

## **BAB II**

### **PENELUSURAN PERSOALAN**

#### **2.1 Analisis Variabel Perancangan**

Pada poin ini akan menjelaskan maksud dan kajian yang terkandung dalam judul perancangan yaitu Galeri Permukiman Bantaran Sungai Bengawan Solo Di Kampung Sewu, Surakarta. Penjelasan akan dimulai dari kajian per variabel yang terkandung dalam judul yang selanjutnya diakhiri dengan analisis dan kesimpulan per variabelnya.

##### **2.1.1 Kajian Tema Perancangan**

###### **A. Sungai Bengawan Solo**

###### **1. Pembagian Wilayah Administratif Sungai Bengawan Solo**

Nama Bengawan Solo berasal dari Dusun Nusupan di Desa Sala yang merupakan pelabuhan perdagangan yang berada di tepi Bengawan Beton. Pelabuhan ini menjadi sarana transportasi dari Kutha Gedhe ke Gresik dan Surabaya, dan sebaliknya. Semakin lama pelabuhan tersebut semakin terkenal dan ramai, namun karena letaknya di Desa Sala, maka sebutan Bengawan Beton pun menghilang dan berganti menjadi Bengawan Sala (Solo) (Tim Kompas, 2017)

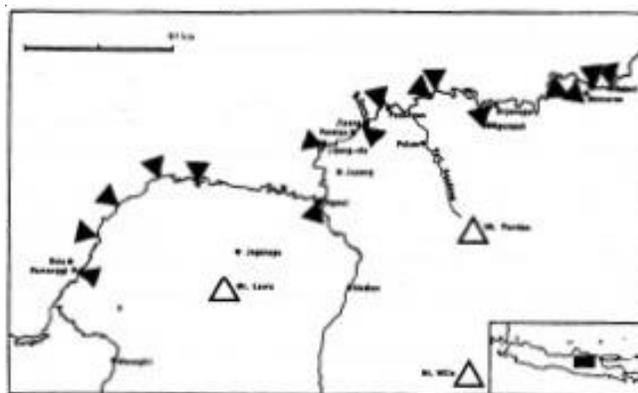
Dikutip dari Wikipedia, Bengawan Solo memiliki mata air di Kali Muning dan Kali Tenggar di Desa Jeblogan, Kecamatan Karangtengah, Kabupaten Wonogiri. Panjang total aliran sungainya adalah 548,53 kilometer dengan 78 buah anak sungai yang tersebar di daerah-daerah yang dilaluinya hingga bermuara di Gresik, Laut Jawa. Berikut adalah pembagian wilayah administrative sungai bengawan solo:

1. Wilayah Administratif Hulu
  - a. Wonogiri, Hulu utama pertama (Daerah Tangkapan Air Gajah Mungkur)
  - b. Karanganyar
  - c. Ponorogo, Hulu utama kedua (Daerah Tangkapan Air Kali Madiun)
  - d. Boyolali,

- e. Sragen,
  - f. Klaten
2. Wilayah Administratif Tengah:
- a. Sukoharjo,
  - b. Solo,
  - c. Ngawi,
  - d. Madiun,
  - e. Magetan,
  - f. Blora,
3. Wilayah Administratif Hilir
- a. Bojonegoro
  - b. Tuban,
  - c. Lamongan,
  - d. Gresik

## 2. Sejarah Peradaban Sungai Bengawan

Pada zaman dulu, Bengawan Solo tidak hanya menjadi sumber air namun juga digunakan sebagai jalur perdagangan. Maka terdapat titik-titik bandar perdagangan di sepanjang jalur Sungai Bengawan Solo (Lihat Gambar 2.1).



Gambar 2.1

Titik-titik sebaran bandar pada masa lalu di sekitar aliran Sungai Bengawan Solo

Sumber: <http://www.kompasiana.com>

Pada gambar di atas terlihat ada 16 titik bandar perdagangan yang tersebar di sepanjang Sungai Bengawan Solo. Salah satu bandarnya berada di Surakarta dan masih bias dilihat peninggalannya hingga sekarang. Gambar 2.2 berikut merupakan gedung sisa dari bandar beton yang berada di Kampung Sewu.



Gambar 2.2

#### Peninggalan Bandar Beton

Pada gambar di atas, terlihat sisa peninggalan bangunan bandar beton di Kampung Sewu. Karena keberadaannya dan kejayaannya pada masa lalu, jalan yang berada di dekat bangunan ini diberi nama Jalan Beton. Bandar-bandar yang merupakan pusat perdagangan tersebar di wilayah-wilayah di sekitar aliran sungai ini seiring perkembangan teknologi transportasi, jalur perdagangan ini mulai ditinggalkan karena pedagang lebih memilih jalur darat (kereta api) yang lebih cepat. Gambar 2.2 berikut adalah ilustrasi Sungai Bengawan Solo pada masa kejayaannya sebagai jalur perdagangan.



Gambar 2.3 Bengawan Solo pada 1860an

*(litografi berdasarkan lukisan oleh Abraham Salm)*

Sumber: <https://id.wikipedia.org>

Pada gambar di atas terlihat para pedagang menggunakan perahu untuk membawa barang dagangannya melintasi Pulau Jawa dengan perahu mengarungi aliran Sungai Bengawan Solo. Selain sebagai jalur perdagangan Bengawan Solo merupakan kiblat perkembangan peradaban di masa lalu. Namun kini ketika pusat perekonomian tidak lagi berada di sekitar sungai, keberadaan sungai hanya menjadi sebuah fenomena alam yang ada di tengah-tengah peradaban masa kini. Ditambah dengan adanya banjir yang merupakan kejadian yang terjadi setiap tahun menyebabkan masyarakat yang masih bermukim di sekitar sungai harus hidup harmonis dengan fenomena ini.

### **3. Permukiman di Bantaran Sungai Bengawan Solo dari Masa ke Masa**

Permukiman di Bantaran Sungai Bengawan Solo sudah bermula sejak zaman pra sejarah dan masih berlanjut hingga kini. Seperti dikutip dari buku Ekspedisi Bengawan Solo, “Hulu Bengawan Solo berupa Kali Muning dan Kali Tenggar di Desa Jeblogan, Kecamatan Karang Tengah, Kabupaten Wonogiri, Jawa Tengah, berbatasan dengan Kecamatan Punun, Kabupaten Pacitan, Jawa Timur. Punung terbilang kaya akan goa karts (kapur), yang diantaranya menjadi goa hunian masa “berburu” dan “mengumpulkan makanan tingkat lanjut”. Dari informasi tersebut dapat disimpulkan bahwa masyarakat pada zaman “berburu” dan “mengumpulkan makanan tingkat lanjut” bermukim secara berkumpul dan menghuni goa-goa.

Selain itu, dalam buku Ekspedisi Bengawan Solo dikatakan bahwasanya terdapat indikasi daerah hunian manusia purba ditemukan di Gedongrejo dan sekitarnya di Kecamatan Giriwoyo, Kabupaten Wonogori. Hal ini didukung dengan adanya penemuan kapak mesolitik yang menjadi indikator tentang adanya masyarakat yang hidup dengan “berburu” dan “mengumpulkan makanan tingkat lanjut”. Selain itu juga terdapat goa di tebing-tebing bukit di daerah ini yang diperkirakan merupakan berasal dari awal “masa bercocok tanam’ dan “perundagian” yang berlangsung hingga kini.

Ketika memasuki masa Sejarah, kehidupan peradaban masyarakat yang banyak tercatat adalah pada masa kerajaan dan dilanjutkan oleh masa penjajahan kolonial Belanda. Pada masa ini permukiman penduduk terus berkembang di bantaran sungai Bengawan solo. Maraknya aktivitas perdagangan dan dijadikannya Sungai Bengawan Solo sebagai jalur perdagangan merupakan alasan utamanya.

Pada masa penjajahan kolonial di Indonesia, permukiman di bantaran sungai Bengawan solo menjamur hingga saat ini menjadi daerah permukiman padat. Pada gambar 2.4 di bawah dapat dilihat permukiman padat yang ada di Kawasan Kali Pepe Solo.



Gambar 2.4

Permukiman di Kawasan Kali Pepe, anak Sungai Bengawan Solo

Sumber: <https://www.facebook.com/kotasolo/photos>

Dari gambar di atas dapat dilihat bahwa pertumbuhan permukiman di masa itu berorientasi pada keberadaan sungai. Pada saat itu, abad 17 hingga abad 20, banjir sudah menjadi ancaman terbesar di permukiman-permukiman bantaran sungai bengawan Solo. Pada gambar 2.5 merupakan dokumentasi yang menggambarkan banjir di permukiman masyarakat bantaran Sungai Bengawan Solo



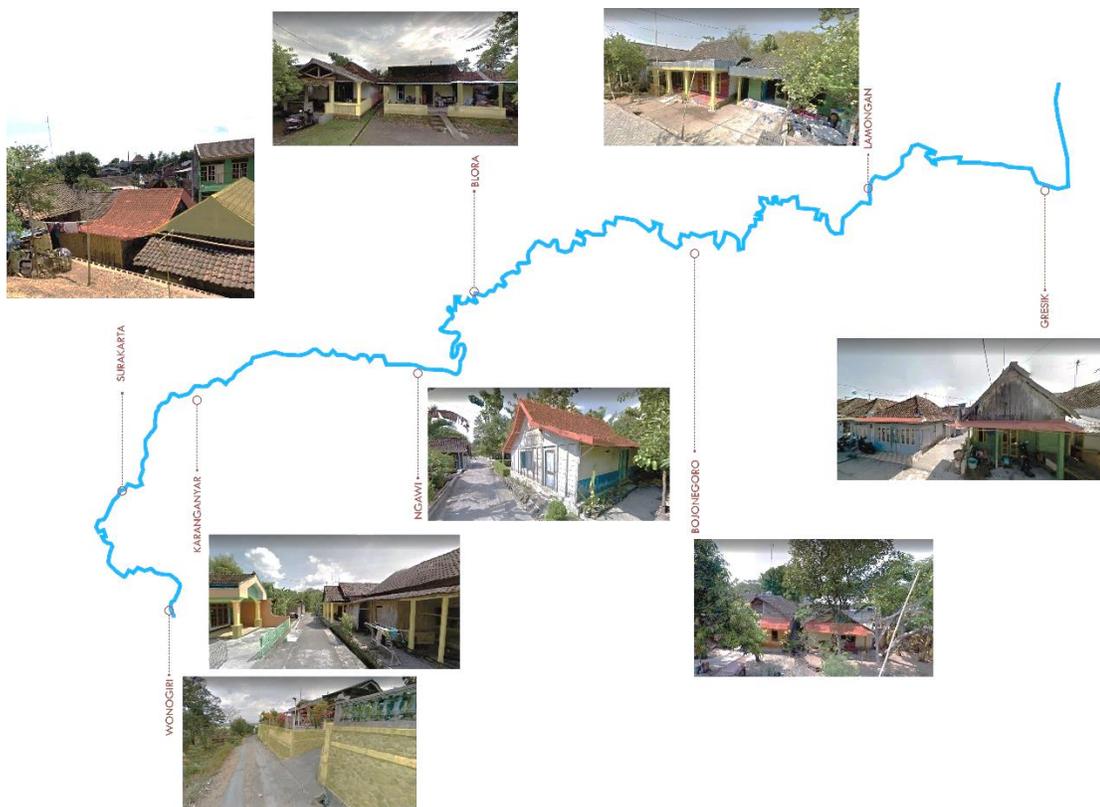
Gambar 2.5

Banjir di Solo

Sumber: [jalansejarah.wordpress.com](http://jalansejarah.wordpress.com)

Pada masa kini, masyarakat bantaran sungai Bengawan Solo sudah jarang ditemui menggunakan panggung pada konstruksi rumahnya. Walaupun demikian, tetap ada pola pola baru yang terlihat dan dapat dianalisis sebagai kesamaan kesamaan bentuk bagian rumah yang ada di bantaran Sungai Bengawan Solo.

Gambar di bawah ini merupakan kumpulan foto-foto rumah tinggal yang ada di beberapa kabupaten/kota yang dilintasi Sungai Bengawan Solo. Dari rumah-rumah tersebut dapat dilihat bahwa ada persamaan di beberapa bagian rumah, seperti yang ada pada gambar 2.6 berikut:

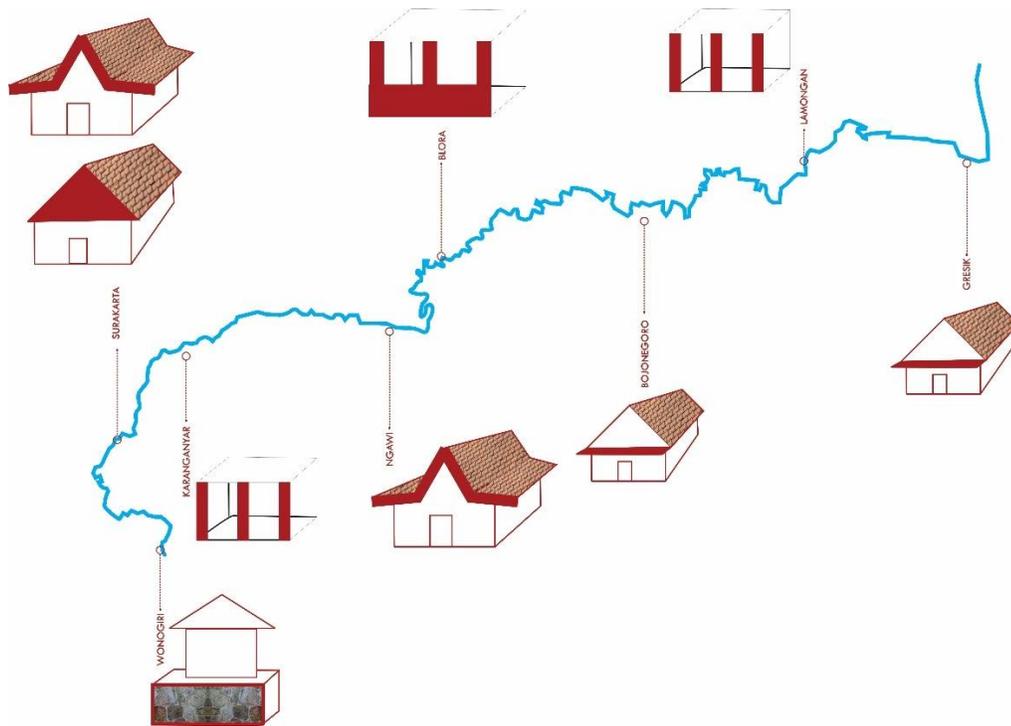


Gambar 2.6

Rumah-rumah tinggal di bantaran Sungai Bengawan Solo dengan *highlight* pada bagian-bagian tertentu.

Sumber: Google Map

Dari Gambar di atas, dapat dianalisis bentuk dari bagian-bagian yang kerap di jumpai di tiap kabupaten/kotanya. Seperti yang ada pada gambar 2.7 di bawah ini:



Gambar 2.7

Ciri khas dari perumahan di beberapa Kabupaten/Kota di Wilayah Aliran Sungai Bengawan Solo

Pada gambar di atas dapat disimpulkan bahwa bangunan-bangunan di bantaran Sungai Bengawan Solo pada masa kini kebanyakan memiliki atap pelana dan semi joglo. Dan di beberapa daerah bangunan-bangunan di permukiman memiliki teras dengan kolom penopang. Sementara di Wonogiri, di kawasan hulu sungai bangunan dinaikkan dengan dinding talut untuk mencegah banjir merendam bangunan mereka.

#### 4. Aktivitas Masyarakat di Permukiman Bantaran Sungai dari Masa ke Masa

Dari jaman prasejarah hingga sekarang banyak aktivitas yang terjadi di ranah permukiman Bengawan Solo. Berikut adalah tabel 2.1 yang berisi narasi permukiman dan aktivitasnya yang dirangkum dari Ekspedisi Bengawan Solo (Tim Kompas, 2007)

BENGAWAN SOLO	PRASEJARAH	SEJARAH		MASA KINI
		KERAJAAN HINDU BUDDHA	KOLONIAL	
WONGIRI	Goa Karts yang menjadi hunian di masa "berbumi" dan "Mengumpulkan makanan tingkat lanjut" hingga "masa bercocok tanam" dan perundagian.	Prasasti Telang (11 Januari 904) mengenai penempatan desa Telang sebagai desa perdikan (sima) berkaitan dengan pembuatan penyebangan sungai di Paparahuan yang selanjutnya berubah menjadi Praon (di dekat Wonogiri)		Mencari ikan dan budidaya ikan, menjadi pemandu di wisata waduk Gajah Mungkur, Penambang Pasir
SURAKARTA		Terdapat Prasasti Canggal atau Prasasti Tembaga bertarikh 1280 Saka (7 Juli 1358) ditulis berdasarkan perintah Hayam Wuruk berisi penetapan desa-desa di tepi Sungai Bengawan Solo dan Brantas yang menjadi desa perdikan (sima)	Rumah-rumah di bantaran sungai kebanyakan menghadap ke arah Sungai Bengawan Solo di karenakan Jalur Transpotasi dan PeKniagaan berada di sana.	Industri Tekstil
KARANGANYAR	Situs Sangiran sebagai kawasan yang memiliki masa hunian manusia purba terlama di dunia (lebih dari 1 juta tahun)	Kedung Bacin dengan Permukiman yang masyarakatnya berprofesi sebagai pencari ikan di Sungai Bengawan Solo. Terdapat pula sisa pesanggrahan pakunigratan dan panggung songgobuwono (tempat melihat sungai)		
SRAGEN	Situs Sambungmacan memiliki fosil manusia purba dan peralatan hidupnya ditemukan di tahun 1970-1973 berupa belitung persegi dan bola-bola batu			
NGAWI	Situs Prasejarah Trimi yang memiliki lokasi yang cocok bagi permukiman manusia purba dengan mata pencaharian "berburt" dan "meramu"	Ada kumpulan pondasi tua dari masa kejayaan majapahit	Terdapat tembok melingkar peninggalan Belanda	Penambang Pasir, Penyebrangan menggunakan perahu.
BLORA		Terdapat banyak batu bata kuno di Pucangan yang berukuran 20x30cm diperkeratkan berasal dari 1032m	Benteng Van Den Bosch dibangun untuk mengatasi pemberontakan warga.	Penambang Pasir
BOJONEGORO	Permukiman yang meninggalkan peninggalan berupa peti kubur batu atau kubur talang. Dinding, alas, dan tutup peti dibuat dari papan batu dengan lubang kubur sedalam 60 cm. Merupakan tradisi megalitik tuasemejak masa bercocok taam zaman prasejarah.	Bangkai Perahu kuno yang merupakan transportasi oerdagangan pada masa ini		Penambang Pasir dan pemgrajin gerabah dari lumpur Sungai Bengawan Solo
LAMONGAN			Bendung Gerk Babat Barrage sebagai pengatur aliran Sungai Bengawan Solo.	Nelayan menggunakan perahu untuk mencari ikan di dekat Bendung Geark Babat Barrage
GRESIK			Pintu air peninggalan Belanda dan Benteng Lama	Masyarakat bekerja sebagai pekerja Tumbak

Tabel 2.1

Tabel Aktivitas Kehidupan dan Permukiman berdasarkan kabupaten kota dan waktu terjadinya.

## **B. Teknologi Bangunan Perumahan dalam Merespon Banjir**

Dalam peradaban manusia, rumah merupakan hal yang paling pokok dalam pemenuhan kebutuhan dimana berfungsi sebagai tempat berlindung dan berteduh dari cuaca maupun ancaman dari luar lainnya. Berikut adalah beberapa pengertian rumah dari berbagai sumber:

1. Rumah adalah bangunan yang berfungsi sebagai tempat tinggal atau hunian dan sarana pembinaan keluarga, (UU No. 4 Tahun 1992 Tentang Perumahan dan Permukiman)
2. Rumah merupakan tempat berlindung dari pengaruh luar manusia, seperti iklim, musuh, penyakit, dan sebagainya. Untuk dapat berfungsi secara fisiologis, rumah haruslah dilengkapi dengan berbagai fasilitas yang dibutuhkan, seperti listrik, air bersih, jendela, ventilasi, tempat pembuangan kotoran dan lain-lain. (Koesputranto, 1988 : dalam Sherly, 2011)
3. Rumah merupakan suatu bangunan, tempat manusia tinggal dan melangsungkan kehidupannya. Di samping itu, rumah juga merupakan tempat berlangsungnya proses sosialisasi pada saat seorang individu diperkenalkan kepada norma dan adat kebiasaan yang berlaku di dalam suatu masyarakat. (Sarwono dalam Budihardjo, 1998 : dalam Sherly, 2011)
4. Rumah adalah bangunan untuk tempat tinggal (Kamus Bahasa Indonesia, 2018)
5. Pengertian rumah bagi seseorang bisa mengandung dimensi yang luas. Rumah adalah keluarga dengan budaya internal beserta sejarahnya serta lingkungan alam, masyarakat dengan budaya lokal.(Allenda, Leonardiansyah : dalam Sherly, 2011)

Dari pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa rumah merupakan tempat berlindung dan tempat tinggal yang dapat diartikan pula sebagai penggambaran budaya masyarakat.

Dalam kaitannya dengan fungsi, menurut A.Turner (dalam Sherly: 2011), mendefinisikan tiga fungsi utama yang terkandung dalam sebuah rumah tempat bermukim, yaitu :

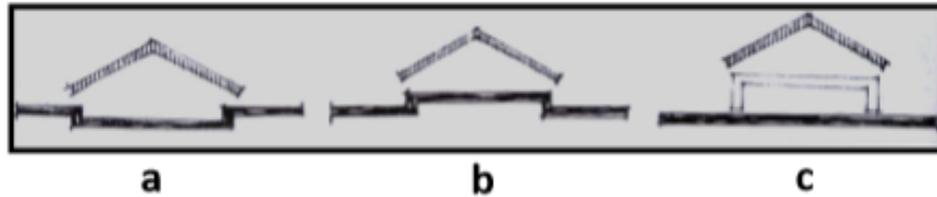
1. Rumah sebagai penunjang identitas keluarga (*identity*) yang diwujudkan pada kualitas hunian atau perlindungan yang diberikan oleh rumah. Kebutuhan akan tempat tinggal dimaksudkan agar penghuni dapat memiliki tempat berteduh guna melindungi diri dari iklim setempat.
2. Sebagai penunjang kesempatan (*opportunity*) keluarga untuk berkembang dalam kehidupan sosial budaya dan ekonomi atau fungsi pengemban keluarga. Kebutuhan berupa akses ini diterjemahkan dalam pemenuhan kebutuhan sosial dan kemudahan ke tempat kerja guna mendapatkan sumber penghasilan.
3. Rumah sebagai penunjang rasa aman (*security*) dalam arti terjaminnya keadaan keluarga di masa depan setelah mendapatkan rumah. Jaminan keamanan atas lingkungan perumahan yang ditempati serta jaminan keamanan berupa kepemilikan rumah dan lahan (*the form of tenure*).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa rumah berfungsi sebagai wadah bagi keluarga membangun identitasnya dalam masyarakat, berlindung dengan rasa aman, dan untuk menunjang kesempatan untuk pemenuhan kebutuhan sosial hingga ekonomi.

Seiring perkembangan zaman, manusia beradaptasi dengan lingkungan tempat tinggalnya sehingga rumah tempat tinggalnya pun memiliki bentuk yang berbeda-beda sesuai dengan lingkungannya. Pada perancangan ini, perdaban manusia yang dikaji adalah perkembangan rumah manusia di daerah bantaran sungai/ yang berdekatan dengan sumber air, khususnya di sungai bengawan solo. Berikut jenis-jenis rumah yang merespon lingkungan yang berdekatan dengan sungai:

1. Menapak (*Landed*)

Menurut sejarah, perwujudan rumah dibedakan menjadi tiga jenis hubungan antara rumah dan tapak bangunan seperti pada gambar 2.8 berikut:



Gambar 2.8

### Jenis-jenis rumah tapak

Sumber: Fenomenologi Pondasi, Ronner, Heinz. *Kontext 72: Sockel. Edisi ke-4.* Zurich: ETH, 1989.

- a. Rumah yang tertanam, mencerminkan eratnya hubungan rumah dengan tanah dan lingkungan alam
- b. Rumah dengan peninggian lantai berada diatas tanah. Tipe ini membedakan dengan jelas bagian rumah buatan dan alam sekitarnya.
- c. Rumah panggung yang menghindari hubungan langsung dengan tanah. Bagian rumah dan tanah merupakan perlawanan. Rumah panggung pada masa kini juga memanfaatkan pada lerengan gunung atau daerah rawa-rawa untuk menghindari perusakan tanah sesedikit mungkin.

Rumah tapak merupakan rumah yang elevasi lantai pertamanya bersentuhan langsung dengan tanah sehingga rumah ini bukan merupakan pilihan yang tepat untuk tempat tinggal di daerah rawan banjir. Namun kebanyakan hunian di daerah Bengawan Solo masih menggunakan bangunan dengan tipe ini. Meskipun beberapa sudah menggunakan dinding talud untuk meninggikan elevasi rumah mereka.

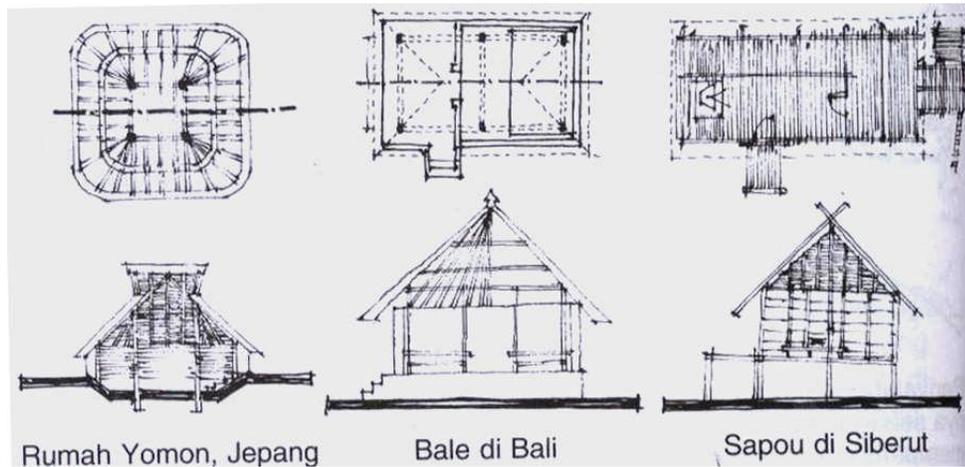
### 2. Panggung

Prinsip rumah panggung (*home stage/stilt house*) adalah mengangkat lantai rumah diatas tiang-tiang setinggi 60-300cm. Di Indonesia, rumah panggung banyak ditemukan di berbagai daerah seperti pulau Sumatera, Klimantan, Sulawesi dan Nusa Tenggara. (Serly, 2011)

Menurut Y.B Mangunwijaya, rumah panggung/rumah kolong memiliki penyelesaian dari persoalan perumahan yang berkualitas tinggi:

- a. Sehat karena tidak terkena kelembaban tanah secara langsung dan binatang-binatang yang mengganggu karena letak lantai berada di atas jarak tertentu dengan tanah,
- b. Dapat melindungi bangunan dari kelembaban tropika yang amat ganas, yang mudah membusukan bangunan. Terutama didaerah yang rawan banjir.
- c. Tahan gempa.

Berikut merupakan beberapa contoh rumah panggung (gambar 2.9):



Gambar 2.9  
Rumah Panggung

Sumber: Fenomenologi Pondasi, Ronner, Heinz. *Kontext 72: Sockel. Edisi ke-4.* Zurich: ETH, 1989.

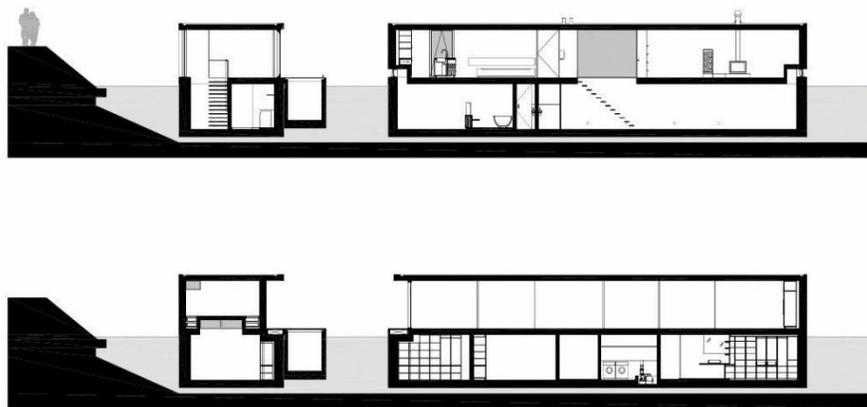
Pada gambar di atas terlihat bahwa pada rumah-rumah dengan panggung, lantai tidak memiliki kontak langsung dengan tanah.

### 3. Mengapung

Rumah mengapung merupakan rumah yang dapat menyesuaikan elevasinya dengan ketinggian air apabila terjadi banjir atau kenaikan ketinggian permukaan air. Bangunan ini banyak terdapat di Belanda. Belanda merupakan negara yang sering terkena banjir dikarenakan kondisi geografis negaranya yang terletak di bawah permukaan laut. Negara ini sudah mengantisipasi banjir mulai dari tanggul hingga bendungan yang sudah banyak di buat. Namun dengan adanya perubahan iklim di seluruh dunia yang menyebabkan

meningkatnya ketinggian air laut, negara ini memiliki cara lain untuk mengantisipasi banjir yakni dengan rumah apung.

Struktur bangunan tidak dikaitkan dengan permukaan darat di airnya. Bisa terlihat dari potongan rumah tersebut. Prinsip untuk membuat rumah apung, material platform bangunan harus lebih ringan daripada massa jenis air itu sendiri. Berikut gambar 2.10 merupakan contoh gambar potongan dari sebuah rumah apung di Belanda.



Gambar 2.10

Potongan Bangunan Apung

Sumber: <http://furnizing.com>

Pada gambar di atas terlihat bahwa Struktur bangunan tidak dikaitkan dengan permukaan darat di airnya. Prinsip pertama untuk membuat rumah apung, material platform bangunan harus lebih ringan daripada massa jenis air itu sendiri. Lalu prinsip kedua terinspirasi dari kapal yaitu kotak beton yang terbuka di bagian atasnya. Dengan begitu udara dapat mengalir dengan baik.

### C. Galeri

Dalam perancangan ini, bentuk dari tipologi bangunan akan mengacu kepada fungsi ruang galeri. Hal tersebut di latar belakang oleh konsep perancangan yang bertujuan menuangkan ilustrasi peradaban yang berkembang pada bantaran sungai Bengawan Solo. Oleh karena itu, dengan didasarkan sifat ilustrasi yang di reka berdasarkan sumber-sumber yang ada. Berbeda dengan museum dimana benda-benda/ karya yang dipajang merupakan peninggalan yang memiliki sejarah dan dijaga keberadaan dan orisinalitasnya. Pengertian galeri menurut arti bahasanya, dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Menurut Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, (2003) : Galeri adalah selasar atau tempat; dapat pula diartikan sebagai tempat yang memamerkan karya seni tiga dimensional karya seorang atau sekelompok seniman atau bisa juga didefinisikan sebagai ruangan atau gedung tempat untuk memamerkan benda atau karya seni.
2. Menurut Oxford Advanced Learner's Dictionary, A.S Hornby, edisi kelima, Great Britain: Oxford University Press, (1995) : "Gallery: A room or building for showing works of art".
3. Menurut Kamus Inggris - Indonesia, An English-Indonesian Dictionary, (1990) : "Galeri: Serambi, balkon, balai atau gedung kesenian". Menurut Encyclopedia of American Architecture (1975), Galeri diterjemahkan sebagai suatu wadah untuk menggelar karya seni rupa. Galeri juga dapat diartikan sebagai tempat menampung kegiatan komunikasi visual di dalam suatu ruangan antara kolektor atau seniman dengan masyarakat luas melalui kegiatan pameran. Sebuah ruang yang digunakan untuk menyajikan hasil karya seni, sebuah area memajang aktifitas publik, area publik yang kadangkala digunakan untuk keperluan khusus (Dictionary of Architecture and Construction, 2005).
4. Menurut Djulianto Susilo seorang arkeolog, Galeri berbeda dengan museum. Galeri adalah tempat untuk menjual benda / karya seni, sedangkan Museum tidak boleh melakukan transaksi karena museum hanya merupakan tempat atau wadah untuk memamerkan koleksi benda-benda yang memiliki nilai sejarah dan langka (Koran Tempo, 2013).

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, galeri merupakan tempat untuk memamerkan suatu objek dalam konsep ruang publik sehingga dapat disimpulkan bahwa galeri memiliki fungsi utama sebagai wadah / alat komunikasi antara konsumen dengan produsen. Pihak produsen yang dimaksud adalah para seniman sedangkan konsumen adalah kolektor dan masyarakat.

Di dalam fungsi ruang galeri, terdapat aktifitas yang mengisinya. Aktifitas-aktifitas yang berlangsung dalam galeri di kelompokkan menjadi beberapa aspek-aspek berikut:

#### 1. Aspek Pengunjung

- a) Pengunjung akan melakukan pendaftaran yang dilakukan di resepsionis atau memperoleh tiket di loket masuk.
- b) Pengunjung datang dengan maksud untuk melakukan rekreasi.
- c) Pengunjung datang hanya untuk mendapatkan informasi dari objek yang dipamerkan.

#### 2. Aspek Kurator

Kurator adalah pengurus atau pengawas institusi warisan budaya atau seni, misalnya museum, pameran seni, galeri foto, dan perpustakaan. Kurator bertugas untuk memilih dan mengurus objek museum atau karya seni yang dipamerkan.

- a) Menjaga dan memelihara semua koleksi.
- b) Mengumpulkan benda-benda yang akan dipamerkan.
- c) Mempublikasikan dan memasarkan benda-benda yang dipamerkan di dalam galeri.
- d) Membantu mempertimbangkan tata pameran tetap, sistem pendokumentasian dan kebijakan pengelolaan koleksi.

Untuk menampung aktifitas yang mengisi fungsi ruang galeri, dibutuhkan fasilitas-fasilitas yang mendukungnya, yaitu:

1. *Exhibition Room* / Tempat untuk memamerkan karya

2. *Workshop* / Tempat untuk membuat/memperbaiki sebuah karya.
3. *Stock Room* / Tempat untuk menampung / meletakkan karya
4. *Restoration Room* / Tempat untuk memelihara karya
5. *Auction Room* / Tempat untuk mempromosikan karya dan sebagai tempat jual beli sebuah karya.
6. Sebagai wadah tempat berkumpulnya pecinta / penggemar karya seni tersebut.

Pencahayaan pada galeri memberikan kontribusi yang besar tentang bagaimana menampilkan benda yang dipamerkan agar lebih memiliki kekuatan dan menarik sesuai tema yang ada, selain itu pencahayaan juga dapat memberikan fokus yang lebih menonjol dibandingkan dengan suasana galeri secara keseluruhan. Berdasarkan sumber dan fungsinya pencahayaan dibagi menjadi :

1. Pencahayaan Alami (Natural Lighting)

Pencahayaan alami adalah pencahayaan yang dihasilkan oleh sumber cahaya alami yaitu matahari. Pencahayaan alami dapat diperoleh dengan membuat bukaan pada suatu bangunan galeri.

2. Pencahayaan Buatan (General Artificial Lighting)

Pencahayaan buatan adalah pencahayaan yang dihasilkan oleh sumber listrik. Apabila pencahayaan alami tidak memadai atau posisi ruang sukar untuk dicapai oleh pencahayaan alami, maka dapat digunakan pencahayaan buatan. Pencahayaan buatan sebaiknya memenuhi persyaratan sebagai berikut :

- a) Mempunyai intensitas yang cukup sesuai dengan jenis kegiatan.
- b) Tidak menimbulkan pertambahan suhu udara yang berlebihan pada ruang.
- c) Memberikan pencahayaan dengan intensitas yang tetap menyebar secara merata, tidak berkedip, tidak menyilaukan dan tidak menimbulkan bayang-bayang yang dapat mengganggu kegiatan.

## 2.1.2 Kajian Konteks Lokasi

### a. Penetapan Lokasi

Pemerintah melakukan upaya untuk menarik minat masyarakat terhadap Sungai Bengawan Solo salah satunya dengan mengadakan festival-festival rakyat di Sungai. Penetapan lokasi dilakukan dengan memetakan aktivitas perayaan yang dilaksanakan di sepanjang Sungai Bengawan Solo (gambar 2.11)



Gambar 2.11

### Penetapan Site

Dari gambar di atas dapat dilihat bahwa ada tiga kabupaten yang melakukan aktivitas festival sungai yakni Surakarta, Bojonegoro dan Gresik. Namun Surakarta melakukan 2 Perayaan dan salah satunya merupakan perayaan berbau budaya yang tidak ditemui di daerah lain. Oleh karena itu Surakarta dipilih menjadi lokasi site. Dan kemudian dipersempit ke arah tempat berlangsungnya festival yakni Kampung Sewu.

Di Kampung Sewu terdapat dua aktivitas perayaan, yang pertama adalah Grebeg Apem Sewu. Grebeg Apem Sewu dapat dilihat pada gambar 2.12 dan 2.13 di bawah ini.



Gambar 2.12 dan 2.13

#### Aktivitas Grebeg Apem Sewu

Dari gambar di atas tampak bahwa Grebeg Apem Sewu adalah dimana warga mengarak gunung apem berkeliling kampung dan memperebutkannya untuk di makan saat mencapai titik tempuran Sungai Bengawan Solo dan Kali Pepe. Berikut (gambar 2.14) merupakan peta dari jalur festival rakyat Grebeg Apem Sewu.



Gambar 2.14

Jalur Festival Bengawan Solo di Kampung Sewu (Grebek Apem)

Pada gambar di atas terlihat jalur yang dimulai dari Kelurahan Kampung Sewu dan berakhir di tempuran Kali Pepe dengan Sungai Bengawan Solo. Aktivitas ini dilakukan setiap tahunnya untuk rasa syukur atas terbebas dari bahaya banjir dan sekaligus ajang memperkenalkan kuliner apem ke masyarakat yang lebih luas.

Selain Grebeg Apem Sewu di Kampung Sewu, terdapat pula acara Festival Gethek Bengawan yang dilaksanakan setiap tahunnya yang dilaksanakan di Sungai Bengawan Solo. Berikut adalah gambar 2.15 yang merupakan peta jalur perjalanan Festival Gethek Bengawan.



Gambar 2.15

#### Jalur Festival Bengawan Solo di Kampung Sewu (Festival Gethek)

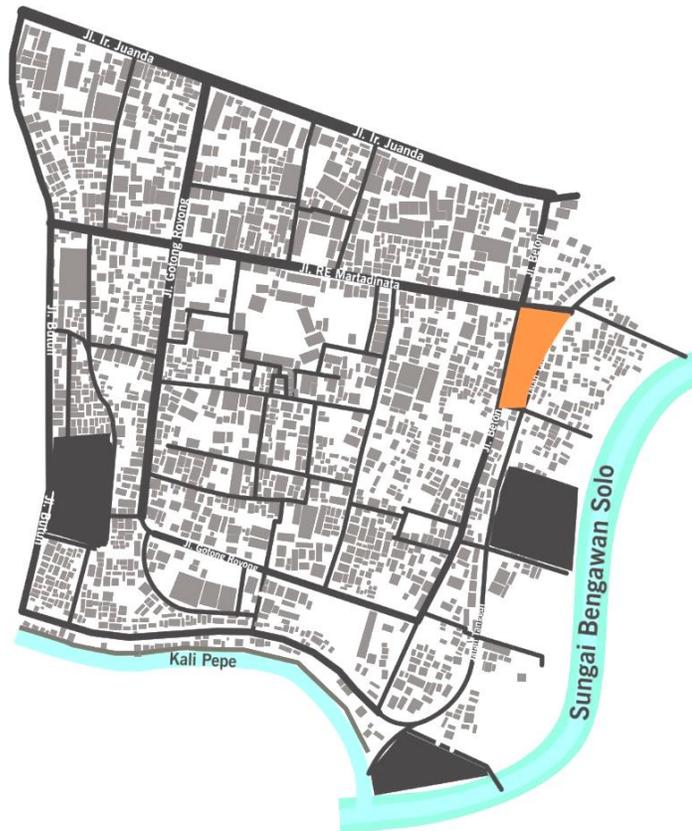
Pada gambar di atas dapat terlihat bahwa jalur perjalanan Festival Gethek dimulai dari Ngepung dan berakhir di Jurug. Jalur ini melalui Kampung Sewu. Dengan pertimbangan-pertimbangan di atas site perancangan ditetapkan terletak di Kampung Sewu, di salah satu bagian bantarannya. Berikut adalah gambar 2.16 yang merupakan hierarki site.



Gambar 2.16

Hierarki Site

Dari gambar di atas terlihat bahwa site terletak di Kampung Sewu, Kecamatan Jebres, Kabupaten Surakarta, Jawa Tengah, Indonesia. Berikut (gambar 2.17) merupakan titik bantaran sungai yang akan dijadikan site.



Gambar 2.17

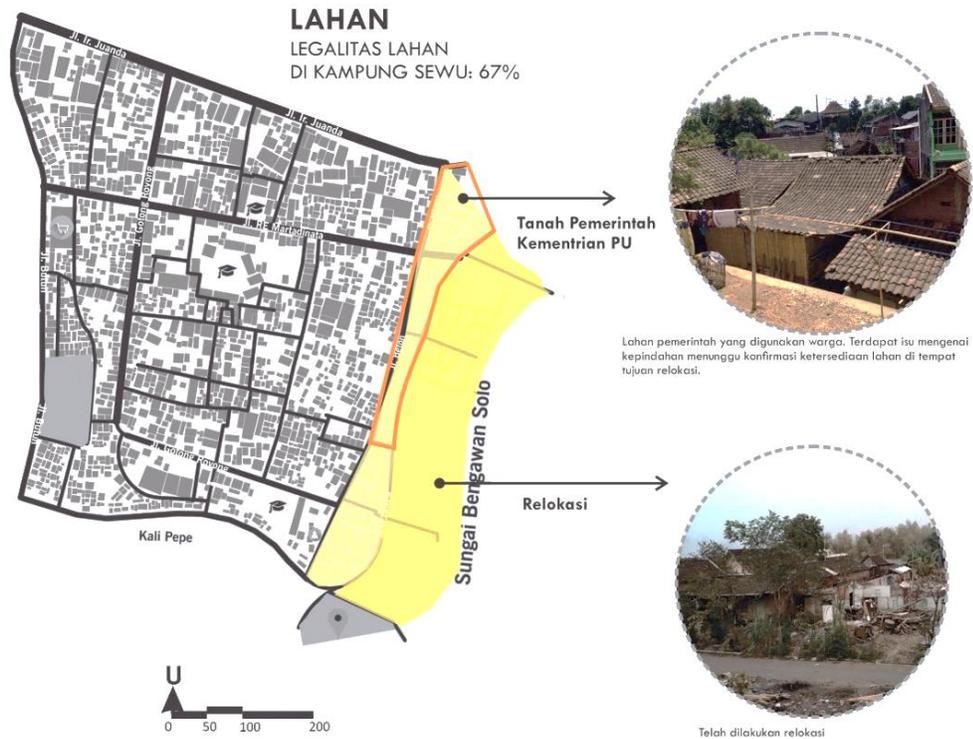
Titik Site di Kampung Sewu

Pada gambar di atas dapat terlihat bahwa site terletak di bantaran Sungai Bengawan Solo, namun sedikit jauh yakni di belakang panggul. Hal ini dikarenakan pada tepi sungai tidak boleh dibangun bangunan.

#### b. Data Eksisting Site

Di kampung sewu, keterbatasan lahan merupakan permasalahan yang diselesaikan dengan relokasi, walaupun belum semua warga dengan status lahan ilegal

mampu di relokasi. Berikut merupakan gambaran kondisi lahan di kampung sewu (gambar 2.18)



Gambar 2.18

Lahan di Kampung Sewu

Dari gambar di atas dapat dilihat bahwa site yang berada di kampung sewu di ambil dari lahan milik Kementerian PUPR dimana dalam kasus bantaran Sungai Bengawan Solo di kelola oleh Balai Besar Wilayah Sungai Bengawan Solo. Berikut adalah ukuran site yang memiliki luas 3.769 ini. Berikut adalah bentuk dan ukuran site perancangan (gambar 2.19)



Gambar 2.19

Dimensi Site

Dari gambar di atas dapat dilihat bahwa site diapit oleh dua jalan yakni jalan beton dan jalan tanggul. Namun jalan tanggul tidak dapat dijadikan akses untuk masuk ke dalam kawasan karena memiliki elevasi tinggi, sehingga hanya jalan beton saja yang dapat dijadikan akses keluar dan masuk site.

### c. Peraturan Site

Site yang terletak di Kampung Sewu ini memiliki beberapa peraturan yang diatur dalam Peraturan Walikota Surakarta. Berikut merupakan peraturan dan pada gambar 2.20 merupakan olahan lahan berdasarkan garis sempadan.

KDB Max. 85% (3.226 m<sup>2</sup>)

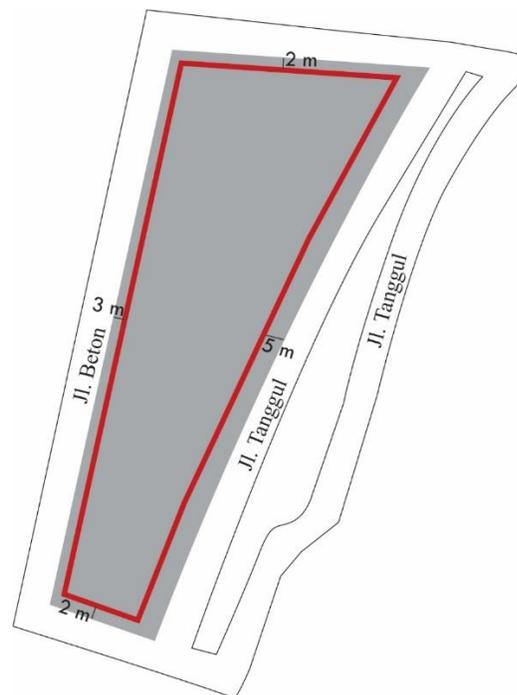
KDH Min 10% (380 m<sup>2</sup>)

KLB Max 360% dari KDB

Garis Sempadan Jalan 3 m

Garis Sempadan Tanggul 5 m

Tinggi bangunan Max. 4 lantai



Gambar 2.20

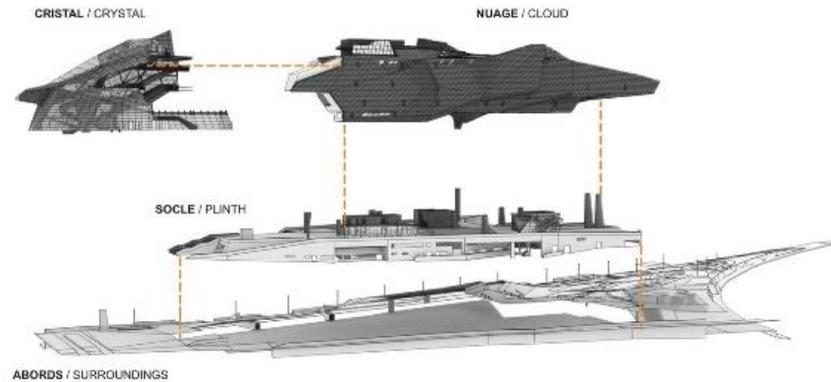
#### Rencana Lokasi Site

Dari gambar di atas dapat dilihat bahwa site memiliki sempadan 2 meter pada sisi utara dan selatan yang berbatasan dengan permukiman, 5 meter pada sisi timur yang berbatasan dengan Jalan Tanggul dan 3 meter dari sisi barat yang berbatasan dengan Jalan Beron/

### 2.1.3 Kajian Preseden

#### A. Musee de Confluences

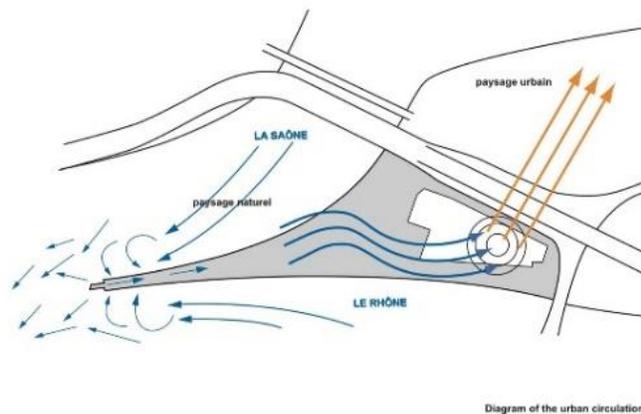
Museum dengan konsep Awan Kristal yang terbuat dari baja dan kaca yang mengambang di tempuran sungai rhone dan saone. Museum ini terletak di tempuran Sungai dan memiliki titik pandang yang menjadikan Sungai sebagai salah satu objek pameran



Gambar 2.21

Skematik Konsep Musee de Confluences

Sumber: Archdaily



Gambar 2.22

Skematik Konsep Pengaruh Tempuran terhadap Desain Musee de Confluences

Sumber: Archdaily



Gambar 2.23

Titik Melihat Sungai Musee de Conflunces

Sumber: Archdaily



Gambar 2.24

Akses Menuju Titik Melihat Sungai

Sumber: Archdaily

## B. Water Villa

Merupakan sebuah hunian yang terletak di perairan negara belanda. Bangunan ini tidak terikat dengan daratan dan sepenuhnya mengapung.



Gambar 2.25

Eksterior Water Villa

Sumber: Furnizing.Com



Gambar 2.26

Interior Water Villa. Terlihat air dari dalam.

Sumber: Furnizing.Com

### C. Osaka Housing and Living

Osaka museum housing and living adalah living museum yang berada di dalam bangunan. Gambaran sejarah Osaka di masa lalu digambarkan dengan fasad depan rumah dan para informan yang berpakaian seperti berada di masa lalu.



Gambar 2.27

Pameran Museum Hidup Osaka

### D. Okage De Sama di Japanese Cultural Center Hawaii

*The Japanese Cultural Center of Hawai'i (JCCH)* mempersembahkan pameran, *Okage Sama De: I am what I am because of you*. Yang menceritakan sebuah verita budaya yang menggemakan seluruh etnik di seluruh US. Pameran ini menguak peninggalan tak terhapuskan dan nilai yang secara turun temurun di turunkan. Dimulai dari gelombang pertama imigrasi besar-besaran imigran Jepang (1868) ke Hawaii.

Okage Sama De memamerkan artifak, dinding mural dan display, hingga bermacam topik yang Japanese-American di Hawaii.



Gambar 2.28-2.29

Pengalaman ruang di Okage De Sama

### **E. The Peak Tram Historical Gallery**

Dibuka pada bulan September 2007, The Peak Tram Historical Gallery seperti terowongan waktu dengan lebih dari 200 memorabilia dipamerkan. Dibagi menjadi 15

bagian tema yang akan membawa pengunjung kembali ke Hong Kong pada abad ke-19 dan ke-20.

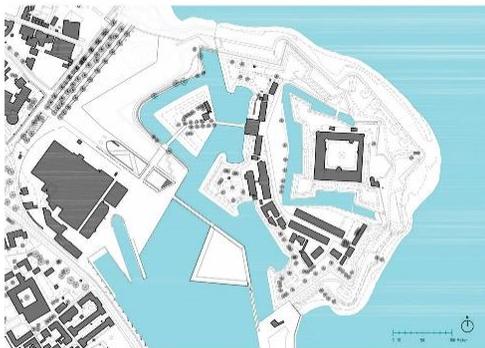


Gambar 2.30

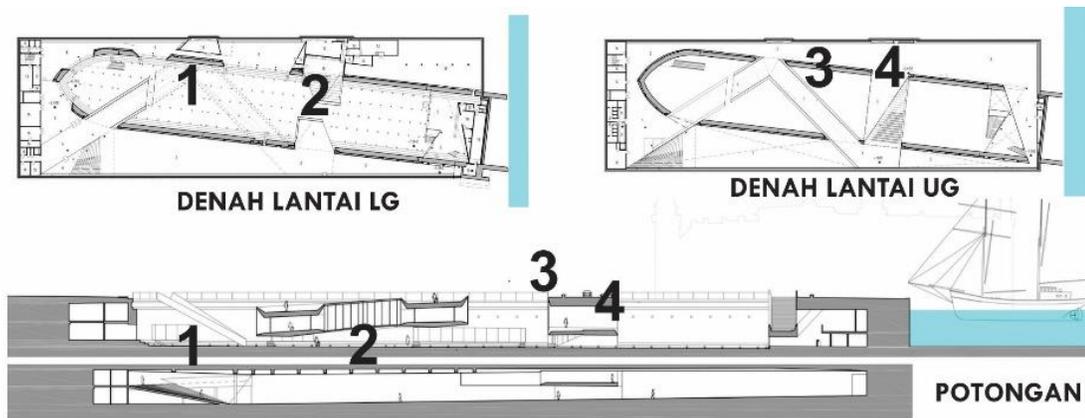
Interior Galeri Sejarah The Peak Tram

## F. Danish National Maritime Museum

Arsitek: BIG Architects  
(Bjarke Ingels, David Zahle)  
Tahun Proyek: 2013



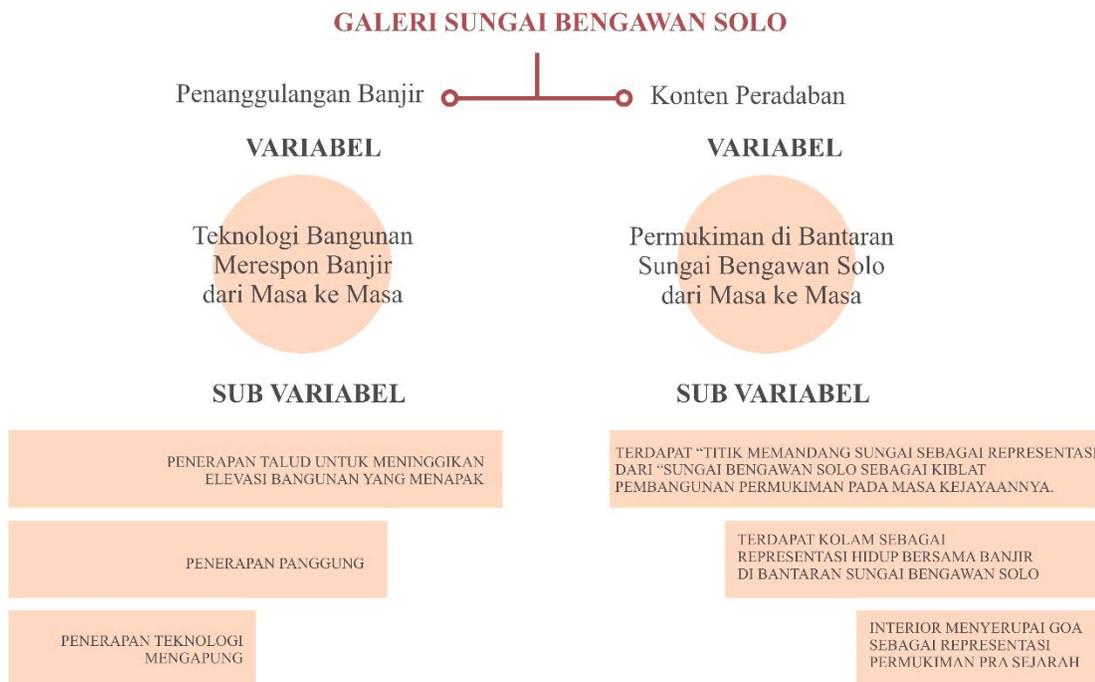
Terletak di 3000 Helsingor, Denmark di dekat Kastil Kronborg. Museum ini memiliki konteks ruang dan nilai sejarah karena berada di kawasan preservasi. Museum ini merupakan redesain dari sebuah dry-dock tua. Dengan menggunakan permainan elevasi sebagai penambahan pengalaman ruang, museum ini juga menjadikan sirkulasi (seperti jembatan dan tangga) sebagai elemen arsitektural yang menyatu dengan image dermaga ini sendiri.



Gambar 2.31  
Interior Museum

## 2.2 Sintesis Penyelesaian Variabel Desain

Sintesis penyelesaian masalah dimulai dari isu pada latar belakang yang kemudian dijadikan variable-variabel perancangan.. Dari variabel-variabel tersebut didapatkan sub-variabel yang akan dijadikan pertimbangan perancangan. Berikut ini merupakan skema sintesis penyelesaian masalah. Seperti tertuang dalam skema 2.1 berikut:



Skema 2.1

### Sintesis Variable dan Sub Variabel

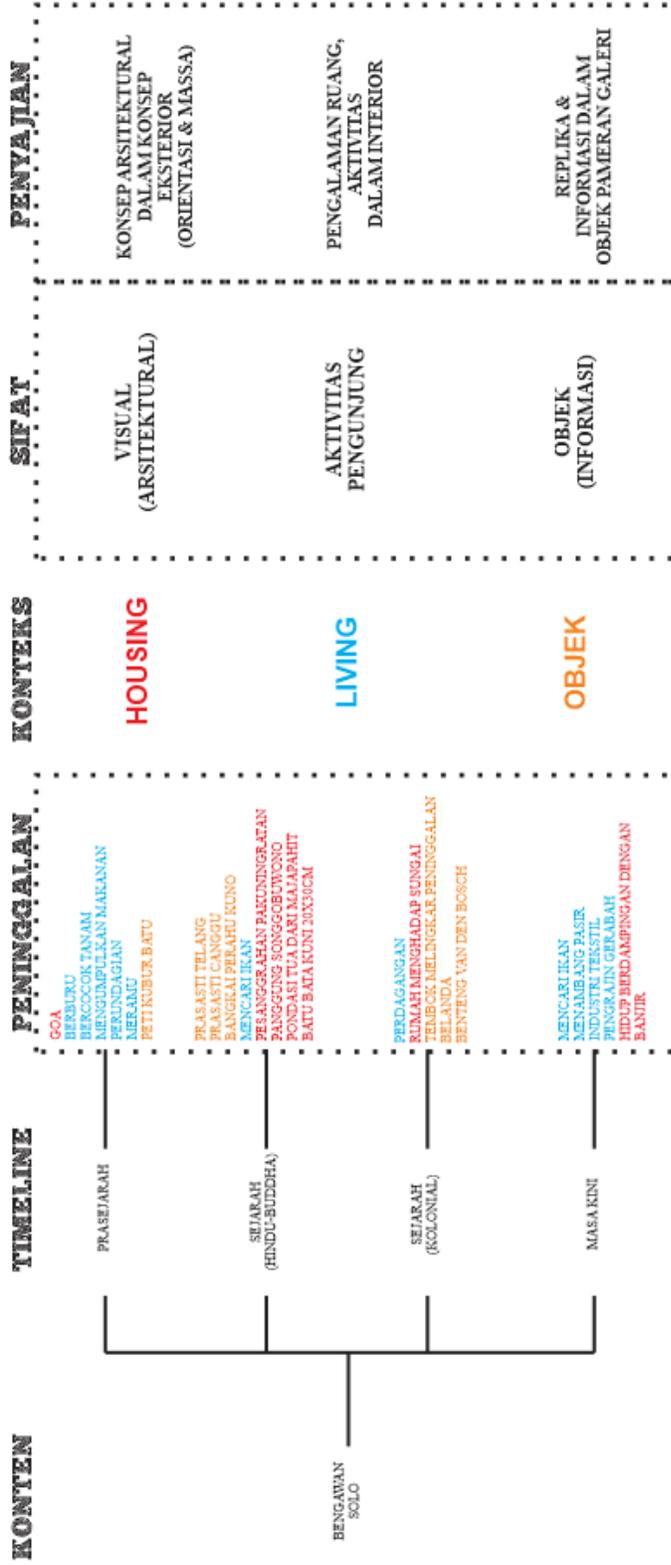
Sintesis variabel perancangan diolah berdasarkan tema galeri yang telah dipilih. variabel yang ada dalam aspek pengalaman dan edukasi yang memiliki sub variabel yang berkenaan dengan proram galeri. Sementara variabel yang ada dalam aspek desain lanskap dan bangunan berkaitan dengan rancangan siiteplen dan massa bangunan. Selain berdasarkan Kajian Tema Perancangan, pertimbangan perancangan juga diambil dari Kajian Preseden yang dirangkum dalam tabel 2.2 berikut.

BANGUNAN	TEMA	KONTEKS LOKASI	KONSEP	ADAPTASI DESAIN
Musee de Clonfluences	Pusat Ilmu Pengetahuan dan Museum Antropologi	Tempuran sungai Rhone dan Saone	Penggambaran kristal yang mengambang dari baja dan kaca. Menjadikan sungai sebagai salah satu fokus pameran	<b>Ruang untuk melihat sungai bengawan solo dari bangunan museum</b>
Water Villa	Hunian	Mengapung di air (Belanda)	Massa yang mengapung	<b>Massa yang mengapung</b>
Osaka House and Living	Living Museum	Jepang	Menceritakan kembali kehidupan Osaka masa lampau melalui pengalaman berkunjung	<b>Pengalaman berkunjung ke masa lalu</b>
Okage De Sama	Galeri	Hawaii	Menceritakan kembali perjalanan imigrasi Jepang ke Hawaii	<b>Pengalaman berkunjung ke masa lalu</b>
The Peak Tram Historical Gallery	Galeri	Hongkong	Lorong waktu abad 19 hingga 20 yang membawa kembali banyak kenangan bagi pengunjung lokal dan memberikan gambaran kepada pengunjung luar negeri tentang bagaimana Mutiara dari Timur datang untuk bersinar.	<b>Perjalanan dari masa ke masa</b>
Danish National Maritime Museum	Museum Maritim	Di dalam dermaga tua (Denmark)	Menggunakan dermaga tua sebagai ruang museum	<b>Menjadikan Akses-Akses dalam bangunan Sebagai Ekshibit</b>

Tabel 2.2

Tabulasi Preseden

Pada Tabel 2.1 di bagian analisis di atas dikemukakan narasi dan benda penemuan yang kemudian dapat di sintesis menjadi penyajian konten galeri. Narasi dan Benda itu akan dikategorikan menjadi 3 yakni housing, living dan objek. Pada konten Housing akan diterapkan dalam desain arsitektural bangunan. Pada konten Living akan ditampilkan melalui sudut-sudut yang menyajikan peralatan kehidupan sesuai masa dan narasinya. Sedangkan pada konten objek akan ditampilkan dengan bantuan replika. Berikut sintesis konsep berdasarkan konten peradaban Sungai Bengawan Solo dari masa ke masa (Tabel 2.3)



Tabel 2.3

Sintesis Konten Peradaban