangun keseluruhan lingkungan binaan, mulai dari level makro yaitu perencanaan kota, perancangan perkotaan, arsitektur lanskap, hingga level mikro yaitu desain bangunan, desain interior dan desain produk.

Sebagai cabang olahraga, berkuda pertama kali dipertandingkan pada olimpiade tahun 1900. Meski sempat ditiadakan di olimpiade berikutnya, pada tahun 1912 berkuda kembali dipertandingkan sampai sekarang. Berkuda adalah satu-satunya cabang olahraga di olimpiade yang dimana pria dan wanita berkompetisi dengan setara. Selain itu berkuda satu-satunya 36 cabang olahraga yang melibatkan binatang. Federasi internasional dari cabang olahraga berkuda adalah FEI (*Fédération Équestre Internationale*) sedangkan federasi

berkuda nasional adalah PORDASI (Persatuan Olahraga Berkuda Seluruh Indonesia).

Salah satu contoh bangunan yang dimaksud adalah arena berkuda. Arena berkuda yang ada di Kabupaten Cilacap yaitu Arena Berkuda Alazka. Kepemilikan arena tersebut atas nama SMP Al-Azhar, yang digunakan untuk kegiatan ekstrakurikuler dan dibuka pula untuk umum dan olahraga memanah. Fasilitas di arena tersebut sangat minim, contohnya tidak adanya lahan parkir, tidak tersedianya tribun penonton sehingga penonton tidak bisa menikmatinya, sehingga keamanan dan kenyamanan penonton menjadi kurang maksimal.



Gambar 1. Lokasi Alazka
(Sumber: Google Earth, 2021)

Arena berkuda Alazka terdapat pada Jl.Kalimantan, jalan alternatif tersebut sering mengalami kemacetan karena pengunjung sering menutup jalan tersebut saat ada acara latihan berkuda maupun memanah.



Gambar 2. Arena Berkuda Alazka
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2021)

Selain itu, keadaan kandang kuda yang tidak terawat berdampak negatif pada kondisi kesehatan kuda. Hal ini terjadi akibat pemilik yang kurang memberikan perhatian arena berkuda tersebut. Lapangan berkuda yang cenderung basah dan gembur juga dikhawatirkan menjadi sarang penyakit. Tidak adanya pembatas antara arena kuda dan penonton di luar lapangan sehingga dikhawatirkan penonton dapat memberikan makanan secara ilegal.

Berdasarkan hal-hal tersebut banyak aspek yang dapat dioptimalkan agar Arena Berkuda Alazka mampu menjadi daya tarik dan ikon dari Kabupaten Cilacap, khususnya Kecamatan Tegal Kamulyan. Guna mencapai hal di atas dan sebagai referensi acuan, maka perlu dilakukan komparasi dengan teori buku Data Arsitek Ernst Neufret Jilid 1.

Penelitian ini bersifat identifikasi sarana dan prasarana arena berkuda pada Alazka Cilacap apakah sudah sesuai dengan standar, dan mencari tau respon pengguna atau pelanggan melalui kuesioner yang akan di bagikan. Berdasarkan latar belakang di atas, beberapa rumusan masalah yang bisa disebutkan yaitu:

1. Apakah sarana dan prasarana yang ada sudah sesuai standar diidentifikasi melalui observasi yang akan dilakukan?
2. Apakah fasilitas penunjang arena berkuda Alazka Cilacap sudah sesuai dengan standar desain dan nyaman untuk digunakan?
3. Bagaimana respon pengguna Alazka Cilacap selama berlangganan pada tempat tersebut?

Metode penelitian ini ditujukan untuk mengidentifikasi sarana dan prasarana arena

berkuda dengan cara wawancara, observasi, dan studi komparasi teori.

KAJIAN PUSTAKA

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, sarana adalah segala sesuatu yang bisa dipakai sebagai alat untuk mencapai maksud atau tujuan. Prasarana adalah segala sesuatu yang merupakan penunjang utama terselenggaranya suatu proses usaha yang berhubungan dengan benda-benda yang tidak bergerak seperti ruang, gedung, tanah, dan kantor.

Menurut Yuwono (2008), sarana adalah segala hal yang bisa digunakan sebagai alat untuk mencapai maksud dan tujuan yang meliputi perabotan dan peralatan yang diperlukan sebagai kelengkapan setiap ruangan atau gedung dalam menjalankan fungsinya untuk meningkatkan kualitas dan hubungan hasil layanan dan produknya.

Prasarana adalah segala kelengkapan dasar fisik suatu kawasan lingkungan kota atau wilayah yang memungkinkan ruang tersebut bisa berfungsi sebagaimana mestinya. (Grigg, 1988)

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, arena merupakan bidang yang menjadi tempat bersaing, berjuang, dan sebagainya. Definisi menurut kamus bahasa resmi Bahasa Indonesia definisi dari Berkuda adalah mempunyai kuda atau menunggang kuda (<http://artikata.com>, 2016). Pacuan kuda adalah olah raga berkuda yang sudah ada sejak berabad-abad yang lalu. Kuda dilatih untuk berpacu menuju garis akhir (finish) melawan peserta lain (Wikipedia, 2016).

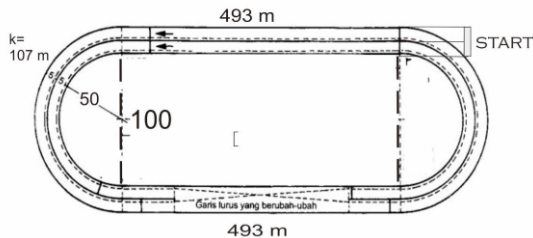
Equestrian atau berkuda adalah suatu olahraga yang menuntut suatu variabel tertentu antara lain keterampilan, kebugaran fisik, dan penerapan teknik-teknik berkuda walaupun barangkali tidak terlalu di tekankan kepada atlet (Churchild, 1993). Atlet dibina berdasarkan minatnya, keterampilan dan kesungguhannya, sementara kuda dikembangkan melalui pemasukan kuda dari luar negeri atau dternakkan di dalam negeri (Soekotjo, 2005).

Berdasarkan standar arena berkuda mengacu pada buku Data Arsitek (Neufret Jilid 1, 1996) harus memiliki beberapa aspek, diantaranya:

1. Lintasan/ *Track* Pacu

Track Pacu adalah jalur melingkar berbentuk oval sebagai jalur pacu kuda. Landasan bervariasi, ada yang tanah rumput, tanah basah maupun pasir. Sesuai aturan PORDASI, kuda lari mengelilingi *track* dengan arah searah jarum jam (ke kanan). *Track* dibatasi oleh dua garis pembatas yaitu bagian

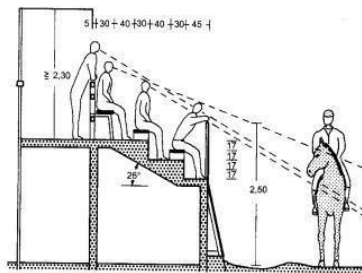
dalam dan bagian luar, sementara untuk standar track pacu nasional yaitu memiliki panjang track 1200 m dan lebar 16 m dengan jari-jari minimum 50 meter. Berdasarkan data panjang lintasan dan jari-jari, maka dapat diilustrasikan track pacu yang memenuhi standar yaitu:



Gambar 3. Track Lintasan Kuda
(Sumber: PORDASI, 2018)

2. Tribun

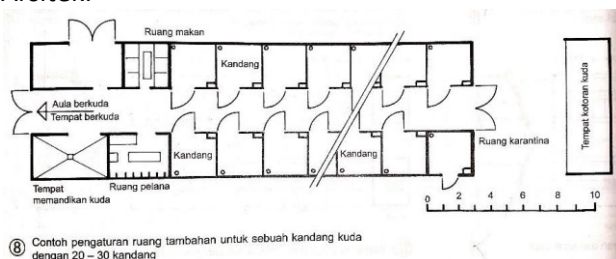
Tribun berfungsi sebagai tempat pengunjung untuk menonton perlombaan atau pelatihan berkuda dengan aman dan nyaman. Sistem tempat duduk yang semakin jauh jarak penonton dengan lapangan berkuda maka semakin tinggi pula kursi tempat untuk menonton dan begitupun sebaliknya.



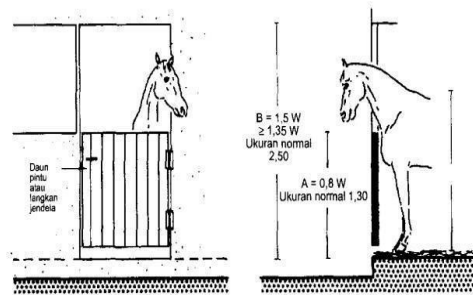
Gambar 4. Standar Tribun
(Sumber: Neufert, 1996)

3. Kandang Kuda

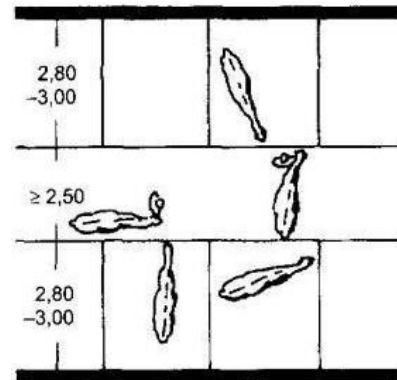
Kandang kuda dibutuhkan sebagai tempat tinggal kuda dan bersiap untuk digunakan berkuda bagi pengunjung. Menurut Dinas Pengawasan Teknik dan Pembangunan Area Peternakan, kandang untuk pacuan kuda disarankan menggunakan kandang terpisah. Apabila menggunakan kandang gabungan, maka kuda sulit untuk bergerak karena keterbatasan ukuran kandang. Berikut ini beberapa standar kandang kuda menurut Ernst Neufret dalam buku Data Arsitek.



Gambar 5. Denah Kandang Kuda
(Sumber: Neufert, 1996)



Gambar 6. Standar Ukuran Pintu Kandang
(Sumber: Neufert, 1996)

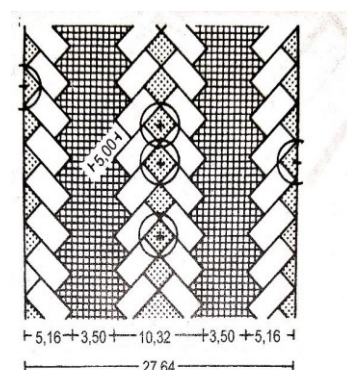


Gambar 7. Standar Kandang Kuda
(Sumber: Neufert, 1996)

Mengacu pada buku Data Arsitek (Neufret, Jilid 1,1996) adapun standar dalam fasilitas penunjang sebagai berikut:

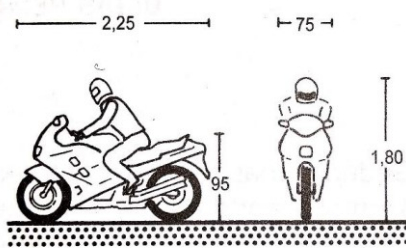
1. Parkir

Untuk melakukan perjalanan yang cukup jauh atau menuju ke suatu tempat bisa dengan menggunakan alat transportasi. Misalnya menggunakan mobil atau motor. Sehingga dibutuhkan area parkir untuk mewadahi pengunjung yang datang menggunakan transportasi pribadi. Berikut beberapa standar pada area parkir.

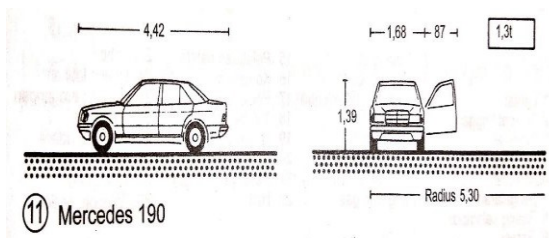


⑧ Parkir hanya dengan arah lalu lintas (tempat untuk pengembangan)

Gambar 8. Standar Ukuran Parkir
(Sumber: Neufert, 1996)



② Motor

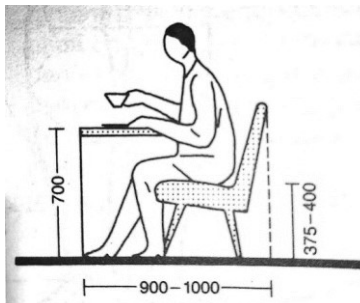
Gambar 8. Standar Ukuran Motor
(Neufert, Data Arsitek Jilid 1, 1996)

⑪ Mercedes 190

Gambar 9. Standar Ukuran Mobil
(Sumber: Neufert, 1996)

2. Ruang Istirahat

Beristirahat adalah kebutuhan bagi setiap manusia yang ada, istirahat sebagai kebutuhan yang wajib terpenuhi ketika sedang melakukan suatu kegiatan. Berikut ini beberapa standar ruang istirahat menurut buku Data Arsitek antara lain:

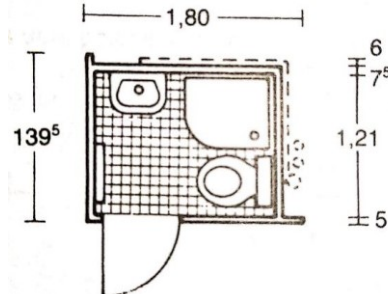
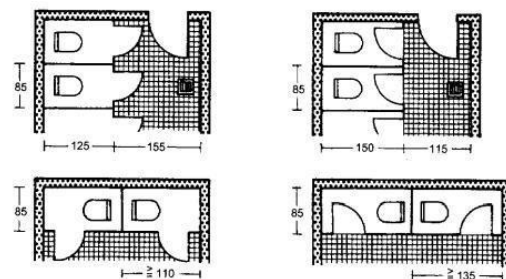
Gambar 10. Standar Orang Makan dan Minum
(Sumber: Neufert, 1996)

3. Toilet

Tahun 2004 lalu, Kementerian Negara Pariwisata dan Kebudayaan mengeluarkan standar yang harus dipatuhi toilet umum, dalam hal ini "fasilitas sanitasi yang mengakomodasi kebutuhan membuang hajat yang digunakan oleh masyarakat umum, tanpa membedakan usia maupun jenis kelamin dari pengguna tersebut". Standar tersebut antara lain:

- Ruang untuk buang air besar (WC) panjang 80-90 cm, lebar 150-160 cm, tinggi 220-240 cm.
- Sirkulasi udara mempunyai kelembaban 40 – 50 %.

- Sistem pencahayaan toilet umum dapat menggunakan pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Iluminasi standar 100 – 200 lux.
- Dinding, ubin keramik yang dipasang sebagai pelapis dinding, gypsum tahan air atau bata dengan lapisan tahan air.

Gambar 11. WC dengan Bak Air
(Sumber: Neufert, 1996)Gambar 12. WC tanpa Bak Air
(Sumber: Neufert, 1996)

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Peneliti melakukan langkah-langkah berupa merumuskan data, mengumpulkan data, memproses data, menganalisa, dan mengevaluasi. Metode pendekatan memakai metode wawancara, studi dokumen, dan metode komparasi teori.

1. Metode wawancara

Wawancara dilakukan dengan pemilik, pihak otoritas dari Alazka Stable, dan pengunjung. Metode wawancara ini mengambil sampel dengan narasumber dari 10 pengguna dan juga 2 orang dari pihak otoritas. Isi wawancara mencakup pendapat dan juga fakta perihal kenyamanan, keamanan, dan nilai-nilai kontekstualnya.

2. Metode observasi

Observasi dilakukan dengan pengumpulan data kualitatif, berupa mengunjungi langsung objek penelitian dan melakukan pengumpulan data untuk mendapatkan hasil permasalahan lapangan secara langsung.

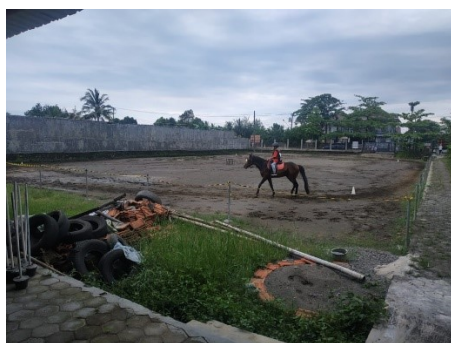
3. Metode komparasi teori

Metode komparasi adalah suatu metode yang digunakan untuk membandingkan data-data yang ditarik ke dalam konklusi baru. Komparasi sendiri dari bahasa Inggris, yaitu *compare*, yang artinya membandingkan untuk menemukan persamaan dari kedua konsep atau lebih.

Metode ini dipilih agar mendapatkan sebuah konklusi dengan cara membandingkan sarana dan prasarana yang sesuai dengan standar. Studi komparasi ini mengambil pada buku Data Arsitek Ensrt Neufret Jilid 1.

Fokus dalam penelitian ini ialah melakukan kajian analisis sarana dan prasana terhadap Alazka Stable yang berdasarkan penelitian belum memenuhi syarat ketentuan buku Data Arsitek Ensrt Neufret Jilid 1 dengan baik dan buku tersebut bisa menjadi suatu acuan dalam mendesain arena berkuda dan kandang kuda yang sesuai standar.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 13. Alazka Stable Cilacap
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2021)

Setelah peneliti melakukan observasi lapangan secara langsung pada arena berkuda Alazka memiliki fasilitas wisata edukasi. Fasilitas wisata edukasi tersebut diantaranya:

1. Pelatihan berkuda

Area pelatihan berkuda berada di lintasan pacuan kuda. Pelatihan didampingi oleh pelatih profesional. Pengunjung anak-anak maupun dewasa bisa berkesempatan untuk mengelilingi lintasan arena berkuda dengan aman.

2. Lompat rintang (*jumping*)

Rintangan lompat tinggi, contohnya *vertical*, *upright*, *wall*, dengan tinggi maksimal 1,60 m, lompat jauh (*water jump*) dengan lebar 2,5 m sampai 4,5 m dan tinggi-jauh (*oxer*, *triple-bar*) tinggi maksimal 1,60 m, lebar maksimal 2 m dan 2,20 m, dan rintangan-rintangan tersebut dapat berdiri sendiri atau digabungkan dalam kombinasi yang terdiri dari dua sampai tiga rintangan dengan jarak.

3. Pertunjukan kuda

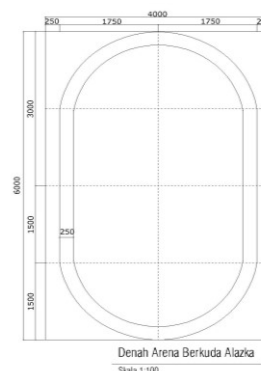
Pertunjukan kuda yang dilakukan merupakan salah satu cabang olahraga berkuda yaitu "Tunggang Serasi". Pertunjukan ini dilakukan oleh beberapa atlet kuda Tunggang Serasi. Pertunjukan dilakukan di area yang dikhususkan untuk pertunjukan, sehingga wisatawan dapat menikmati pertunjukan dengan nyaman. Arena berkuda Alazka juga memiliki sarana dan prasarana kandang kuda sebagai berikut:



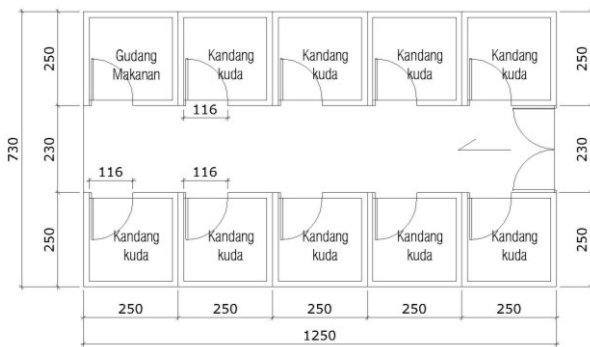
Gambar 14. Kandang Kuda Alazka
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2021)



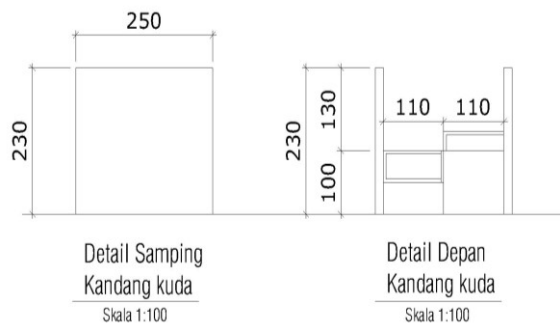
Gambar 15. Kondisi Kandang Kuda Alazka
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2021)



Gambar 16. Denah Arena Berkuda Alazka
(Sumber: Dokumen Peneliti, 2021)



Gambar 17. Denah Kandang Kuda Alazka
(Sumber: Dokumen Peneliti, 2021)



Gambar 18. Detail Kandang Kuda Alazka
(Sumber: Dokumen Peneliti, 2021)

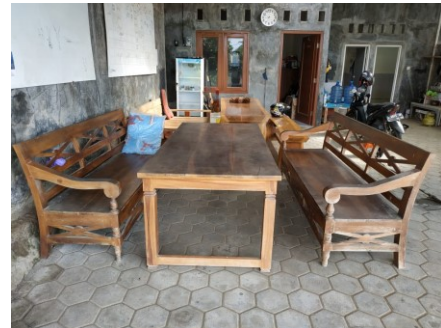
Berdasarkan hasil penelitian mengenai sarana dan prasarana yang ada pada arena berkuda Alazka dibandingkan dengan teori pada buku Data Arsitek Ensrer Neufret Jilid 1 bahwa fasilitas masih belum sesuai dengan teori. Hal tersebut berupa ukuran desain arena berkuda dan kandang kuda. Selisih kandang kuda Alazka dengan teori yang dilihat pada gambar 14, untuk ketinggian pintu 110 cm sedangkan teori 130 cm. Selain itu, pada arena berkuda juga belum memenuhi standar, lebar dan panjang dilihat pada gambar 12 dari arena berkuda Alazka 60 m x 40 m, Sedangkan pada teori 493 m x 50 m.

Peneliti mendapatkan hasil dari hasil observasi mengenai fasilitas penunjang Alazka Cilacap sebagai berikut:



Gambar 19. Lahan Parkir
(Sumber: Dokumen Peneliti, 2021)

Lahan parkir pada Alazka Cilacap masih menggunakan trotoar pejalan kaki yang sehingga mengganggu aktivitas pejalan kaki di sepanjang Jalan Kalimantan tersebut.



Gambar 20. Tempat Istirahat
(Sumber: Dokumen Peneliti, 2021)

Tempat Istirahat bagi pengunjung sudah memenuhi standar yang dimana ketinggian dimensi meja 70 cm dan kursi 40 cm.



Gambar 21. Toilet dan WC
(Sumber: Dokumen Peneliti, 2021)

Toilet pada Alazka Cilacap memiliki ukuran yang sudah sesuai standar memiliki dimensi 180 cm x 140 cm, namun sayangnya kebersihan toilet tersebut yang kurang terawat dan menjadi sarang penyakit.

Berdasarkan hasil dari wawancara yang telah dilakukan peneliti kepada 10 pengguna Alazka Stable. Hal yang ditanyakan mengenai nilai-nilai kontekstual kenyamanan dan fasilitas yang ada selama berlangganan tempat tersebut kurang lebih 2 tahun. Peneliti membuat rangkuman dalam bentuk kuesioner. Aspek kontekstual yang ditanyakan peneliti terhadap responden, antara lain:

1. Tingkat kenyamanan pada arena
2. Respon terhadap fasilitas arena
3. Respon terhadap keamanan dan keselamatan saat berkuda pada arena

4. Respon terhadap kualitas arena berkuda pada arena
5. Respon terhadap kualitas kandang kuda

Tabel 1. Hasil Responden Alazka Stable

NO	Kategori Kepuasan	Puas	Tidak Puas
1	Kepuasan Terhadap Kenyamanan Arena	4	6
2	Kepuasan Terhadap Fasilitas Arena	4	6
3	Kepuasan Terhadap Keamanan Arena	3	7
4	Kepuasan Terhadap Kebersihan Arena	3	7

(Sumber: Dokumen Peneliti, 2021)

Hasil responden pengunjung Alazka terbilang cukup rendah dikarenakan beberapa aspek yang belum memenuhi kriteria dari standar sarana dan prasarana Arena berkuda. Konsep wisata edukasi dari Alazka pun terbilang belum mampu mengedukasi pengunjung dikarenakan sarana dan prasarana yang terbatas, kondisi lingkungan yang buruk yang dapat dibuktikan dengan kandang kuda yang tidak terurus dengan layak sehingga tidak sesuai dengan standar dan mengancam kesehatan kuda tersebut.

Arena berkuda Alazka juga belum memenuhi standar yang ada, tekstur tanah yang gembur dan berbatu juga bisa membahayakan kuda. Kondisi lapangan setelah hujan juga menjadi permasalahan baru karena lapangan tidak bisa dipakai dan kegiatan wisata pun terpaksa dihentikan total sampai arena bisa digunakan kembali.

Gambar 22. Tekstur Tanah Arena Berkuda
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

Kesehatan lingkungan dan pengolahan limbah kuda pun belum bisa teroganisir dengan baik sehingga menimbulkan limbah dan penyakit bagi kuda. Salah satunya adalah penyakit kolit atau biasa disebut dengan penyakit masuk angin. Hal tersebut dapat membahayakan kuda bahkan mengancam nyawa kuda tersebut.

Gambar 23. Pengolahan Limbah feses Kuda
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian setidaknya kita dapat mengambil petunjuk:

1. Kurangnya minat olahraga berkuda yang dianjurkan oleh nabi Muhammad SAW pada khususnya kabupaten Cilacap, Jawa Tengah.
2. Potensi yang ada pada Alazka Cilacap melalui kuesioner yang dibagikan kepada pengunjung yang dapat terbilang rendah, belum bisa dimaksimalkan karena fasilitas yang kurang memadai, begitu pula dengan kebersihan lingkungan berkuda dan kandang kuda.
3. Sarana dan prasarana belum memenuhi standar yang ada dilihat dari hasil komparasi teori yang dilakukan dengan buku Data Arsitek Ensrt Neufret Jilid 1, sehingga kondisi yang ada dapat membahayakan pengguna maupun kuda di Alazka Cilacap.
4. Saran untuk Alazka Cilacap adalah pengelolaan kenyamanan bagi sarana dan prasarana kandang kuda dan arena berkuda harus sesuai dengan standar yang ada.
5. Saran yang ditawarkan terhadap pengolahan limbah feses kuda untuk menjadi pupuk organik yang diolah terlebih dahulu dan dapat dijual kembali untuk biaya operasional lainnya. Pengolahan limbah tersebut dapat menjadi bahan untuk konsep wisata edukasi sehingga dapat menambah ilmu dan wawasan baru bagi pengunjung wisatawan Alazka Cilacap.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Khairil. (2021). Survei Ketersediaan Sarana Dan Prasarana Olahraga Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Pada Sma Se- Kecamatan Nanga Pinoh.
- Fachrudin, Syah. (2019). *Pemanfaatan Kotoran Kuda Sebagai Bahan Dasar Pembuatan Pupuk di Desa Binoh Burneh Madura*. Program Studi

Ilmu Kelautan Fakultas Pertanian Universitas
Trunojoyo Madura.

Neufert, E. (1996). *Data Arsitek Jilid 1*. Jakarta:
Erlangga.

Ulmia, Nahda. (2017). *Pusat Equestrian Di
Jeneponto Dengan Konsep Futuristik: Program
Sarjana Arsitektur Jurusan Teknik Arsitektur
Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas Islam
Negeri Alauddin Makassar*

Wangsit, Andri (2019). Peraturan Pacuan PORDASI
no.5/KK/KP/2003

Yuwono, (2008). Pengertian Sarana dan Prasarana
Menurut Para Ahli. Diakses dari
[https://pengertianmenurutparaahli.org/penger
tian-sarana-dan-prasarana-menurut-para-ahli/](https://pengertianmenurutparaahli.org/pengertian-sarana-dan-prasarana-menurut-para-ahli/).

KAJIAN KONSEP ARSITEKTUR PERILAKU SEKOLAH LUAR BIASA TUNANETRA (STUDI KASUS: SLB NEGERI A PAJAJARAN, BANDUNG)

Octavia Nur Aulia

Program Studi Arsitektur
 Universitas Muhammadiyah Surakarta
 d300180079@student.ums.ac.id

Syamsudin Raidi

Program Studi Arsitektur
 Universitas Muhammadiyah Surakarta
 Sr288@ums.ac.id

ABSTRAK

Sarana dan Prasarana merupakan faktor penting dalam keberhasilan suatu Pendidikan. Setiap anak memiliki hak mendapatkan Pendidikan tidak dapat dibedakan oleh status sosial, fisik, maupun status ekonomi. Namun tidak semua anak dapat disamakan dalam lingkungan pendidikan sehingga setiap sekolah memiliki karakter system Pendidikan berdasarkan keadaan dan kebutuhan siswa. Pada anak berkebutuhan khusus sarana dan prasara sebagai media Pendidikan berbeda dari sekolah pada umumnya. Sekolah luar biasa tunanetra adalah wadah Pendidikan untuk anak yang memiliki kesulitan pada indra penglihatan. Dibutuhkan sarana Pendidikan khusus yang layak untuk dapat memadahi aktivitas pembelajaran. Aktivitas tersebut akan meninggalkan jejak fisik sesuai dengan fasilitas yang tersedia pada lingkungan dan menentukan pola perilaku sebagai respon mobilitas kebutuhan anak. Penelitian menerapkan metode kualitatif deskriptif yaitu peneliti mengamati lingkungan fisik sekolah dan respon membentuk pola perilaku anak. Untuk memperkuat data, peneliti melakukan pengukuran kesesuaian bangunan fisik terhadap pendekatan kebutuhan Pendidikan tunanetra. Hasil yang diperoleh berupa data fasilitas yang tersedia di lingkungan ruang dalam dan ruang luar sekolah. Dari data yang diperoleh disimpulkan sarana dan prasarana Pendidikan tidak layak sehingga membentuk perilaku siswa tunanetra harus menyesuaikan keadaan lingkungan fisik sekolah.

KEYWORDS:

Perilaku; Sekolah Luar Biasa; tunanetra; sarana prasarana

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu hak setiap warga negara dimana setiap anak usia dini wajib belajar 12 tahun. Hak mendapatkan Pendidikan tidak dapat dibedakan oleh status sosial, keadaan fisik, maupun status ekonomi kewajiban yang harus dilaksanakan setiap warga negara dan dibiayai oleh pemerintah sebagaimana telah dijelaskan dalam UUD 1945 Pasal 31. Setiap sekolah memiliki karakter system Pendidikan berdasarkan kebutuhan siswa. Sekolah berkebutuhan khusus merupakan wadah Pendidikan anak-anak yang memiliki keterbatasan/keluarbiasaan pada fisik, psikis, sosial, maupun mental- intelektual.

Fasilitas Pendidikan baik dan *therapy* terhadap anak berkebutuhan khusus perlu klasifikasi berdasarkan pengelompokan anak berkebutuhan khusus agar penanganan memperoleh hasil sesuai dan optimal kebutuhan setiap anak. Spektrum konsep anak berkebutuhan khusus lebih luas dibandingkan dengan anak luar biasa. Penelitian

didasari untuk mengetahui perilaku lingkungan terhadap jejak fisik arsitektur. Metode *kualitatif* untuk mengetahui arsitektur perilaku yang mempengaruhi analisis rancangan perilaku manusia di suatu lingkungan, menyesuaikan aktivitas sesuai dengan kebutuhan dan fasilitas.

Pemerintah Bandung telah menyediakan Pendidikan untuk anak berkebutuhan khusus, Bandung telah dideklarasif menjadi kota Pendidikan inklusi, sekolah negeri dan swasta di Kota Bandung menerima anak berkebutuhan khusus tanpa terkecuali. Konsep sekolah inklusi adalah menyatukan semua anak dalam 1 ruang yang sama. Ditetapkan Teknik pelaksanaan PPDB inklusi sebagai penunjang Pendidikan inklusi disekolah dengan tiga jalur. Tiga Jalur tersebut yaitu afirmasi rawan, afirmasi non rawan, dan jalur berprestasi serta bakat istimewa. Selain itu, pemerintah kota Bandung juga memfasilitasi Pendidikan khusus lingkungan anak berkebutuhan khusus seperti Sekolah Luar Biasa.

Bandoengsche Blinden Instituut (Lembaga Rumah Buta Bandung) yang sekarang menjadi SLB Negeri A kota Bandung merupakan sekolah penyelenggaraan pendidikan khusus tunanetra. Melihat fasilitas Pendidikan anak berkebutuhan khusus masih sering disamakan dengan Pendidikan anak pada umumnya, perlu diakan penelitian ini. SLB Negeri A Pajajaran sebagai salah satu sekolah tertua dan terbesar di Indonesia bahkan di Asia Tenggara memfasilitasi Pendidikan anak berkebutuhan khusus sebagai studi kasus penelitian untuk mengetahui kelayakan standar sarana dan prasarana ruang pada sarana Pendidikan khusus. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana kondisi SLB Negeri A Pajajaran dan bagaimana pengaruh pola perilaku anak berkebutuhan khusus terhadap aktivitas ruang kelas yang ada.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang diangkat pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kondisi ruang di SLB Negeri A Pajajaran terhadap pengaruh proses belajar anak berkebutuhan khusus tunanetra?
2. Bagaimana pendekatan konsep arsitektur perilaku terhadap fasilitas sekolah anak berkebutuhan khusus tunanetra?

Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dari penjabaran pada rumusan masalah sebagai berikut :

1. Mengetahui kondisi kelayakan ruang di SLB Negeri A Pajajaran terhadap pengaruh proses belajar anak berkebutuhan khusus tunanetra.
2. Mengetahui pendekatan aspek konsep arsitektur perilaku terhadap fasilitas sekolah berkebutuhan khusus tunanetra.

Manfaat Penelitian

Memberikan informasi terkait faktor dan kebutuhan pelaksanaan pembelajaran di sekolah berkebutuhan khusus secara konsep arsitektur perilaku terhadap karakteristik kelompok anak berkebutuhan khusus tunanetra.

TINJAUAN PUSTAKA

Arsitektur Perilaku dan Lingkungan

Studi perilaku-lingkungan dalam arsitektur tidak hanya melihat tentang fungsi dasar perencana, namun juga mempertimbangkan psikologi dari pengguna. Bagaimana pandangan pengamat terhadap keragaman budaya, kebutuhan manusia

sebagai makhluk sosial, dan makna simbol bangunan. Adanya arsitektur dibangun untuk memenuhi kebutuhan manusia baik secara jasmani dan rohani agar membentuk keseimbangan. Dalam arsitektur dan lingkungan mempengaruhi pola perilaku bagaimana manusia bersikap yang membentuk diri manusia.

Menurut Haryadi, B.Setiawan dalam bukunya *Arsitektur, Lingkungan dan Perilaku 2014* menyatakan bahwa perilaku merupakan pendekatan arsitektur yang menekankan hubungan dialektik antara sebuah ruang dengan manusia dan masyarakat yang memanfaatkan atau menempati ruangan tersebut. Arsitektur perilaku menjelaskan hubungan antar tingkah laku manusia dengan lingkungan yang ditempati manusia. Ada dua aklimatisasi antara tingkah laku manusia dengan lingkungan yaitu :

1. Tingkah laku menyesuaikan dengan lingkungan
Perubahan tingkah laku manusia menyesuaikan keadaan lingkungan, sifat manusia yang belajar dari pengalaman mendorong untuk mengikuti keadaan lingkungan disekitar tempat tinggal. Manusia secara sadar maupun tidak sadar dilatih dan belajar beradaptasi dengan lingkungan baru.
2. Lingkungan menyesuaikan dengan tingkah laku
Usaha untuk memanipulasi lingkungan agar sesuai dengan keadaan yang diinginkan. Tahap yang dilakukan dengan merancang lingkungan melibatkan tingkah laku mendesain.

Aspek Evaluasi Purna Huni

Menurut Preiser dan Kawan-kawan (1998) EPH merupakan evaluasi bangunan dengan proses sistematis dan mendetail pada bangunan yang sudah dioperasikan. Terdapat tiga elemen evaluasi peromansi bangunan yaitu :

1. Aspek Fungsional
Aspek fungsional merupakan aspek seni dan ilmu berkaitan dengan pengorganisasian dimana komponen struktural dari perencanaan, penerapan, pengendalian agar mobilitas bekerja optimal. Pengorganisasian diharapkan mendapatkan kepuasan dari kinerja fungsional gedung tersebut.
2. Aspek Teknik
Aspek yang menjadi latar belakang aktivitas dalam suatu gedung. Aspek meliputi fasilitas pengguna disediakan untuk berjalannya fungsi bangunan.

3. Aspek perilaku

Pengguna bangunan mengharapkan kepuasan dari performa yang menghubungkan aktivitas dan kondisi lingkungan fisik. Aspek perilaku terdiri dari orientasi lingkungan, gambaran lingkungan, privasi, komunikasi interaksi, propinkuitas, dan kognisi (preiser dkk. 1988).

SLB A (Sekolah Luar Biasa Tunanetra)

Sekolah luar biasa Tunanetra atau SLB A merupakan layanan dasar akses Pendidikan yang diperuntukan untuk anak berkebutuhan khusus yang difokuskan pada hambatan penglihatan. Sekolah luar biasa adalah lembaga yang diarahkan untuk tujuan mencapai kebutuhan Pendidikan dengan karakter tersendiri berbeda dengan sekolah pada umumnya.

Undang-undang No. 8 Tahun 2016 tentang Penyandang Disabilitas, pada Pasal 10 poin D menjelaskan penyandang disabilitas memiliki hak pendidikan sebagai peserta didik untuk mendapatkan akomodasi yang memenuhi kelayakan.

Standar sarana dan prasarana sekolah berkebutuhan khusus Berdasarkan peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 33 Tahun 2008:

1. Buku pegangan sebagai referensi dan rujukan mencari data atau informasi.
2. Alat mesin kantor dan peralatan tambahan untuk mendukung proses pembelajaran siswa di sekolah.
3. Lahan sebagai prasarana diantaranya meliputi bangunan, lahan praktik, penunjang dan taman.
4. Ruang kelas sebagai ruang pembelajaran teori dan praktik.
5. Ruang pembelajaran khusus sebagai pelaksanaan terapi atau intervensi sesuai jenis ketunaan dengan mekanisme ruang terbuka dan tertutup.
6. Ruang Orientasi dan Mobilitas (OM) sebagai ruang melatih fisik seperti latihan keterampilan gerak, postur, gaya jalan, dan olahraga.
7. Ruang Bina Wicara sebagai tempat latihan wicara peserta didik dengan gangguan bicara.
8. Jumlah Rombongan belajar yaitu total peserta didik terdaftar pada satu kesatuan kelas.
9. Kapasitas 5 sampai 8 peserta didik setiap kelas.
10. Luas ruang kelas 3 m² /peserta didik, rombongan belajar peserta didik kurang dari 5 siswa luas ruang 15m².
11. Luas ruang kelas minimum 3 m.
12. Akses ruang kelas harus efektif dan mudah untuk anak berkebutuhan khusus.

13. 2 pengawas dan maksimal 4 peserta didik dalam satu ruang kelas.

14. Ruang kelas memiliki sirkulasi gerak minimal 1.5 – 2 m dengan ketinggian ruang minimum 2,5 m.

Tunanetra

Smith J. David (2006:241) mengemukakan bahwa berdasarkan definisi edukasional sebagai layanan Pendidikan anak yang memiliki kelainan penglihatan. Anak dengan kekurangan kemampuan fungsi penglihatan sebagai *partially seeing* dan *totally blind*. Adapun kebutuhan Pendidikan bagi penyandang tunanetra diantaranya :

- a. Braille sebagai media bacaan maupun tulisan.
- b. *Keyboarding system*
- c. *Calculation Aids* sebagai alat bantu menghitung tunanetra
- d. *Optical-to-Tactile Coverter (Optacon)* sebagai mesin alat mengubah materi menjadi pola-pola getaran di ujung jari pemakai.
- e. *Kurzweil Reading Machine* sebagai alat baca yang mengubah tulisan menjadi bentuk suara.
- f. Buku yang dapat bersuara
- g. Teknologi Komputer dapat mengeluarkan dalam bentuk braille maupun cetak, pelajaran menggunakan program JAWS.
- h. Pelatihan Orientasi dan Mobilitas menggunakan pemandu secara orang, anjing, tongkat, dan alat.

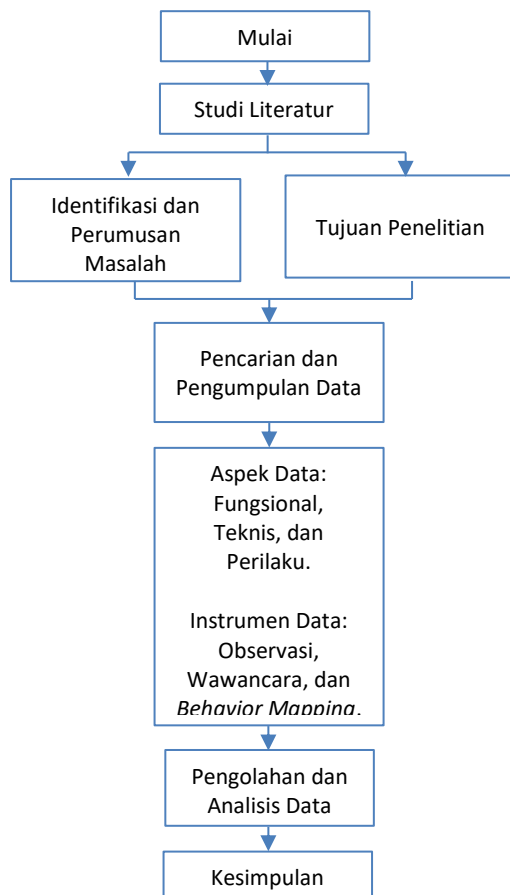
METODELOGI PENELITIAN

Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskripsi dimana penulis melakukan pencarian data dengan menggambarkan dan melukiskan fakta-fakta fenomena yang terjadi dilapangan.

Penelitian mengintegrasikan beberapa alat penelitian yaitu observasi, wawancara, dokumentasi secara *visual analysis* dan *videography*. Menggunakan klasifikasi jejak alami sehingga langkah mengumpulkan data tanpa intervensi oleh peneliti yang merupakan hasil dari pengamatan dan pengukuran standar fasilitas ruang dalam serta ruang luar sekolah, dokumentasi sebagai data visual agar dapat dianalisis. Penelitian deskriptif ini dilakukan dengan cara wawancara bersama salah satu pelaku bidang sarana prasarana sekolah.

Teknik analisis data dengan cara data yang terkumpul diuraikan, dikomparasi dan triangulasi. Hasil pengamatan dan pengukuran dianalisis

berdasarkan aspek fungsional dan aspek teknis, lalu analisis aspek perilaku respon dari kondisi sarana prasarana yang mempengaruhi pola perilaku tunanetra sebagai perancangan arsitektur sekolah luar biasa. Teknik triangulasi sumber menggunakan studi dokumentasi sebagai pendukung data yang telah dianalisis untuk memahami melalui pengalaman visual dan hasil analisis dari uraian data wawancara. Hasil akhir dapat memunculkan kesimpulan kelayakan sarana dan prasarana serta pola perilaku tunanetra berdasarkan media dan alat bantu di SLB Negeri A Pajajaran.



Gambar 1. Diagram Alir Tahapan Penelitian
(Sumber: Analisis Penulis, 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data



Gambar 2. Peta Lokasi SLB Negeri A Pajajaran
(Sumber: Google Earth, 2021)

Penelitian berlokasi di SLB Negeri A Pajajaran merupakan sekolah luar biasa tunanetra tertua di Asia tenggara dan terbesar di Indonesia. SLB Negeri A Pajajaran berlokasi di Jl. Pajajaran No.50, Pasir Kaliki, Kec. Cicendo, Kota Bandung, Jawa Barat 40171. Lokasi berada satu area dengan Balai Rehabilitasi Sosial Penyandang Disabilitas Netra (BRSPDSN). Waktu penelitian dilaksanakan sekitar akhir bulan November.

Menurut wicaksono (2018) manusia merupakan makhluk sosial akan selalu terikat dari aspek lingkungan. Kondisi yang ada pada SLB Negeri A Pajajaran, pola perilaku baik siswa maupun guru berkebutuhan khusus dipengaruhi oleh fasilitas bangunan dikarenakan menyesuaikan lingkungan. Pada penelitian ini difokuskan pada analisis fasilitas sekolah dan dikaji dalam konsep arsitektur perilaku untuk anak berkebutuhan khusus pada indra penglihatan. Beberapa pendekatan penelitian sesuai kebutuhan fasilitas anak berkebutuhan khusus yaitu terdiri dari: kondisi ruang dalam, Furniture, dan kondisi ruang luar.

Terdapat tiga jenjang Pendidikan di SLB Negeri A Pajajaran yaitu SDLB, SMPLB, dan SMALB. Waktu aktivitas belajar mengajar setiap jenjangnya berbeda-beda yaitu:

Tabel 1. Waktu Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar

Pendidikan	Waktu	
	Sebelum pandemi	Sesudah pandemi (daring dan PTMT)
SDLB	07.30 – 10.30 WIB	09.00 – 11.30 WIB
SMPLB	07.30 – 13.30 WIB	09.00 – 11.30 WIB
SMALB	07.30 – 14.30 WIB	09.00 – 11.30 WIB

Waktu belajar mengajar pada SLB Negeri A Pajajaran mengalami perubahan seiring pergeseran waktu dikarenakan menyesuaikan keterbatasan situasi pandemi yang sedang menggemparkan dunia. Pada saat dimulai melaksanakan pengumpulan data penelitian yaitu pertanggal 26 November 2021 telah dilakukan PTMT (Pertemuan Tatap Muka Terbatas) yang hanya digelar oleh SMALB dengan waktu aktivitas sama seperti kegiatan belajar mengajar daring.

Analisis Ruang Dalam

Dari hasil wawancara dengan salah satu bagian pelaku sarana dan prasarana sekolah, ketersediaan ruang didasari kegiatan belajar mengajar dan jumlah siswa setiap tahunnya. Kegiatan yang disediakan SLB Negeri A Pajajaran yaitu:

- Intrakulikuler

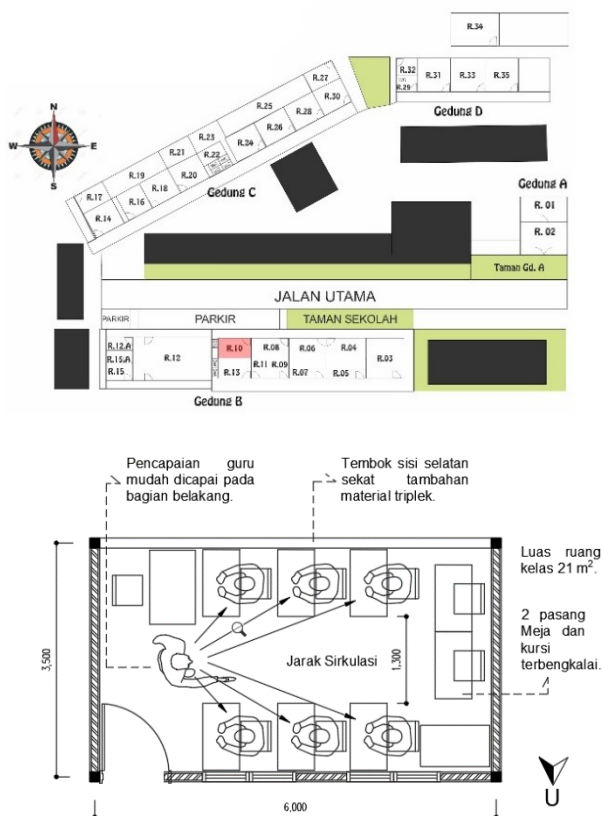
Kegiatan proses belajar mengajar di sekolah untuk menggapai tujuan minimal pelajaran pada sekolah baik sekolah umum maupun luar biasa dengan didasari struktur program kurikulum. Kegiatan intrakurikuler di SLB Negeri A Pajajaran mulai dari jenjang SD, SMP, dan SMA selayaknya sekolah pada umumnya mendapatkan mata pelajaran umum.

b. Ekstrakurikuler

Kegiatan yang dimaksudkan sebagai penunjang potensi minat bakat siswa. Pilihan yang disediakan mulai dari kegiatan literasi yaitu kegiatan baca cipta puisi. Seni yaitu terdiri dari band, tradisional, dan rampak gendang. Kegiatan olahraga yang berfokus pada olahraga khusus tunanetra (*goal ball*). Dan pilihan terakhir TIK, kegiatan berfokus pada bidang teknologi informasi komunikasi terhadap difabel tunanetra.

Dalam pembahasan data hasil pengamatan dan wawancara kegiatan belajar mengajar pada Ruang kelas SMALB yang digunakan untuk kegiatan intrakurikuler dan ekstrakurikuler yaitu :

A. Ruang Intrakurikuler Kelas 12 SMALB



Gambar 3. Posisi Letak Ruang dan Denah Ruang 10 Kelas 12 SMALB

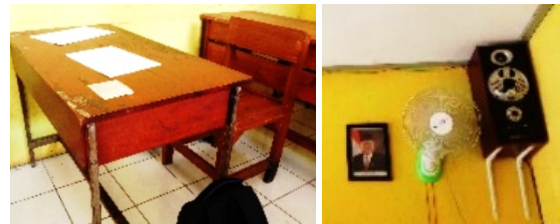
(Sumber: Analisis Penulis, 2021)

1. Berdasarkan Aspek Fungsional

Pada studi kasus sampel yang terpilih terlihat bahwa ruang 10 kelas 12 SMALB Tunanetra memiliki

luasan 21 m², Kapasitas dalam satu ruang kelas terdiri dari 6 peserta didik dan 1 tenaga pengajar. Maka dalam ruang kelas tidak sesuai standar karena rasio minimum luas satu ruang kelas adalah 3 m²/peserta didik. Ruang kelas 10 SMALB memiliki sirkulasi gerak 1,3 m didalam ruang kelas maka belum sesuai standar dengan acuan yaitu 1,5m – 2m. Akses masuk ruang kelas memiliki lebar pintu sebesar 90 cm dengan penggunaan warna abu-abu kontras terhadap warna dinding kuning.

2. Berdasarkan Aspek Teknis

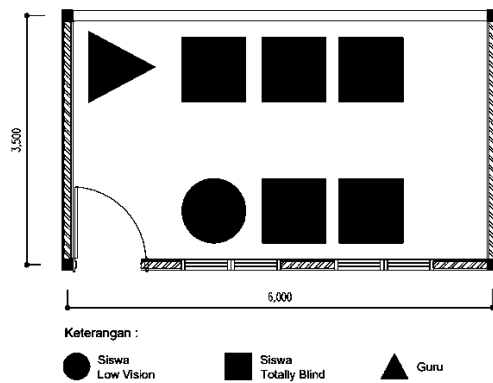


Gambar 4. Furniture Ruang 10 Kelas 12 SMALB
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

Pada ruang 10 kelas 12 SMALB Tunanetra sarana perabot yang ada meliputi kursi, meja, lemari, dan speaker. Dimana perabot dalam ruang kelas dalam keadaan kurang terawat dan dapat disimpulkan tidak layak. Pada sarana perabot meja dan kursi terdapat sudah goyang, memiliki warna coklat bermaterial kayu dengan sudut tajam yang tidak dapat merespon kegiatan siswa keterbatasan *totally blind* dan kurang aman digunakan oleh difabel tunanetra. Kondisi meja kayu tidak rata, memiliki jejak fisik berlubang bekas dari regret dan stilus yang digunakan siswa *totally blind*. Sarana meja dan kursi pada ruang kelas dirancang mudah untuk dipindahkan ditunjukan dengan pengubahan layout sesuai jumlah peserta didik setiap tahun dan posisi kebutuhan dalam diskusi belajar. Elemen yang mendominasi membantu proses belajar siswa tunanetra merupakan elemen auditori/bunyi/suara dengan menggunakan speaker sebagai media pendidikan dan tidak ada papan tulis, namun pada SLB Negeri A Pajajaran masih bersifat kondisional dimana proses belajar mengajar mengutamakan indera yang masih berfungsi.

3. Berdasarkan Aspek Perilaku





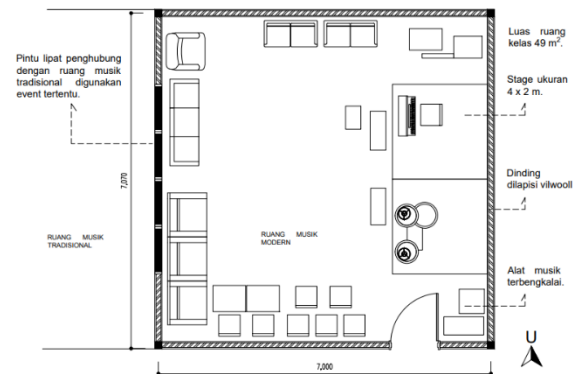
Gambar 5. Kondisi Aktivitas dan Penzonaan Ruang 10 Kelas 12 SMALB

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

Kondisi ruang 10 kelas 12 SMALB pencapaian tenaga pendidik dan peserta didik sudah cukup baik. Namun pada penataan layout ruang kelas belum efektif dikarenakan tidak adanya penataan zona penempatan anak gangguan *totally blind* maupun *low vision*. Pada setting zona ruang kelas siswa keterbatasan *low vision* masih dapat melihat jika ukuran, jarak, kontras, dan kapasitas cahaya yang didapat sesuai dibutuhkan. Siswa *low vision* berada didekat pintu namun masih mendapatkan pencahayaan yang kurang sehingga menggunakan flash HP pada saat pembelajaran di kelas sebagai alat bantu penglihatan. Sehingga yang terjadi pada anak *low vision* memungkinkan terjadinya penurunan dalam kemampuan penglihatan, perilaku yang terjadi menusuk-nusuk mata secara tidak sadar, memegang bagian kepala, dan sering menunduk mendekati objek.

B. Ruang Ekstrakurikuler Kelas Musik

1. Berdasarkan Aspek Fungsional



Gambar 6. Posisi Letak Ruang dan Denah Ruang Musik (Sumber: Analisis Penulis, 2021)

Pada studi kasus sampel yang terpilih terlihat bahwa ruang 3 yang berfungsi sebagai ruang musik memiliki luasan 49 m² dengan kapasitas pengguna dalam satu ruang musik terdiri dari 15 peserta didik dan 1 tenaga pengajar. Maka menyimpulkan dalam ruang musik belum sesuai acuan, ruang music haruslah berukuran 65-80 m² sehingga memiliki ruang sirkulasi yang cukup untuk pengguna kursi roda. Tidak ada jendela dan akses masuk ruang musik memiliki lebar pintu sebesar 1 m, seluruh bidang dinding pada ruangan dilapisi dengan vilwool/kain peredam suara berwarna hijau.

2. Berdasarkan Aspek Teknis



Gambar 7. Sarana Ruang musik SMALB (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

Pada ruang musik SMALB Tunanetra sarana perabot yang ada meliputi sofa, bangku, ac, cctv, speaker dan alat musik seperti mic, gitar, keyboard, drum, dan lampu standar reflektor. Dimana perabot pada ruang music dalam keadaan terawat dan dapat disimpulkan layak. Warna yang digunakan pada perabot yaitu menggunakan warna netral dimana kontras terhadap warna material dalam ruang. Elemen yang diperhatikan pada ruangan music untuk membantu komunikasi dan pencapaian pada proses pelajaran yaitu bunyi. Dari segi pencahayaan, penyebaran pencahayaan merata dan tidak silau berlebihan dikarenakan difokuskan oleh

pencahayaannya seutuhnya dengan total lampu ada 5 dari luas ruang.

3. Berdasarkan Aspek Perilaku



Gambar 8. Kondisi Aktivitas Ruang Musik SMALB
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

Kondisi ruang musik SMALB dalam pencapaian tenaga pendidik dan peserta didik sudah baik, tenaga pendidik dapat berkontak langsung dengan siswa karena penataan layout yang efektif. Tidak ada penzonaan anak gangguan *totally blind* dan *low vision*, elemen yang dimanfaatkan adalah bunyi sehingga respon perilaku anak didalam kelas dirancang agar mandiri dan menyesuaikan kebutuhan masing-masing anak.

Analisis Ruang Luar

Elemen ruang luar menjadi faktor penting dalam aksesibilitas sekolah luar biasa, elemen ini mempengaruhi difabel tunanetra dalam berperilaku terhadap pencapaian ke ruang kelas sebagai tempat yang dituju dan penunjang proses belajar mengajar diluar ruangan. Dalam pembahasan data hasil pengamatan, pengukuran, dan wawancara berdasarkan aspek fungsional dan aspek teknis terhadap perilaku kegiatan dari ruang luar sekolah luar biasa yaitu :

1. Aspek Fungsional Ruang Luar



Gambar 9. Pemetaan Zonasi Ruang
(Sumber: Analisis Penulis, 2021)

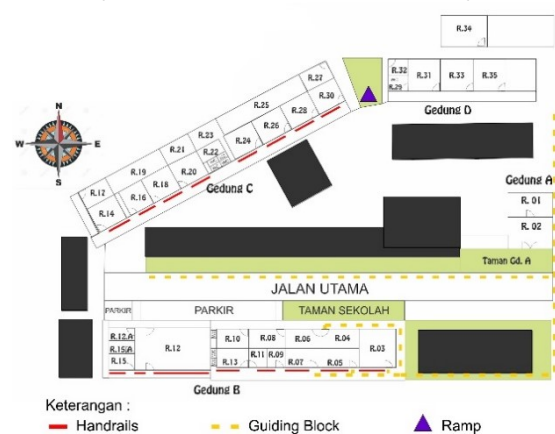
Dilihat dari gambar 9, SLB memiliki empat Gedung sebagai zona fungsi ruang yaitu terdiri dari gedung A, gedung B, gedung C, dan gedung D. Terdapat koridor berkontur yang menghubungkan antara gedung C dan Gedung D diselesaikan dengan ramp tanpa guiding block dan material lantai berpotensi licin jika basah sehingga kurang aman digunakan oleh difabel tunanetra. Koridor gedung B memiliki lebar sekitar 1,13 m pada area kiri dan lebar 2,7 m di area kanan, sehingga belum sesuai standar. Koridor gedung C memiliki lebar 2 m dan telah memenuhi standar yaitu minimum 160 atau 180 cm diantara *handrails*. Lebar koridor gedung D 82 cm dan belum sesuai standar.

Bentuk dan elemen-elemen bangunan memiliki sudut tegas/tajam, sehingga belum sesuai standar. Material bangunan memiliki permeabilitas menggunakan elemen bertekstur untuk mengoptimalkan indra peraba, finishing dinding menggunakan keramik dengan ukuran 10x20 cm/keramik. Sarana Olahraga pada lapangan SLB memiliki luas 49x20 m dan dilengkapi material bertekstur dari batu-batuan membentuk alur perjalanan pada kegiatan olahraga lari/jogging.

2. Aspek Teknis Ruang Luar



Gambar 10. Sarana Ruang Luar Pengguna Tunanetra
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)



Gambar 11. Mapping Sarana dan Prasarana Ruang Luar
(Sumber: Analisis Penulis, 2021)

Dilihat dari gambar 11, area gedung A belum dilengkapi dengan fasilitas kebutuhan difabel tunanetra. Gedung B sebagian area sudah dilengkapi dengan *guiding block* dan *handrails*, anak tangga

memiliki ukuran 25 cm dan lebar 39 cm maka kurang aman bagi pengguna tunanetra. Gedung C dilengkapi *handrails* sepanjang koridor, speaker sebagai penunjuk arah, pada area timur disediakan tanaman vertikal sebagai *cencory landmarking* mengoptimalkan indra penciuman. Gedung D tidak ada fasilitas kebutuhan difabel tunanetra.

3. Aspek Perilaku Ruang Luar



Gambar 12. Kondisi Aktivitas Tunanetra di Ruang Luar
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

Dari hasil pengamatan dan analisis terhadap aspek fungsional dan teknis, Perilaku pada pelaku tunanetra siswa maupun guru menunjukkan gerakan stereotipik. Menggerakkan kedua tangannya bertujuan mendeteksi arah, benda yang menghalangi atau membahayakan mereka. Kurangnya fasilitas merespon tunanetra memanfaatkan permeabilitas elemen *landmark* seperti meraba pada tanaman pagar dan merasakan melalui tekstur jalan atau penghubung gadung menggunakan paving. Perilaku anak *low vision* sebagai pengarah bagi teman-teman gangguan *totally blind*, anak-anak *totally blind* berderet berjalan dibelakang memegang pundak teman didepannya dan *low vision* sebagai kepala. Mobilitas pada koridor melalui elemen bertekstur dan orientasi yang jelas membuat pergerakan lebih percaya diri, berjalan melalui *handrails* untuk menemukan posisi ruang yang dituju. Adapun yang memanfaatkan guiding block melalui tongkat lebih dominan dilakukan oleh anak *totally blind*.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian, kondisi ruang dalam pada kegiatan intrakulikuler dan ekstrakulikuler serta kondisi ruang luar lingkungan fisik sekolah, dilihat secara aspek fungsional dan aspek teknis ditarik kesimpulan masih kurang layak dan belum memenuhi acuan pendekatan tunanetra.

Bentuk aspek arsitektur perilaku yang terbentuk adalah tingkah laku tunanetra menyesuaikan keadaan dan keterbatasan fisik lingkungan. Keterbatasan aspek fungsional dan teknis mendorong tingkah laku difabel tunanetra siswa dan guru mengikuti keadaan lingkungan secara sadar maupun tidak. Memanfaatkan elemen alami

yang memungkinkan memiliki permeabilitas sebagai respon memenuhi kebutuhan dari kekurangan pendekatan lingkungan fisik sehingga menciptakan pola perilaku baru. Pola perilaku tersebut meninggalkan jejak fisik di lingkungan sekolah pada ruang dalam dan ruang luar di zona tertentu sesuai dengan kekurangan terhadap kebutuhan perzona.

Berikut landasan dari keseluruhan ruang sehingga dapat menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Ruang dalam sebagai kebutuhan fungsi kegiatan intrakulikuler. Keterbatasan fasilitas yang tidak sesuai standar pendekatan sarana dan prasarana Pendidikan anak berkebutuhan khusus. Luas ruang belum memenuhi standar seharusnya 3 m²/peserta didik. Sirkulasi gerak hanya berkisar 1,3 m yang seharusnya 1,5 – 2 m. Tidak adanya penzonaan layout sesuai batas kemampuan penglihatan siswa sehingga menciptakan respon menunjukkan perilaku stereotipik.
2. Ruang dalam sebagai kebutuhan fungsi kegiatan ekstrakulikuler. Luas ruang tidak sesuai acuan, luas hanya 49 m² dengan kapasitas pengguna 15 siswa dan 1 guru, yang harusnya sesuai acuan berukuran 65-80 m² memiliki sirkulasi untuk pengguna kursi roda. Layout ruang seperti ruang music pada umumnya yang menuntut siswa mandiri membentuk pola perilaku dengan keadaan lingkungan.
3. Ruang luar sebagai aksesibilitas sekolah luar biasa. Lebar koridor tidak sesuai standar memiliki lebar kurang dari 160 cm atau 180 cm dari *handrails*. Kurangnya ketersediaan elemen untuk mengoptimalkan selain indra penglihatan. Membentuk pola perilaku melakukan perabaan pada elemen alami lanskap lingkungan sekolah. Difabel tunanetra berjalan dengan menggunakan indra peraba melalui tanaman di lingkungan sekolah.

SARAN

Lingkungan merupakan tempat perancangan yang menentukan manusia berperilaku. Manusia sebagai subyek perilaku menentukan posisi diri dalam lingkungan. Maka saran yang diajukan meliputi:

1. Perlu diadakan batasan kapasitas ruang sesuai luas ruang dan penataan layout ruang yang menentukan zonasi sesuai kebutuhan dan pencapaian berdasarkan batas

tingkatan kemampuan penglihatan tunanetra. Elemen dalam penentuan zona perlu diperhatikan, pada elemen cahaya, anak *low vision* berada pada zona yang mendapatkan pencahayaan baik namun tidak silau, jarak terhadap ukuran gambar, serta pencapaian dengan guru. Anak *totally blind* berada pada zona yang mendapatkan elemen bunyi lebih banyak dan pencapaian mudah digapai.

2. Memperbaiki sarana/fasilitas sesuai bagi anak penyandang tunanetra. Perancangan system perabot dengan baik dan optimal, membentuk sudut tumpul untuk menghindari cidera. Melengkapi media alat yang dibutuhkan proses belajar, permainan tekstur pada lingkungan kelas dan lingkungan ruang luar. Alat pendukung optimalisasi indra pendengaran. Menyempurnakan penerapan *guiding block* dengan orientasi yang jelas.

Laurens, J. M. (2004). *Arsitektur & Perilaku Manusia*. Bandung: Grasindo.

DAFTAR PUSTAKA

- Adzara, R. N., & Widajanti, A. (2016). Evaluasi Kondisi Ruang Kelas Berdasarkan Perilaku Anak Kebutuhan Khusus Down Syndrome. *Vitruvian Jurnal Arsitektur, Bangunan, & Lingkungan Vol.5*, 156-157.
- hakim, M. i., & lissimia, F. (2021). Kajian penerapan konsep Arsitektur Perilaku pada fasilitas sekolah luar biasa negeri 07 Jakarta. *Jurnal Arsitektur PURWARUPA Volume 05*, 30.
- Nur'aeni, S. P. (2017). *Buku Ajar Psikologi Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*. Purwokerto: UM Purwokerto Press.
- Pemerintah Indonesia. (2016). *Undang-Undang Republik Indonesia No. 8 Tahun 2016 tentang Penyandang Disabilitas*. Pemerintah Pusat. Jakarta.
- Septiana, R. A. (2019). *Tingkat Aksesibilitas Sekolah Luar Biasa Bagi Anak Tunanetra*. Bandung.
- Kementerian Pendidikan Nasional. (2008). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 33 Tahun 2008 tentang Standar Sarana dan Prasarana untuk Sekolah Dasar Luar Biasa (SDLB), Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa (SMPLB) dan Sekolah Menengah Atas (SMALB)*.
- Susanti, M., & Zulvianti, N. (2018). Pelayanan Pendidikan Inklusif Bagi Tunanetra (Studi Kasus di IAIN Imam Bonjol Padang). *Al-Irsyad: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 44-45

PENGARUH REVOLUSI INDUSTRI 4.0 TERHADAP PENERAPAN DIGITALISASI PADA GEDUNG JUANG SEBAGAI PUSAT KEBUDAYAAN DAN SEJARAH

Salma Syihan Adiba

Program Studi Arsitektur
 Universitas Muhammadiyah Surakarta
 d300180054@student.ums.ac.id

Dhani Mutiari

Program Studi Arsitektur
 Universitas Muhammadiyah Surakarta
 dhani.mutiari@ums.ac.id

ABSTRAK

Gedung Juang Tambun merupakan bangunan bersejarah dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia di wilayah Bekasi dan cagar budaya yang saat ini dilestarikan dan di revitalisasi menjadi fungsi museum. Pemerintah melangkah lebih jauh dengan memberikan strategi revitalisasi dengan mengikuti standarisasi mode yang berkembang saat ini di tengah era revolusi industri 4 , yakni konsep museum digital dimana penggunaan teknologi banyak diterapkan di dalam gedung juang guna memaksimalkan fungsi dan tujuan museum. Penelitian ini membahas dan mempunyai tujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh era revolusi Industri 4.0 dalam penerapan digitalisasi pada museum sehingga dapat menyesuaikan dengan arsitektur dan bentuk yang sudah ada pada museum dalam memaksimalkan fungsi sebagai sarana pusat kebudayaan dan sejarah. Metode yang digunakan adalah pengumpulan data dengan pendekatan secara kualitatif seperti literatur, observasi, survei, wawancara dan dokumentasi. Kemudian proses analisis deskriptif dari data sehingga dapat disimpulkan seberapa besar pengaruh dan penerapan revolusi industri 4.0 pada konsep digital di Gedung Juang. Perjalanan revolusi industri terutama era 4.0 berpengaruh dalam penerapan digitalisasi terutama dalam penggunaan basis teknologi 4.0 dalam sebagian besar perangkat dan tata ruang pada museum.

KEYWORDS:

Revolusi; Industri; Teknologi; Digital

PENDAHULUAN

Perkembangan dunia saat ini telah mengalami berbagai macam proses evolusi dan revolusi dalam berbagai bidang aspek dalam kehidupan. Termasuk salah satunya adalah bidang arsitektur yang mengalami perubahan dari fase yang sederhana hingga fase yang lebih detail dan modernisasi sehingga terbentuk berbagai macam teori-teori arsitektur dalam berbagai hal sehingga arsitektur tidak hanya berupa ilmu perencanaan saja, namun melingkupi seluruh jangkauan lingkungan binaan yang menjadi wadah bagi kegiatan manusia. Sama halnya dengan pendapat Vitruvius bahwa “Arsitektur merupakan ilmu yang terbentuk dari ilmu-ilmu lainnya, yang dilengkapi dengan proses pembelajaran dengan dukungan penilaian terhadap suatu karya sebagai karya seni”.

Tidak terlepas dari evolusi, hingga saat ini salah satu yang menjadi acuan dalam pengaruh perkembangan zaman adalah revolusi industri. Revolusi ini menyebabkan terjadinya perkembangan

besar-besaran yang terjadi pada semua aspek kehidupan manusia.

Dari awal revolusi industri dicetuskan hingga sekarang sudah memiliki 5 fase yaitu 1.0, 2.0, 3.0, 4.0, dan 5.0 yang fase tersebut masih baru dan memiliki konsep yang berbeda dengan sebelumnya. Setiap fase revolusi industri memiliki arah perkembangan yang semakin maju namun memiliki fokus yang berbeda yang diiringi dengan perkembangan teknologi. Revolusi industri 1.0 adalah revolusi industri antara tahun 1760 sampai 1820, yaitu pemanfaatan tenaga uap dan mekanisasi pabrik. Terlihat bagaimana perancang, ahli teknik, ahli konstruksi berkolerasi dalam pemanfaatan hasil tenaga uap dan mekanika pabrik pada pembuatan *Clifton Suspension Bridge* di Bristol, Inggris (dibuat 1830- 1859), dan stasiun kereta *Paddington Station*, London (1852) oleh Isambard Kingdom Brunel (1806-1859). Revolusi industri 2.0 adalah produksi massal, dimulai sekitar tahun 1870, namun paling dikenal melalui jalur perakitan oleh Henry Ford tahun 1913. Karena memiliki jumlah produksi yang

besar timbulnya bangunan pencakar langit agar dapat memuat fungsi tersebut, contohnya adalah *woolworth building*, New York (1913) oleh arsitek Cass Gilbert. Revolusi industri 3.0 adalah pengenalan komputer dan otomatisasi di bidang manufaktur dari tahun 1950 dan seterusnya yang berfokus pada pengenalan-pengenalan perangkat dan pengoperasiannya. Dan revolusi industri 4.0 adalah permulaan era dimana manusia handal mengoperasikan dan membuat program computer sehingga disebut “era digitalisasi”. Era 4.0 mulai berkembang dari 2000-an hingga saat ini karena semakin banyak yang menggunakan konsep digitalisasi tersebut, termasuk museum.

Hingga saat ini beberapa dari museum di Indonesia sudah menggunakan konsep digitalisasi tersebut, salah satunya adalah Gedung Juang yang berada di Tambun, Bekasi. Pada maret 2021, pemerintah Bekasi meresmikan “wajah baru” dari Gedung Juang setelah melalui proses revitalisasi yang selesai pada akhir tahun 2020 dan diresmikan maret 2021.

Dari perjalanan revolusi industri 1.0 – 4.0 bahwa Terdapat adanya hubungan yang berkaitan antara revolusi industri tersebut dengan pergerakan mode dan fungsi dalam arsitektur sehingga dapat membentuk kombinasi yang fungsional.

Berdasarkan dari pemahaman yang telah disampaikan, penulis bertujuan dan berfokus untuk mengetahui sejauh mana pengaruh era revolusi Industri 4.0 dalam penerapan digitalisasi pada museum sehingga dapat menyesuaikan dengan arsitektur dan bentuk yang sudah ada pada museum dalam memaksimalkan fungsi sebagai sarana pusat kebudayaan dan sejarah.

TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian Museum

Menurut Ensiklopedia Nasional Indonesia, museum merupakan institusi permanen dalam hal melayani dan mengembangkan masyarakat, terbuka untuk umum yang memepelajari, mengawetkan, melakukan penelitian, melakukan penyampaian, rekreasi, dan memberikan tahukan aset-aset barang berharga yang nyata dan “tidak nyata tentang lingkungannya kepada masyarakat.

Museum berasal dari bahasa latin “*musea*”. Berawal dari bahasa Yunani kata *mouseion* yang merupakan kuil yang dikhususkan untuk Sembilan *muses* atau dewa yang merupakan anak-anak dewa Zeus dalam mitologi Yunani dan melambangkan ilmu dan kesenian. (Barus, 2011)

Sejarah museum di Indonesia ditandai dengan adanya museum pertama kali pada tahun 1778 yaitu museum *Bataviaasch Genootschap Van Kunsten en Westenchappen* di Batavia (Jakarta) karena mulainya kegiatan pengumpulan dan penelitian benda - benda warisan budaya di Indonesia yang hingga Januari 2020 menurut data kementrian pendidikan dan kebudayaan jumlah museum di Indonesia mencapai kurang lebih 493 museum.

Menurut kongres majelis umum ICOM (*International Council of Museum*) sebuah organisasi internasional dibawah UNESCO, jenis museum terbagi menjadi 6 jenis yaitu (1) museum sejarah dan arkeologi, (2) museum seni, (3) museum sains dan teknologi, (4) museum ilmu alam, (5) museum nasional, dan (6) museum khusus.

Sedangkan berdasarkan kedudukan atau tingkatan isi yang disampaikan museum terbagi menjadi 3 tingkatan yaitu :

- a. Museum Nasional
Museum yang koleksinya terdiri dari cangkupan taraf nasional atau mewakili seluruh wilayah Indonesia.
- b. Museum Regional
Museum yang koleksinya terdiri dari cangkupan daerah regional atau provinsi.
- c. Museum Lokal
Museum yang koleksinya terdiri dari cangkupan daerah lokal atau daerah tertentu.

Berdasarkan pengelolanya, museum dibagi menjadi 2 kepengelolaan yaitu museum pemerintah yang dikelola langsung oleh pemerintah dan museum swasta yang dikelola oleh suatu lembaga swasta. (Barus, 2011)

Bangunan museum memiliki fungsi yang diutamakan dalam perencanaan mengembangkan suatu museum sebagaimana menurut *international council of museum* (ICOM) :

- a. Pengumpulan, pengamanan, dan visualisasi warisan alam dan budaya
- b. Konservasi dan preservasi
- c. fungsi Pendidikan dengan pemerataan ilmu untuk umum
- d. Pengenalan dan penghayatan kesenian
- e. Pengenalan kebudayaan antar daerah dan bangsa
- f. Tombak pertumbuhan peradaban umat manusia
- g. Menumbuhkan rasa bertaqwa dan bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa

Aspek Arsitektural Museum

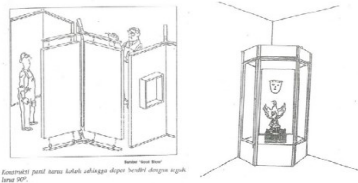
Bangunan museum tidak terlepas dengan unsur – unsur arsitektural di dalamnya terutama dengan gaya atau konsep arsitektural yang digunakan di dalamnya. Diantara aspek-aspek tersebut, yaitu :

- a. Luas Museum
- b. Aspek Pengguna

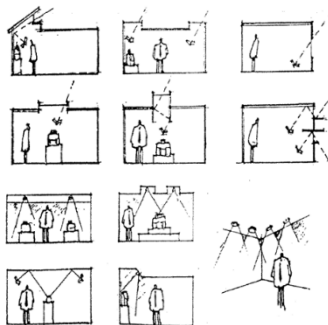
Disesuaikan dengan tipe dan jenis museum, kenyamanan pengguna sebagai pengunjung mencakup fungsi museum sebagai sarana kebudayaan, edukasi juga wisata dalam mengamati objek yang disediakan. Secara garis besar ada dua aspek kenyamanan pengunjung dalam museum yaitu :

- Aspek Fisiologis

Aspek fisiologis pada umumnya secara langsung mempengaruhi kenikmatan fisik bagi pengunjung dengan koleksi yang diapaparkan. Unsur yang termasuk yaitu alur dan pola tata ruang pameran yaitu dengan desain dan layout ruang pameran sehingga mempengaruhi pengunjung , penerangan atau pencahayaan, dan penggunaan fasilitas kenyamanan lainnya. (Setiawan, 2001) (Chiara & Crosbie, 2001)



Gambar 1. Contoh Macam Panel dan Vitrin pada Penataan Pameran
(Sumber: Buku Pedoman Teknis Pembuatan Sarana Pameran di Museum, 1993/ 1994)



Gambar 2. Penerangan Alami dan Buatan dalam Ruang Pameran
(Sumber: Time Saver Standards, 2001)

- Aspek Psikologis

Aspek psikologis pada umumnya faktor yang dapat memacu dan menarik

antusiasme pengunjung untuk memasuki dan menikmati ruang – ruang atau fasilitas yang berada di museum. Unsur yang termasuk yaitu adanya faktor visual, yaitu dimensi atau keberagaman bentuk pameran. Selain itu adanya faktor skala yang disesuaikan dengan karakter objek museum. (Setiawan, 2001)

- c. Teknologi

Teknologi akan memberikan dampak dramatis dan suadana pada museum. Sebuah pertimbangan desain yang esensial ialah fleksibilitas memasukkan teknologi baru. Penggunaan kombinasi antara teknologi pada unsur atau layout di dalam museum akan berpengaruh pada antusiasme pengunjung dalam fungsi museum. (Barus, 2011)

- d. Display

Display adalah inovasi dimana pengunjung tidak hanya berkegiatan melihat dan mengamati saja, namun ada fasilitas- fasilitas museum yang menggerakkan pengunjung untuk berkegiatan praktek langsung. Display kerap kali disandingkan dengan penggunaan teknologi baik penggunaan yang manual maupun otomatis seperti perangkat komputer. (Barus, 2011)

Revolusi Industri 4.0

Revolusi industri memiliki berbagai pengertian tergantung perspektif seseorang. Dalam pengertian umumnya adalah perubahan secara besar-besaran yang berlangsung pada tahun 1760-1850 di bidang pertanian, manufaktur, pertambangan, transportasi, dan teknologi serta memiliki dampak yang mendalam terhadap kondisi sosial, ekonomi, dan budaya di dunia (Adryamarthanino, 2021). Angela Merkel mengenalkan gagasan Revolusi Industri 4.0 di acara *World Economic Forum* (WEF) pada tahun 2015.



Gambar 3. Era Industri 4.0
(Sumber: KOMINFO, 2020)

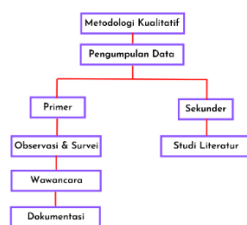
Secara garis besar 4.0 adalah tentang konektivitas dan penggunaan digital. Tiga komponen utama Revolusi Industri 4.0 (Savitri, 2019) adalah: (1) Industrialisasi perangkat *Internet of Things* (IoT) adalah sebuah infrastruktur jaringan global yang

memiliki kemampuan menggabungkan dan menyambungkan benda (berupa fisik dan virtual) melalui eksploitasi, rekaman serta komunikasi. Sehingga memudahkan proses komunikasi antara mesin, perangkat, sensor dan manusia melalui jaringan internet (Casagras, *Coordinator Global Global RFID-rRelated Activites and Standadisaution*) dan dapat mengumpulkan, membagi, dan mengeksekusi data dalam sistemnya sendiri. (2) Big data (mengumpulkan segala data) dan analisis secara *realtime* oleh perangkat dan sistem, (3) Infrastruktur digital yang aman dan dapat diandalkan untuk menghubungkan semua perangkat. (4) *Artificial intelligence* dan *machine learning* yaitu mesin yang memiliki kemampuan untuk berbagai fungsi kebutuhan manusia. (Saraswati, 2019)

Sehingga dalam kehidupan era revolusi industri 4.0 ini disebut dengan “era digitalisasi” dimana era ini banyak menerapkan teknologi cerdas yang mempengaruhi segala macam aktifitas manusia termasuk penggunaan otomatisasi di dalam kegiatan manusia.

METODE PENELITIAN

Metode pada penelitian ini menggunakan metode deskriptif analisis kualitatif (pemaparan kondisi) yang dilakukan dengan berbagai teknis dalam pengumpulan data- data primer dan sekunder.



Gambar 4. Skema Penelitian
(Sumber: Analisis Penulis, 2021)

Data Primer diperoleh dengan pengambilan data di lapangan langsung, yaitu dengan mengunjungi gedung juang Tambun secara langsung dan melakukan kegiatan seperti pada skema sehingga dapat menghasilkan data yang bersifat orientik.

Sedangkan data sekunder diperoleh dengan studi literatur yaitu dengan mengumpulkan data atau informasi riset melalui membaca jurnal ilmiah, buku-buku referensi dan bahan bahan publikasi yang tersedia yang berkaitan dengan topik penelitian (Ruslan, 2008:31)

Kemudian menganalisis elemen-elemen pada museum dalam menggambarkan keadaan di

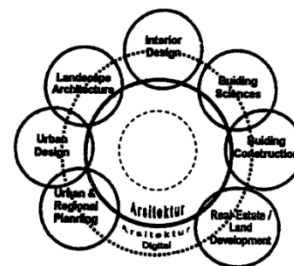
lapangan dan keterkaitan terhadap objek penelitian sehingga dapat disimpulkan sejauh mana pengaruh era revolusi Industri 4.0 pada penerapan digitalisasi Gedung Juang sebagai pusat kebudayaan dan sejarah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Revolusi Industri 4.0 dan Arsitektur

Revolusi industri 4.0 yang terjun dalam meningkatnya konektivitas dan digital memiliki pengaruh terhadap seluruh kebutuhan manusia sehingga semakin meningkatnya ilmu, inovasi, dan kreativitas, dan seni baru. Termasuk salah satunya adalah arsitektur yang di dalamnya mencangkup mewadahi berbagai kegiatan manusia.

Terlihat dari jejak arsitektur yang berkembang dan memiliki karakter tersendiri di setiap peradabannya. Kemudian dari peristiwa tersebut terbentuknya konsep atau teori baru mengenai arsitektur bentuk, ruang, fungsi, mode hingga teknis perencanaan dan pembangunan.



Gambar 5. Korelasi Ruang Lingkup Digital dalam Arsitektur Melalui Pemanfaatannya
(Sumber: Arsitektur Digital, 2012)

Arsitektur ikut berkembang dengan adanya korelasi dengan ruang lingkup digitalisasi sehingga terdapat istilah arsitektur digital yang singkatnya menggambarkan pemakaian teknologi komunikasi dan informasi dalam proses perencanaan dan perancangan arsitektur (Satwiko, 2012). Tidak hanya sebatas komunikasi dan informasi atau digital saja, keterlibatan teknologi digital dalam perencanaan yaitu bagaimana informasi tersebut tersampaikan. Beberapa dampak pengembangan arsitektur yang terkait dengan digitalisasi dan teknologi yaitu (Hapsoro, 2020), (Saraswati, 2019) :

- Meningkatnya program *Building Information Modeling* (BIM) dan algoritma yang dapat membantu para arsitek menjadi lebih cepat dan efisien.
- Konsep *smart* yang disandingkan dengan fasilitas- fasilitas kebutuhan manusia, seperti *smart city* dan *smart building*. Penggunaan IOT, *based computerized*, dan *Artificial intelligence*

atau kecerdasan buatan dimana fasilitas tersebut dapat melengkapi dan membantu proses desain arsitektur (Laiserin, 2001). Digambarkan seperti pintu langsung terbuka saat ada yang ingin melewati, deteksi suhu dalam ruangan sehingga suhu dalam ruangan dapat menyesuaikan dengan otomatis, dan bangunan hemat energi.

- c. Adanya konsep arsitektur DVD (digital Virtual Design).
- d. 3D Printing. Yaitu proses realisasi dari digital menjadi visual fisik 3d.

Museum Digital

Teknologi digital dapat memungkinkan upaya perancangan untuk ruang fisik dan virtual berkembang yaitu seseorang dapat bergerak dengan mudah dan mewujudkannya antara ruang fisik dan virtual (Liu, 2003).

Adanya peristiwa revolusi industri 4.0 yang dominan terhadap digital dan koneksi sehingga terbentuk adanya kolaborasi baru antara museum konvensional (konsep museum pada umumnya) dengan teknologi digital sehingga terbentuknya museum digital. Museum digital memiliki gambaran umum yaitu museum yang menyampaikan informasi dan kebutuhan masyarakat terkait museum tersebut menggunakan unsur atau inovasi teknologi digital dimana penerapan unsur pengembangan teknologi seperti komputerisasi, Internet of Things (IoT) yang menjadi pusat dan sarana koneksi dan komunikasi yang utamanya menggunakan sistem jaringan, wifi, dan data. Kemudian kecerdasan buatan lainnya yang meningkatkan interaksi dan daya eksplorasi antara manusia dengan objek yang dipaparkan oleh museum.

Museum Gedung Juang

Sejarah dan Gambaran Umum Museum Gedung Juang

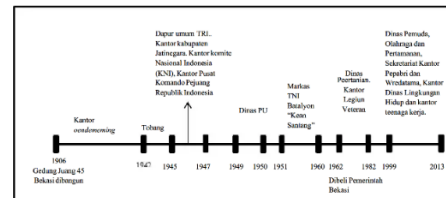


Gambar 6. Tapak dan Eksterior Gedung Juang Tambun
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

Gedung Juang Tambun yang terletak Jl. Sultan Hasanudin No.39, Setiadarma, Kec. Tambun Selatan, Bekasi, Jawa Barat memiliki area kawasan prakiraan dengan luas ± 13.900 meter persegi dengan luas bangunan mencapai 1.177 meter persegi. Area Gedung Juang memiliki batas tapak utara yaitu

stasiun tambun, selatan dengan jalan Sultan Hasanudin, Barat dengan lapangan kongsi, dan timur dengan kampung mekarsari.

Gedung Juang merupakan jenis museum sejarah dan arkeologi dalam klasifikasi jenis museum menurut ICOM. Dan merupakan salah satu museum lokal yang dikelola oleh pemerintah dibawah dinas kebudayaan.



Gambar 7. Timeline sejarah Gedung Juang Tambun
(Sumber: Dewa Gde, Antariksa, Abraham 2017)

Gedung Juang dulunya dikenal dengan sebutan Gedung Tinggi, dibangun pada tahun 1906 masa penjajahan kolonial Belanda oleh seorang berkebangsaan Tionghoa bernama Khouw Tjen Kie biasa dikenal dengan nama Tuan "Kapiten" dengan tujuan sebagai tempat penyerahan dan pengolahan pajak tani hingga pada akhirnya dimasa kemerdekaan dialih fungsikan sebagai kantor pemerintahan. Sebelum sampai pada masa kemerdekaan, dan dijadikan sebagai markas militer Jepang pada tahun 1943 hingga tahun 1945.

Pada tahun 1946, Gedung Juang dijadikan pusat komando pertahanan wilayah Republik Indonesia saat beribukota di Yogyakarta dan kantor kabupaten Jatinegara. Namun, hal tersebut tidak bertahan lama sampai Belanda melanggar perjanjian Linggarjati dan terjadi agresi militer pertama pada tahun 1947-1949. Ditahun 1950, Gedung Juang dapat direbut kembali dan digunakan sebagai tempat aktivitas pemerintahan. Sampai pada akhirnya pada tahun 1951 beralih fungsi digunakan oleh Tentara Republik Indonesia (TRI) Batalyon "Kean Santang". Lalu, pada tahun 1962 gedung juang dibeli oleh pemerintahan Bekasi dan digunakan sebagai kantor dinas yang tercatat sejarah hingga tahun 1982. Dan seiring berjalannya waktu, bangunan tersebut digunakan menjadi fasilitas pemerintahan hingga terakhir sebelum dijadikan sebagai museum cagar budaya gedung ini juga sempat dijadikan sebagai Dinas pasar dan tempat kuliah bagi mahasiswa Akademi Pembangunan Desa (APD) yang kini dikenal oleh masyarakat Universitas Islam 45 (Wibawa, Antariksa, & Ridjal, 2017)

Saat ini Gedung Juang menjadi museum atas usaha pemerintah dalam melestarikan bangunan tersebut dengan adanya proses konservasi dan revitalisasi agar bangunan yang sebelumnya

terbengkalai menjadi berfungsi kembali dengan pemanfaatan menjadi fungsi edukasi dan wisata sejarah dengan strategi revitalisasi mengikuti standarisasi mode yang berkembang saat ini dan memasuki ruang lingkup era revolusi industri 4.0, yakni konsep digital yang berbeda dengan museum pada umumnya dan menjadi museum digital pertama di Jabodetabek. Proses revitalisasi tersebut memakan waktu satu tahun dua bulan mulai dari akhir 2019 yaitu proses perencanaan hingga selesai pada akhir 2020, namun dikarenakan COVID-19, baru diresmikan dan dibuka pada maret 2021. Penggunaan konsep ini bertujuan agar nilai-nilai dan latar belakang sejarah dimana perjalanan kemerdekaan Indonesia pun memiliki jejak tersendiri di wilayah bekasi, termasuk asal muasal bangunan gedung juang Tambun dapat tersampaikan, diketahui, dan menimbulkan antusiasme oleh seluruh kalangan masyarakat terutama generasi muda-mudi milenial sehingga dapat meningkatkan jiwa spirit nasionalisme seperti yang dicita-citakan Bupati Kabupaten Bekasi yaitu bapak Eka Supria Atjaja. Selain itu, konsep ini bertujuan agar membuka pandangan baru terhadap sejarah dimana tidak lagi redup, membosankan, dan terbatas hanya membaca atau melihat saja, namun diajak untuk interaksi langsung dengan dukungan teknologi digital yang menjadi tren dan ketertarikan masyarakat milenial saat ini (Hima & Janne, 2021)

Dalam proses perancangan dan penerapannya, konsep tersebut tidak mengambil alih gaya arsitek gedung juang, namun ikut bersanding dengan gaya arsitektur *art deco* dan *neo klasik* yang sudah ada dikarenakan bangunan cagar budaya yang tidak diperbolehkannya merubah bentuk fisik dan karakter keaslian gedung juang sehingga konsep digital ini lebih banyak berpengaruh pada tata letak, ornamen, *furniture* dan unsur-unsur pada ruang pameran dan fungsi- fungsi lainnya yang dibutuhkan museum menggunakan ruang-ruang yang memang sudah terbentuk sesuai aslinya.

Dalam pengembangan konsep digitalisasi yang diterapkan akan terus beradaptasi dan memperbaharui berlanjut dengan perkembangan teknologi-teknologi terbaru yang dapat diterapkan pada gedung melalui informasi, materi dan konten museum, sehingga perjalanan sejarah wilayah Bekasi akan terus teringat di kalangan masyarakat. (Hima & Janne, 2021)

Penerapan Teknologi 4.0 pada fasilitas Museum Gedung Juang Tambun

Penerapan konsep digital yang diterapkan pada fasilitas-fasilitas utama dalam gedung juang utamanya menggunakan basis teknologi yang berkembang pada era revolusi industri 4.0 yaitu *Big data*, *Internet of things* (IOT) penggunaan *Wifi* dan jaringan sebagai sarana untuk komunikasi dan koneksi antar perangkat teknologi digital (*smart device*) yang juga termasuk ke dalam pengembangan dari *Artificial intelligence* yang merupakan bagian dari IOT itu sendiri. Penerapan konsep dalam beberapa fasilitas utama gedung juang, yaitu :

a. Lobby Museum



Gambar 8. Interior Lobby Gedung Juang Tambun
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)



Gambar 9.3 Pintu Otomatis, Layar LCD, dan Mesin E-Ticket Barcode
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

Lobby dulunya merupakan serambi pada lantai 1 gedung juang. Terdapat pintu masuk otomatis dengan sensor inframerah atau *motion sensoric*, *LCD Virtual Tour 360* yang dapat berinteraksi dengan sentuhan dan gerakan tangan manusia sebagai selayang pandang bagi pengunjung. Penggunaan *indirect lighting* pada plafon dan lampu gantung klasik lobby memberikan kesan pantulan estetik dan karakter dari keaslian arsitektur bentuk dari gedung tersebut.

b. Ruang Pameran

Ruang Pameran merupakan ruang dimana museum menampilkan berbagai konten dan obyek display dalam visualisasi sejarah. Ruang pameran pada gedung juang menggunakan sistem alur pameran taksonomik yaitu koleksi-koleksi museum disajikan dalam kelompok atau sistem klasifikasi. Pada museum ini ruang pameran dibagi menjadi beberapa bagian yaitu :

- Hall Of Fame (1)



Gambar 10. Interior Hall Of Fame
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2021)

Ruang pameran yang berfokus pada biografi para Bupati Bekasi sejak 1947 hingga saat ini. Terdapat *smart table* yang terhubung dengan *LCD Wall Screen* yang dapat berinteraksi dengan sentuhan untuk dapat mengeksplorasi para Bupati. Terdapat panel-panel fisik Bupati yang mendukung tema ruangan, penggunaan *indirect lighting* pada plafon langit-langit dan ornament susunan kaca yang menempel memberikan kesan pantulan estetik dan menarik.

- Hall Masa Prasejarah (2)

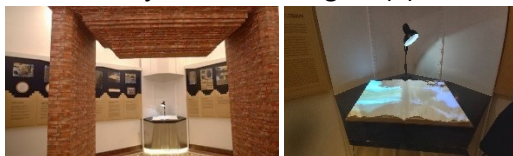


Gambar 11. Interior Hall Masa Prasejarah
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

Ruang pameran yang berfokus pada masa prasejarah. Mulai dari kerajaan Buni tahun 1000 SM hingga 500 M. Terdapat *smart table* yang dapat berinteraksi dengan sentuhan untuk dapat mengeksplorasi kaitan Bekasi dengan kerajaan Buni.

Terdapat panel – panel 3D (timbul) infografis pada dinding dan vitrin yang menampilkan peninggalan berupa artefak yang dilengkapi *accent lighting* berupa lampu sorot.

- Hall Masa Kerajaan Tarumanegara (3)



Gambar 12. Interior Hall Masa Kerajaan Tarumanegara
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

Ruang pameran yang berfokus pada masa kerajaan Tarumanegara yang pusat pemerintahannya berpusat di Bekasi. Terdapat *interactive digital book* (buku proyeksi) yang dapat berinteraksi dan eksplorasi dengan sentuhan tangan dan gerakan dari kertas tersebut. Menceritakan masa kepemimpinan Raja Purnawarman. Terdapat panel – panel 3D (timbul) infografis pada dinding.

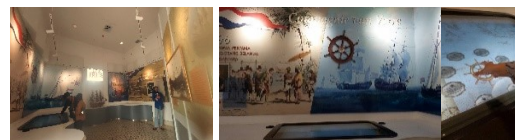
- Hall Masa Kerajaan Sunda (4)



Gambar 13. Interior Hall Masa Kerajaan Sunda
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

Ruang pameran yang berfokus pada masa kerajaan Sunda - kerajaan mataram abad VII – abad XVI. Terdapat *interactive digital book* (buku proyeksi) tentang kisah kerajaan sunda dan *augmented projection wall* yaitu obyek digital yang berinteraksi dengan sensor *motion* manusia dalam bentuk *virtual games* yang menyatu pada situasi aktual dunia nyata dengan dunia obyek digital dengan kontek penobatan raja sunda hingga keruntuhannya karena kesultanan Banten. Terdapat panel – panel 3D (timbul) infografis pada dinding dan vitrin yang menampilkan replika suatu kejadian.

- Hall VOC dan Belanda (5)



Gambar 14. Interior Hall VOC dan Belanda
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

Ruang pameran yang berfokus pada Bekasi dibawah kekuasaan VOC pada tahun 1602 hingga 1799. Terdapat *smart table* yang dapat berinteraksi dengan sentuhan untuk dapat mengeksplorasi pelayaran dengan perjalanan VOC menuju nusantara. Terdapat panel – panel 3D (timbul) infografis pada dinding.

- Hall Pemerintahan Hindia Belanda dan Perkembangan Kabupaten Bekasi (6)



Gambar 15.4 Interior Hall Perkembangan Kabupaten Bekasi (Kanan) dan Hall Hindia Belanda (Kiri)
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

Ruang yang pameran berfokus pada perkembangan dan pembentukan Kabupaten Bekasi pada 15 agustus 1950 yang dikemas dalam *interactive digital book*. Sedangkan ruang pameran yang berfokus pada Bekasi di bawah pemerintahan hindia belanda ditandai dengan visualisasi kisah entong tolo dalam *LCD Wall Screen* yang disambungkan dengan *stand smart table*.

- Hall Masa Pergerakan nasional dan Pemerintahan Jepang (7)



Gambar 16. Interior Hall Masa Pergerakan Nasional dan Pemerintahan Jepang
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

Ruang pameran yang berfokus pada masa pergerakan nasional dan pemerintahan dibawah kuasa Jepang. Terdapat *kiosk digital book* (buku digital berdiri) yang menampilkan infografis dan galeri era pergerakan kemerdekaan, *cheoptic hologram* yaitu layar digital menggunakan ilusi optic dan cahaya hologram sehingga membentuk bayangan 3D dan melayang, dan *digital collage* yang menampilkan foto berjalan di dalam layar.

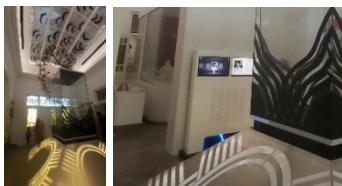
- Immersive Room (9)



Gambar 17. Interior Immersive Room
(Sumber: Dokumentasi, Penulis, 2021)

Ruang cinema 3D yang memvisualisasikan kekejaman agresi militer dan pengeboman di tiga wilayah Bekasi. Penggunaan proyektor yang dipantulkan pada 4 dinding sisi ruangan membentuk layar lebar sehingga mendukung suasana dramatisasi sejarah.

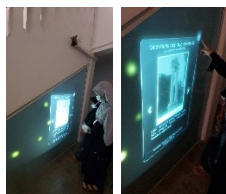
- Hall Monumen Kelelawar (10)



Gambar 18. Interior Monumen Kelelawar
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

Ruang pameran yang berfokus mengenang saat ribuan kelelawar menempati gedung juang saat terbengkalai. Terdapat ornamen kelelawar dan *kiosk digital book* (buku digital berdiri) yang menampilkan infografis era kemerdekaan.

- Hall Mini (11)



Gambar 19.5 Hall Mini
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

Ruang yang memanfaatkan ruang bawah tangga dengan menempatkan *interactive wall* yang berfokus pada sejarah inti Gedung Juang.

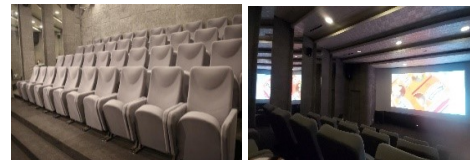
- Hall Perkembangan Kabupaten Bekasi dari Masa ke Masa (12)



Gambar 60. Interior Hall Perkembangan Kabupaten Bekasi
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

Ruang pameran yang berfokus pada perkembangan Kabupaten Bekasi dari masa prasejarah hingga saat ini. Terdapat *interactive digital book* (buku proyeksi) yang berisi sejarah perjalanan Kabupaten Bekasi.

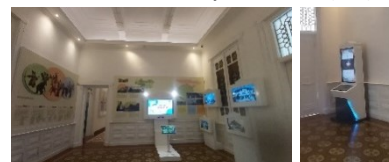
- c. Teater/ Bioskop



Gambar 71. Interior Theatre
(Sumber: Detik.com dan Dokumentasi Penulis, 2021)

Ruang yang digunakan untuk memvisualisasikan sejarah dan budaya dalam pemutaran video atau film. Proyektor sebagai alat utama dalam teater.

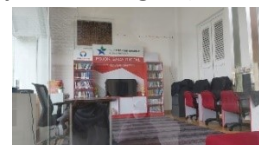
- d. Hall Kesenian dan Budaya Bekasi (13)



Gambar 82. Interior Hall Kesenian dan Budaya
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

Ruang yang terdapat informasi mengenai kesenian dan budaya Bekasi di dalam *kiosk digital book*. Terdapat *Digital Photobooth* yang tersambung dengan *digital collage* yang menampilkan foto pengunjung berjalan di dalam layar. Foto tersebut dapat langsung diunduh melalui *wifi*.

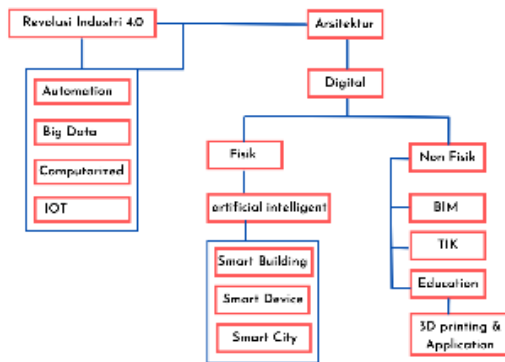
- e. POCADI (Pojok Baca Digital)



Gambar 23. Ruang Baca Digital
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

Ruang yang disebut sebagai perpustakaan digital dimana penggunaan perangkat elektronik dalam memenuhi fungsi ruang.

KESIMPULAN



Gambar 9. Korelasi antara Revolusi Industri 4.0 dan Arsitektur

(Sumber: Analisis Penulis, 2021)

Berdasarkan analisa dan pembahasan yang diatas, terdapat beberapa kesimpulan:

1. Teknologi dan arsitektur beriringan berkembang terutama dalam revolusi industri 4.0 menjadi solusi dalam mewadahi kegiatan, menyesuaikan kebutuhan dan ruang pada masa yang akan datang sehingga akan terbentuknya suatu konsep yang lebih modern, cepat, dan efisien bahkan lebih menarik sehingga dapat meningkatkan daya minat masyarakat milenial.
2. Menurut hasil analisis dan tabel di atas, museum ini sebagian besar pada fasilitas utama yang berinteraksi langsung pada pengunjung berupa layout tiap ruangan terutama ruang pameran menggunakan kombinasi teknologi yang dikembangkan pada era revolusi industri 4.0 dan aspek arsitektural pada museum.

Tabel 1. Penerapan Digitalisasi pada Gedung Juang Tambun

Ruang	CCTV	AR	Scan	Smart Device
Lobby	✓		✓	✓
Hall 1	✓			✓
Hall 2	✓			✓
Hall 3	✓			✓
Hall 4	✓	✓		✓
Hall 5	✓			✓
Hall 6	✓			✓
Hall 7	✓			✓
Hall 8	✓			✓
Hall 9	✓			✓
Hall 10	✓			✓
Hall 11	✓			✓
Hall 12	✓			✓
Teater	✓			✓
Hall 13	✓		✓	✓
POCADI	✓			✓

(Sumber: Analisis Penulis, 2021)

Seperti penataan ruang panel dan vitrin yang disandingkan dengan *smart device* dalam penyajian deskripsi, kemudian fitur *Augmented Reality (AR)* untuk memberikan kesan nyata pada visualisasi maya. semua perangkat tersebut

menggunakan basis teknologi IOT yang bekerjasama dengan *Artificial intelligence*, dan Big data, seperti *smart device* yang merupakan kecerdasan buatan yang dihubungkan dengan kekuatan internet, kemudian pemakaian sensor yang datanya yang mengaktifkan kegiatan pasif menjadi aktif yang diinput langsung dengan sistem *big data* sehingga membentuk kesan ruangan yang futuristik/modern namun tetap mempertahankan keaslian bentuk arsitektur dari gedung tersebut. Dari keterangan tersebut terlihat bagaimana penggunaan teknologi digital pada fasilitas Gedung Juang sebagian besarnya menggunakan teknologi yang dikembangkan pada era 4.0 sehingga adanya pengaruh revolusi industri 4.0 yang besar pada aspek pendukung dalam arsitektur masa kini dimana fungsi ruang dan bangunan dikaitkan dengan teknologi digital dan otomatisasi terutama dalam perancangan dan penerepaan teknologi pada penataan ruang gedung juang yang berdampak pada daya antusiasme pengunjung yang sangat tinggi khususnya generasi milenial yang berkembang saat ini dalam memaksimalkan fungsi sebagai pusat kebudayaan dan sejarah atau museum yang memiliki peran dalam kemerdekaan Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Hima, & Janne. (2021). Wawancara Bersama Staff Gedung Juang 45. (S. S., Interviewer)
- Adryamarthanino, V. (2021). Revolusi Industri: Latar Belakang, Jenis Industri, dan Dampak. Retrieved from Kompas.com.
- Barus, L. (2011). MUSEUM ULOS DI MEDAN .
- Chiara, J. D., & Crosbie, M. J. (2001). Time Saver Standards for Building Types, fourth edition.
- Hapsoro, N. A. (2020). Evolusi Ilmu Arsitektur.
- Liu, Y.-T. (2003). Digital Architecture: Theory, Media, and Design.
- Saraswati, T. (2019). PENGARUH REVOLUSI INDUSTRI PADA ARSITEKTUR DAN LINGKUNGAN BINAAN.
- Satwiko, P. (2012). Arsitektur Digital.
- Setiawan, A. T. (2001). Museum Geologi .
- Wibawa, D. G., Antariksa, & Ridjal, A. M. (2017). Karakter Spasial dan Visual pada Bangunan Gedung Juang 45 Bekasi Jawa Barat.

IDENTIFIKASI PENERAPAN KONSEP ARSITEKTUR ISLAM BERDASARKAN ASPEK FISIK DAN NILAI PADA BANGUNAN KUNO MAN 2 SURAKARTA

Sinta Wulandari

Program Studi Arsitektur
Universitas Muhammadiyah Surakarta
d300180167@student.ums.ac.id

Widyastuti Nurjayanti

Program Studi Arsitektur
Universitas Muhammadiyah Surakarta
wn276@ums.ac.id

ABSTRAK

Bangunan kuno MAN 2 Surakarta atau bangunan Nongtjik adalah bangunan dengan langgam arsitektur Indisch yang merupakan bangunan cagar budaya berdasarkan sertifikat cagar budaya No. 646 / 4 .191. Kompleks bangunan digunakan untuk sarana pendidikan yang menjunjung nilai Islam, maka pada bangunan juga menerapkan konsep arsitektur Islam. Konsep arsitektur Islam yaitu konsep perencanaan dan perancangan bangunan dengan menggunakan pendekatan Islami yang sesuai dengan Al Qur'an dan Hadits. Konsep arsitektur Islam ini dapat diterapkan pada fasad, ornamen, dan konsep hijab pada bangunan. Tujuan penelitian ini untuk mengidentifikasi penerapan konsep arsitektur Islam berdasarkan aspek fisik dan nilai serta kendala pengaruh langgam arsitektur Indisch terhadap penerapan konsep arsitektur Islam pada bangunan kuno MAN 2 Surakarta. Metode penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dilakukan dengan menganalisis, menggambarkan, mencatat, dan menginterpretasikan makna objek yang diteliti. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada bangunan kuno MAN 2 Surakarta fasad, ornamentasi, pola tata ruang masjid sudah sesuai dengan konsep arsitektur Islam berdasarkan aspek fisik. Namun ada beberapa konsep arsitektur Islam berdasarkan aspek nilai yang belum diterapkan diantaranya yaitu bangunan boros energi, tidak adanya aksesibilitas untuk difabel, dan ruang wudhu yang terbuka sehingga tidak ada privasinya. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dasar pertimbangan pengaplikasian konsep arsitektur Islam pada bangunan MAN 2 Surakarta.

KEYWORDS:

Arsitektur Islam; Bangunan Kuno; Bangunan Nongtjik; Arsitektur Indisch

PENDAHULUAN

Bangunan bersejarah adalah bangunan yang sudah berusia 50 tahun atau lebih yang berfungsi untuk tempat berkumpul, mengadakan pertemuan, dan melaksanakan kegiatan yang bersifat publik. Salah satu bangunan bersejarah yang ada di Surakarta yaitu bangunan kuno MAN 2 Surakarta.

Dahulu kompleks bangunan kuno MAN 2 Surakarta adalah milik saudagar dari Banjarmasin Kalimantan Selatan dan dikenal dengan nama bangunan Nongtjik lalu kemudian bangunan tersebut dibeli pemerintah melalui Departemen Agama dan digunakan sebagai sarana belajar Pendidikan Guru Agama Negeri (PGAN). Pada tahun 1950, Mahkamah Islam Tinggi (MIT) menggunakan bangunan yang berada di tengah kompleks sebagai kantor berdampingan dengan kelas Pendidikan Guru Agama Negeri (PGAN). Tahun 1973 Mahkamah Islam

Tinggi (MIT) bubar, dan bangunan tersebut diserahkan ke Pendidikan Guru Agama Negeri (PGAN) sebagai bangunan masjid dan gedung sekolah.

Bangunan Kuno MAN 2 Surakarta terdaftar sebagai cagar budaya berdasarkan sertifikat cagar budaya No. 646 / 4 .191. Kompleks bangunan MAN 2 Surakarta merupakan bangunan kuno yang menggunakan langgam arsitektur Indisch. Ciri khas dari bangunan tersebut yaitu struktur bangunan tidak menggunakan material semen pada kontruksinya, serta banyak menggunakan ornamen kaca warna warni di seluruh bangunan.

Kompleks bangunan kuno MAN 2 Surakarta digunakan sebagai sarana pendidikan yang menjunjung tinggi nilai Islam, sehingga pada bangunan juga menerapkan konsep arsitektur Islam baik dari segi fisik maupun nilai. Namun pada realita

di lapangan masih terdapat beberapa hal yang belum sesuai dengan konsep arsitektur Islam.

Penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi penerapan konsep arsitektur islam pada aspek fisik dan nilai bangunan kuno MAN 2 Surakarta serta mengidentifikasi kendala apa saja yang terjadi dari pengaruh arsitektur indisch terhadap penerapan konsep arsitektur islam pada bangunan kuno MAN 2 Surakarta.

KAJIAN PUSTAKA

Konsep Arsitektur Islam

Arsitektur islam adalah asitektur yang berlandaskan pada Al Qur'an dan Hadits. Penerapan nilai Islam dalam perancangan bangunan tidak hanya diwujudkan melalui aspek fisik seperti langgam arsitektur dan bentuk fasad bangunan saja, tetapi juga terdapat semangat moral dan nilai keislaman yang terdapat dalam bangunan (Nurjayanti, 2019).

Perkembangan arsitektur Islam dari abad VII sampai abad XV meliputi perkembangan struktur, seni dekorasi, ragam hias, dan tipologi bangunan. Daerah perkembangannya pun juga luas seperti Eropa, Afrika, hingga Asia Tenggara. Karena perkembangannya yang luas maka perkembangan setiap daerah tentunya berbeda dengan daerah lain disebabkan faktor budaya, tradisi, kondisi geografis, dan kondisi alam masing-masing daerah berbeda. Arsitektur merupakan bagian dari budaya sehingga selalu berkembang seiring dengan berkembangnya peradaban manusia. Islam yang turut membentuk peradaban manusia juga memiliki budaya berarsitektur. Budaya berarsitektur dalam Islam dimulai dengan dibangunnya Ka'bah oleh Nabi Adan as sebagai pusat beribadah umat manusia kepada Allah SWT (Sound, 2002: 1).

Dari hal diatas maka dapat disimpulkan bahwa berdasarkan aspek fisik arsitektur Islam adalah cara membangun yang islami sebagaimana ditentukan oleh hukum syariah, tanpa batasan terhadap tempat dan fungsi bangunan, namun lebih kepada karakter Islaminya dalam hubungannya dengan desain bentuk dan dekorasi. Definisi ini adalah suatu definisi yang meliputi semua jenis bangunan, bukan hanya monumen ataupun bangunan religius (Sound, 2002).

Kaidah arsitektur Islam diantaranya yaitu tidak menggunakan ornamen makhluk hidup melainkan menggunakan ornamen yang dapat mengingatkan kepada Allah SWT, desain arsitektur tidak bertujuan untuk pamer, penataan ruang digunakan untuk menjaga privasi penghuni ruang, toilet tidak membelakangi dan menghadap arah kiblat, bangunan tidak mengganggu orang sekitar, dalam

proses pembangunan tidak merusak alam, serta menggunakan warna- warna alam.

Dari aspek nilai, arsitektur islam adalah konsep filosofis yang mendasari perencanaan dan perancangan bangunan berdasarkan nilai-nilai Islam. Konsep arsitektur islam merujuk pada Quraniyah dan Kauniyah sehingga arsitek harus mampu memenuhi *The Law of God* dan *The Law of Nature* (Utaberta, 2008). Adapun nilai-nilai Islam menurut Edrees, Munichy B., 2012 yaitu :

1. Fungsi
Karya arsitektur bersifat fungsional yaitu dapat dimanfaatkan secara maksimal untuk menghindari kemubadziran.
2. Bentuk
Bangunan mempunyai tampilan bentuk yang bagus namun tetap fungsional dan efisien dan tidak berlebih-lebihan.
3. Teknik
Bangunan mempunyai struktur konstruksi yang kokoh dan kuat sehingga tidak membahayakan penghuni bangunan.
4. Keselamatan dan Kenyamanan
Karya arsitektur mampu menjamin keselamatan dan kenyamanan penghuninya.
5. Menyatu dengan Alam
Karya arsitektur mampu menyatu dengan lingkungan dimana karya arsitektur tersebut didirikan.

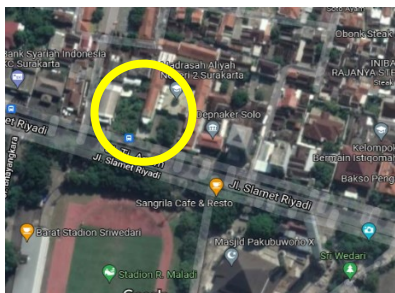
METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif, dilakukan dengan menganalisis, menggambarkan, mencatat dan menginterpretasikan makna-makna dalam suatu objek. Penelitian dilakukan dengan observasi langsung ke obyek yang diteliti serta wawancara pihak terkait obyek penelitian. Selain itu kajian literatur baik dari internet maupun dari buku juga dilakukan guna untuk mengumpulkan data-data terkait obyek penelitian.

Tahap pengumpulan data yang dilakukan, tahap pertama observasi yaitu terjun langsung ke lapangan untuk mencatat dan mengamati objek penelitian sehingga memperoleh data yang actual dan factual. Tahap kedua studi pustaka yaitu pengumpulan data terkait melalui literatur baik dari internet, buku ataupun majalah sebagai bahan pendukung dalam pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian. Tahap ketiga yaitu wawancara dengan pihak terkait.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kota Surakarta adalah kota di Provinsi Jawa Tengah Indonesia. Di Kota Surakarta terdapat banyak lembaga pendidikan salah satunya yaitu MAN 2 Surakarta. Lokasi MAN 2 Surakarta berada di Jl. Slamet Riyadi Solo, sebelah utara Stadion R. Maladi Sriwedari. Bangunan MAN 2 Surakarta sebagai kompleks bangunan kuno memiliki luas 4.000m² dan denah bangunan menyerupai huruf "U".



Gambar 1. Lokasi MAN 2 Surakarta
(Sumber: Google Maps)

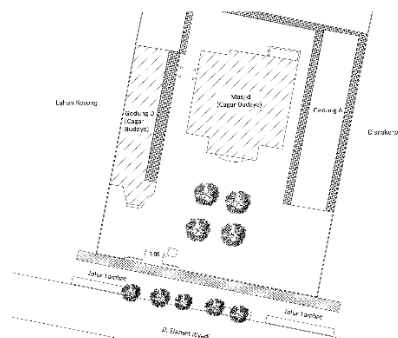
Bangunan kuno MAN 2 Surakarta menggunakan langgam arsitektur Indisch. Arsitektur Indisch merupakan gaya arsitektur Kolonial yang berkembang pada abad ke 18 dan 19 sebelum terjadinya westernisasi pada kota-kota di Indonesia di awal abad ke 20. Gaya arsitektur Kolonial atau arsitektur Indisch terdiri dari 4 elemen yaitu denah, tampak, bahan bangunan, dan sistem konstruksi (Hadinoto, 2010)

Ciri-ciri umum gaya arsitektur indisch atau arsitektur kolonial yaitu tidak bertingkat, atap perisai, berkesan monumental, halamannya luas, massa bangunan terdiri atas bangunan pokok/ induk dan bangunan penunjang yang dihubungkan oleh serambi atau gerbang, denah simetris, serambi muka dan belakang terbuka dilengkapi dengan pilar yang tinggi bergaya Yunani, antar serambi dihubungkan dengan koridor tengah, dan menggunakan lisplank batu dengan motif klasik pada atap.

Menurut UU No 11 Tahun 2010 Cagar Budaya adalah warisan budaya bersifat kebendaan berupa benda Cagar Budaya, Bangunan Cagar Budaya, Struktur Cagar Budaya, situs cagar budaya, kawasan cagar Budaya di darat maupun di air yang perlu dilestarikan keberadaannya karena memiliki sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama dan kebudayaan melalui proses penataan.

Bangunan kuno MAN 2 Surakarta yang merupakan cagar budaya terdiri dari 2 gedung. Gedung yang pertama yaitu Masjid dan gedung kedua yaitu gedung D yang terletak di sebelah barat masjid. Untuk bangunan masjid memiliki luas

470,721 m² dan untuk gedung D memiliki luas 332,143 m².



Gambar 2. Site Eksisting MAN 2 Surakarta
(Sumber: Sinta Wulandari, 2021)

Konsep arsitektur Islam sangat penting diterapkan pada sarana dan prasarana pendidikan guna menunjang proses belajar mengajar di sekolah. Sarana dan prasarana pendidikan dengan konsep arsitektur Islam inilah yang nantinya akan menjadikan lembaga pendidikan memiliki kekhasan atau identitas sendiri yang tidak bertentangan dengan standar yang telah ditentukan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2007 Tentang Standar Sarana Dan Prasarana Untuk SD/MI, SMP/MTS, DAN SMA/MA.



Gambar 3. Masjid MAN 2 Surakarta
(Sumber: Google, MAN 2 Surakarta, 2021)



Gambar 4. Gedung D MAN 2 Surakarta
(Sumber: Google, MAN 2 Surakarta, 2021)

Dari kedua gambar di atas jika dilihat sekilas arsitektur *Indische* terlihat lebih menonjol daripada arsitektur Islam, namun jika dilihat lebih dekat dan detail akan terlihat juga penerapan konsep arsitektur Islam pada kedua bangunan tersebut. Konsep arsitektur Islam pada bangunan dapat diterapkan

dalam banyak hal seperti fasad bangunan, ornamen, bentuk bangunan, pola hubungan ruang, konsep hijab, dsb.



Gambar 5. Kubah Masjid
(Sumber: Sinta Wulandari, 2021)

Kubah yaitu elemen arsitektur berupa atap yang melengkung berbentuk setengah lingkaran yang biasanya terdapat di bagian paling tinggi dari suatu bangunan. Masjid biasanya memang identik dengan kubah. Penggunaan kubah disini merupakan salah satu penerapan arsitektur Islam. Selain itu kubah juga menjadi simbol akan kebesaran Islam.



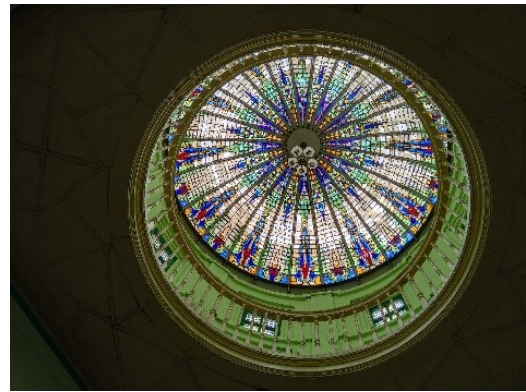
Gambar 6. Ornamen Kaligrafi Pada Dinding
(Sumber: Sinta Wulandari, 2021)



Gambar 7. Ornamen Kaligrafi Pada Pintu
(Sumber: Sinta Wulandari, 2021)



Gambar 8. Ornamen Pada Jendela
(Sumber: Sinta Wulandari, 2021)



Gambar 9. Ornamen Pada Interior Kubah
(Sumber: Sinta Wulandari, 2021)

Penggunaan ornamentasi suatu bangunan merupakan suatu hal yang penting karena ornamen disini dapat memberikan keindahan agar bangunan tersebut tidak monoton dan terlihat kosong. Dari gambar 6 dan 7 ornamen yang digunakan menggunakan Kaligrafi dengan tujuan agar pengguna bangunan selalu ingat akan Allah SWT, sedangkan pada gambar 8 dan 9 menggunakan ornamentasi bukan kaligrafi tetapi dan bukan juga ornamentasi yang berbentuk makhluk hidup.



Gambar 10. Tanaman di Teras Gedung
(Sumber: Sinta Wulandari, 2021)

Lahan MAN 2 Surakarta begitu luas, ditambah lagi lahan depan sekolah dibangun 2 bangunan gedung yang membuat lahan hijau semakin berkurang. Menanggapi hal tersebut maka di teras bangunan banyak terdapat tanaman yang menambah keindahan juga merupakan penerapan konsep arsitektur Islam sebagaimana HR.Thabrani bahwa sesungguhnya Allah SWT itu indah dan mencintai keindahan. Selain itu penerapan konsep arsitektur juga diterapkan pada letak penempatan WC yang tidak menghadap maupun membelakangi kiblat.



Gambar 11. Interior Masjid
(Sumber: Sinta Wulandari, 2021)

Pada gambar diatas dapat merupakan gambar dari masjid MAN 2 Surakarta. Bentuk kolom yang merupakan bentuk dari arsitektur Indisch ini membuatnya menjadi indah dan unik. Penerapan arsitektur Islam disini dapat dilihat dengan adanya pembatas untuk shaft laki-laki dan shaft perempuan. Penerapan konsep arsitektur Islam pada bangunan kuno MAN 2 Surakarta sampai saat ini belum maksimal. Masih ada beberapa hal yang penting sekali untuk diterapkan konsep arsitektur Islam tapi belum terlaksanakan.

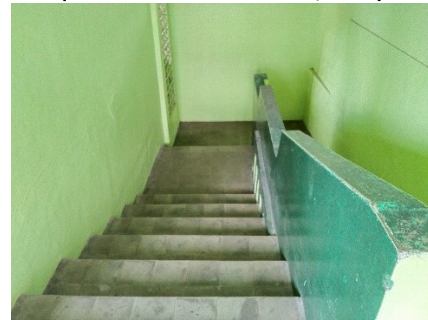


Gambar 12. Selasar Antar Gedung
(Sumber: Sinta Wulandari, 2021)

Penggunaan atap pada selasar antar gedung ini berfungsi agar ruang dibawahnya tidak terkena panas ataupun hujan sehingga tidak mengganggu aktivitas penghuni sekolah ketika akan ke masjid karena disini posisi masjid berada di tengah-tengah. Namun dari hal tersebut justru membuat ruang pada bangunan menjadi gelap. Selain itu banyaknya penggunaan kolom pada bangunan juga membuat ruangan didalamnya menjadi tambah gelap sehingga membuat bangunan boros energi karena harus menghidupkan lampu. Hal ini tentunya tidak sesuai dengan konsep arsitektur Islam.



Gambar 13. Aksesibilitas Masjid MAN 2 Surakarta
(Sumber: Sinta Wulandari, 2021)



Gambar 14. Aksesibilitas Gedung D MAN 2 Surakarta
(Sumber: Sinta Wulandari, 2021)

Aksesibilitas pada 2 bangunan kuno hanya berupa tangga dan tidak terdapat ramp untuk akses difabel. Hal ini tentu akan menjadi kendala jika ada orang difabel yang hendak ke gedung tersebut. Penerapan konsep arsitektur Islam dengan membuat ramp untuk difabel sangat diperlukan agar bangunan dapat dijangkau dan diakses oleh semua kalangan serta bangunan menjadi Rahmatan lil 'Alamin.



Gambar 15. Tempat Wudhu Perempuan
(Sumber: Sinta Wulandari, 2021)



Gambar 16. Tempat Wudhu Laki-laki
(Sumber: Sinta Wulandari, 2021)

Pada gambar 14 dan 15 merupakan tempat wudhu yang ada di MAN 2 Surakarta. Penerapan arsitektur Islam yaitu konsep hijab belum diterapkan. Pada tempat wudhu perempuan hanya ditutupi dengan papan saja padahal tempat tersebut dari lantai atas gedung samping masjid dapat terlihat jelas jika ada yang berwudhu di situ. Begitu juga dengan tempat wudhu laki-laki sama sekali tidak ada pembatas. Kurangnya privasi dari tempat wudhu tersebut tentunya membuat tidak nyaman pengguna masjid terutama perempuan. Alhasil jika ingin berwudhu harus berwudhu di kamar mandi.

KESIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh di lapangan, terkait dengan identifikasi konsep arsitektur Islam bangunan kuno MAN 2 Surakarta sebagai bangunan cagar budaya penerapan konsep arsitektur Islam belum maksimal. Adapun penerapan konsep arsitektur Islam berdasarkan aspek fisik pada bangunan MAN 2 Surakarta diantaranya yaitu penggunaan kubah pada bangunan masjid, menggunakan ornamen kaligrafi, geometris, serta floral, adanya sekat atau pembatas antara shaft laki-laki dan shaft perempuan pada ruang sholat masjid, serta penanaman beberapa tanaman pada teras bangunan.

Kendala dari pengaruh arsitektur Indisch terhadap penerapan konsep arsitektur Islam pada bangunan kuno MAN 2 Surakarta lebih mengacu pada aspek nilai bangunan karena dapat mengganggu kenyamanan pengguna bangunan. Kendala tersebut diantaranya yaitu penggunaan atap pada sisi kanan kiri dan belakang masjid serta banyaknya penggunaan kolom membuat bangunan menjadi gelap sehingga perlu menyalakan lampu terus menerus yang berakibat menjadi boros dan tidak ramah lingkungan. Aksesibilitas kedua gedung hanya menggunakan tangga dan tidak ada ramp sehingga menjadi kendala untuk difabel dalam mengakses kedua gedung tersebut. Tidak adanya konsep hijab pada tempat wudhu perempuan maupun tempat wudhu laki-laki menyebabkan pengguna ruang tidak memiliki privasi sehingga bisa menyebabkan aurat dari lawan jenis terlihat oleh seseorang yang bukan muhrimnya sehingga hal tersebut menjadi tidak nyaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Edrees, M. B. (2010). *Konsep Arsitektur Islami Sebagai Solusi Dalam Perancangan Arsitektur*. Journal Of Islamic Architecture.
- Hadinoto. (2010). *Arsitektur dan Kota-kota di Jawa pada Masa Kolonial*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- MAN 2 Surakarta. (2009, December 7). Diambil kembali dari SEJARAH MA NEGERI 2 SURAKARTA : Melongok bekas Gedung Mahkamah Islam Tinggi Solo: <http://man2ska.com/profil/sejarah.html>
- Nurjayanti, W. (2019). *Konsep Arsitektur Islam*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Sound, R. (2002). *An Introduction to Islamic Architecture*. Manchester: FSTC Limited.
- Utaharta, N. (2008). *Arsitektur Islam, pemikiran, Diskusi dan pencarian bentuk*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Undang-undang No. 11 Tahun 2010 Tentang Cagar Budaya
https://www.academia.edu/12498728/Arsitektu_Islam
<http://auliyayahya.wordpress.com/>
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/nalars/article/view/593>

IDENTIFIKASI KONSEP ARSITEKTUR ISLAM PADA BANGUNAN MASJID AGUNG JAMI PEKALONGAN

Yusril Ihza Fauzy

Program Studi Arsitektur
Universitas Muhammadiyah Surakarta
d300180142@student.ums.ac.id

Widyastuti Nurjayanti

Jurusan Teknik Arsitektur
Universitas Muhammadiyah Surakarta
wn276@ums.ac.id

ABSTRAK

Masjid Agung Pekalongan merupakan sebuah masjid yang ada di Kota Pekalongan yang memiliki arsitektur yang unik yaitu perpaduan antara arsitektur Jawa dan Arab. Konsep arsitektur islam menjadi acuan dalam melakukan pembangunan sebuah masjid agar sesuai dengan ajaran islam. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif dengan melakukan pengamatan lokasi, mewawancarai pengelola dan warga disekitar masjid serta melakukan tinjauan pustaka untuk mempertajam analisis. Tujuan dari penelitian ini yaitu mengidentifikasi dan mengamati kesesuaian dan keterkaitan antara pola ruang dan fasad pada Masjid Jami Pekalongan dengan konsep arsitektur islam sebagai acuan dalam perancangan sebuah masjid. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Masjid Agung Jami Pekalongan cukup nyaman dan memberi hawa segar kepada jamaah yang sedang melakukan ibadah, kurangnya kenyamanan jamaah perempuan mengenai pembatas laki-laki dengan perempuan, dan perlu ditambahkan kamar mandi difabel.

KEYWORDS:

Arsitektur Islam; Pola Ruang; Fasad; Masjid Agung Jami Pekalongan

PENDAHULUAN

Arsitektur bangunan masjid yang ada di Indonesia pada umumnya banyak dipengaruhi oleh tradisi dan budaya yang ada pada setiap daerahnya. Karya arsitektur masjid yang dihasilkan, banyak didominasi oleh gambaran pikiran yang terbentuk dari pola pikir masyarakat yang kemudian diimplementasikan pada beberapa lini bangunan sebagai ciri khas antara satu masjid dengan masjid yang lain.

Masjid berasal dari kata *masjad* yang memiliki arti sebagai tempat untuk sujud, yang kemudian diperluas maknanya sebagai sebuah tempat untuk berkumpul dan menunaikan ibadah bagi umat muslim. Dalam pembangunannya, sebuah masjid harus memperhatikan kaidah dan aturan sehingga masjid yang dibangun dapat sesuai dengan ajaran islam.

Masjid Agung Jami Pekalongan yang terletak di Jalan KH. Wahid Hasyim No.35, Kecamatan Pekalongan Timur, Kota Pekalongan, Jawa Tengah menjadi tempat penelitian dalam penelitian ini karena memiliki gaya arsitektur yang unik yaitu dengan memadukan konsep arsitektur Jawa dan Arab. Masjid yang kini telah berusia 158 tahun, dulunya diprakarsai oleh Raden Ario Wiryo

Tumengung Adinegoro dan terletak pada lokasi yang strategis karena berseberangan langsung dengan alun-alun Kota Pekalongan.

Masjid Agung Jami Pekalongan memberikan gambaran pola ruang berupa bagian-bagian masjid yang dapat mendukung aktivitas jamaah dalam melaksanakan ibadah di masjid. Bagian-bagian ini perlu diidentifikasi untuk mengkaji kesesuaian dan keterkaitannya dengan konsep arsitektur islam sebagai acuan dalam perancangan sebuah masjid. Selain itu fasad, juga menjadi bagian yang perlu diperhatikan dalam pembangunan sebuah masjid, karena berhubungan langsung dengan kenyamanan jamaah dalam melaksanakan setiap aktivitasnya baik di luar maupun di dalam masjid.

Tujuan dari penelitian ini yaitu mengidentifikasi dan mengamati kesesuaian dan keterkaitan antara pola ruang dan fasad pada Masjid Jami Pekalongan dengan konsep arsitektur islam sebagai acuan dalam perancangan sebuah masjid.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berfokus pada pola ruang dan fasad yang ada di Masjid Jami Pekalongan, Kota Pekalongan, Jawa tengah. Metode yang digunakan

peneliti pada penelitian ini adalah pendekatan secara kualitatif dengan metode deskriptif. Metode penelitian dengan pendekatan kualitatif merupakan sebuah metode dalam kegiatan penelitian yang digunakan untuk meneliti suatu objek yang bersifat alamiah dimana peneliti berperan sebagai instrumen kunci dengan menggunakan teknik pengumpulan data gabungan, analisis data bersifat induktif dan hasil penelitian kualitatif sering kali menekankan makna daripada generalisasi (Sugiyono 2007 dalam Prasanri 2018).

Menurut Mulyana (2008) dalam Prasanri (2018), tujuan dari penelitian kualitatif yaitu untuk menjaga bentuk dan isi dari perilaku manusia serta menganalisis kualitas-kualitasnya. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan melakukan pengamatan, wawancara dan studi literatur.

Pengamatan yang dilakukan bertujuan untuk mengidentifikasi konsep arsitektur islam pada bangunan Masjid Agung Jami Pekalongan yang meliputi pola ruang masjid. Wawancara dilakukan untuk melengkapi data dan sebagai cara untuk mendapatkan data yang tepat. Pada penelitian ini peneliti mewawancarai pengelola masjid dan warga disekitar masjid. Studi literatur dilakukan dengan tujuan untuk mempertajam analisis penelitian yang berkaitan dengan konsep arsitektur islam dan pola ruang masjid.

Pada tahap pertama, peneliti melakukan survei dan pemetaan lokasi Masjid Agung Jami Pekalongan untuk mendapatkan data terkait lokasi dan kondisi arsitektur islam, serta untuk mengklasifikasikan tipe dan jenis bangunan pada setiap sudut Masjid Agung Jami Pekalongan. Kegiatan ini dilakukan diseluruh sudut Masjid Agung Jami Pekalongan. Kegiatan survei dilakukan disetiap dan disekitar Masjid Agung Jami Pekalongan, kemudian untuk kegiatan wawancara dilakukan kepada pengurus masjid dan warga sekitar. Data yang didapatkan akan dianalisis dengan mengkaji literatur untuk mendapatkan hasil penelitian yang kemudian akan dilakukan penarikan kesimpulan.

Batasan pada penelitian ini yaitu penelitian hanya dilakukan di lingkungan Masjid Agung Jami Pekalongan dengan fokus penelitian tetap tertuju pada identifikasi konsep arsitektur islami pada bangunan Masjid Agung Jami Pekalongan.

KAJIAN TEORI

Konsep Arsitektur Islam

Hidayatullah (2020) mengatakan bahwa arsitektur islam merupakan sebuah cara membentuk yang

islami dan tidak bertentangan menggunakan hukum syariah, tanpa batasan terhadap kawasan dan fungsi bangunan, namun lebih pada karakter islaminya pada hubungannya menggunakan desain bentuk dan dekorasi. Pengertian diatas menunjukan bahwa semua jenis bangunan tidak terbatas pada arsitektur islam namun juga dipengaruhi dari sejarah, tempat, tipologi dan langgam. Dilihat dari tipologi hasil dari arsitektur islam berupa istana, benteng, makan dan masjid. Haris (2010) menambahkan bahwa seiring berjalannya waktu muncul gaya dan bentuk bangunan masjid diseluruh dunia, terkhusus di Indonesia setiap daerah akan mempunyai gaya sendiri dalam membangun masjid bergantung pada kondisi geografis, teknologi dan budaya didaerah tersebut.

Pengertian Fasad

Menurut Ching (1991) fasad adalah suatu bangunan yang mempunyai desain berbeda-beda yang terlihat dari jalan. Karakter desain fasad bisa dilihat dengan cara mempelajari, menghayati dan menganalisis bangunan khususnya aspek bentuk bangunan (Anggraini & Rahmi, 2019). Sedangkan menurut Moughtin (1992) fasad merupakan elemen penting yang memperlihatkan atau menyajikan suatu kekayaan pengalaman visual bagi yang mengamati. Fasad bangunan terdiri dari tiga bagian utama yaitu: bidang dasar merupakan bagian bangunan yang langsung bertemu dengan tanah, bidang lantai utama adalah bagian bangunan yang tampak permukaannya, dan atap (Putra & Wibowo, 2019).

Pengertian Pola Ruang

Sesuai Undang-Undang Nomor 26 Tahun 2007 tentang tata ruang bisa diambil satu pengertian bahwa tata ruang masjid adalah wujud struktur dari daerah masjid yang merupakan wadah manusia dalam melakukan kegiatan di masjid yang secara hierarki memiliki hubungan secara fungsional. Bahkan menurut Syamsiyah, et al. (2019) tata ruang masjid (ruang dalam dan ruang luar) berpengaruh terhadap terbentuknya pola spasial yang mengarah kepada keberlanjutan masjid dalam mewujudkan kenyamanan audial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan kepada pengelola masjid dan masyarakat yang tinggal disekitar Masjid Agung Jami Pekalongan mengatakan bahwa letak masjid berada di sisi barat

alun – alun Pekalongan, meghadap ke timur, agak miring ke tenggara. Halaman masjid Agung Jami Pekalongan mempunyai halaman yang tidak begitu luas namun masih bisa untuk parkir kendaraan roda empat. Kemudian disebelah pojok kanan bangunan terdapat Menara Masjid Agung Jami Pekalongan. Menara tersebut setinggi 27 meter dan terdapat 99 anak tangga menuju ke bagian puncak Menara.



Gambar 1. Halaman dan Menara Masjid

Masjid Agung Jami Pekalongan berukuran 35 x 35 meter dengan sembilan pintu besar, dua belas jendela, ruang imam dan kubah untuk khatib. Ketika memasuki masjid terdapat serambi dengan lorong memanjang yang dinaungi langit-langit bergaris ritmis mirip benang laba-laba. Gapura atau pintu utama pada bagian Masjid Agung Jami Pekalongan berbentuk segi empat dengan menara kecil pada setiap pojoknya serta lubang masuk lengkung yang berjajar rapi. Kemudian diatas pintu lainnya juga terdapat lubang seperti lengkung yang berjajar secara rapi. Jika dilihat sejajar dengan gapura maka akan terlihat puncak atap bangunan utama masjid yang berbentuk limas tumpang yang merupakan khas rumah joglo.



Gambar 2. Gapura Masjid

Dari pembahasan diatas menunjukan ciri – ciri bahwa Masjid Agung Jami Pekalongan menggunakan arsitektur campuran antara Jawa Tengah dan Timur Tengah atau biasa disebut model arsitektur jawa – arab. Kemudian ruangan masjid terdiri dari tempat sholat utama yang dihiasi oleh ornament yang masih asli. Bahkan kayu yang

dipakai masih dari bahan-bahan kayu yang pertama kali Masjid Agung Jami Pekalongan dibangun. Bangunan utama terdiri dari delapan tiang kayu yang dikombinasikan dengan 22 tiang beton.

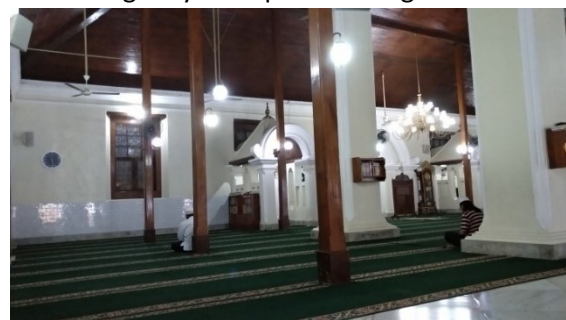
Tempat sholat tersebut tidak ada semacam hijab atau pembatas untuk digunakan khusus jamaah muslimah. Hal ini menyebabkan beberapa jamaah perempuan merasa kurang nyaman dalam melaksanakan ibadah karena tidak ada batas ataupun ruangan khusus perempuan. Hasil wawancara yang dilakukan dengan jamaah perempuan mengatakan bahwa dengan tidak adanya hijab antara tempat sholat laki – laki dan perempuan menyebabkan kurang nyaman karena terlalu terbuka. Maka perlu adanya pembatas antara jamaah laki – laki dan perempuan, agar tetap sesuai dengan ciri khas Masjid Agung Jami Pekalongan.

Pembatas masjid bisa dibuat dengan kayu jati dengan hiasan ukiran motif ornamen arab minimalis Timur Tengah dan bentuk kubah yang terkesan sederhana namun tetap elegan.



Gambar 3. Pembatas Sholat

Kemudian untuk atap Masjid Agung Jami Pekalongan masih menggunakan kayu yang tidak ada sambungannya sampai sekarang.



Gambar 4. Ruang Utama

Lantai keramik yang biasanya membawa rasa dingin kini tertutup karpet sajadah berwarna dominan hijau dan terdapat ornamen putih namun adanya kipas angin dilangit langit ruangan dalam jumlah banyak membuat hawa ruangan menjadi semakin sejuk. Bagian serambi Masjid Agung Jami Pekalongan juga menunjukan arsitektur dari Timur

Tengah yang khas dengan atap berwarna putih. Dari hasil wawancara yang dilakukan bersama jamaah Masjid Agung Jami Pekalongan mengatakan bahwa sirkulasi udara di masjid sudah cukup atau bisa dikatakan membuat jamaah merasa nyaman.



Gambar 5. Serambi Masjid



Gambar 6. Serambi Masjid

Masjid Agung Jami Pekalongan pada bagian depan terdiri tiga ruangan, ditengah sebagai tempat imam, sebelah kiri terdapat tempat dulunya merupakan tempat yang istimewa karena untuk sholat khusus bupati serta sebelah kanan terdapat mimbar untuk khatib memberikan ceramah.



Gambar 6. Tempat Sholat Bupati, Tempat Imam, dan Mimbar Khutbah

Masjid Agung Jami Pekalongan ini juga kurang mengenai fasilitas untuk jamaah yang berkebutuhan khusus. Hasil wawancara dengan takmir masjid bahwa jalan menuju masjid khusus difabel (ram) dan terdapat tempat tidur khusus pasien difabel.



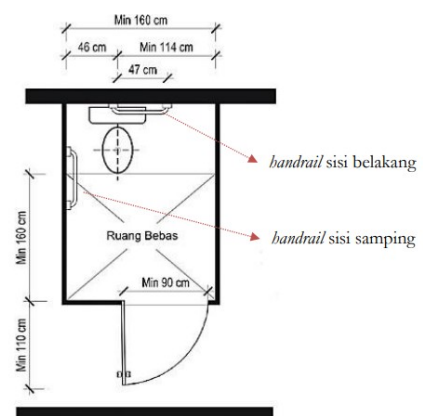
Gambar 7. Ram Masjid



Gambar 8. Ranjang Difabel

Namun kamar mandi khusus difabel belum ada. Maka perlu adanya kamar mandi sebagai penunjang fasilitas difabel. Berdasarkan Peraturan Menteri Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat RI No. 14/PRT/M/2017 tentang Persyaratan Kemudahan Bangunan Gedung, persyaratan mengenai kamar mandi umum bagi difabel sebagai berikut: kamar mandi khusus difabel perlu dilengkapi dengan symbol dengan cetak timbul pada luarnya dan ruang gerak harus cukup untuk keluar dan masuk menggunakan kursi roda.

Ketinggian tempat duduk kloset sesuai dengan ketinggian kursi roda yaitu sekitar 45-50 cm. kamar mandi juga perlu dilengkapi dengan pegangan rambat yang berbentuk siku-siku mengarah ke atas untuk membantu pergerakan difabel. Letak perlengkapan toilet juga harus disesuaikan dengan difabel. Lantai kamar mandi untuk difabel tidak boleh licin dan pintu sebaiknya mudah untuk dibuka dan ditutup serta didekat pintu bisa diberi tombol *emergency* apabila terjadi sesuatu.



Gambar 9. Rancangan Toilet Difabel

Hasil wawancara yang dilakukan Bersama dengan pengelola masjid Agung Jami Pekalongan bahwa pernah terdapat jamaah difabel namun akses kursi roda hanya sampai depan tidak berani masuk karena takut lantai masjid kotor. Jamaah difabel dimasjid Agung Jami Pekalongan biasanya dibantu oleh jamaah lain atau pengelola Masjid Agung Jami Pekalongan.

Fasad bangunan pada Masjid Agung Jami Pekalongan terdapat lantai yang sebelumnya terdapat pondasi paling dasar pada seluruh ruangan tidak terkecuali ruang utama Masjid Agung Jami Pekalongan. Kemudian atap Masjid Agung Jami Pekalongan yang berbentuk limas tumpang yang merupakan atap khas rumah joglo Jawa Tengah. Fasad Masjid Agung Jami Pekalongan sesuai dengan yang dikatakan Putra dan Wibowo (2019) bahwa fasad bangunan terdiri dari tiga bagian utama yaitu: bidang dasar merupakan bagian bangunan yang langsung bertemu dengan tanah, bidang lantai utama adalah bagian bangunan yang tampak permukaannya, dan atap.

KESIMPULAN

Dari pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa:

1. Model arsitektur Masjid Agung Jami Pekalongan merupakan model Jawa – Arab yang ditunjukkan dari adanya atap rumah joglo sebagai atap masjid kemudian terdapat ornamen-ornamen islam dan serambi masjid yang memberi kesan ke arab-araban. Masjid Agung Jami Pekalongan cukup nyaman dan memberi hawa segar kepada jamaah yang sedang melakukan ibadah atau sekadar berkunjung.
2. Sirkulasi udara didalam masjid juga sudah sesuai. Namun ada beberapa hal yang perlu diperbaiki mengenai arsitektur islam di Masjid Agung Jami Pekalongan yaitu belum adanya hijab atau pembatas antara tempat sholat laki – laki dan perempuan sehingga kurang memberikan kenyamanan pada jamaah perempuan untuk melakukan aktivitas ibadah.
3. Untuk pengguna difabel belum terdapat fasilitas yang lengkap, hanya terdapat ram dan ranjang tidur difabel. Maka fasilitas masjid perlu di tambahkan mengenai pembatas sholat dan kamar mandi untuk difabel.
4. Fasad bangunan pada Masjid Agung Jami Pekalongan terdapat lantai yang sebelumnya terdapat pondasi paling dasar

pada seluruh ruangan Masjid Agung Jami Pekalongan. Kemudian atap Masjid Agung Jami Pekalongan yang berbentuk limas tumpang yang merupakan atap khas rumah joglo Jawa Tengah.

5. Saran untuk peneliti selanjutnya bisa meneruskan penelitian ini berfokus pada bagian difabel karena untuk kajian mengenai difabel masih banyak seperti macam pengguna difabel, hal yang perlu dan diperhatikan untuk pengguna difabel.

DAFTAR PUSTAKA

- Anngraini, D., & Rahmi, D. H. (2019). Karakteristik Fasad BAngunan Indis di Kawasan Jalan Prawitotaman Yogyakarta. *Jurnal Teknik Arsitektur*, 45 - 56.
- Haris, T. (2010). MASjid - Masjid di Dunia Melayu Nusantara. *Suhuf*, 3, 283.
- Hidayatullah, H. (2020). Perkembangan Arsitektur Islam: Mengenal Bentuk Arsitektur Islam di Nusantara. *Jrunal Studi Islami dan Sosial*, 13, 17.
- Mutmainah, Situmorang, N. Z., & Tentama, F. (2018). Gambaran Subjective Well-being pada Perempuan Difabel. *URECOL: University Research Colloquium 2018*, 143-147.
- Putra, A. M., & Wibowo, A. P. (2019). Konsep Rancangan Fasad Bangunan Berdasarkan Karakter Fasad Bangunan Dalem di Jalan Mondorakan Kotagede, Jogjakarta. *ARCADA: Jurnal Arsitektur*, 117 - 121.
- Anngraini, D., & Rahmi, D. H. (2019). Karakteristik Fasad BAngunan Indis di Kawasan Jalan Prawitotaman Yogyakarta. *Jurnal Teknik Arsitektur*, 45 - 56.
- Prasanri, Dhita (2018). Penggunaan media komunikasi Bagi Remaja Perempuan dalam Pencarian Informasi Kesehatan, 13 - 21.
- Muslim, Andiarta (2018). Kajian Perbandingan Gaya Arsitektur dan Pol Ruang Masjid Agung Surakarta dan Masjid Gedhe Kauman Yogyakarta, Volume 15 Nomor 1

STUDI KOMPARASI KENYAMANAN PENGGUNAAN FLYOVER MANAHAN DAN PURWOSARI

Naufal Rasyid Rahmadi

Program Studi Arsitektur
Universitas Muhammadiyah Surakarta
naufalrasyidrr@gmail.com

Rini Hidayati

Program Studi Arsitektur
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Rini.Hidayati@ums.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji tentang identifikasi kenyamanan pengguna flyover Manahan dan Purwosari. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui apakah flyover tersebut memiliki kenyamanan bagi para pengguna jalan raya yang ada di kota Surakarta. Penelitian ini disajikan secara deskriptif yaitu menggambarkan dari informasi tentang tanggapan pengguna jalan tentang kenyamanan ketika menggunakan flyover Purwosari dan Manahan. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif. Penelitian ini diperoleh berdasarkan pengamatan, wawancara dan memahami studi pustaka standar perencanaan flyover. Dari hasil penelitian masing-masing flyover memiliki kelebihan dan kekurangan nya sendiri, dilihat dari aspek kesesuaian standar fasilitas lalu lintas, aksesibilitas dan mobilitas nya. Pada aspek fasilitas lalu lintas, dari flyover Manahan masih belum sesuai dengan standar dikarenakan adanya beberapa fasilitas lalu lintas seperti trotoar dan jalur sepeda yang tidak disediakan. Sedangkan pada fasilitas lalu lintas flyover Purwosari sudah memenuhi syarat standar fasilitas lalu lintas. Pada aspek aksesibilitas mayoritas pengguna jalan merasakan dampak positif pada setiap flyover yaitu memudahkan para pengguna jalan menuju ke suatu tempat serta mobilitas yang baik guna menghindari kemacetan yang biasanya kerap terjadi pada waktu berangkat kerja maupun pulang kerja. didapatkan bahwa pembuatan jalan flyover harus sesuai dengan standar yang ada agar timbul keamanan dan kenyamanan pada pengguna jalan. Flyover Manahan dan Purwosari dapat dikatakan layak digunakan dengan kesesuaian standar, oleh sebab itu terciptalah kenyamanan bagi pengguna lalu lintas masyarakat Surakarta.

KEYWORDS:

Flyover; Kenyamanan; Manahan; Purwosari

PENDAHULUAN

Pembangunan dapat diartikan sebagai upaya terencana dan terprogram yang dilakukan secara terus menerus oleh suatu Negara untuk menciptakan masyarakat yang lebih baik dan merupakan proses dinamis untuk mencapai kesejahteraan masyarakat (Streteen, 2010). Dalam pembangunan suatu negara memiliki banyak indikator penting yang harus dilakukan demi keberhasilan suatu pembangunan tersebut. Salah satunya adalah indikator keberhasilan pembangunan dalam bidang infrastruktur. Perlunya tata kelola lalu lintas yang baik sehingga dapat mengurangi kepadatan dari kendaraan. Dalam rangka

menunjang tata kelola lalu lintas yang baik tersebut Pemda Kota Surakarta membuat suatu infrastruktur untuk mengurangi masalah kemacetan yang ada di Kota Surakarta yaitu dengan membangun flyover.

Flyover atau jalan layang adalah jalan yang dibangun tidak sebidang melayang untuk menghindari daerah/kawasan yang selalu menghadapi permasalahan kemacetan lalu lintas atau melewati persilangan kereta api untuk meningkatkan keselamatan lalu lintas dan efisiensi, mengatasi jembatan karena konflik dipersimpangan, melalui kawasan kumuh yang sulit ataupun melalui rawa-rawa (Yayat Hidayat, 2018). Flyover merupakan

sarana yang penting dan wajib disediakan oleh pemerintah apabila kondisi jalan raya di suatu daerah tersebut menjadi sangat padat dan menimbulkan kemacetan. Jembatan *flyover* pada umumnya terdiri dari dua bangunan utama yaitu bangunan atas (*super structure*) dan bangunan bawah (*sub structure*) (Risma Anggraini, 2019). Menurut Undang-undang Nomor 38 Tahun 2004, jalan sebagai bagian prasarana transportasi mempunyai peran penting dalam bidang ekonomi, sosial budaya, lingkungan hidup, politik, pertahanan dan keamanan, serta dipergunakan sebesar-besar kemakmuran rakyat. *Flyover* diselenggarakan antara lain adalah untuk memperlancar lalu lintas di daerah yang telah berkembang dan meningkatkan guna pelayanan distribusi barang dan jasa guna menunjang peningkatan pertumbuhan ekonomi. (Rinaldi, 2015).

Menindaklanjuti penelitian yang sebelumnya sudah dilakukan dengan judul "Identifikasi *Flyover* Manahan menurut PUPR" yang ditulis oleh Bima Panji Prakoso pada tahun 2020. Hasil dari penelitian tersebut bahwa *flyover* Manahan dapat digolongkan **Laik Fungsi Jalan** menurut Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 11/PRT/M2010 tentang Tata Cara dan Persyaratan Laik Fungsi Jalan yang terdapat dalam Pasal 9 Ayat 1 dan Ayat 2. Kesesuaian standar *flyover* sudah di terapkan pada *flyover* Manahan tetapi ada beberapa komponen yang seharusnya ada tapi di lapangan tidak ada (Bima Panji Prakoso, 2020). Oleh sebab itu, peneliti ingin mengembangkan pembahasan tersebut untuk di bandingkan dengan *flyover* Purwosari yang baru dibangun dengan fokus pembahasan tingkat kenyamanan pada *flyover* tersebut.

Proyek pembangunan *flyover* Purwosari mulai beroperasi pada tanggal 13 Februari 2021 dan berada di kawasan Purwosari yang bertujuan untuk mengurangi perlintasan sebidang dan meminimalkan risiko kecelakaan antara pengguna jalan dan kereta api. Sedangkan *flyover* Manahan beroperasi pada tanggal 21 Desember 2018 dan berada di kawasan Manahan yang berfungsi mendukung kelancaran arus lalu lintas, di pertigaan Manahan yang dikenal dengan pusat kemacetannya.

Persyaratan kebutuhan kelengkapan *flyover* atau jalan raya secara umum terdapat pada Peraturan Pemerintah Nomor 34 Tahun 2006 tentang jalan. Fasilitas merupakan segala sesuatu yang sengaja disediakan oleh penyedia jasa untuk dipakai serta dinikmati oleh konsumen yang bertujuan memberikan tingkat kepuasan yang maksimal. Sedangkan fasilitas perlengkapan jalan umum yang berkaitan langsung dengan pengguna jalan meliputi: rambu-rambu, marka jalan, alat pemberi isyarat lalu lintas (APILL), lampu jalan, alat pengendali dan alat pengamanan pengguna jalan, serta fasilitas pendukung yang berada di jalan dan di luar jalan seperti tempat parkir dan halte bus. Selain perlengkapan jalan umum yang berkaitan langsung dengan pengguna jalan, terdapat juga yang tidak berkaitan dengan pengguna jalan yaitu bangunan yang dimaksudkan untuk keselamatan pengguna jalan, dan pengamanan asset jalan, dan informasi pengguna jalan. Tujuan dari pemasangan fasilitas perlengkapan jalan adalah untuk meningkatkan keselamatan jalan dan menyediakan pergerakan yang teratur terhadap pengguna jalan. Fasilitas perlengkapan jalan memberi informasi kepada pengguna jalan tentang peraturan dan petunjuk yang diperlukan untuk mencapai arus lalu lintas yang selamat, seragam dan beroperasi dengan efisien (BPSDM, 2018).

Kenyamanan merupakan salah satu nilai vital yang selayaknya harus dinikmati oleh manusia ketika melakukan aktifitas-aktifitas di dalam suatu ruang. Kenyamanan dapat pula dikatakan sebagai kenikmatan atau kepuasan manusia dalam melaksanakan kegiatannya. Adapun aspek-aspek yang mempengaruhi kenyamanan antara lain: fisik dan non fisik (Chaerul Muchtar, 2010).

Aspek kenyamanan dalam berlalu lintas antara lain aksesibilitas dan mobilitas. Aksesibilitas adalah suatu ukuran kenyamanan atau kemudahan mengenai cara lokasi tata guna lahan berinteraksi satu sama lain dan mudah atau susah nya lokasi tersebut dicapai melalui sistem jaringan transportasi (Tamin, 1997). Ukuran keterjangkauan atau aksesibilitas meliputi kemudahan waktu, biaya, dan usaha dalam melakukan perpindahan antar tempat-tempat atau kawasan.

Kemudahan akses tersebut diimplementasikan pada bangunan gedung, lingkungan, dan fasilitas umum lainnya.

Dibidang transportasi, aksesibilitas adalah kemudahan mencapai suatu tujuan, dengan tersedianya berbagi rute alternatif menuju satu tempat. Dengan perkataan lain suatu ukuran kemudahan dan kenyamanan mengenai lokasi petak (tata) guna lahan yang saling berpenjarang dapat berinteraksi (berhubungan) satu sama lain. Dan mudah atau sulitnya lokasi-lokasi tersebut dicapai melalui sistem jaringan transportasinya, merupakan hal yang sangat subjektif, kualitatif dan relatif sifatnya. Artinya, yang mudah bagi orang lain belum tentu mudah bagi orang lain (Miro, 2005).

Sedangkan mobilitas dapat diartikan sebagai tingkat kelancaran perjalanan, dan dapat diukur melalui banyaknya perjalanan (pergerakan) dari suatu lokasi ke lokasi lain sebagai akibat tingginya tingkat akses antara lokasi-lokasi tersebut. Itu berarti, antara aksesibilitas dan mobilitas terdapat hubungan searah, yaitu semakin tinggi akses, akan semakin tinggi pula tingkat mobilitas orang, kendaraan ataupun barang yang bergerak dari suatu lokasi ke lokasi lain (Black, 1981).

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti ingin mengidentifikasi dan membandingkan tingkat kenyamanan *flyover* Manahan dan Purwosari berdasarkan peraturan perlengkapan jalan yang diatur oleh PP No. 34 Tahun 2006 beserta tanggapan pengguna lalu lintas. Saat ini, banyaknya keluhan seperti pada *flyover* Manahan yang masih mengalami kemacetan parah terutama pada jam berangkat dan pulang kantor. Oleh sebab itu, adanya penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi baru atau rekomendasi desain *flyover* selanjutnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian dengan metode kualitatif, yaitu penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti merupakan instrument kunci (Sugiyono, 2005). Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian terdiri atas observasi lapangan, studi pustaka dan wawancara. Studi

literatur diperlukan guna mencari data-data yang tidak didapat di lapangan dan sesuai dengan objek yang akan diteliti. Studi literatur dapat ditemukan pada buku, jurnal dan internet.

Ruang lingkup dari obyek yang akan diteliti meliputi standar bangunan *flyover* dan pendapat masyarakat tentang penggunaan *flyover* Purwosari dan Manahan jika digunakan sehari-hari. Observasi penelitian langsung di lapangan guna mencari data-data seperti standar pembangunan *flyover*, kelengkapan fasilitas lalu lintas, aksesibilitas dan mobilitas. Data tersebut diperlukan untuk mengetahui kelayakan dan kenyamanan *flyover* bagi para pengguna lalu lintas.

Penelitian ini memiliki fokus pada kenyamanan *flyover* Manahan dan Purwosari. Kenyamanan tersebut dapat dideskripsikan ke dalam poin kelengkapan fasilitas, aksesibilitas dan mobilitas berlalu lintas. Lokasi pengamatan di lakukan pada 5 titik yaitu 3 titik berada pada *flyover* Manahan di Jl. Adi Sucipto, Jl, Doktor Moewardi, dan Jl. MT. Haryono, sedangkan 2 titik selanjutnya berada pada *flyover* Purwosari diperempatan Hotel Sala View dan dipertigaan Rumah Sakit Panti Waluyo. Titik amatan tersebut dipilih karena intensitas kendaraan pada titik tersebut cukup tinggi sehingga dapat dilihat bagaimana aktifitas pengguna lalu lintas terhadap fasilitas lalu lintasnya.

Penelitian ini dilakukan pada jam berangkat kerja dan jam pulang kerja, karena pada saat jam tersebut intensitas kendaraan di daerah *flyover* Manahan dan Purwosari sedang mengalami kepadatan sehingga sering terjadi kemacetan. Hal tersebut sangat penting dilakukan untuk melihat pengguna *flyover* dan perilaku pengguna.

Metode analisis dengan pengolahan data tertulis dan data tidak tertulis dari hasil lapangan. Data tersebut meliputi kesesuaian fasilitas lalu lintas eksisting pada *flyover* Manahan dan Purwosari dengan standar kelengkapan fasilitas lalu lintas serta tinjauan langsung terhadap pendapat pengguna lalu lintas tentang kenyamanan saat melintasi *flyover*. Kemudian sistem pengumpulan data pada penelitian ini difokuskan dengan cara melakukan wawancara terhadap para

pengguna jalan raya *flyover* seperti pengendara roda empat ataupun pengendara-pengendara roda dua dan juga observasi langsung terhadap kelengkapan fasilitas lalu lintas pada *flyover* Purwosari dan Manahan. Lalu dari hasil wawancara tersebut dikelompokkan antara 5 titik lokasi pengamatan. Data yang didapatkan kemudian dianalisis dengan mengkaji literatur terkait standar kelengkapan fasilitas lalu lintas dan pendapat pengguna jalan tentang kenyamanan ketika melintasi *flyover* Purwosari dan Manahan untuk mendapatkan hasil dan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN



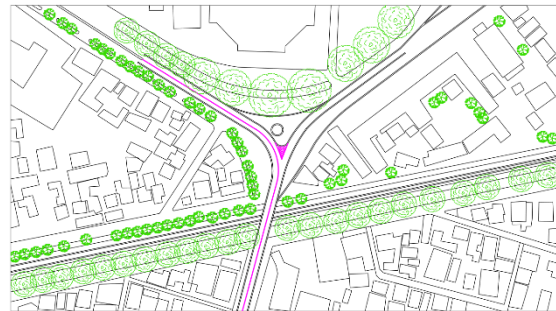
Gambar 1. Peta *Flyover* Manahan
(Sumber: Google Maps, 2021)



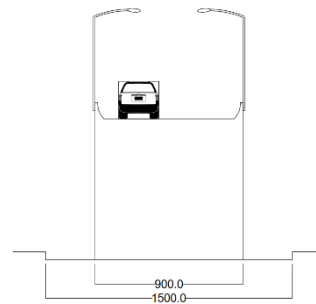
Gambar 2. Peta *Flyover* Purwosari
(Sumber: Google Maps, 2021)

Flyover Manahan dan Purwosari merupakan bagian yang penting dalam pusat kota Surakarta. Pentingnya *flyover* tersebut, digunakan sebagai akses lalu lintas bagi masyarakat untuk memudahkan melakukan aktifitasnya. Oleh sebab itu, kenyamanan *flyover* di setiap daerah harus diperhatikan. Adapun jalur *flyover* Manahan menghubungkan tiga jalan utama yaitu Jl. Adi Sucipto, Jl. MT. Haryono, dan Jl. Doktor Moewardi. Lalu pada jalur terowongan menghubungkan Jl. Sam Ratulangi menuju Jl.

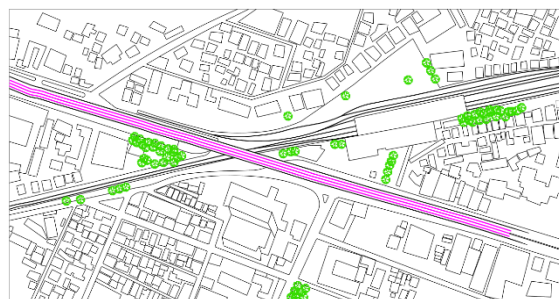
Hasanudin. Sedangkan *flyover* Purwosari berada di Jl. Slamet Riyadi melewati perlintasan rel kereta api Purwosari jalur Solo-Jogja.



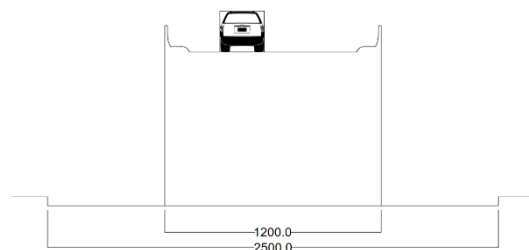
Gambar 3. Siteplan *Flyover* Manahan
(Sumber: Data Pribadi, 2021)



Gambar 4. Potongan Jalan *Flyover* Manahan
(Sumber: Data Pribadi, 2021)



Gambar 5. Siteplan *Flyover* Purwosari
(Sumber: Data Pribadi, 2021)



Gambar 6. Potongan *Flyover* Purwosari
(Sumber: Data Pribadi, 2021)

Berdasarkan literatur Peraturan Pemerintah Nomor 34 Tahun 2006, Jalan

Slamet Riyadi dapat digolongkan sebagai jalan arteri primer yang memiliki standar lebar badan jalan paling sedikit 11 meter sedangkan lebar badan jalan Slamet Riyadi memiliki total 30 meter yang terbagi ke dalam beberapa jalur kendaraan. *Flyover* Purwosari memiliki lebar lajur sebesar 12 meter, sehingga sesuai dengan standar karena *flyover* Purwosari berada di golongan jalan arteri primer. Menuju arah *flyover* Manahan, Jl. Doktor Moewardi dapat digolongkan sebagai jalan kolektor primer yang memiliki standar lebar badan jalan paling sedikit 9 meter sedangkan lebar badan jalan Doktor Moewardi sebesar 15 meter, dan *flyover* Manahan memiliki lebar lajur sebesar 9 meter sehingga sudah sesuai dengan standar.

Berikut data kondisi eksisting *flyover* Manahan dan Purwosari untuk dianalisa dengan standar Peraturan Pemerintah Nomor 34 Tahun 2006. Adapun data tersebut dirangkum dalam sebuah tabel sebagai berikut:

Table 1. Kondisi Eksisting *flyover* Manahan dan Purwosari

	Nama	<i>Flyover</i> Manahan	<i>Flyover</i> Purwosari
1	Rambu lalu lintas	Ada	Ada
2	Marka jalan	Ada	Ada
3	Lampu APIILL	Ada	Ada
4	Lampu jalan	Ada	Ada
5	Alat pengendali dan alat pengamanan	Ada	Ada
6	Trotoar	-	Ada
7	Jalur sepeda	-	Ada

(Sumber: Data Pribadi, 2021)

Table 2. Kesesuaian fasilitas lalu lintas *flyover* Manahan dan Purwosari

	Nama	Standar	<i>Flyover</i> Manahan	<i>Flyover</i> Purwosari
1	Rambu lalu lintas	Diameter rambu 60 cm	Sesuai	Sesuai
2	Marka jalan	Lebar garis 10 cm	Sesuai	Sesuai
3	Lampu APIILL	Tinggi 5,5 m	Sesuai	Sesuai
4	Lampu jalan	Tinggi 8 m; 10 lux	Sesuai	Tidak Sesuai
5	Alat pengendali dan alat pengamanan	CCTV jenis PTZ Camera	Sesuai	Sesuai

6	Trotoar	Lebar min. 1 m	Tidak sesuai	Sesuai
7	Jalur sepeda	Lebar min. 1,2 m	Tidak sesuai	Sesuai

(Sumber: Data Pribadi, 2021)

Berdasarkan data tersebut, dapat dilihat bahwa dalam aspek kelengkapan fasilitas lalu lintas, kondisi eksisting *flyover* Manahan belum sesuai standar karena adanya beberapa persyaratan yang belum memadai seperti tidak adanya trotoar untuk pejalan kaki dan jalur untuk sepeda. Ketidaksesuaian tersebut dikarenakan lebar jalan yang terbatas sehingga adanya persyaratan yang tidak bisa dibuat, sedangkan pada *flyover* Purwosari sudah sesuai dengan standar persyaratan lalu lintas.

Hasil wawancara dari beberapa pengguna jalan yang melintasi *flyover* Manahan dan Purwosari sebanyak 10 orang narasumber, mulai dari pengguna roda dua dan roda empat. Mayoritas informan sering melintasi *flyover* Manahan dan Purwosari dengan rata-rata 5-7 kali dalam seminggu dan pada jam 4 sore sampai jam 7 malam. Oleh sebab itu, intensitas kendaraan pada *flyover* Manahan dan Purwosari melonjak pada sore sampai malam hari, sehingga kerap terjadi kepadatan pada daerah lampu APIILL Jl. Doktor Moewardi dari arah *flyover* Manahan dan pada daerah lampu APIILL *flyover* Purwosari.

1. Analisis Kenyamanan

Sebanyak 60% informan mempunyai keluhan pada *flyover* Purwosari terhadap pencahayaan yang ada karena sistem pencahayaan pada *flyover* Purwosari menggunakan sistem direct lighting yang ditempatkan ke pembatas jalan, sehingga area yang mendapat cahaya tidak menyeluruh, sehingga penerangan pada *flyover* Purwosari menjadi kurang terang. Oleh karena itu, jarak pandang pengendara menjadi terbatas yang berimbas pada keselamatan para pengendara. Sementara itu, 50% informan merasakan kekurangan pada *flyover* Manahan ada pada persimpangan dari arah Jl. Adi Sucipto dan Jl. MT. Haryono. Hal ini dikarenakan dipersimpangan tersebut memiliki sudut yang kecil sehingga membuat sudut pandang yang minim, membuat pengendara dari arah Jl. Adi

Sucipto harus sangat berhati-hati ketika melewati persimpangan tersebut.



Gambar 7. Lampu Jalan *Flyover* Purwosari
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)



Gambar 8. Persimpangan *Flyover* Manahan
(Sumber: Solopos, 2021)

Sementara itu pada sistem alat pengamanan seperti adanya CCTV sangat penting bagi keselamatan pengendara *flyover* Manahan dan Purwosari untuk memantau setiap kejadian-kejadian. CCTV pada *flyover* Purwosari berada di 3 tempat yaitu pada lampu APILL perempatan Hotel Sala View, ditengah *flyover* Purwosari, dan pada lampu APILL pertigaan Rumah Sakit Panti Waluyo. Sedangkan pada *flyover* Manahan, CCTV hanya berada di tengah *flyover*. Dari beberapa informan yang sudah diwawancara, CCTV tersebut sangat bermanfaat guna merekam berbagai kejadian yang kemungkinan dapat terjadi seperti pelanggaran lalu lintas ataupun kecelakaan, sehingga memudahkan aparat hukum untuk mengusut pelanggaran tersebut.



Gambar 9. CCTV *Flyover* Purwosari
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)



Gambar 10. Marka Jalur *Flyover* Purwosari
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

Standar jalur sepeda ditentukan oleh Kementerian Perhubungan Republik Indonesia melalui Permenhub No. 59 Tahun 2020 yang tertuang dalam Bab 3 Fasilitas Pendukung dari pasal 11 sampai pasal 17. Dalam peraturan tersebut disebutkan bahwa untuk jalan tanpa hambatan lalu lintas, lebar paling kecil lajur sepeda adalah 1,2 meter, sedangkan jika terdapat parkir kendaraan di badan jalan dengan menggunakan marka khusus parkir, lajur sepeda harus terletak diantara area parkir dan lajur kendaraan dengan lebar paing kecil lajur sepeda adalah 1,5 meter (Permenhub No. 59 Tahun 2020). Berdasarkan data dari lapangan yang sudah dilakukan, jalur sepeda hanya ada pada *flyover* Purwosari, hal tersebut dikarenakan pada *flyover* Manahan memiliki lebar lajur yang kecil sehingga tidak dapat diberikan jalur sepeda. Lebar marka jalur sepeda pada *flyover* Purwosari berukuran 2 meter, sehingga menurut Permenhub No. 59

Tahun 2020 jalur sepeda tersebut sudah sesuai seperti aturan yang tertera.

2. Analisis Aksesibilitas dan Mobilitas

Pada aspek aksesibilitas dan mobilitas, sebanyak 80% informan merasakan dampak positif seperti memudahkan pengguna jalan menuju ke suatu tempat serta mempersingkat waktu perjalanan. Hal tersebut dikarenakan *flyover* Manahan dan Purwosari didesain menyeberangi rel kereta api yang merupakan faktor utama kemacetan yang terjadi pada daerah Manahan dan Purwosari. Oleh sebab itu, mayoritas informan setuju dengan pernyataan bahwa *flyover* Manahan dan Purwosari merupakan solusi penyelesaian kemacetan. Sedangkan sebanyak 20% informan masih merasakan kebingungan dengan sirkulasi yang ada pada *flyover* Purwosari tepatnya pada area bawah karena kurangnya rambu lalu lintas yang diberikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini dalam rangka studi komparasi kenyamanan penggunaan *flyover* Manahan dan Purwosari. Masing-masing *flyover* memiliki kelebihan dan kekurangan nya sendiri, dilihat dari aspek kesesuaian standar fasilitas lalu lintas, aksesibilitas dan mobilitas nya. Pada aspek fasilitas lalu lintas, dari *flyover* Manahan masih belum sesuai dengan standar dikarenakan adanya beberapa fasilitas lalu lintas seperti trotoar dan jalur sepeda yang tidak disediakan. Sedangkan pada fasilitas lalu lintas *flyover* Purwosari sudah memenuhi syarat standar fasilitas lalu lintas. Pada aspek aksesibilitas mayoritas pengguna jalan merasakan dampak positif pada setiap *flyover* yaitu memudahkan para pengguna jalan menuju ke suatu tempat serta mobilitas yang baik guna menghindari kemacetan yang biasanya kerap terjadi pada waktu berangkat kerja maupun pulang kerja. Oleh karena itu, *flyover* Manahan dan Purwosari dapat dikatakan nyaman dan layak digunakan oleh masyarakat Surakarta meskipun ada beberapa aspek kelengkapan yang belum ada dari persyaratan kelengkapan jalan raya yang tertuang dalam Peraturan Pemerintah Nomor 34 Tahun 2006.

DAFTAR PUSTAKA

- Alghofili, R. A. (2015), "Analisis Nilai Waktu Pada Proses Pembangunan *Pier Head Pilar Flyover* Palur Surakarta", Prodi Teknik Sipil, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Anggraini, R. (2018), "Studi Perencanaan Struktur Atas Jembatan Beton *Box Girder* Prategang Segmental STA 03+550 Pada Proyek Pembangunan Jalan Tol Pandaan-Malang", Prodi Teknik Sipil, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Malang.
- Black, J.A. (1981). :*Urban Transport Planning: Theory and Practice*". London, Cromm Helm.
- Hidayat, Y. (2018), "Perencanaan *Flyover* Jalan jendral Sudirman Kabupaten Ciamis", Sarjana Thesis, Universitas Siliwangi.
- Miro, F. (2005). "Perencanaan Transportasi untuk Mahasiswa, Perencana, dan Praktisi". Erlangga. Jakarta.
- Muchtar, Chaerul. (2010). "Identifikasi Tingkat Kenyamanan Pejalan Kaki Studi Kasus Jalan Kedoya Raya-Arjuna Selatan". Teknik Planologi. Universitas Esa Unggul.
- Pengertian Metode Penelitian dan Jenis-Jenis Metode Penelitian, (2018), (<https://ranahsearch.com/metode-penelitian-dan-jenis-metode-penelitian/>, diakses 19 Oktober 2021)
- Prakoso, B. P. (2020), "Identifikasi *Flyover* Manahan menurut PUPR", Prodi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Republik Indonesia. (2004), "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 38 Tahun 2004 tentang Jalan", Jakarta: Kementrian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat.
- Republik Indonesia. (2017), "Perencanaan Perlengkapan Jalan", Bandung: Kementrian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat.
- Republik Indonesia. (2006), "Peraturan Pemerintah Nomor 34 Tahun 2006 tentang Jalan", Jakarta: Kementrian Dalam Negeri.

- Streeten, Paul. (2010). *“Essays In Social And Economic Development”*. New Delhi: New Century Publications.
- Sugiyono. (2014), *“Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis, dan Disertasi”*, Bandung: Alfabeta.
- Tamin, O.Z. (1997). *“Perencanaan dan Pemodelan Transportasi”*, Teknik Sipil Institut teknologi Bandung.