

TUGAS AKHIR

**RE – DESAIN MONUMEN YOGYA KEMBALI
DI YOGYAKARTA**

Ekspresi pemaknaan momentum kembalinya Yogyakarta

MILIK PERPUSTAKAAN
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN
PERENCANAAN UIN YOGYAKARTA



Di susun oleh :

BARITO ADI BULDAN RAYA GANDA RITO

97 512 115

**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

2001

TUGAS AKHIR

**RE – DESAIN MONUMEN YOGYA KEMBALI
DI YOGYAKARTA**

Ekspresi pemaknaan momentum kembalinya Yogyakarta.

Di susun oleh :

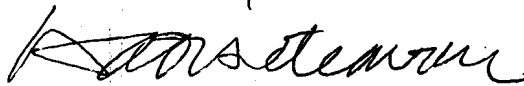
BARITO ADI BULDAN RAYA GANDA RITO

97 512 115

Yogyakarta, 3 September 2001

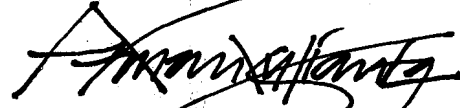
Menyetujui,

Pembimbing I



(Ir. Hadi Setiyawan, MT)

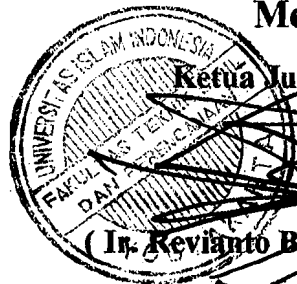
Pembimbing II



(Ir. Arman Yulianta, MUP)

Mengetahui

Ketua Jurusan Arsitektur



(Ir. Reviyanto Budi Santoso, M. Arch)

JURUSAN ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2001

LEMBAR UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih !!! hanya kata – kata ini rasanya yang penulis mampu ucapkan atas seluruh dukungan dan bantuan selama proses penyelesaian tugas ini. Sedalam – dalamnya penulis ingin mengucapkan kata – kata ini kepada :

1. Ir. Hadi Setiyawan, MT dan Ir. Arman Yulianta, MUP selaku dosen pembimbing, *sparring partner* dan pembaharu yang berani. Terima kasih banyak, pak !!!
2. Ir. Widodo selaku, Msc, Phd, Selaku dekan fakultas teknik sipil dan perencanaan Universitas Islam Indonesia.
3. Ir. Revianto Budi Santoso, M. Arch selaku ketua jurusan arsitektur, dan atas semua bantuan bapak yang tak terhitung jumlahnya dan tak terbalaskan. Maafkan penulis yang hanya mampu mengucapkan terima kasih ...
4. Papah, mamah, mba Resti ,mba Rara dan uwa iyay untuk seluruh bentuk kekeluargaan kita; dukungan, bantuan, saran, kebahagiaan dan banyak lagi yang tak disebutkan. Mudah – mudahan penulis mampu membalas apa yang telah kalian berikan.
5. Faridah, atas semua kesabaran dan dukungannya pada penulis. Terima kasih banyak untuk mendengar segala keluh kesah penulis, untuk menjadi pelipur dikala suntuk dan atas ketikannya yang ikut memberi andil atas “gemuknya” buku ini.
6. Temen – temen seperjuangan : Wauan , Wisnu, Sigit dan Army. Terima kasih untuk segala canda, tawa dan persahabatan kita. *Thanks to complete the circle of mine !* Untuk tiga orang terdepan, Ke Dixie yooo....
7. Ferry, Army, Heru dan mas Dodi dari ex. Tweety, dan Dicky (duck) Teddy (bear), dan Oyi (the Pooh) dari Dr. Tweety. Terima kasih untuk segala suara berisik yang sempat kita mainkan !!... latihan yoo!!

8. temen – temen arsitektur 97 : Artha, Adit, Dadang, Ari, Aconk, Atik, Andot, Bima, Eeng, Endi, Bayu, Seko, Sapto, Seto, Dian, Gothri, Hoho, Weldy, Kisut, Fendy Petrucci dan lain – lain.
9. Temen – temen seregu ... Ismed, Wiratama (huaaa ...) , mba Wina, Harry, Wisnu dan Sigit (dua orang terbelakang telah dicantumkan sebelumnya)
9. Paul Gilbert, Nuno Bettencourt, Yngwie Malmsteen, Vinnie Moore, John Petrucci, Joe Satriani, Steve Vai, dan Troy Stetina . *Thanks for inspiring me !!*
10. Semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya tulisan ini.

Terima kasih, sekali lagi hanya kata ini yang dapat penulis haturkan atas semua bantuan dan dukungan hingga terselesaikannya tugas ini.

Yogyakarta, 3 September 2001

Penyusun

Barito Adi Buldan Raya Ganda Rito

Semoga futur ini dapat menjadi tes emban di samudera ilmu

Selamat menghormati ilmu arsitektur

Sapronan Sri kufersambatkan kepada

Kata Pengantar

Bismillahirrahmanirahim

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Alhamdulillah rabbil alamin, puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayat – Nya bagi umat manusia yang dikehendakinya. Atas kekuasaannya dan ijinnyalah Tugas ini dapat terselesaikannya. Salawat dan salam bagi nabi besar Muhammaf SAW, sahabat – sahabatnya dan seluruh umat yang peduli dan menegakkan kebesaran islam bersama – sama.

Dengan penulisan tugas akhir ini, diharapkan mahasiswa dapat mengasah kemampuannya menggali konsep dan merangkainya dalam satu arahan perencanaan suatu bangunan yang nantinya dapat dikembangkan sebagai suatu karya arsitektur. Pemecahan permasalahan arsitektural yang ada akan menambah kepekaan dalam menggali ide – ide bagi pemunculan suatu karya arsitektural.

Pemaknaan momentum Yogya kembali sebagai kemerdekaan dan mengungkapkan sisi lain dari kemerdekaan itu sendiri akan menjadi tema utama dari tugas ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Merupakan suatu penghargaan bagi penulis bagi upaya – upaya penyempurnaannya melalui kritik dan saran yang konstruktif dari semua yang membaca dan peduli. Semoga penulisan ini dapat memberikan manfaat bagi semua, *amien*.

Wabillahitaufik walhidayah

Wassalamualaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 3 September 2001

Penyusun

Barito Adi Buldan Raya Ganda Rito

ABSTRAK

Monumen, sebagai salah satu bentuk karya arsitektur merupakan suatu perwujudan dari keinginan dan kebutuhan akan pengenangan, peringatan, dan penghormatan suatu hal, baik peristiwa maupun orang.

Monumen Yogya kembali atau Monjali berdiri sebagai sebuah monumen yang memperingati peristiwa kembalinya Yogyakarta. Kembali dalam artian diserahkan kedaulatannya ketangan pemerintah RI dari tangan Belanda. Peristiwa ini merupakan awal dari proses pengakuan eksistensi Negara Kesatuan Republik Indonesia oleh dunia internasional .

Pemaknaan akan momentum tersebut adalah *kemerdekaan*. Kemerdekaan yang diproklamasikan tanggal 17 agustus 1945 adalah sebuah perjuangan demi diakuinya kedaulatan RI, ditandai dengan ditarik mundurnya pasukan Belanda dari Yogyakarta. Tetapi, yang terjadi selanjutnya dalam “kemerdekaan” ini adalah kesimpangsiuran arti kemerdekaan menurut wacananya banyak pihak. Sehingga kemerdekaan yang terlihat megah dari luar dan dirayakan dengan kebanggaan dan patriotisme memiliki sisi lain didalamnya yaitu kesimpangsiuran dan ketidakteraturan arah.

Hal tersebut diatas menjadi dasar bagi pencarian konsep arsitektural re – desain Monjali ini. Kemegahan dalam kemerdekaan tersebut direpresentasikan sebagai suatu sosok yang besar dan monumental, kokoh , kuat dan masif, tetapi ia ternyata hanyalah dinding pembatas dua dimensi. Dibaliknya terdapat suatu kesimpangsiuran arah yang digambarkan dengan dominasi arah pada level landscape, orientasi arah dari bentukan geometri dasar pada gubahan dan pola perletakan massa, serta menunjukkan tabrakan dari berbagai arah pada facade. Perulangan pada masa atau suasana yang sama diwujudkan dengan sirkulasi utama pada site yang kembali pada open space yang sama, merujuk pada ketidakjelasan arah yang sama.

DAFTAR GAMBAR

BAB I

Gambar I.1	Peta lokasi site	I-1
------------	------------------	-----

BAB II

Gambar II. 1	Skema organisasi massa	II-3
Gambar II. 2	Skema organisasi ruang pada museum & diorama	II-5
Gambar II. 3	Bukaan – bukaan pada museum	II-7
Gambar II. 4	Potongan & sumber cahaya pada museum of western art	II-7
Gambar II. 5	Cahaya terpantul	II-8
Gambar II. 6	Cahaya terbias	II-8
Gambar II. 7	Cahaya langsung	II-8
Gambar II. 8	Alat filter terhadap sinar matahari	II-8
Gambar II. 9	Contoh layout area pameran dengan bukaan pada sisi sirkulasi	II-9
Gambar II.10	Beberapa cara memanfaatkan artificial lightning untuk memfokuskan objek	II-10
Gambar II.11	Penggunaan tipe lampu untuk mencapai pemusatan cahaya pada objek	II-11
Gambar II.12	Penggunaan cahaya untuk menghidupkan suasana objek	II-11
Gambar II.13	Pencahayaan buatan dengan kualitas baik khususnya pada isi diorama	II-12
Gambar II.14	Skema penanggulangan kebakaran otomatis	II-13
Gambar II.15	Mengolah ruang dengan sirkulasi bebas & pemakaian point of interest	II-15
Gambar II.16	Mengolah ruang dengan sirkulasi bebas & pemakaian point of interest	II-15
Gambar II.17	Sirkulasi pada ruang diorama	II-16
Gambar II.18	Panel tipe I, ukuran lebih kecil	II-19
Gambar II.19	Panel tipe II, ukuran lebih besar	II-19

Gambar II.20	Vitrin dinding tengah & pojok	II-20
Gambar II.21	Vitrin tengah	II-21
Gambar II.22	Mewadahi objek 3 D tanpa bingkai	II-21
Gambar II.23	Tampak atas dan potongan diorama	II-24
Gambar II.24	Detil elemen diorama	II-25
Gambar II.25	Memandang objek berukuran besar	II-26
Gambar II.26	Kesulitan memandang objek dengan detil	II-26
Gambar II.27	Derajat pergerakan dan sudut pandang	II-26
Gambar II.28	Perhitungan jarak pandang terhadap objek	II-27
Gambar II.29	PSU Bofors L-60 kaliber 40 mm	II-28
Gambar II.30	Space bagi objek 3 D dengan perhitungan jarak pandang	II-31
Gambar II.31	Penambahan space dengan perhitungan area bagi jarak pandang terjauh	II-31
Gambar II.32	Patung dan papan proklamasi	II-34
Gambar II.33	Asumsi layout ruang berdasarkan objek dan sirkulasi pengunjung	II-36
Gambar II.34	Meriam Yugo M 48	II-37
Gambar II.35	Meriam PSU kaliber 20 mm	II-37
Gambar II.36	Meriam PSU -S 60	II-38
Gambar II.37	PSU Bofors kal 40 mm	II-38
Gambar II.38	Dokar	II-38
Gambar II.39	Sepeda unit caraka	II-39
Gambar II.40	Patung peraga bersenjata	II-39
Gambar II.41	Modul meja	II-41

BAB III

Gambar III. 1	Women in military service memorial	III-5
Gambar III. 2	Astronout memorial	III-5
Gambar III. 3	Frank Delano Roosevelt memorial	III-6
Gambar III. 4	Vietnam memorial	III-7

Gambar III.5 Bentuk monjali sebagai hasil replika gunung kecil dan bentuk yang mendekati kerucut terpotong	III-12
Gambar III. 6 Tanah dan air dalam komposisi monjali sebagai perlambang tanah dan air Indonesia	III-13
Gambar III. 7 Perspektif monumen	III-14
Gambar III. 8 Bentuk monumen F. D. R	III-16
Gambar III. 9 Site plan pada F. D. R	III-17
Gambar III.10 Bartholomew country indiana's veteran memorial	III-19
Gambar III.11 Sumbu yang menggambarkan sifat bahan secara skematik	III-32
Gambar III.12 Pabrik dengan bukaan pada atap	III-34
Gambar III.13 Nagasaki capsule building, Tokyo	III-35
Gambar III.14 Bentuk kubah pada mesjid	III-36
Gambar III.15 Persepsi pada bentuk	III-37
Gambar III.16 Bentuk lengkung	III-39
Gambar III.17 Bentuk bukaan yang berbeda dan pintu yang berbeda memberi kesan yang berbeda pula	III-41
Gambar III.18 Perbedaan pada pegangan pintu	III-41
Gambar III.19 Irama sebagai pengarah	III-42
Gambar III.20 Perbedaan "rasa"pada tekstur	III-44

DAFTAR TABEL

BAB I

Tabel I.1	Besaran ruang pada re-desain monumen Yogya kembali	I - 4
-----------	--	-------

BAB II

Tabel II.1	Besaran ruang pada re-desain monumen Yogya kembali	II - 4
------------	--	--------

Tabel II. 2	Jumlah pengunjung terpadat pada bulan-bulan tertentu dalam tahun 1989-1996	II -17
-------------	---	--------

BAB III

Tabcl III.1	Penanda dan petanda	III-26
-------------	---------------------	--------

DAFTAR ISI

Halaman judul	i
Lembar pengesahan	ii
Lembar ucapan terima kasih	iii
Lembar persembahan	v
Kata pengantar	vi
Abstraksi	vii
Daftar gambar	viii
Daftar tabel	x
Daftar isi	xi

BAB I. PROJECT SYNOPSIS

1.1 Judul	I-1
1.2 Lokasi	I-1
1.3 Luas site	I-2
1.4 Luas total bangunan	I-3
1.5 Fasilitas yang akan diwadahi	I-3
1.6 Jastifikasi	I-4
1.6.1 Fungsional	I-4
1.6.2 Lokasi	I-4
1.7 Karakter pengguna	I-4
1.8 Data klien	I-5
1.8.1 Klien yang prospektif	I-5
1.8.2 Persyaratan klien	I-5
1.9 Pernyataan thesis	I-6
1.9.1 Fungsional	I-6
1.9.2 Penampilan	I-6

1.10 Metode perancangan	I-6
1.10.1 Memenuhi persyaratan teknis	I-6
1.10.2 Analisa literatur dan proyek serupa	I-7
1.10.3 Transformasi	I-9

BAB II. PERSYARATAN TEKNIS

2.1 Pengguna	II - 1
2.2 Organisasi massa, pembagian unit ruang dan besaran ruang pada re-desain monumen Yogya kembali	II - 2
2.3 Tinjauan khusus pada unit museum dan diorama	II - 5
2.3.1 Organisasi ruang pada unit museum dan diorama	II - 5
2.3.2 Aspek teknis pada Museum & Diorama	II - 6
1. Pencahayaan	II - 6
2. Sistem penghawaan	II-12
3. Keamanan bangunan	II-13
4. Sirkulasi dan Pergerakan pengunjung	II-14
5. Besaran Ruang	II-16
a. Perhitungan terhadap jumlah pengunjung	II-16
b. Perhitungan terhadap tipikal cara pewardahan benda/objek pada museum dan diorama	II-17
c. Perhitungan terhadap kenyamanan pandang pengunjung	II-25
d. Perhitungan besaran ruang pada unit museum dan diorama	II-33

BAB III. ANALISA PROYEK DAN PUSTAKA

III. 1 Monumentalitas, monumental, monumen dan momen	III - 1
3.1.1 Kutipan dan tambahan seputar monumen	III - 1
1. Pencapaian pengenangan dalam monumen	III - 1
2. Kesimpulan	III - 8

3.1.2 Analisa proyek	III - 9
1. Monumen Yogya kembali	III-10
a. Deskripsi	III-10
b. Tema/makna yang ingin diangkat pada desain	III-11
c. Aplikasi desain dan bahasa bentuk	III-12
2. Frank Delano Roosevelt memorial	III-14
a. Deskripsi	III-14
b. Tema/makna yang ingin diangkat pada desain	III-15
c. Aplikasi desain dan bahasa bentuk	III-16
3. Bartholomew country Indiana's veteran memorial	III-18
a. Deskripsi	III-18
b. Tema/makna yang ingin diangkat pada desain	III-18
c. Aplikasi desain dan bahasa bentuk	III-18
3.1.3 Kesimpulan	III-19
3.1.4 Pertanyaan untuk monumen, pengantar perancangan re-desain Monjali	III-21
3.2 Kajian mengenai penanda, simbol dan interpretasi dalam arsitektur	III-23
3.2.1 Fungsi dan penanda (Umberto Ico)	III-23
1. Arsitektur dan komunikasi	III-23
2. Tanda arsitektural	III-25
3.2.2 Penanda arsitektural (Charles Jenks)	III-25
1. Penanda dan petanda arsitektural	III-26
2. Pengertian dan komunikasi	III-27
3.2.3 Bentuk dan arsitektur	III-28
1. Manusia dan arsitektur	III-28
2. Komunikasi dalam arsitektur	III-28

3. Bentuk dalam arsitektur	III-30
a. Bentuk dalam arsitektur	III-30
b. Faktor – faktor yang mewujudkan bentuk	III-31
c. Hubungan antara simbol dan bentuk	III-34
d. Bentuk dan komunikasi	III-37
3.2.4 Kesimpulan	III-44
3.3 Tinjauan keterkaitan sejarah momen Yogya kembali dalam keseluruhan sejarah perjuangan Indonesia	III-46
3.3.1 Masuknya Belanda ke Indonesia	III-45
3.3.2 Masa pendudukan Jepang	III-48
3.3.3 Perang revolusi kemerdekaan Indonesia	III-49
3.3.4 Paska pengakuan kedaulatan	III-55
3.3.5 Indonesia merdeka	III-56
3.3.6 Opini pada perspektif masa kini	III-59
3.3.7 Kesimpulan	III-60
3.4 Transformasi desain	III-62

BAB IV. GAGASAN PERANCANGAN

4.1 Tataran site	IV - 2
1. Sirkulasi	IV - 2
2. Penataan massa & ruang terbuka	IV - 3
4.2 TATARAN BANGUNAN	
1. Bentuk bangunan dan massa	IV - 5
2. Fasad bangunan	IV - 6
4. 3 TATARAN RUANG	IV - 8
1. Tata ruang luar	IV - 8
2. Hubungan ruang luar dengan ruang dalam	IV - 9
3. Suasana ruang	IV-11

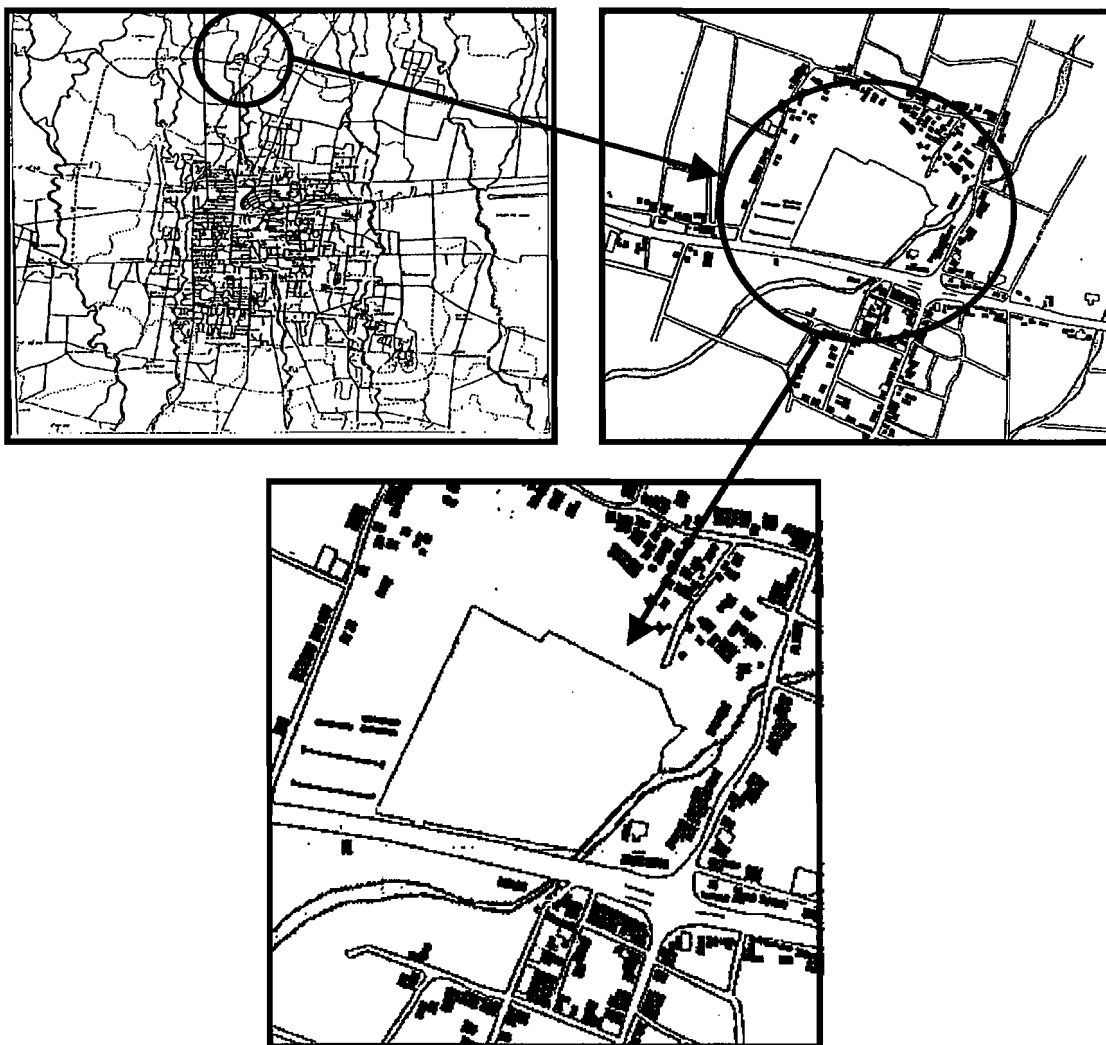
BAB I

PROJEK SINOPSIS

1.1 JUDUL : RE-DESAIN MONUMEN YOGYA KEMBALI

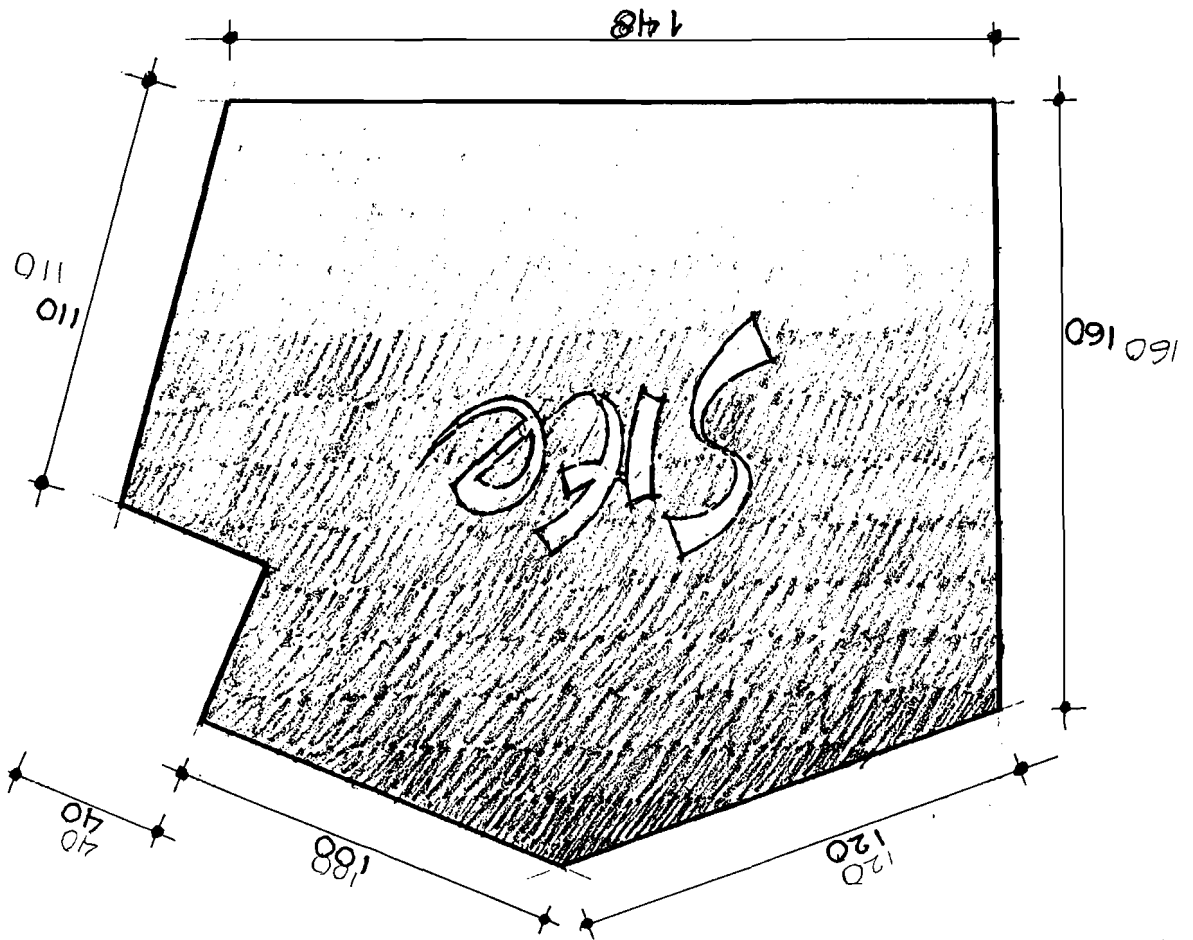
1.2 LOKASI : Jl.Lingkar Utara, dusun Jongkang, desa Sariharjo, Ngaglik,
Sleman, Yogyakarta.

A. PETA LOKASI



: 25.640 M²

1.3 LUAS SITE



B. GAMBAR SITE

1.4 LUAS TOTAL BANGUNAN : 4.128 M²**1.5 FASILITAS YANG AKAN DIWADAHAI**

Secara garis besar ruang yang akan mewadahi fasilitas ini dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu kelompok ruang rekreatif edukatif dan penelitian, kelompok ruang pengelola, dan kelompok ruang pendukung .

Tabel 1.1**Besaran ruang pada re-desain monumen Yogya kembali (dalam M²)**

No.	Fasilitas	Ruang	Kapasitas	luasan	Sub total luasan
1.	Rekreatif edukatif	I. Museum perjuangan bersenjata	1 unit	440	440
		II. Museum perjuangan diplomasi	1 unit	188	188
		III. Museum benda –benda sejarah	1 unit	162	162
		IV. Rg diorama	10 unit	57	570
		V. Hall kemerdekaan	1 unit	800	800
		VI. Hall Yogya ibukota RI	1 unit	147	147
		VII. Lavatory	2 unit	20	40
2.	Pengelola	I. Pengelola operasional	1 unit	140	140
		II. Pengelola rumah tangga	4 unit	35	140
		III. Hall	1 unit	50	50
		IV. Lavatory	1 unit	10	10
		V. R. Genset	1 unit	25	25
3.	Penunjang	I. Gudang	2 unit	25	50
		II. R. AHU	2 unit	30	60
		III. R. Sidang			
		a. R. Sidang besar	1 unit	683	683
		b. R. Sidang kecil	2 unit	160	320
		IV. Lavatory	2 unit	20	40
		IV. R. Serbaguna	2 unit	20	40
V. Parkir	1 unit	817	817		
4.	Penelitian	I. Perpustakaan	1 unit	120	120
		II. Rg. Pengkajian sejarah	1 unit	280	280
		III. Hall	1 unit	60	60
		IV. Lavatory	2 unit	10	20
TOTAL				5202	

1.6 JASTIFIKASI

1.6.1 Fungsional

Monumen yogyakarta kembali merupakan sebuah bangunan yang mewadahi kegiatan rekreasi edukatif dan penelitian dalam bentuk museum. Tujuan utama pembangunannya adalah untuk memperingati momentum kembalinya Yogyakarta yang juga berarti bebasnya Indonesia dari pendudukan Belanda, khususnya pada era 1945 –1949 yang diawali dengan proklamasi kemerdekaan Indonesia dan diakhiri dengan ditariknya pasukan Belanda mundur dari Yogyakarta yang mengawali proses pengakuan kedaulatan bangsa Indonesia.

1.6.2 LOKASI

Lokasi yang dipilih pada proyek re-desain Monumen Yogyakarta kembali ini adalah site asal monumen tersebut. Lokasi tersebut tetap dipakai, karena dalam proyek ini titik berat dari tema re-desain yang dilakukan adalah melakukan pemaknaan sejarah untuk mendapatkan konsep-konsep perancangan visualisasi bentuk dan komposisi massa. Diluar konsep-konsep awal dari penetapan lokasi tersebut yang mungkin bertentangan dengan konsep perancangan, penulis tetap menganggap lokasi tersebut masih cukup signifikan, karena merupakan batas akhir ditariknya tentara Belanda kearah utara, sehingga dapat dipandang sebagai satu lokasi yang bernilai sejarah.

1.7 KARAKTER PENGGUNA

Secara umum, karakter pengguna / pengunjung yang datang dibagi menjadi:

a. Pengunjung fasilitas rekreatif edukatif

Pengunjung fasilitas tersebut adalah pengunjung yang datang dengan tujuan rekreasi. Kegiatan rekreasi pada museum ini adalah berjalan – jalan dan melihat – lihat isi museum. Selain itu pengunjung biasanya mendokumentasikan keberadaannya dengan berfoto serta mengambil gambar dari objek – objek yang ada.

b. Pengunjung fasilitas penelitian

pengunjung fasilitas tersebut adalah pengunjung yang datang dengan tujuan mencari data – data yang diperlukannya. Data tersebut dapat berupa objek – objek yang dipamerkan, pada perpustakaan maupun yang berkaitan dengan fisik bangunan.

1.8 DATA KLIEN

1.8.1. Klien yang prospektif

Monumen Yogya kembali merupakan salah satu bangunan milik pemerintah daerah tingkat II Yogyakarta.

1.8.2. Persyaratan klien

1. Fungsional

Re-desain dari monumen Yogya kembali merupakan re-desain pada tataran konsep perencanaan yang diungkapkan dalam penataan massa baru dan komposisinya dengan perubahan yang minimal pada konsep ruangan eksisting. Pada area fungsi, perubahan yang dibuat tidak menyimpang dari konsep awal pembangunan monumen Yogya kembali sebagai **museum** yang menampilkan benda-benda bersejarah, dan bertujuan untuk mengkomunikasikannya secara maksimal pada *audience* misalnya dengan media **diorama** sebagai upaya mencapai tujuan memperingati sejarah kembalinya Yogyakarta. Perubahan pada area fungsional adalah perubahan yang tidak mengubah maksud diatas dan eksplorasi pada tataran suasana ruang, pengaturan ruang, dan lain-lain merupakan kolaborasi konsep terdahulu dan konsep re-desain.

2. Penampilan

Penampilan bangunan, komposisi massa, dan bentuk–bentuk perancangan lainnya merupakan hasil dari upaya **pemaknaan** momentum kembalinya Yogyakarta dari pendudukan Belanda, yang diawali dengan proklamasi, pada kurun waktu 1945 –1949 yang diakhiri dengan kembalinya Ibukota republik Indonesia Yogyakarta sekaligus juga sebagai titik awal diakuinya

kedaulatan republik Indonesia secara *de facto* oleh dunia internasional. Pemaknaan mengenai hal tersebut dikaitkan juga dengan keseluruhan perjalanan sejarah bangsa Indonesia.

1.9 PERNYATAAN THESIS

1.9.1 Fungsional

Melakukan pengklasifikasian dan perencanaan ulang terhadap monumen dan diorama dengan tujuan agar bangunan mampu menjalani kinerjanya dengan baik dan mencapai konsep perencanaan .

1.9.2 Penampilan

Tema yang ingin ditampilkan adalah bagaimana mewujudkan “makna” sejarah kembalinya Yogyakarta dari keseluruhan rangkaian sejarah Indonesia dalam suatu komposisi bentuk monumen.

1.10 METODA PERANCANGAN

1.10.1 Memenuhi persyaratan teknis

1. Terlindung dari pengerusakan, pencurian, kebakaran, kelembaban, kekeringan, cahaya matahari langsung, dan debu.
2. Pengendalian suhu ruangan senyaman mungkin, misalnya dengan perencanaan bukaan-bukaan, perencanaan bahan dan pengkondisian udara.
3. Pemilihan dan penataan ruang yang mampu menunjang kejelasan bagi *audience* untuk melihat benda – benda yang dipamerkan.
4. Pola penataan sirkulasi pengunjung yang mampu mewedahi kegiatannya dan mampu mengangkat apresiasi konsep perancangan.
5. Perhitungan jarak pandang dan pengaturan pencahayaan objek terhadap maksimalisasi kinerja museum dan diorama.

6. Mampu memenuhi kapasitas kuantitatif *audience* yang berkunjung khususnya pada masa – masa puncak kedatangan.

10.1.2 Analisa literatur dan proyek serupa

Sebagai acuan dilakukan upaya menganalisa karya arsitektur serupa, antara lain :

1. Design reference:

- a. Perencanaan dan perancangan Monumen Yogya kembali , upaya pengumpulan data – data di bidang perencanaan yang terkait dari berbagai sumber.

Subjek : Mengetahui dan membandingkan tema dan konsep pembangunan awal monumen sebagai upaya meraih ketergayutan dari proses re-desain dan sebagai kontrol kualitas dari hasil perancangan (re-desain dari penulis)

- b. The architecture of monument (Thomas H Creighton)

Subjek : Mempelajari desain-desain monumen dan mengamati upaya pengungkapan makna tematif desain kedalam perancangan arsitektural.

- c.. Veteran’s memorial di Bartholomew country, Indiana.

Subjek : Mempelajari salah satu bentuk monumen untuk menangkap pemakaian simbol-simbol arsitektural.

2. Bibliografi

- a. Buku standar arsitek

Subjek : Menemukan besaran-besaran dan persyaratan kualitas ruang untuk museum

- b. Architecture culture

Subjek : mempelajari pandangan – pandangan mengenai monumen.

c. Signs, symbols, and architecture

Section 1.1 : The semiotics of architecture (*Umberto Eco*)

Section 1.2 : The architectural sign (*Charles Jenks*)

Subjek : Mempelajari pandangan – pandangan arsitek mengenai *sign* dan *symbol* dalam arsitektur, bentuk dan hal – hal yang berhubungan dengannya

d. Memorial mania, architecture magazine, 97

Subjek : mempelajari beberapa fenomena arsitektur monumen.

e. Peran, kesan dan pesan dalam arsitektur

Subjek : mempelajari bentuk, peran dan apa yang disampaikan dalam konteks arsitektur.

f. Sejarah Indonesia modern

Subjek : menemukan intisari perjalanan sejarah Indonesia khususnya dalam keterkaitan dengan momen Yogya kembali dan sebagai dasar upaya pemaknaan momen tersebut oleh penulis.

g. Indonesian independence struggle 1945 – 1950, seminar di Erasmus Huis Jakarta

Subjek : menemukan intisari perjalanan sejarah Indonesia khususnya dalam keterkaitan dengan momen Yogya kembali dan sebagai dasar upaya pemaknaan momen tersebut oleh penulis.

1.10.2 Transformasi

Bagian dari transformasi desain dalam perancangan ini adalah memaknai momentum kembalinya ibukota Yogyakarta sekaligus diakuinya kedaulatan republik indonesia oleh dunia internasional dalam keterkaitan dengan perjalanan sejarah bangsa Indonesia , dan mentransformasikan makna-makna non arsitektural tersebut menjadi konsep-konsep arsitektural, selaku *guideliness* perancangan re-desain Monumen Yogya kembali tersebut.

BAB II PERSYARATAN TEKNIS

2.1 Pengguna

Secara unum, karakter pengguna pada monumen Yogya kembali dibagi menjadi:

A. Pengunjung :

1. Pengunjung fasilitas rekreatif edukatif

Pengunjung fasilitas tersebut adalah pengunjung yang datang ke museum, ruang diorama dan garbha graha. pengunjung jenis tersebut datang dengan kuantitas yang kecil sampai dengan relatif besar. Pengunjung fasilitas tersebut adalah pengunjung yang datang dengan tujuan rekreasi. Kegiatan rekreasi pada museum ini adalah berjalan – jalan dan melihat – lihat isi museum. Selain itu pengunjung biasanya mendokumentasikan keberadaannya dengan berfoto serta mengambil gambar dari objek – objek yang ada.

2. Pengunjung fasilitas penelitian

Pengunjung fasilitas tersebut adalah pengunjung yang datang ke perpustakaan dan balai pengkajian sejarah. pengunjung fasilitas tersebut adalah pengunjung yang datang dengan tujuan mencari data – data yang diperlukannya. Data tersebut dapat berupa objek – objek yang dipamerkan, pada perpustakaan maupun yang berkaitan dengan fisik bangunan.

3. Pengunjung / pemakai fasilitas ruang sidang / ruang pertemuan

Pengunjung fasilitas ini adalah mereka yang menggunakan ruang pertemuan yang disediakan untuk keperluan tertentu (pertemuan, rapat, dan lain - lain)

4. Pengunjung yang datang untuk keperluan administrasi dan birokrasi pada monumen yogya kembali. Pengunjung jenis ini adalah pengunjung yang datang untuk keperluan administrasi dan birokrasi , misalnya perijinan survey, perijinan penelitian dan lain – lain.

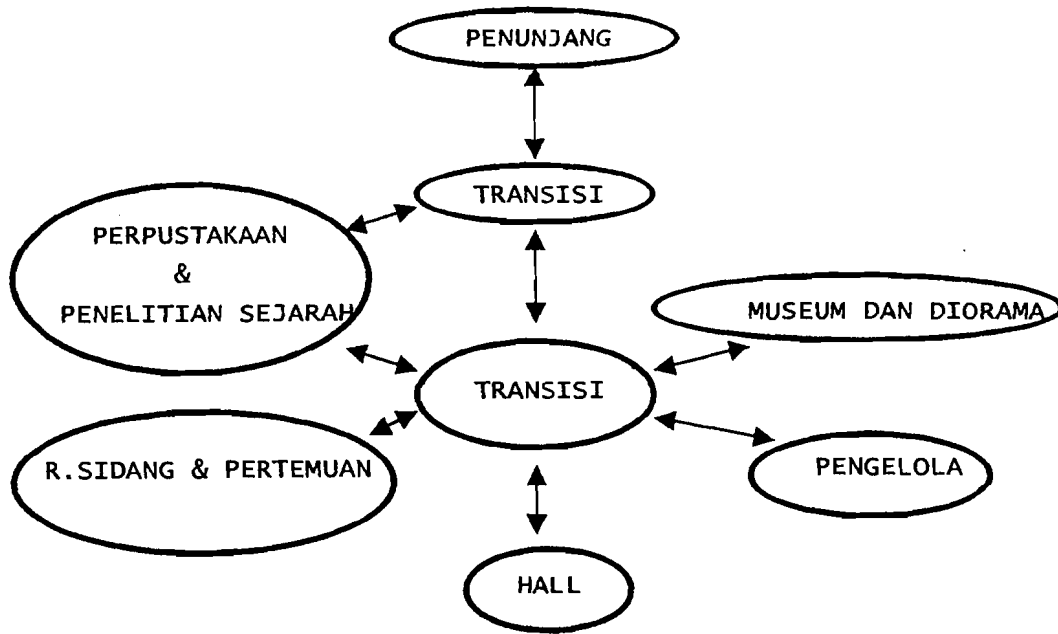
B. Pengelola :

Pengelola monumen Yogya kembali terbagi menjadi :

1. Pimpinan pengelola
2. Pengelola bagian operasional
3. Pengelola bagian rumah tangga
4. Pengelola balai pengkajian sejarah
5. Pengelola perpustakaan

2.2 Organisasi massa, Pembagian unit ruang dan besaran ruang pada re-desain monumen Yogya kembali

Pengaturan ruang didasarkan pada kemudahan pencapaian antar fungsi ruang yang berkaitan. Dilakukan pemisahan yang tegas dengan cara pemisahan massa antara ruang pengelola, perpustakaan dan pengkajian sejarah, dan museum dan diorama. Pemisahan ini dilakukan berdasarkan hasil pengamatan bahwa sebagian besar pengunjung lebih tertarik dan terfokus pada benda – benda yang ada dimuseum dibanding pada perpustakaan. Pemisahan pada area pengelola dikarenakan ketidakterkaitan fungsi khususnya yang menunjang kinerja rekreatif dari monumen secara langsung antara pengelola kecuali pengelola operasional. Pengelola, perpustakaan dan balai pengkajian sejarah akan dipisah dengan penggunaan massa yang berbeda, tetapi kemudahan pencapaian tetap diperhitungkan dengan perancangan kedekatan akses antar massa. Antara museum dan diorama dilakukan penggabungan pada satu massa . Penggabungan ini bertujuan agar upaya penyampaian peristiwa yang dilihat pada museum berupa foto, patung dan peragaan biasa akan lebih mudah untuk dibayangkan dengan penwujudan suasana dalam diorama tersebut.



Gambar II. 1

SKEMA ORGANISASI MASSA

Tabel II.1
Besaran ruang pada re-desain monumen Yogya kembali (dalam M²)

No.	Fasilitas	Ruang	Kapasitas	luasan	Sub total luasan
1.	Rekreatif edukatif	I. Museum perjuangan bersenjata	1 unit	440	440
		II. Museum perjuangan diplomasi	1 unit	188	188
		III. Museum benda –benda sejarah	1 unit	162	162
		IV. Rg diorama	10 unit	57	570
		V. Hall kemerdekaan	1 unit	800	800
		VI. Hall Yogya ibukota RI	1 unit	147	147
		VII. Lavatory	2 unit	20	40
2.	Pengelola	I. Pengelola operasional	1 unit	140	140
		II. Pengelola rumah tangga	4 unit	35	140
		III. Hall	1 unit	50	50
		IV. Lavatory	1 unit	10	10
		V. R. Genset	1 unit	25	25
3.	Penunjang	I. Gudang	2 unit	25	50
		II. R. AHU	2 unit	30	60
		III. R. Sidang			
		a. R. Sidang besar	1 unit	683	683
		b. R. Sidang kecil	2 unit	160	320
		IV. Lavatory	2 unit	20	40
		IV. R. Serbaguna	2 unit	20	40
V. Parkir	1 unit	817	817		
4.	Penelitian	I. Perpustakaan	1 unit	120	120
		II. Rg. Pengkajian sejarah	1 unit	280	280
		III. Hall	1 unit	60	60
		IV. Lavatory	2 unit	10	20
TOTAL				5202	

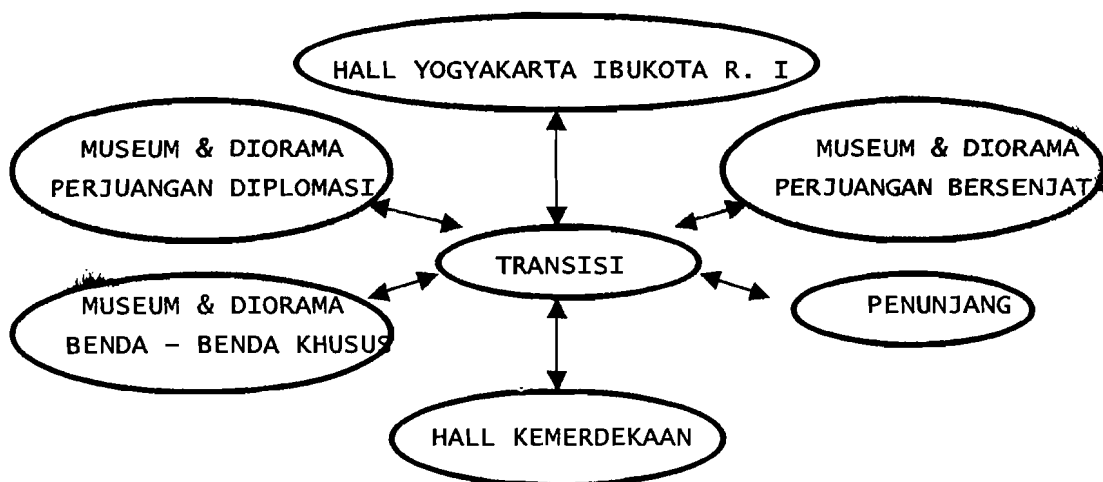
2.3 Tinjauan khusus pada unit museum dan diorama

2.3.1 Organisasi ruang pada unit museum dan diorama

Dalam kategorisasi ruang-ruang fungsi utama, sebagai wadah dari fasilitas rekreasi edukatif dan penelitian termasuk didalamnya adalah : Museum, Perpustakaan, Ruang. Graha garbha, Ruang. Diorama dan ruang pengkajian sejarah. . Pada bahasan aspek teknis ini, ruang yang dibahas secara khusus adalah museum dan ruang diorama.

Pada massa museum dan diorama, pembagian ruang utama yang dilakukan meliputi :

1. Hall, berfungsi selain sebagai hall , juga menampilkan benda- benda yang terkait dengan temanya, yaitu tema kemerdekaan dan yogya, ibukota R. I
2. Museum & diorama perjuangan bersenjata, menampilkan benda dokumenter mengenai perjuangan dengan senjata
3. Museum & diorama perjuangan diplomasi , menampilkan benda dokumenter mengenai perjuangan lewat diplomasi
4. Museum benda – benda khusus, menampilkan benda non dokumenter yang terkait dengan nilai sejarah



Gambar II. 2

SKEMA ORGANISASI RUANG PADA MUSEUM & DIORAMA

2.3.2 Aspek teknis pada Museum & Diorama :

1. Pencahayaan

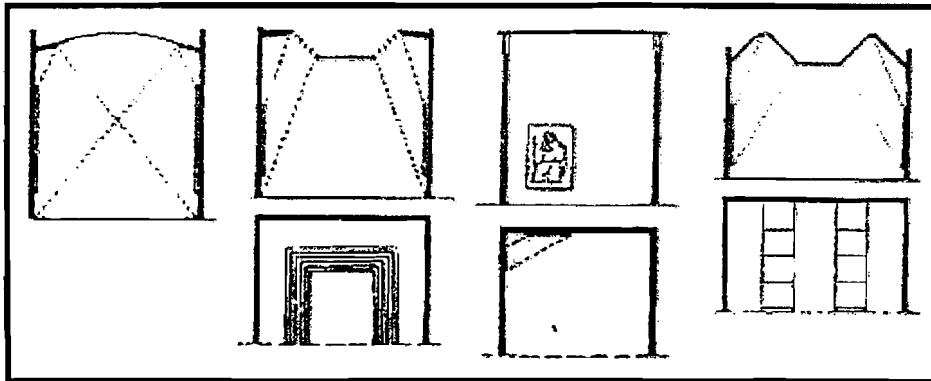
Dalam buku *standart arsitek Neufert* diungkapkan bahwa perhitungan untuk pencahayaan *museum* sangat bersifat teoritis, dimana mutu pencahayaan sendiri yang terpenting, diantaranya agar peragaan benda-benda tersebut dapat terlihat jelas. Variasi pencahayaan buatan dan alami makin berkembang aplikasinya, namun demikian pemilihan sistem pencahayaan alami pada museum diyakini akan memberikan keuntungan berupa meminimumkan biaya overhead. Dalam *time saver standart* disinggung mengenai pencahayaan alami. Pencahayaan buatan memiliki banyak keistimewaan seperti mudah dihidupkan, *adaptable*, dan tidak memiliki efek perubahan, dan mampu memberikan nilai-nilai khusus serta penekanan pada keistimewaan arsitektural objek . tetapi diyakini bahwa pengalaman telah membuktikan bahwa penggunaan cahaya alami pada museum merupakan yang terbaik, terutama bila dihadapkan pada masalah ekonomi. Perencanaan bangunan haruslah dilakukan untuk mampu mengadopsi tipe pencahayaan ini, walaupun harus mengorbankan beberapa keistimewaan lain. Menurut penulis, pemilihan tipe pencahayaan ini cukup layak untuk dipilih, tetapi tetap dengan kombinasi pencahayaan buatan untuk kondisi tertentu, karena selain faktor ekonomi, tipe pencahayaan ini dirasakan akan memberikan suasana yang berbeda, lebih segar dan alamiah. Konsekuensi dari tipe tersebut adalah pertimbangan-pertimbangan teknis yang menyangkut dampak dari pemilihan tipe ini, misalnya mengantisipasi pengaruhnya terhadap benda yang dipamerkan; mereduksi panasnya, pertimbangan arah dan sudut sinar untuk menunjang kejelasan visual , dan lain-lain.

Pada *Diorama*, tipe pencahayaan yang dipilih adalah pencahayaan buatan, dengan tujuan kemudahan pengendalian cahaya pada objek dan mempertegas upaya penekanan pada objek diorama dengan penggunaan intensitas cahaya yang jauh berbeda pada area sirkulasi (area gelap) dan area diorama (area terang).

1.1.Pola aplikasi cahaya alami dalam museum

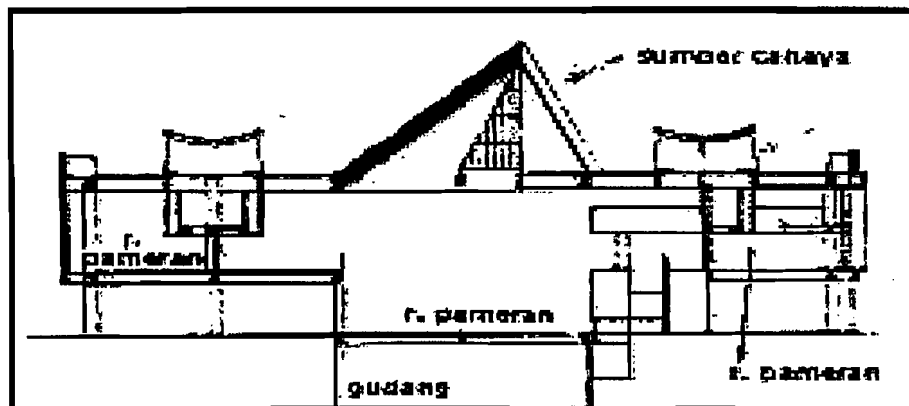
Dari *public space design in museum*, David A.R, 1982 dinyatakan bahwa ada 3 macam pola berdasarkan arah yaitu:

- a. Side lightning (bukaan dari samping)
- b. Top lightning / overhead lightning (bukaan ada di atas)
- c. Clerestoty of lightning (bukaan di sisi atas)



Gambar II. 3

Bukaan –bukaan pada museum

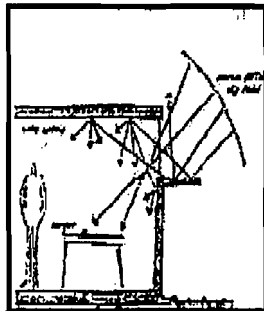


Gambar II. 4

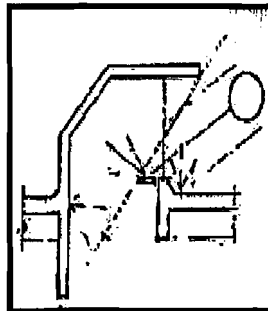
Potongan & sumber cahaya pada museum of western art di Tokyo Jepang

Berdasarkan *environmental control system and lightning* dari Fuller Moore, Ada 3 macam pola berdasarkan bentuk masuknya cahaya :

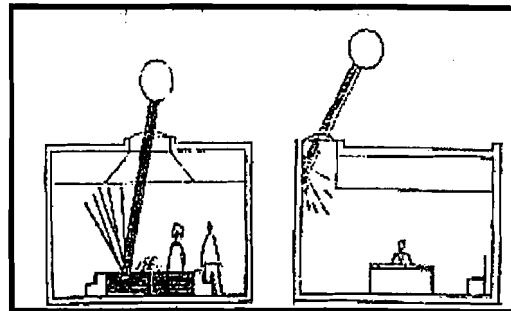
- a. Cahaya langsung
- b. Cahaya terpantul
- c. Cahaya terbias



Gambar II. 5
Cahaya terpantul



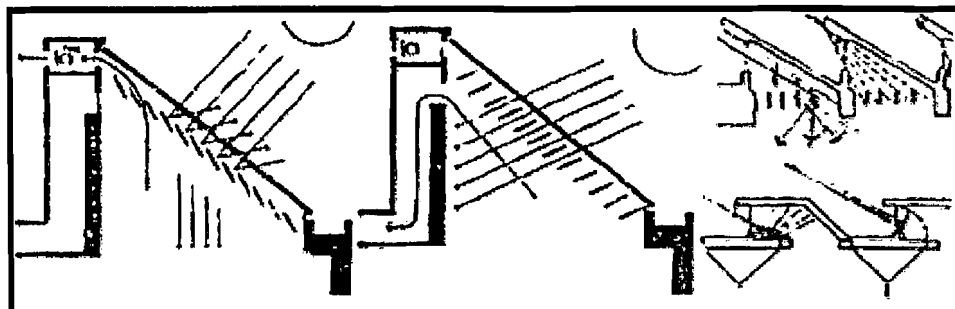
Gambar II. 6
Cahaya terbias



Gambar II. 7
Cahaya langsung

Untuk penggunaan sistem pencahayaan alami pada ruang dalam *museum* ini, penulis memilih tipe *top lightning* dengan tipe cahaya terpantul dan terbias, dengan tujuan agar sinar matahari yang masuk tidak terlalu merusak koleksi museum. Tipe *side lightning* dipilih pada area sirkulasi samping dengan perhitungan cahayanya tidak mengenai langsung objek – objek pada museum. Beberapa konsekuensi yang mengiringinya adalah :

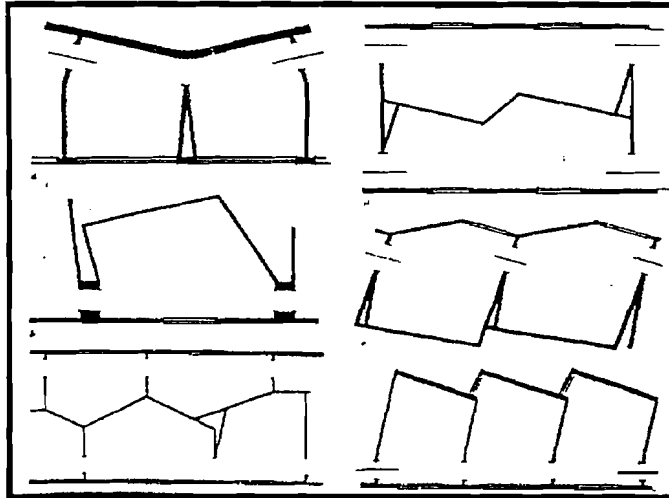
1. Penggunaan alat filter untuk mereduksi ultra violet yang berbahaya bagi koleksi, seperti laminated glass, UV Filter, Polycarbonat, polyster film dan sebagainya.



Gambar II. 8 Alat filer terhadap sinar matahari

2. Perancangan bukaan pada sisi jalur sirkulasi

Bukaan dengan pemanfaatan cahaya alami ditempatkan pada salah satu sisi jalur sirkulasi saja agar cahaya tidak mengenai objek secara langsung.



Gambar II. 9

Contoh layout area pameran dengan bukaan pada sisi samping jalur sirkulasi

1.2 Pola aplikasi cahaya buatan

Pencahayaan buatan diperlukan untuk memberi penerangan pada objek amatan yang tidak dapat diterangi oleh sumber pencahayaan alami dan pada objek yang memerlukan artikulasi cahaya. Pada pencahayaan buatan, hal yang harus diperhatikan adalah tipe pencahayaan buatan dan kuat cahaya untuk perlakuan-perlakuan tertentu.

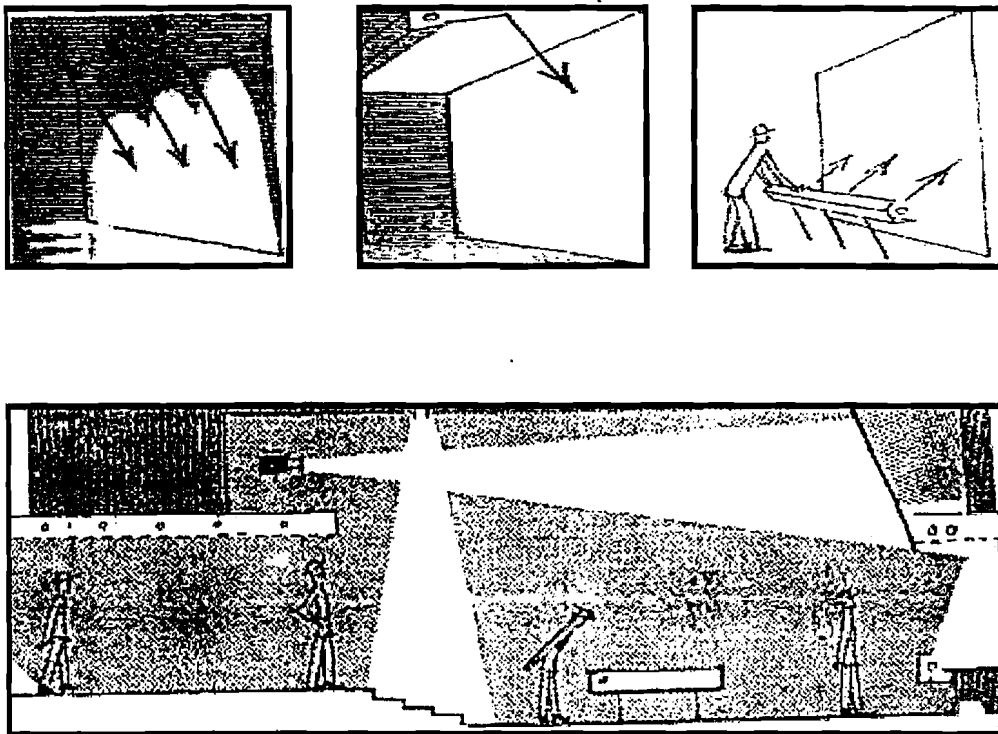
Dalam pertimbangan tampilan visual benda yang ingin dipamerkan, pencahayaan buatan merupakan sarana yang tepat, karena dapat di fokuskan, dipindahkan, berwarna, dan sebagainya. Pencahayaan dapat membuat suatu suasana menjadi menarik, atau sebaliknya. Karena pandangan dari pengunjung cenderung mencari atau terfokus pada objek yang menarik dan menonjol, pencahayaan adalah salah satu cara termudah untuk menciptakan penekanan tersebut.

a. Museum

Pada ruang pameran museum, spesifikasi kuat pencahayaannya adalah sebagai berikut :

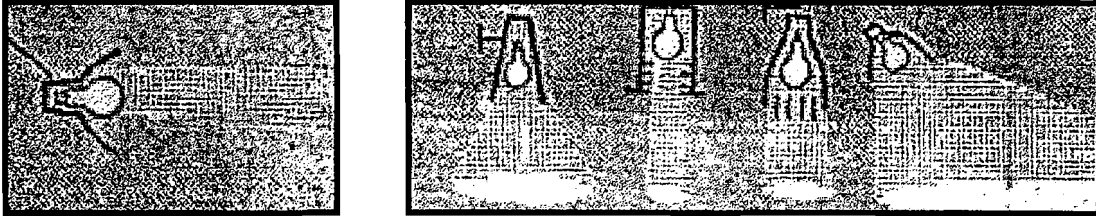
1. Penerangan / pencahayaan umum sebesar 162, 4 lux
2. Pencahayaan terhadap materi koleksi sebesar 215, 2 lux secara merata
3. Besarnya penerangan yang dianjurkan berdasarkan tinggi ruang :
 - a. Untuk tinggi ruangan maksimum 3 m : 500 lux
 - b. Untuk tinggi ruangan 3-5 m dan diatas 5 m : 1000 lux.

Untuk menghasilkan artificial lightning atau pencahayaan yang bertujuan menekankan atau memfokuskan pada objek yang dikenainya ada beberapa cara, sebagai berikut :



Gambar II. 10

Beberapa cara memanfaatkan artificial lightning untuk memfokuskan objek



Gambar II. 11

Penggunaan tipe lampu untuk mencapai pemusatan cahaya pada objek

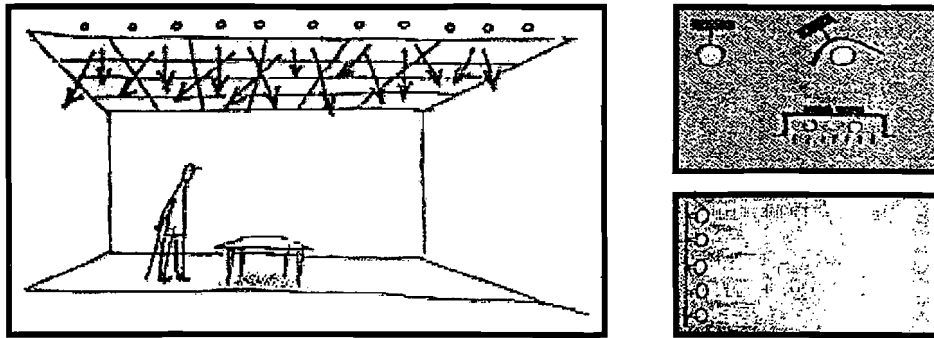
b. Ruang Diorama

Pada ruang diorama upaya penerangan difokuskan pada bagaimana artificial lightning yang dipakai mampu menerangi objek dan membuatnya menjadi tampak jelas dan hidup. Penekanan yang dilakukan meliputi perletakan sumber cahaya sesuai perkiraan jatuhnya cahaya.



Gambar II. 12

Penggunaan cahaya untuk menghidupkan suasana objek



Gambar II. 13

Pencahayaan buatan dengan kualitas baik khususnya pada isi diorama

2. Sistem penghawaan

Sistem penghawaan yang dipilih pada museum, khususnya pada ruang pameran, adalah sistem penghawaan buatan, yang bertujuan untuk menjaga kestabilan dan standart bagi suhu dan kelembaban pada museum. Temperatur di Indonesia berkisar disekitar 30° C dan kelembabannya sekitar 90 %. Ketidakcocokan suhu dan kelembabannya dengan standart yang dapat mengakibatkan kerusakan pada objek memerlukan pengkondisian udara . Sistem pengkondisian udara (air conditioning) terbagi 2, yaitu sistem langsung (direct cooling) dan sistem tidak langsung (indirect cooling). Sistem yang dipilih adalah sistem langsung, yaitu berupa pengkondisian udara menggunakan mesin – mesin sistem paket atau window unit (A.C split) karcna kebutuhan ruang yang kecil dan sedikit.

Ketentuan mengenai standart suhu dan kelembaban untuk benda – benda koleksi museum baik diruang penyimpanan maupun di ruang pameran adalah :

- a. Suhu udara (temperatur) : Benda – benda museum baik organik maupun anorganik antara 20° – 24° C.
- b. Kelembaban (humidity) : Benda – benda museum baik organik maupun anorganik kelembaban yang diperlukan adalah 40 – 60 % .

Pada Diorama tidak ada ketentuan mengenai kelembaban secara spesifik. Untuk menjaga kualitas barang dan patung pada diorama, besar suhu yang dikondisikan dan kelembabannya mengikuti ketentuan pada museum.

3. Keamanan bangunan

Keamanan pada bangunan pada umumnya dikhususkan pada keamanan terhadap bahaya pencurian dan keamanan terhadap bahaya kebakaran.

a. Pengamanan terhadap pencurian

Pengamanan terhadap bahaya pencurian umumnya dilakukan dengan sistem pengamanan berupa penjagaan dari petugas khusus keamanan dan pemasangan sistem pengaman bangunan seperti alarm dan lain – lain. Pada Monjali keamanan hanya difokuskan pada penyediaan ruang pada area yang strategis bagi penjagaan keamanan. Area strategis tersebut terletak pada :

- a. Entrance bangunan dan entrance site.
- b. Pada area yang terdapat keramaian misalnya pada hall
- c. Pada ruang dengan fungsi yang memerlukan penambahan keamanan, misalnya tempat parkir .

Pemasangan sistem yang canggih dalam menjaga keamanan dirasa tidak terlalu perlu mengingat barang yang ada di museum tersebut sebagian besar merupakan barang hasil reproduksi dan nilai nominalnya tidak terlalu besar.

b. Pengamanan terhadap bahaya kebakaran .

Pengamanan terhadap area kebakaran meliputi 2 hal utama yaitu pengamanan dan penanggulangan terhadap bahaya kebakaran itu sendiri dan evakuasi / pemindahan pengunjung.

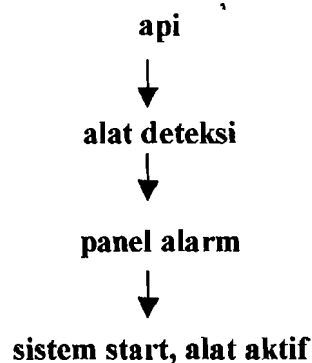
1. Pengamanan terhadap bahaya kebakaran

Pengamanan terhadap bahaya keamanan meliputi sistem pendeteksian awal bahaya (*early warning fire potection*) yang secara otomatis memberikan alarm bahaya dan / atau langsung mengaktifkan alat pemadam. Sistem yang dipakai adalah sistem otomatis . Alat detektor yang dipakai adalah alat deteksi nyala api (*flame detector*) yang dapat mendeteksi adanya nyala api dengan cara menangkap sinar ultra violet yang dipancarkan nyala api tersebut. Detektor tersebut akan berfungsi sebagai saklar yang menaktifkan tanda bahaya kebakaran dan alat pemadam kebakaran. Instalasi pemadam yang dipilih adalah instalasi sprinkler otomatis . Sprinkler adalah suatu alat semacam penyemprot yang dapat memancarkan air secara pengabutan dan

bekerja otomatis. Sprinkler yang dipakai dengan jangkauan pemadaman kurang lebih 9 m. Alat pengaman lain adalah hidran air dan fire extinguisher yang penggunaannya secara manual untuk membantu proses pemadaman dan evakuasi. Perletakan hidran dikhususkan pada ruang yang luas dan strategis untuk mencapai bagian terjauh disekitarnya misalnya pada selasar dan hall sedang fire extinuisher diletakkan pada area dalam museum pada titik – titik tertentu khususnya pada benda yang mudah terbakar sebagai pemadam api kecil.

2. Evakuasi terhadap pengguna bangunan

Perancangan jalur evakuasi meliputi perancangan penetapan lokasi pintu darurat. Lokasi tersebut ditetapkan berdasarkan area terjauh dari pintu keluar, memiliki kemudahan pencapaian dan mudah terlihat. Pintu tersebut merupakan rangkaian dari jalur yang aman untuk menghindari kebakaran, sehingga perletakannya sebaiknya menunjang hal tersebut, misalnya dekat dengan ruang luar, dan lain – lain.



gambar II. 14

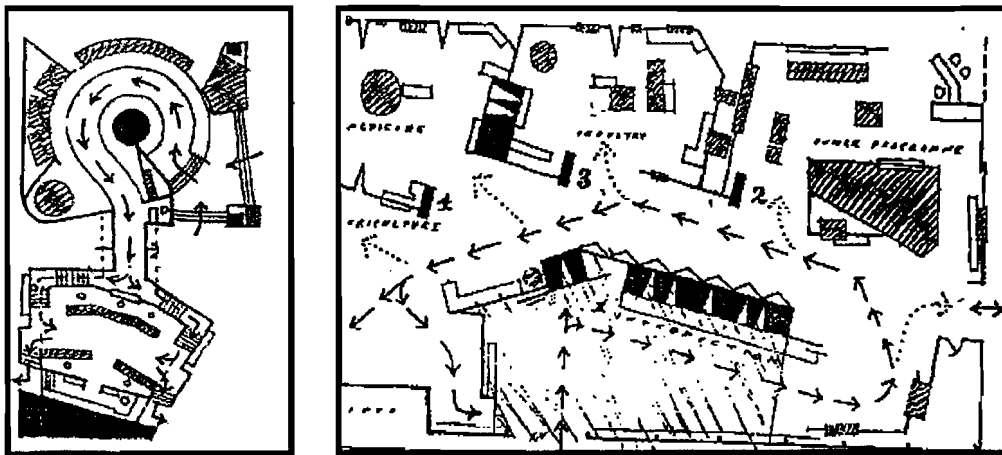
Skema penanggulangan kebakaran otomatis

a. Sirkulasi dan Pergerakan pengunjung

a. Museum

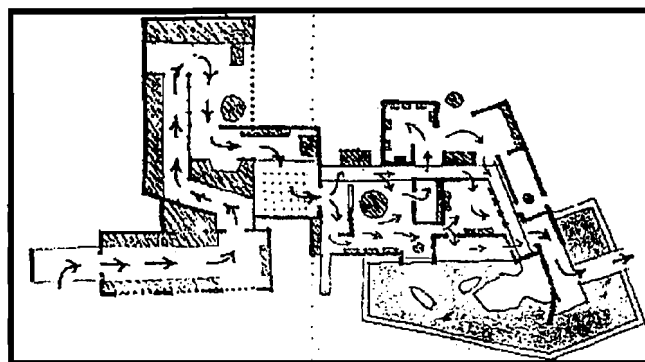
Sirkulasi pada museum dikhususkan pada pergerakan pengunjung didalam museum, karena sirkulasi pada monumen akan memiliki konsep yang mengacu pada tema perancangan dan aplikasi dari transformasi desain. Dalam museum, sirkulasi yang ingin dicapai adalah bebas dengan pergerakan dinamis dan tidak membosankan. Hal ini dapat dicapai dengan pengaturan objek – objek dengan

fungsinya mengarahkan dan membentuk sirkulasi. Pembentukan ini ditujukan untuk mencapai aliran yang dinamis dan penuh kejutan, menghindari kemonotonan dengan pola sirkulasi bebas. Kejutan – kejutan lain dan upaya menghindari kemonotonan dapat dilakukan juga dengan pembuatan local interest berupa objek – objek yang sifatnya menonjol dengan penempatannya yang mendominasi, dan mampu menarik perhatian pengunjung untuk berhenti sesaat. Penonjolan / penekanan objek tersebut dilakukan dengan pemilihan objek yang kontras (ukuran, bentuk, dan jenis) dengan objek lain, penekanan objek misalnya dengan pemanfaatan perbedaan elevasi (meninggikan atau merendahkan elevasi sekitar local interest) dan perletakkannya.



Gambar II. 15

Mengolah ruang dengan sirkulasi bebas & pemakaian *point of interest*

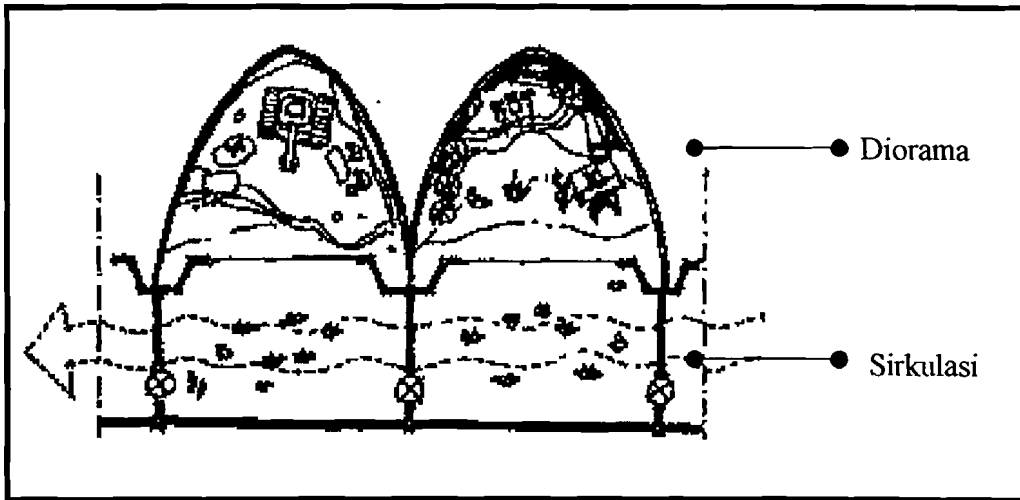


Gambar II. 16

Mengolah ruang dengan sirkulasi bebas & pemakaian *point of interest*

B. Diorama

Pada diorama, pola sirkulasi yang ditetapkan adalah linear sesuai urutan waktu dari situasi yang ingin dipamerkan.



Gambar II. 17

Sirkulasi pada ruang diorama

5. Besaran Ruang

Perhitungan besaran ruang dilakukan dengan memakai parameter 3 hal :

a. Perhitungan terhadap jumlah pengunjung

Perhitungan terhadap jumlah pengunjung dilakukan dengan cara membuat rata – rata jumlah pengunjungan pada bulan yang terpadat diantara tahun 1989 sampai tahun 1996. Perhitungan ini bertujuan mencari jumlah orang yang ada di museum pada dalam 1 hari selama 1 jam. Dengan ditemukannya jumlah tersebut, diharapkan dapat diasumsikan kebutuhan luas ruang museum dan diorama.

Pembagi 8 jam / hari adalah menyesuaikan dengan lamanya waktu museum dibuka untuk umum. Pembagi 1 jam dipilih dengan asumsi bahwa pada selang waktu tersebut pengunjung telah bersirkulasi hingga pada area tersebut dapat ditempati oleh kuantitas dengan besar yang sama.

Jumlah pengunjung terpadat pada bulan – bulan tertentu tersebut adalah :

Tabel II. 2
Jumlah pengunjung terpadat pada bulan – bulan tertentu dalam tahun
1989 – 1996

No.	Bulan & tahun kunjungan terpadat	Jumlah kunjungan terpadat / bulan	Jumlah kunjungan terpadat / hari	Jumlah kunjungan terpadat / 8 jam
1.	Desember, 1989	56.000 orang	1807 orang	225 orang
2.	Desember, 1990	111.000 orang	3581 orang	448 orang
3.	Juni, 1991	173.313 orang	5591 orang	699 orang
4.	Juni, 1992	96.000 orang	3097 orang	388 orang
5.	Juni, 1993	149.000 orang	4807 orang	601 orang
6.	Juni, 1994	150.000 orang	4839 orang	605 orang
7.	Juni, 1995	145.000 orang	4678 orang	585 orang
8.	Juni, 1996	229.130 orang	7392 orang	924 orang
	Total	1109443 orang	35792 orang	4475 orang

Sumber : Sewindu Monjali

Nilai rata – rata jumlah kunjungan pada jam terbanyak adalah :

- (Jumlah kunjungan terbanyak / jam) / (jumlah sampel)

- $4475 / 8 = 559,375 \rightarrow 560$ orang

Artinya dalam tiap jam, monumen Yogya kembali dikunjungi rata – rata sekitar *560 orang* berdasarkan acuan dari jam terpadatnya selama tahun 1989 - 1996

b. Perhitungan terhadap tipikal cara perwadahan benda / objek pada museum dan diorama

1. Museum

Museum pada monumen Yogya kembali adalah museum yang menyimpan benda- benda visual, audiovisual, korporil, replika dan bagan – bagan struktur organisasi yang berhubungan dengan peristiwa sejarah bangsa Indonesia.

(1) Benda-benda yang diwadahi di museum

Secara garis besar benda – benda yang disimpan di museum ini adalah :

a. Benda asli, tiruan dan reproduksi dari dokumentasi peristiwa yang dianggap penting atau bersejarah. Termasuk didalamnya adalah :

1. Foto, yang merupakan Reproduksi dari foto asli.
2. Senjata, baik senjata asli maupun tiruan

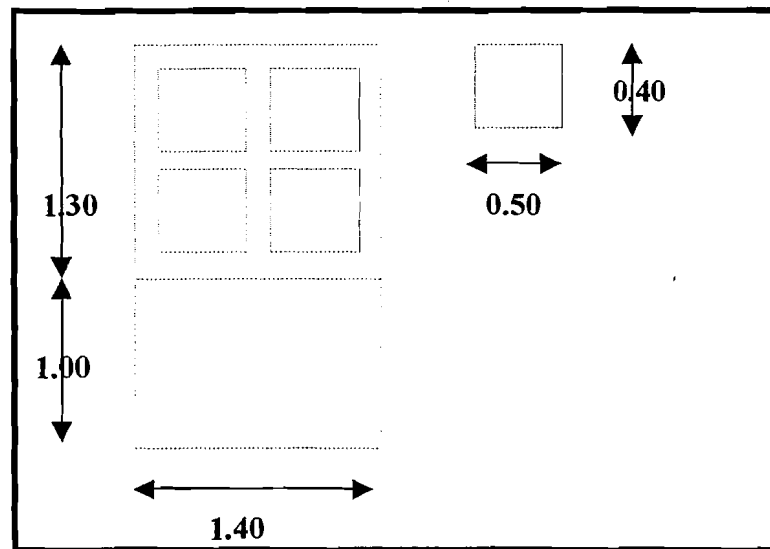
3. kendaraan dan alat transportasi waktu itu baik seukuran maupun miniatur, misalnya dokar, tandu, pesawat, kapal, dan lain - lain
 - b. Benda yang berfungsi sebagai peraga dari tema bersejarah yang ingin di visualisasikan. Yang termasuk didalamnya adalah :
 1. Peta, misalnya peta wilayah RI, peta serangan umum, dan lain - lain
 2. Patung
 3. Evokatif, berupa upaya menampilkan peristiwa tertentu dengan penggunaan alat peraga yang diharapkan sejelas mungkin dapat memberikan gambaran bagaimana peristiwa atau suasana tersebut.
 - c. Patung tokoh dan pelaku sejarah yang dianggap penting dalam runtun sejarah Indonesia.
 - d. Benda lain yang dianggap bersejarah, karena keterkaitannya dengan tokoh dan peristiwa sejarah, misalnya selop jendral soedirman, radio, meja dan kursi yang pernah digunakan pada suatu pertemuan tertentu, tempat tidur tokoh, dan lain - lain.
- (2). Perhitungan terhadap tipikal cara perwadahan benda / objek

Perhitungan terhadap pewardahan benda / objek berdasarkan media penyediaannya dan jumlah barang yang akan ditata ulang dan diklasifikasikan lagi dengan cara yang berbeda pada ruang yang berbeda pula.

Tipikal media penyediaan adalah sebagai berikut :

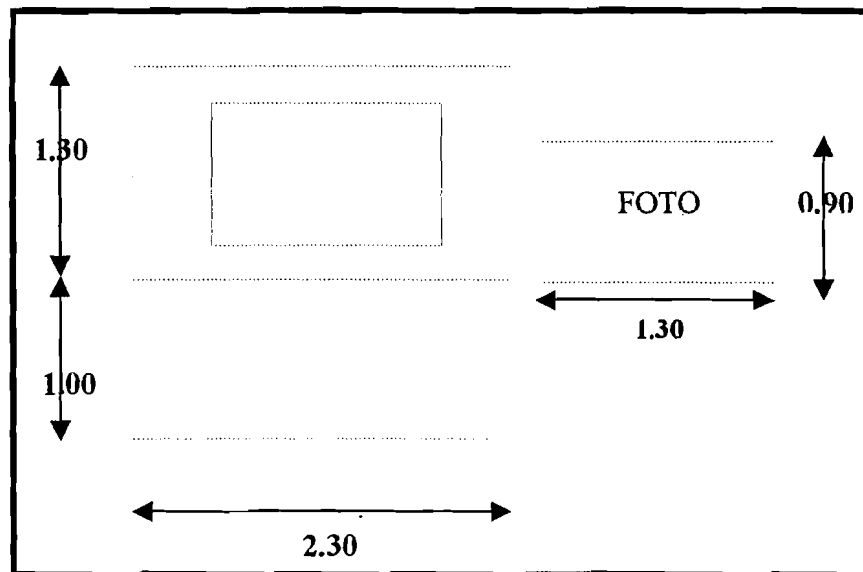
a. Foto

Foto ditampilkan dalam bentuk panil – panil yang relatif tipikal. Foto yang ditampilkan tersebut, memiliki ukuran yang beragam, tetapi untuk menjaga kerapihan , foto tersebut diletakkan dalam satu bingkai dengan ukuran yang sama. Berikut adalah gambaran mengenai media dan foto tersebut :



Gambar II. 18

Panel tipe 1 , ukuran lebih kecil dan merupakan ukuran rata – rata panel



Gambar II. 19

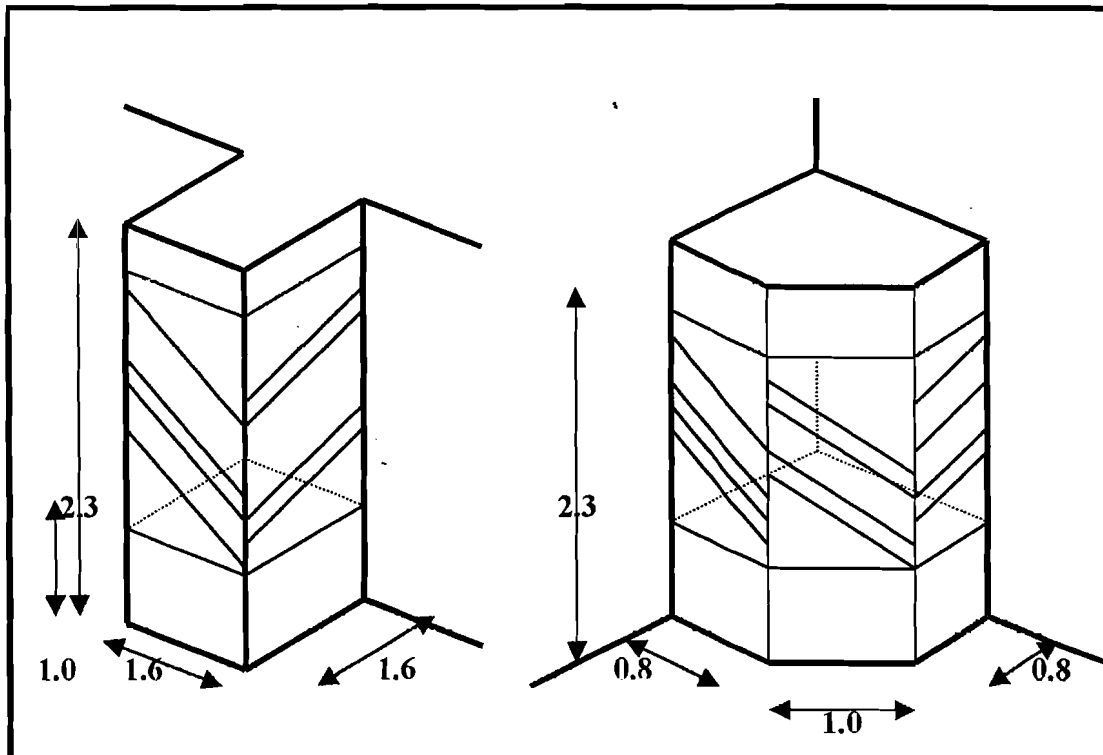
Panel tipe 2, Ukuran lebih besar

b. Mewadahi objek 3 dimensi

Dalam meletakkan objek 3 dimensi sebagai barang yang dipamerkan, ada beberapa cara menampilkannya, yaitu :

1. Didalam bingkai kaca atau vitrin

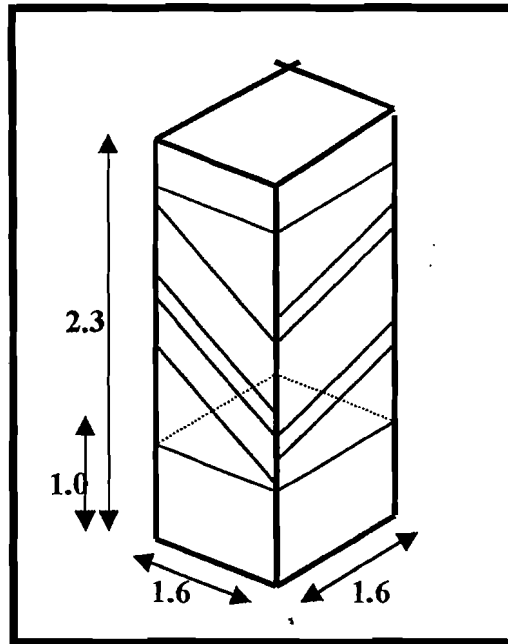
Salah satu cara mewadahi barang – barang 3 dimensi adalah dengan meletakkannya dalam satu bingkai atau kotak kaca yang disebut vitrin. Perletakkan vitrin menyatu atau salah satu sisinya menempel dengan dinding. Macam – macam vitrin dari tipe perletakkannya adalah :



Gambar II. 20

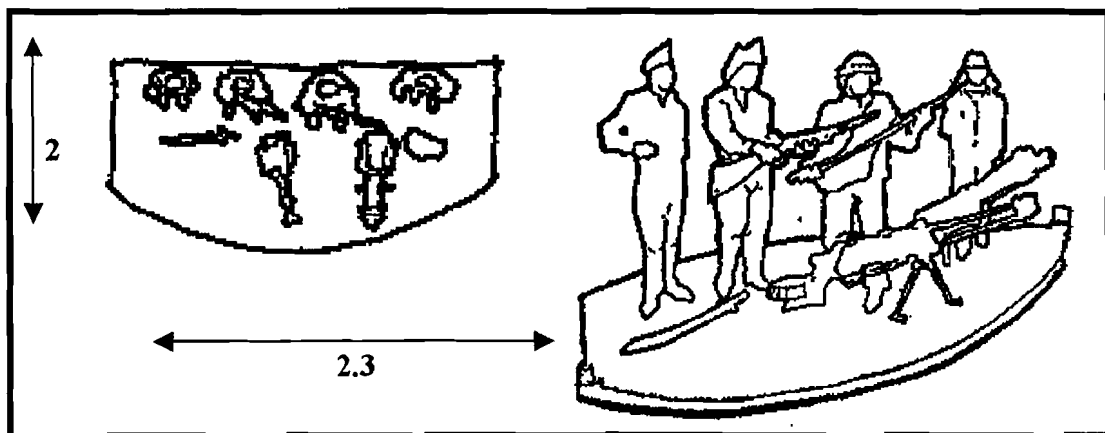
Vitrin dinding tengah (luas 2,56 m²)

Vitrin dinding pojok (luas 1m²)



Gambar II. 21
Vitrin tengah (luas 2,56 m²)

2. Tanpa bingkai atau pelindung



Gambar II. 22
Mewadahi objek 3 dimensi tanpa bingkai

(3). Perhitungan isi ruang museum

A. Museum perjuangan bersenjata

Isi dari museum perjuangan bersenjata adalah

1. Foto : Terdapat 37 buah foto yang berhubungan dengan peristiwa perjuangan bersenjata.
2. Alat peraga 2 dimensi struktur organisasi, dan sebagainya : 4 buah
3. Penempatan objek 3 dimensi :
 - a. Vitrin tengah : 3 buah, berisi antara lain miniatur kapal, senjata pinggang, dan lain – lain.
 - b. Vitrin dinding : 9 buah, berisi antara lain Senjata tajam, senjata ringan dan mortir, peralatan perhubungan selama perang gerilya, dan lain – lain
 - c. Vitrin sudut : 3 buah, berisi peralatan perhubungan dan komunikasi, senjata – senjata ringan dalam serangan umum 1 maret, dan lain – lain
4. Objek 3 dimensi :
 - a. Senjata : Senjata yang dipamerkan adalah : Meriam Yugo M 48, meriam PSU kal 20 mm, Meriam PSU – S60 dan PSU Bofors kal. 40 mm
 - b. Alat transportasi : Dokar dan sepeda unit caraka
 - c. Teras sudut, yang berisi senjata revolusi dan replika orang yang memakainya, dan perlengkapan dan peralatan jenderal Soedirman ketika bergerilya seperti tandu, selop, dan lain – lain.

B. Museum perjuangan diplomasi

Isi dari museum perjuangan diplomasi adalah :

1. Foto dan peraga 2 dimensi : 19 buah foto yang berkaitan dengan peristiwa perjuangan diplomasi
2. 2 buah peta yang menggambarkan pengakuan kedaulatan R. I hasil perundingan – perundingan.

3. Evokatif yang menggambarkan perjuangan diplomasi

C. Museum barang – barang bersejarah

Isi dari museum ini adalah :

1. Foto : 15 buah foto dokumentasi peristiwa bersejarah, tokoh terkenal , seperti berdirinya U. G. M, Kegiatan seniman pematung, contoh uang O.R. I, dan lain – lain.
2. Barang – barang bersejarah seperti :meja, kursi d, tempat tidur presiden, alat cetak, dll.
3. Objek yang berada dalam wadah :
 - a. Vitrin sudut : 3 buah, isinya baju kerja Sri Sultan HB XI, kursi makan dan lain - lain
 - b. Vitrin tengah : 2 buah, isinya antara lain panji – panji tentara dan dokumen bersejarah.
 - c. Vitrin dinding 2 buah Foto Sri Sultan HB XI, dokumen, kursi kerja ukir.

2. Diorama

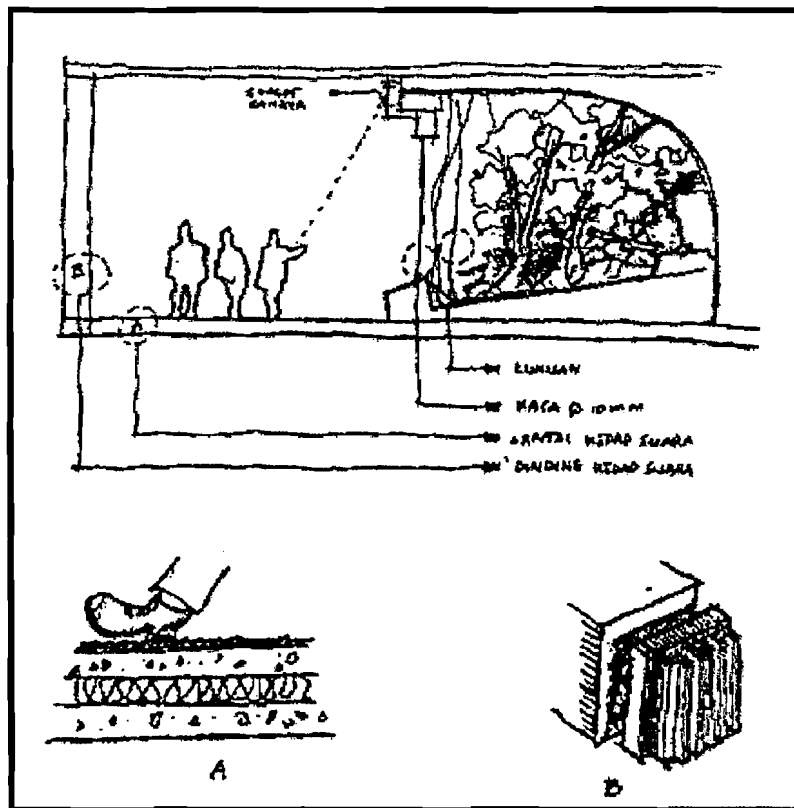
Diorama merupakan media penyampaian peristiwa sejarah dengan berusaha menampilkan cuplikan peristiwa tersebut semirip – miripnya dengan peristiwa asli, misalnya dengan patung seukuran manusia, peniruan suasana dengan interior dan lain – lain. Diorama tersebut terbagi dua sesuai tipe peristiwa yang ingin ditampilkan, yaitu diorama perjuangan bersenjata dan diplomasi. Pada diorama besar luasan diorama eksisting tidak mengalami perubahan, karena dirasakan cukup representatif untuk menggambarkan cuplikan peristiwa.

(1). Isi dari diorama

Isi dari diorama adalah sesuai dengan tema yang ingin diangkat, misalnya pada diorama perjuangan menceritakan tentang perjuangan bersenjata. Isi dari diorama tersebut adalah :

- a. Patung replika manusia yang merupakan bagian dari peristiwa yang ditayangkan.

tersebut dilengkapi dengan sistem peredam suara agar suara dari ruang diorama yang lain tidak mengganggu suasana pada diorama yang lain.



Gambar II. 24

Detail elemen diorama

c. Perhitungan terhadap kenyamanan pandang pengunjung

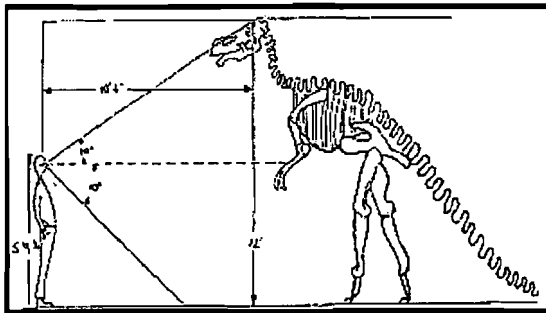
1. Kenyamanan visual pengunjung

Kenyamanan visual pengunjung ini meliputi kenyamanan dalam memandang objek terutama dalam kaitannya dengan antropometrik tubuh manusia, khususnya pada kemampuan visual. Perhitungan tersebut berupa pertimbangan – pertimbangan mengenai :

(1). Dasar pengelihatan

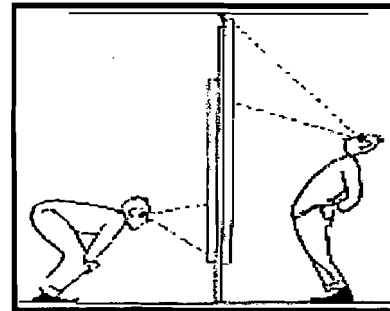
Sudut pandang pada manusia tidak simetris, dan lebih besar ke bawah sesuai orientasi masa.

- a. Batas standar pengamat terhadap objek adalah : keatas 30 %, dan kebawah adalah 40 %.
- b. Batas terjauh untuk pandangan kebawah adalah 70° dan keatas 50°
- c. Kesulitan memandang objek dengan detil pada jarak 3 ft dibawah dan 1 ft diatas eye level.



Gambar II. 25

Memandang objek berukuran besar

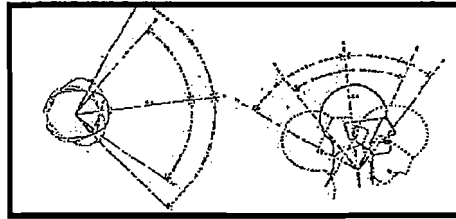


Gambar II. 26

Kesulitan memandang objek dengan
Detil

(2). Dasar pengelihatan manusia berdasarkan potongan horizontal adalah simetris

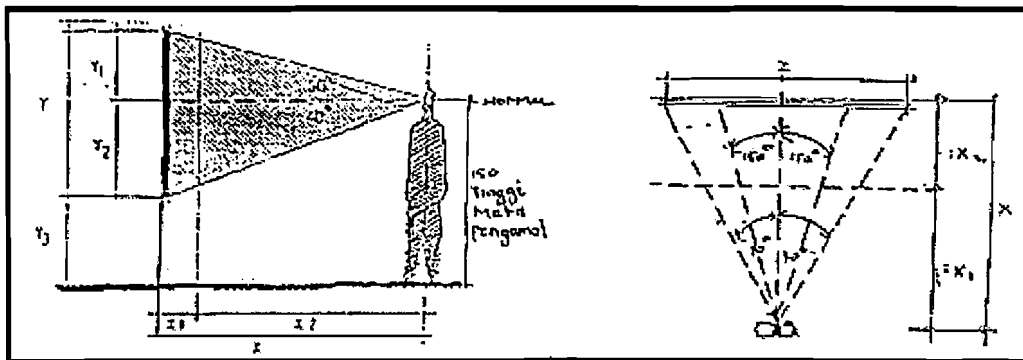
- a. Batas standar pengamatan objek kesamping adalah 15° dan maksimum 30° untuk kepala diam.
- b. Batas terjauh untuk pandangan mata bergerak ketepi adalah 100° dan minimal 40° .



Gambar II. 27

Derajat pergerakan dan sudut pandang

- (3). Dasar pengelihatan dengan potensi mata simetris
 - a. Batas standar pengamat terhadap objek adalah $30^{\circ} - 30^{\circ}$ (kepala diam).
 - b. Batas pengamat terhadap objek adalah maksimum $62^{\circ} - 62^{\circ}$.
- (4). kenyamanan gerak area pengamatan batas maksimal pengamat adalah $45^{\circ} - 45^{\circ}$



Gambar II. 28

Perhitungan jarak pandang terhadap objek

2. Perumusan jarak terjauh layout 2 dimensi

Dari standar di atas, dirumuskan satu jarak ideal sebagai perhitungan jarak terjauh dalam memandangi objek, khususnya objek 2 dimensi, sebagai berikut :

Diketahui :

- a. Jarak terjauh bagi pengamatan vertikal dan horizontal adalah X
- b. objek 2 dimensi terbesar yang dipamerkan di museum (foto, gambar, dll) adalah 130 cm x 90 cm , maka :
1. pada perhitungan pengamatan horizontal, $Z = 130$ cm
 2. Pada perhitungan pengamatan vertikal, $Y = Y_1 + Y_2$
 $Y_1 = X / \text{tg } 30^\circ$, $Y_2 = X / \text{tg } 40^\circ$ dan $Y = 90$ cm
- c. $\text{Tg } 30^\circ = 0.5773$ dan $\text{tg } 40^\circ = 0.839$

Ditanya :

1. X pada pengamatan horizontal
2. X pada pengamatan vertikal

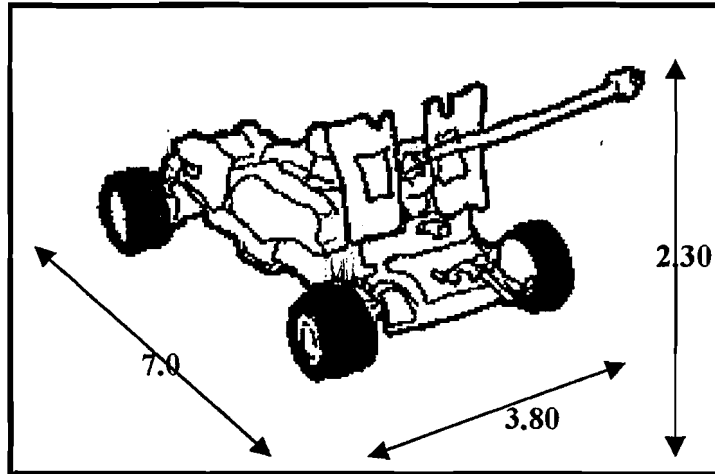
Jawab :

1. Sudut terjauh = 30°
 $\frac{1}{2} \times Z = 130/2 = 65$ cm
 $X = \frac{1}{2} Z / \text{tg } 30^\circ$
 $X = 65 / 0.5773$
 $X = 112.59$ cm
2. $Y = Y_1 + Y_2$
 $Y = 90$ cm
 $Y_1 = X \cdot \text{tg } 30^\circ$
 $Y_2 = X \cdot \text{tg } 40^\circ$
 $X \cdot \text{tg } 30^\circ + X \cdot \text{tg } 40^\circ = 90$ cm
 $X (\text{tg } 30^\circ + \text{tg } 40^\circ) = 90$ cm
 $X = 90 / (\text{tg } 30^\circ + \text{tg } 40^\circ)$
 $X = 90 / (0.577 + 0.839)$
 $X = 63.559$ cm

Dari dua nilai x tersebut, nilai terbesar adalah X pada pengamatan horizontal, sehingga jarak terjauh pengamat dengan objek adalah 112.59 cm.

3. Perumusan jarak pandang pada layout 3 dimensi.

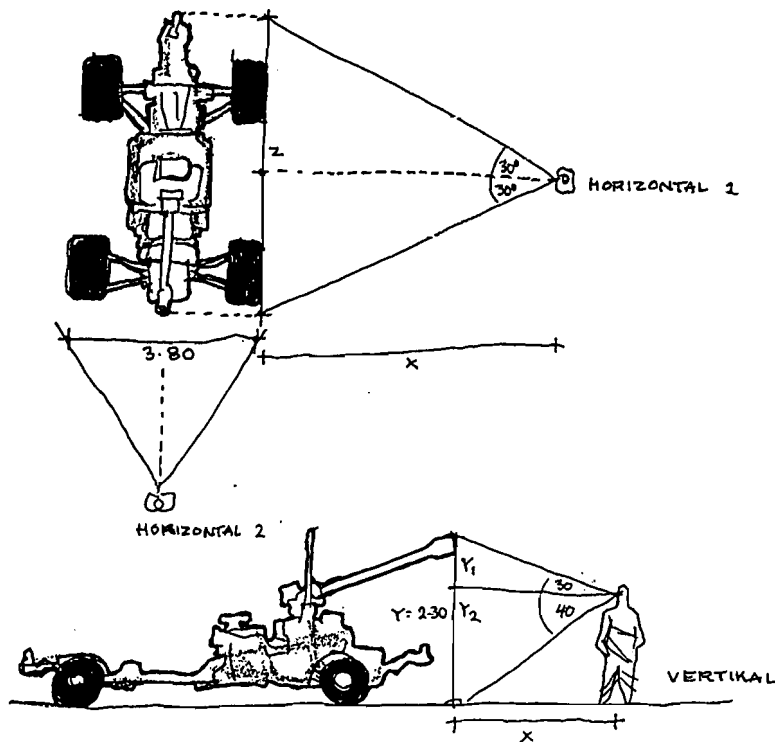
Jarak pandang ideal dirumuskan dengan memperhitungkan objek terbesar yang dipamerkan. Berikut adalah gambar objek terbesar :



Gambar II. 29

PSU Bofors L-60 kal. 40 mm

Perhitungan jarak pandangnya adalah :



Diketahui :

- a. Jarak terjauh bagi pengamatan vertikal dan horizontal adalah X
- b. Objek 3 dimensi terbesar yang dipamerkan di museum
- c. pada perhitungan pengamatan horizontal, $Z = 700$ cm
- d. Pada perhitungan pengamatan vertikal, $Y = Y_1 + Y_2$
 $Y_1 = X / \text{tg } 30^\circ$, $Y_2 = X / \text{tg } 40^\circ$ dan $Y = 230$ cm
- e. $\text{Tg } 30^\circ = 0.5773$ dan $\text{tg } 40^\circ = 0.839$

Ditanya :

1. X pada pengamatan horizontal 1 dan 2
2. X pada pengamatan vertikal

Jawab :

1. Sudut terjauh = 30°

Horizontal 1

$$\frac{1}{2} \times Z = 700/2 = 350 \text{ cm}$$

$$X = \frac{1}{2} Z / \text{tg } 30^\circ$$

$$X = 350 / 0.5773$$

$$\underline{X = 606.27 \text{ cm}}$$

Horizontal 2

$$\frac{1}{2} \times Z = 380/2 = 190 \text{ cm}$$

$$X = \frac{1}{2} Z / \text{tg } 30^\circ$$

$$X = 190 / 0.5773$$

$$\underline{X = 329 \text{ cm}}$$

2. $Y = Y_1 + Y_2$

$$Y = 230 \text{ cm}$$

$$Y_1 = X \cdot \text{tg } 30^\circ$$

$$Y_2 = X \cdot \text{tg } 40^\circ$$

$$X \cdot \text{tg } 30^\circ + X \cdot \text{tg } 40^\circ = 230 \text{ cm}$$

$$X (\text{tg } 30^\circ + \text{tg } 40^\circ) = 230 \text{ cm}$$

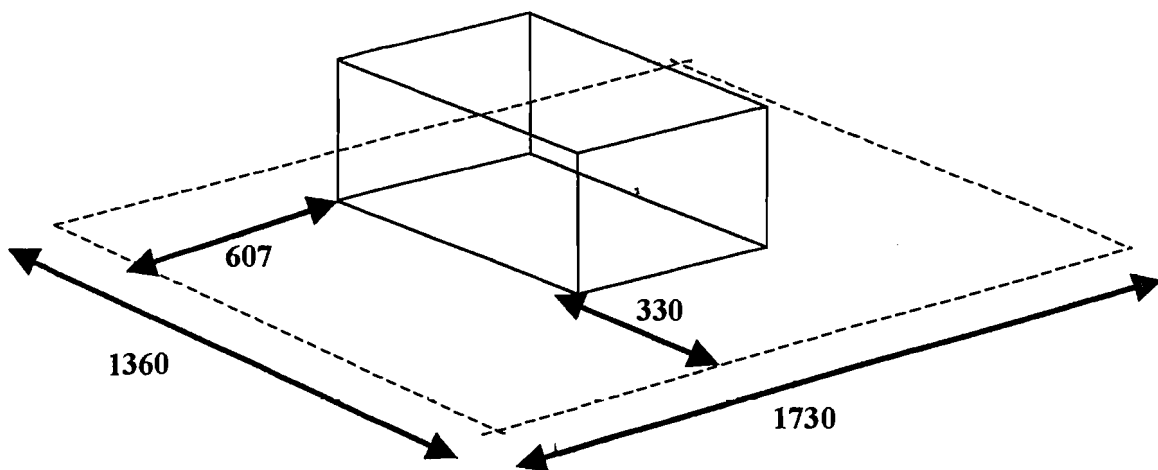
$$X = 230 / (\text{tg } 30^\circ + \text{tg } 40^\circ)$$

$$X = 230 / (0.577 + 0.839)$$

$$X = 162,43 \text{ cm}$$

Dari dua nilai x tersebut, nilai terbesar adalah X pada pengamatan horizontal, sehingga jarak terjauh pengamat dengan objek adalah 606,27 cm.

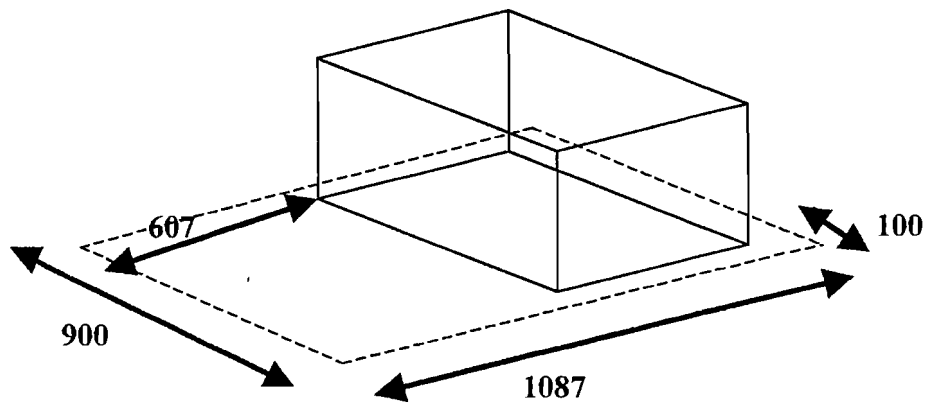
Untuk mengaplikasikan jarak pandang ideal tersebut berarti diharuskan untuk menambah besaran ruang bagi objek 3 dimensi tersebut agar dapat terlihat dengan jelas. Berikut asumsi perhitungannya:



Gambar II. 30

Space bagi objek 3d dengan perhitungan jarak pandang

Dengan penambahan jarak pandang ideal maka space bagi objek yang semula $7 \times 3,8 = 26,6 \text{ m}^2$ akan menjadi $13,6 \times 17,3 = 235,28 \text{ m}^2$. Luasan tersebut dirasakan terlalu besar bagi kapasitas museum. Untuk tetap mengaplikasikan jarak pandang ideal dengan besaran objek, maka jarak pandang yang akan dipalिकासikan dalam penambahan penyediaan space adalah satu jarak pandang terjauh dari sisi yang terbesar, sedangkan sisi lain mendapat space antara sebesar 1 m.



Gambar II. 31

Penambahan space dengan perhitungan area bagi jarak pandang terjauh

space yang harus disediakan : $9 \times 10,8 = 97,2 \text{ m}^2$. Untuk menentukan secara cepat sisi mana yang akan menjadi patokan dalam penghitungan jarak pandang terjauh maka dilakukan asumsi berikut :

Pada jarak horizontal, dengan rumus yang sama maka jarak pandang terjauh adalah pada sisi terpanjang, tetapi pada perhitungan horizontal dan vertikal akan ditemui perbandingan sebagai berikut :

Misal sisi horizontal terbesar adalah X_1 dan sisi vertikal (tinggi) adalah X_2 Jarak pandang terjauh horizontal = JH dan pada vertikal = JV.

Apabila $JH = JV$, maka =

$$\frac{1}{2} \times X_1 / \text{tg } 30 = X_2 / \text{tg } 30 + \text{tg } 40$$

$$\frac{1}{2} \times X_1 / 0,5773 = X_2 / 1,416$$

$X_2 / \frac{1}{2} \times X_1 = 1,416 / 0,577 = 2,45$, artinya apabila X_2 dibagi $\frac{1}{2} \times X_1$ sama dengan 2,45, maka jarak pandang terjauhnya (JH atau JV) sama.

Untuk $JH > JV$, maka hasil pembagian antara X_2 dengan $\frac{1}{2} X_1$ akan bernilai lebih kecil dari 2,45 begitu juga sebaliknya.

Karena pembagi dari perhitungan horizontal maupun vertikal ini adalah konstanta (tg dari sudut pandang yang ideal) maka dari nilai tersebut dapat dibuat perbandingan persentase panjang dengan jarak pandang .

Pada jarak pandang horizontal = panjang = 7 m, jarak pandang = 6,07 m
 Persentase jarak pandang = $6,07 / 7 \times 100 \% = 86,71 = \underline{87 \% \text{ dari panjang}}$.
 Pada jarak pandang vertikal = tinggi = 2,3 m , jarak pandang = 1,64 m
 Persentase jarak pandang = $1,64 / 2,3 \times 100 \% = 71,3 = \underline{72 \% \text{ dari tinggi}}$

d. Perhitungan besaran ruang pada unit museum dan diorama

1. MUSEUM

(1). Hall kemerdekaan

a. Berdasarkan jumlah pengunjung :

Pada hall sirkulasi yang disyaratkan adalah 100 % x kapasitas orang yang harus ditampung. Berdasarkan data jumlah rata – rata pengunjung yang terbesar maka besar hall minimal :

Jumlah kapasitas yang harus ditampung x 2

Jumlah rata – rata pengunjung terbanyak / hari = 560 orang

Sirkulasi 1 orang $0,65 \text{ m}^2$ (data arsitek)

$$(560 \times 0.65) \times 2 = 728 \text{ m}^2$$

b. Berdasarkan benda yang ada di hall

Penambahan besaran berdasarkan benda yang ada di hall, yaitu :

1. Kursi / space tunggu

Kursi yang ingin disediakan untuk 25 % pengunjung, karena pergerakan museum ini bersifat dinamis. Besar space yang disediakan :

$$\text{Besar 1 kursi tunggu} = 0,6 \times 0,8 = 0,48 \text{ m}^2$$

$$25 \% \times \text{jumlah pengunjung} = 560 \times 25 \% = 140$$

$$\text{Kapasitas yang harus ditampung} = 140 \times 0,48 = 67,7 = \underline{68 \text{ m}^2}$$

2. Benda yang ada di hall

Berdasarkan benda – benda yang ingin ditampung di hall, luasan yang harus disediakan :

a. patung dada : Patung dada yang ditampung ada 2 patung, yaitu patung Ir. Soekarno dan Moh. Hatta.

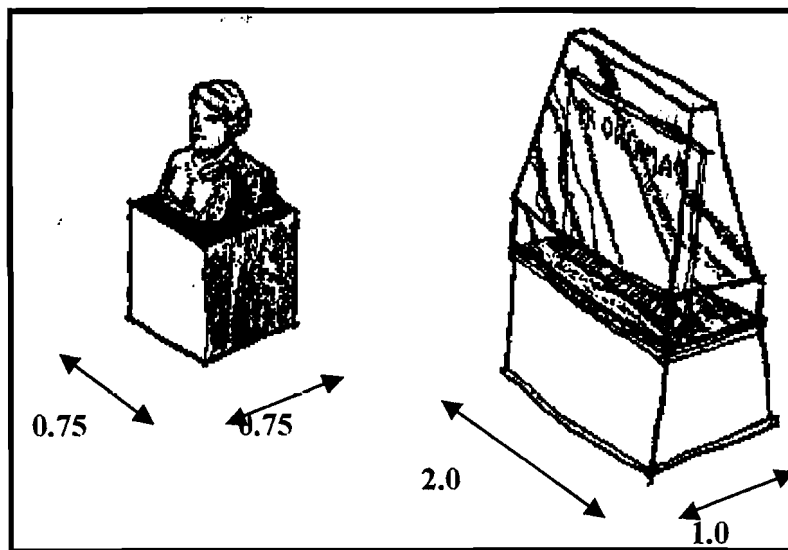
Besar space 1 patung = $0,75 \times 0,75 = 0,5625 \text{ m}^2$. Untuk 2 patung = $0,5625 \times 2 = 1,125 \text{ m}^2$

b. Teks proklamasi dengan ukuran besar

Space yang diperlukan = $2 \times 1 \text{ m}^2 = 2 \text{ m}^2$

c. Foto sebanyak 7 buah

Space total yang harus ditampung = $68 \text{ m}^2 + 1,125 \text{ m}^2 + 2 \text{ m}^2 = 70,125 \text{ m}^2$



Gambar II. 32

Patung dan papan proklamasi

(2). Hall Yogya kembali

a. Berdasarkan jumlah pengunjung:

Pada Hall Yogya kembali, diasumsikan jumlah konsentrasi pengunjung sudah berkurang karena terbagi pada museum, , sehingga kapasitas yang akan ditampung sebesar 1/3 dari jumlah pengunjung terpadat/hari :

Jumlah rata – rata pengunjung terbanyak / hari = 560 orang

1/3 dari jumlah tersebut = $560 \times \frac{1}{3} = 186,66 = 187 \text{ m}^2$

Sirkulasi 1 orang $0,65 \text{ m}^2$ (data arsitek)

$(187 \times 0.65) \times 2 = 121,55 = 122 \text{ m}^2$

b. Berdasarkan benda yang ada di hall

Penambahan besaran berdasarkan benda yang ada di hall, yaitu :

1. Kursi / space tunggu

Kursi yang ingin disediakan untuk 25 % pengunjung,yang akan ditampung pada hall Yogya kembali tersebut yaitu 1/3 dari total karena pergerakan museum ini bersifat dinamis . 25 % pengunjung,yang akan ditampung pada hall Yogya kembali tersebut adalah 1/3 dari total. Besar space yang disediakan :

Besar 1 kursi tunggu = $0,6 \times 0,8 = 0,48 \text{ m}^2$

$25 \% \times \text{jumlah pengunjung} = 187 \times 25 \% = 46,75 =$

47 orang

Kapasitas yang harus ditampung = $47 \times 0,48 = 22,56 =$
 23 m^2

2. Benda yang ada di hall

Berdasarkan benda – benda yang ingin ditampung di hall, luasan yang harus disediakan :

- a. Patung dada : Patung dada yang ditampung ada 2 patung, yaitu patung Sri Sultan dan Paku alaman sebagai pemimpin daerah.

$$\text{Besar space 1 patung} = 0,75 \times 0,75 = 0,5625 \text{ m}^2$$

$$\text{Untuk 2 patung} = 0,5625 \times 2 = 1,125 \text{ m}^2$$

3. Foto sebanyak 19 buah

$$\text{Space total yang harus ditampung : } 122 \text{ m}^2 + 23 \text{ m}^2 + 1,125 \text{ m}^2 = 146,125 = 147 \text{ m}^2$$

(3).Museum perjuangan bersenjata

- a. Berdasarkan jumlah pengunjung.:

Kapasitas yang akan ditampung dalam museum ini adalah 1/3 dari jumlah total pengunjung, karena dalam monumen ini terdapat 3 ruang museum.

Pada Jumlah rata – rata pengunjung terbanyak / hari = 560 orang

$$1/3 \text{ dari jumlah tersebut} = 560 \times 1/3 = 186,66 = 187 \text{ m}^2$$

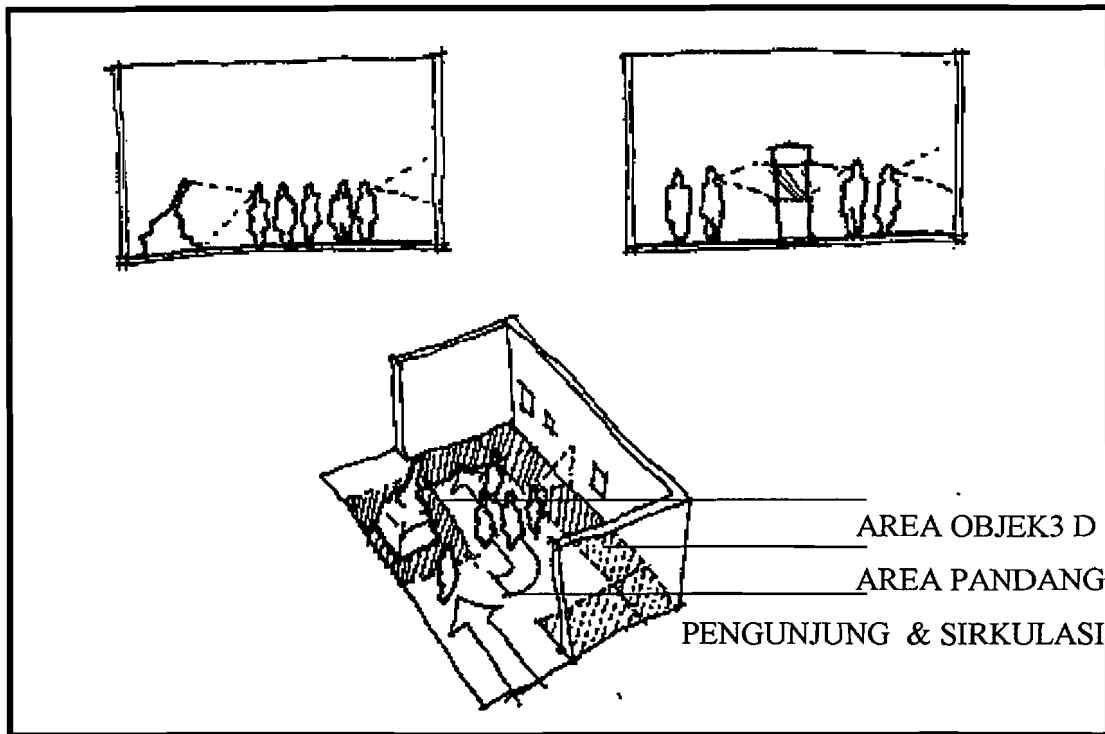
Sirkulasi 1 orang $0,65 \text{ m}^2$ (data arsitek)

$$(187 \times 0.65) \times 2 = 121,55 = 122 \text{ m}^2$$

- b. Berdasarkan benda yang ada di Museum perjuangan bersenjata

Penyediaan luasan bagi benda yang ada di Museum perjuangan bersenjata dilakukan berdasarkan asumsi berikut :





Gambar II. 33

Asumsi layout ruang berdasar kan objek dan sirkulasi pengunjung

1. Foto

Jumlah foto yang akan ditampung = 37 foto. Media yang akan mewadahnya adalah panel dengan kapasitas 4 foto, sehingga untuk 37 foto panel yang diperlukan = $37 / 4 = 9,25 = 10$ panel

panjang 1 buah panel = 1,4 m, untuk 37 buah panel panjang yang diperlukan = $37 \times 1,4 = 51,8$ m

Jarak terjauh pengamat dengan objek adalah 112,59 cm = 1,13 m, sehingga space yang diperlukan untuk memandangi objek adalah $51,4 \times 1,13 = 58,082 = 59 \text{ m}^2$

2. Objek 3 dimensi

Objek 3 dimensi yang akan dimuat di dalam museum bersenjata adalah :

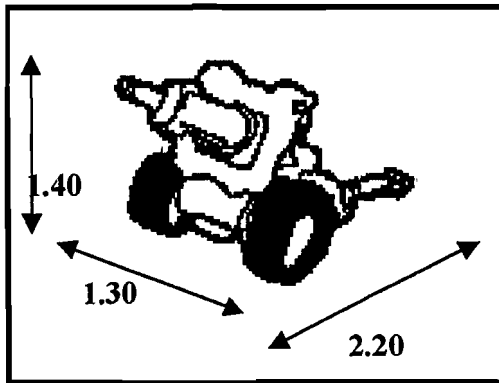
a. Dalam wadah 3 dimensi :

Dalam sarana perwadahan objek 3 dimensi, wadah yang diperlukan adalah

1. Vitrin tengah = 3 buah., luas @ = 2,56 m²,
 $3 \times 2,56 = 7,68 \text{ m}^2$
2. Vitrin dinding tengah = 9 buah, luas @ = 2,56 m²,
 $9 \times 2,56 = 23,04 = 24 \text{ m}^2$
3. Vitrin sudut = 3 buah, luas @ = 1m², $3 \times 1 = 3 \text{ m}^2$

b. Diluar wadah 3 dimensi

1. Senjata :



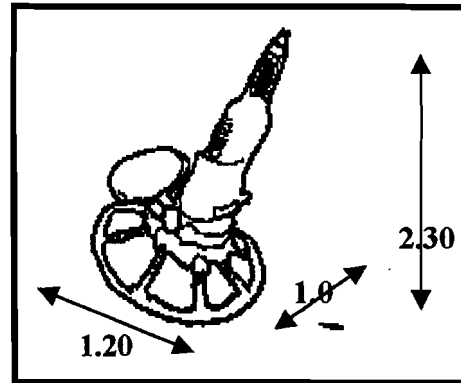
Gambar II. 34
Meriam Yugo M 48

$$1,4/1/2 \times 2,2 = 1,3 < 2,4 \quad JH > JV$$

$$\text{Jarak pandang} = 87 \% \times 2,2 = 1,914$$

$$L = (1,914 + 1,3 + 1) \times (1 + 2,2 + 1) =$$

$$17,69 \text{ m}^2$$



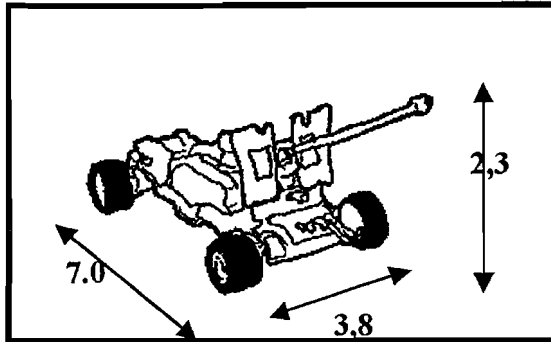
Gambar II. 35
Meriam PSU kal 20 mm

$$2,3 / 1/2 \times 1,2 = 3,83 > 2,4 \quad JH < JV$$

$$\text{Jarak pandang} = 72 \% \times 2,3 = 1,65$$

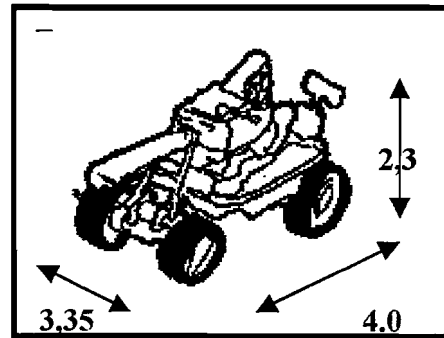
$$L = (1 + 1,2 + 1,65) \times (1 + 1 + 1) =$$

$$11,55 \text{ m}^2$$



Gambar II. 36

Meriam PSU – S60



Gambar II. 37

PSU Bofors kal. 40 mm

$$2,3/1/2 \times 7 = 0,66 < 2,4 \quad JH > JV$$

$$\text{Jarak pandang} = 87 \% \times 7 = 6,09 = 6,1$$

$$L = (6,1 + 3,3 + 1) \times (1 + 7 + 1)$$

$$= 93,6 \text{m}^2$$

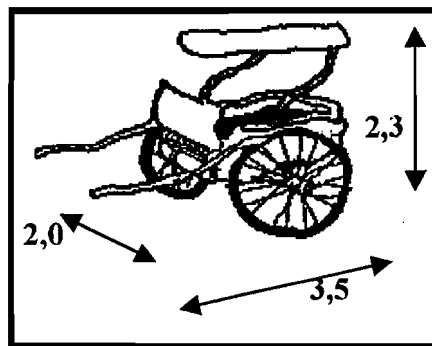
$$2,3 / 1/2 \times 4 = 1,15 < 2,4 \quad JH > JV$$

$$\text{Jarak pandang} = 87 \% \times 4 = 3,48$$

$$L = (3,5 + 3,35 + 1) \times (1 + 4 + 1)$$

$$= 47,1 \text{ m}^2$$

2. Alat transportasi : Dokar



Gambar II. 38

Dokar

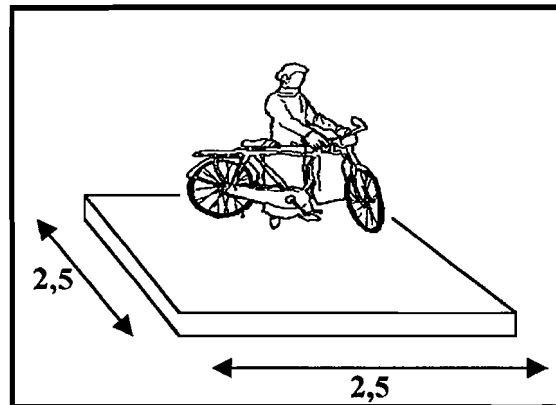
$$2,3 / 1/2 \times 3,5 = 1,32 < 2,4 \quad JH > JV$$

$$\text{Jarak pandang} = 87 \% \times 3,5 = 3,045 \text{ m}$$

$$L = (3,045 + 2 + 1) \times (1 + 3,5 + 1) = 33,25 \text{ m}^2$$

3. Teras sudut : 2 teras

Pada penghitungan besarannya tidak dilakukan perhitungan jarak pandang karena teras tersebut sudah memiliki modul atau area perwadahan yang telah memberi jarak pandang bagi *audience*.

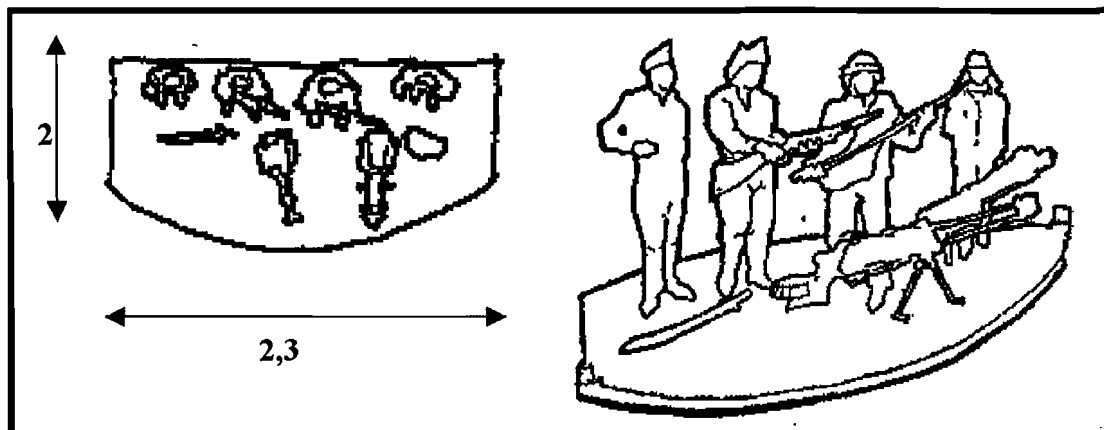


Gambar II.39

sepeda unit caraka

$$L = 2,5 \times 2,5 = 6,25 \text{ m}^2$$

$$L \text{ modul teras} = 2 \times 6,25 = 12,5 \text{ m}^2$$



Gambar II. 40

Patung peraga bersenjata

$$L = 2 \times 2,3 = 4,6 \text{ m}^2$$

Total besaran ruang untuk museum bersenjata =

$$122 \text{ m}^2 + 59 \text{ m}^2 + 7,68 \text{ m}^2 + 24 \text{ m}^2 + 3 \text{ m}^2 + 17,69 \text{ m}^2 + 11,55 \text{ m}^2 + 93,6 \text{ m}^2 + 47,1 \text{ m}^2 + 37,25 \text{ m}^2 + 12,5 \text{ m}^2 + 4,6 \text{ m}^2 = 439,97 = 440 \text{ m}^2$$

(4). Museum perjuangan diplomasi

a. Berdasarkan jumlah pengunjung :

Kapasitas yang akan ditampung dalam museum ini adalah 1/3 dari jumlah total pengunjung, karena dalam monumen ini terdapat 3 ruang museum. Pada Jumlah rata - rata pengunjung terbanyak / hari = 560 orang. 1/3 dari jumlah tersebut = $560 \times 1/3 = 186,66 = 187 \text{ m}^2$

Sirkulasi 1 orang $0,65 \text{ m}^2$ (data arsitek)

$$(187 \times 0.65) \times 2 = 121,55 = 122 \text{ m}^2$$

b. Berdasarkan benda ` yang ada di Museum perjuangan diplomasi

1. Foto

Jumlah foto yang akan ditampung = 19 foto. Media yang akan mewadahnya adalah panel dengan kapasitas 4 foto, sehingga untuk 19 foto panel yang diperlukan - $19 / 4 = 4,75 = 5$ panel. Panjang 1 buah panel = 1,4 m, untuk 19 buah panel panjang yang diperlukan $19 \times 1,4 = 26,6\text{m}$

Jarak terjauh pengamat dengan objek adalah 112,59 cm = 1,13 m, sehingga space yang diperlukan untuk memandangi objek adalah $26,6 \times 1,13 = 30,058 = 31 \text{ m}^2$

2. Objek 3 dimensi

Objek 3 dimensi yang akan dimuat di dalam museum bersenjata diwadahi dalam sarana perwadahan objek 3 dimensi berupa vitrin, yaitu :

a. Vitrin tengah = 3 buah., luas @ = $2,56 \text{ m}^2$,

$$3 \times 2,56 = 7,68 \text{ m}^2$$

b. Vitrin dinding tengah = 9 buah, luas @ = $2,56 \text{ m}^2$,

$$9 \times 2,56 = 23,04 = 24 \text{ m}^2$$

c. Vitrin sudut = 3 buah, luas @ = 1 m^2 , $3 \times 1 = 3 \text{ m}^2$

Total besaran ruang untuk museum diplomasi =

$$122 \text{ m}^2 + 31 \text{ m}^2 + 7,68 \text{ m}^2 + 24 \text{ m}^2 + 3 \text{ m}^2 = 187,68 \text{ m}^2$$

(5). Museum benda bersejarah

a. Berdasarkan jumlah pengunjung :

Kapasitas yang akan ditampung dalam museum ini adalah 1/3 dari jumlah total pengunjung, karena dalam monumen ini terdapat 3 ruang museum.

Jumlah rata – rata pengunjung terbanyak / hari = 560 orang

$$1/3 \text{ dari jumlah tersebut} = 560 \times 1/3 = 186,66 = 187 \text{ m}^2$$

Sirkulasi 1 orang $0,65 \text{ m}^2$ (data arsitek)

$$(187 \times 0,65) \times 2 = 121,55 = 122 \text{ m}^2$$

b. Berdasarkan benda yang ada di Museum benda bersejarah

1. Foto

Jumlah foto yang akan ditampung = 15 foto. Media yang akan mewadahnya adalah panel dengan kapasitas 4 foto, sehingga untuk 15 foto panel yang diperlukan = $15 / 4 = 3,75 = 4$ panel

panjang 1 buah panel = 1,4 m, untuk 4 buah panel

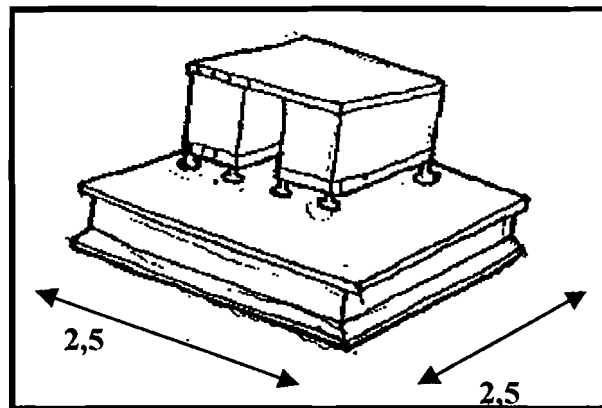
panjang yang diperlukan = $4 \times 1,4 = 5,6 \text{ m}$

Jarak terjauh pengamat dengan objek adalah 112,59 cm = 1,13 m, sehingga space yang diperlukan untuk memandang objek adalah $5,6 \times 1,13 = 6,328 = 7 \text{ m}^2$

2. Objek 3 dimensi

Objek 3 dimensi yang akan dimuat di dalam museum bersenjata adalah :

a. Modul yang mewadahi meja & kursi



Gambar II. 41

Modul Meja

$$L = 2,5 \times 2,5 = 6,25 \text{ m}^2, \text{ Untuk 4 modul} = 4 \times 6,25 = 25 \text{ m}^2$$

b. Tempat tidur presiden Soekarno ketika di Yogyakarta

$$\text{Besar tempat tidur dengan space antaranya} = 3 \times 2,5 = 7,5 \text{ m}^2$$

Total space yang diperlukan untuk museum benda bersejarah =

$$122 \text{ m}^2 + 7 \text{ m}^2 + 25 \text{ m}^2 + 7,5 \text{ m}^2 = 161,5 = 162 \text{ m}^2$$

2. DIORAMA

(1). Berdasarkan jumlah pengunjung

Jumlah pengunjung yang ingin diwadahi dalam diorama = 20 orang, untuk menjaga agar suasana pada diorama tidak terlalu penuh dan kemudahan memandang objek dapat tercapai.

Space yang diperlukan = Space 1 orang = $0,65 \text{ m}^2$

$0,65 \times 20 = 13 \text{ m}^2$, untuk sirkulasi = 100 %, luas menjadi =

$13 \times 2 = 26 \text{ m}^2$

(2). Berdasarkan objek yang dimuat

luas diorama ditentukan berdasarkan besaran awal diorama eksisting yang dirasa cukup mampu mewadahi objek. Besar diorama eksisting = $4 \times 5,5 = 22 \text{ m}^2$.

(3). Berdasarkan jarak pandang

Perhitungan jarak pandang menggunakan tinggi objek ditambah space antara berupa asumsi antara, karena letak objek relatif sukar untuk diprediksi.

Tinggi objek = (ukuran mausia) = 1,7 m,

Jarak pandang ideal = $72 \% \times 1,7 = 1,224 \text{ m}$

Asumsi penambahan jarak = 1 m, $1 + 1,224 = 2,224 \text{ m}$

Besar space antara = panjang diorama x jarak pandang =

$4 \times 2,224 = 8,9 \text{ m}^2$

Total besaran ruang diorama =

$26 \text{ m}^2 + 22 \text{ m}^2 + 8,9 \text{ m}^2 = 56,9 = 57 \text{ m}^2$

BAB III

ANALISA PROYEK & PUSTAKA

3.1 Monumentalitas, monumental, monumen, dan momen

Secara garis besar, bab III berisi mengenai upaya eksplorasi untuk mencapai satu batasan dan pegangan dalam memformat ulang monumen yang ingin di wujudkan.

Pencarian awal sebagai titik keberangkatannya adalah dengan mengupas beberapa monumen yang sudah ada dan menilik beberapa tulisan berupa opini dan analisa mengenai monumen yang ada. Tujuan yang ingin di capai adalah ditemukannya poin yang esensial dari perancangan monumen tersebut, misalnya mengapa monumen itu dibangun, adakah upaya penyampaian sesuatu tema bagi *audience* dan bagaimana arsitektur terlibat didalamnya khususnya dalam upaya penyampaian tersebut.

Pertanyaan awal yang terlontar adalah bagaimana titik monumentalitas dicapai dalam satu bentuk monumental ? perlukah pencapaian tersebut dalam monumen ? dan apa hubungannya dengan upaya memperingati sesuatu momen atau peristiwa atau orang ?

3.1.1 “Kutipan” dan “tambahan” seputar monumen

1. Pencapaian penganangan dalam monumen

Dalam konsepsi arsitektur modern, kata monumen yang berhubungan dengan monumentalitas diantisipasi dengan “skala” . Kekontrasan antara skala individu dan skala monumen akan membawanya pada tingkat pencapaian monumentalitas. Pada tahun 1948, *British architectural review* mengadakan seminar yang berjudul “*in search of a new monumentality*” yang dihadiri oleh kritikus seperti *Sigfried Gideon* dan *Henry Russel Hitchcock* yang mempertahankan pengaruh emosi dalam arsitektur. Satu tahun sesudahnya *Matthew Novicki* menulis bahwa permasalahan yang kontroversial dari monumen bukanlah pada bentuknya, tetapi pada skala, dan

monumentalitas itu sendiri adalah kontras antara arsitektur yang mengecualikan kepentingan dan ukuran dari individu.

Pada era arsitektur modern, kegagalan yang dirasakan adalah ketika dalam perancangan ekspresi monumental yang secara fundamental adalah permasalahan ekspresi, bukanlah konteks fungsi, teknologi atau ekonomi yang merupakan hal-hal pokok dalam memandang dan merancang suatu karya arsitektur. Penggunaan massa yang *massive, impressive*, bentuk-bentuk *rectangular* dan *modular frame* yang dikembangkan sebagai *International style* ternyata tidak mampu menghasilkan sesuatu yang mengagumkan secara monumentalitas dan tidak mampu menjadi sesuatu yang fantastis. Arti dari ekspresi monumentalitas dalam arsitektur lebih dari sekedar gumpalan tanah liat di tangan pematung yang hebat. Diperlukan suatu bentuk yang mampu menggugah secara emosi dan ekspresi dari monumen yang mampu menjadi elemen memori bagi masa lampau dan menjadi inspirasi bagi masa depan. (Diintisarikan dari buku “the architecture of monument”, Thomas Broadbent)

Singfried Gideon, Jose Luis Sert dan Fernard Leger mengadakan suatu debat pada tahun 1943 yang menghasilkan essay *Nine points to monumentality*. Dalam suatu essaynya yang lain, Gideon menulis tentang *the need for the new monumentality* pada tahun 1944 yang isinya didedikasikan seputar pertanyaan mengenai monumentalitas.

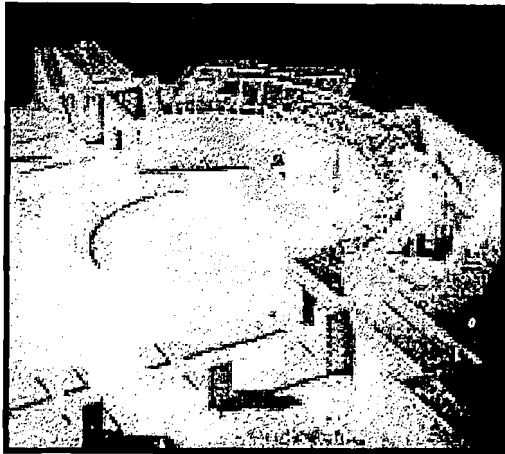
Pendekatan pada dua essay tersebut adalah untuk menempatkan monumentalitas sebagai ekspresi dari kebutuhan kebudayaan manusia yang tertinggi., didalam evolusi sejarah dari modernisme itu sendiri. Mereka berargumen bahwa tugas yang sulit pada periode sesudah perang adalah pengorganisasian ulang dari kehidupan komunitas melalui perancangan yang memikirkan kepentingan umum, ansambel monumental dan tontonan bagi masyarakat. Dalam pandangan mereka, kesulitan yang utama adalah untuk menemukan bentuk dengan ekspresi berskala besar, bebas dari gabungan ideologi yang menindas di masa lalu dan ungkapan sejarah yang tidak berarti (monumentalitas gadungan) . Pengajuan gagasan mereka berupa menampilkan pertunjukan yang lebih berwarna, bentuk yang ringan, dan material yang berkesan alami.

Nine point to monumentality tersebut adalah sebagai berikut :

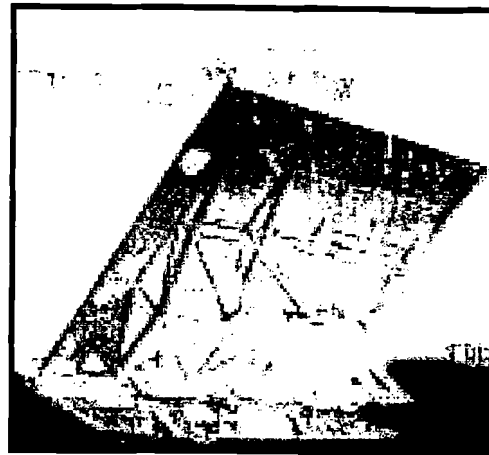
1. Monumen adalah landmark dari manusia yang diciptakan sebagai simbol dari ide, tujuan, dan tindakan mereka. Mereka hidup lebih lama sehingga menjadi penghubung antara masa lampau dengan masa depan.
2. Monumen adalah ekspresi dari kebudayaan manusia yang tertinggi, dan harus memuaskan tuntutan dari masyarakat dari kekuatan kolektif mereka menjadi simbol.
3. Seluruh periode masa silam yang yang membentuk kehidupan kultur yang nyata memiliki kekuatan dan kapasitas untuk menciptaklan simbol-simbol tersebut.
4. Ratusan tahun terakhir telah menjadi saksi dari devaluasi makna monumentalitas.
5. Kemunduran dan penyalahgunaan dari monumentalitas adalah alasan yang prinsipil dari mengapa arsitek modern dengan sengaja tidak menghiraukan monumen dan memberontak terhadapnya. Arsitek modern menyadari bahwa bangunan tidak dapat disusun sebagai unit-unit yang terpisah dan bergabung dengan keluasan dari tatanan urban. Tidak ada batasan antara perencanaan kota dan arsitektur , dan monumen seharusnya dapat mengangkat keluasan tersebut sebagai aksen yang kuat.
6. Langkah baru pada masa sesudah perang yang mengubah tatanan sturktur ekonomi negara dapat mengorganisir kembali kehidupan komunitas dan mengangkat nilai yang telah dilalaikan sebelumnya.
7. Masyarakat menginginkan bangunan yang mampu merepresntasikan perasaan sosial dan kehidupan komunitas dari sekedar pemenuhan aspek fungsional . Mereka menginginkan aspirasi untuk pemuasan monumentalitas, kesenangan dan kebanggaan .
8. Lokasi dan site dari monumen haruslah direncanakan untuk pemenuhan skala besar yang mampu membuat keluasan open space . Monumen akan mengambil setting pada keluasan tersebut seperti pohon atau tanaman.
9. Material modern dan tehnik-tehnik baru (bentuk-bentuk baru) dapat digabungkan dalam variasi-variasi yang tidak terbatas.

Hal-hal baru seperti elemen-elemen bergerak, warna dan bentuk-bentuk permukaan, eksplorasi warna dan pergerakan semangat baru, penggunaan elemen-elemen alam seperti tumbuhan, tanaman dan air, dan landsekap yang berhubungan dengan elemen alam dan kesatuan gabungan dari keseluruhan elemen adalah ragam yang dapat digunakan dalam perancangan monumen. Arsitektural monumental haruslah menjadi sesuatu yang lebih dari sekedar fungsional dan mampu mengangkat kebebasan dan kreativitas-kreativitas baru. . (Diintisarikan dari **Architecture Culture**)

Memory telah menjadi industri berkembang di Amerika. Fenomena yang terjadi adalah ketika kemenangan dan tragedi ingin diperingati dengan cara yang tidak pernah sebelumnya. Apa yang berbeda dari sebelumnya adalah bahwasanya memorial tersebut tidak lagi mempresentasikan satu karakter kenegaraan, tetapi lebih bercabang. Memorial kontemporer lebih banyak bercerita tentang masa sekarang dibandingkan dengan masa lalu. Sisi terbaik yang bisa dilihat adalah memorial tersebut adalah tujuan pendidikan, dan pertanyaan terhadap masa kini melawan latar belakang sejarah. Mereka juga menampilkan simbol untuk kekusutan dalam komunitas yang disebabkan bencana dan tragedi, seperti yang didemonstrasikan pada *AIDS quild* dan *Oklahoma city memorial*. Telah banyak memorial yang dibangun sebagai alat perkenalan untuk memajukan tema-tema yang mendetil, agenda pada diri sendiri. Mereka adalah cerminan terhadap diri sendiri, tidak ada refleksi dari sejarah. Fenomena yang terjadi adalah bahwa upaya penganangan tragedi dan kemenangan dengan pembuatan monumen muncul dengan berbagai bentuk dan caranya sendiri. Penderita AIDS yang sering mengalami diskriminasi dapat lebih dimengerti keberadaannya dengan *AIDS quild memorial* dan wanita – wanita yang menjadi korban pelecehan seksual dalam pelayanan militer (*military service*) akan dibayar dengan kehormatan dengan pembuatan monumen *women in military service memorial* di Washington D. C. Salah satu contoh lain adalah *astronout memorial* yang didedikasikan untuk mengenang astronout pesawat *challenger*, dibuat dari mekanik besar yang dapat berputar dengan satu permukaan yang mengkilat bertuliskan nama – nama astronot yang tewas pada peristiwa meledaknya *challenger*.



Gambar III.1
women in military service
memorial

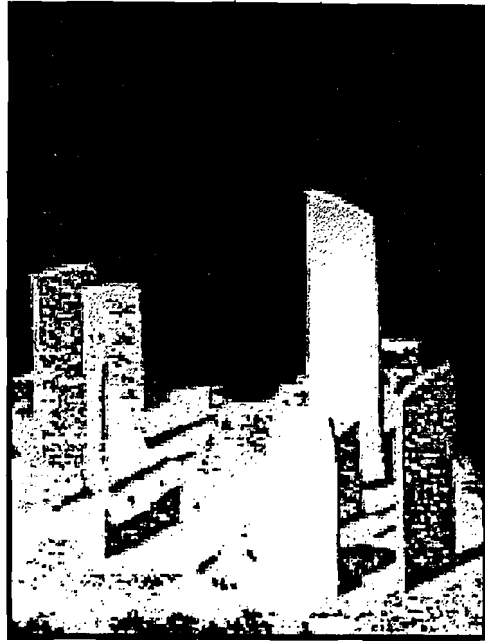


Gambar III. 2
astronaut memorial

Untuk mewujudkan satu desain bagi memorial adalah pembuatan pernyataan politik, mengundang debat dan kontroversi dari masyarakat. Contohnya seperti pada *FDR memorial* yang memerlukan lebih dari 50 tahun untuk diselesaikan, dengan 4 desain dalam perjalanannya. *The Korean veteran memorial* yang selesai pada tahun 1995, dengan penambahan dan pengurangan diluar hasil dari desain pemenang kompetisinya. Desain terbaru dari monumen untuk perang dunia ke dua juga mengalami perlakuan yang sama dari komisi federal.

Sesungguhnya, semakin sulit untuk membuat monumen yang heroik, pada era yang menghindari satu perwujudan kemegahan dan kejayaan. Kesulitan ini dimulai pada kurun pertengahan abad keduapuluh, ketika monumen dipandang sebagai satu barang peninggalan yang kuno dari akademi dan pada keganjilan dari pemikiran demokratis dari gerakan arsitektur modern.

Beberapa arsitek pada era 1940-an masih dapat menerima model klasik dari *John Russel pope's Jefferson memorial*, tetapi masyarakat mengalami tekanan yang berat untuk menerima monumen dan peringatan dari para modernis, ketika *Pederson* dan *Tilney's Brutalist* memenangkan kompetisi perancangan FDR monumen. Sebagai contoh, lempeng dari beton bertulang yang tinggi, dianggap sebagai instant *stonehenge* dan secara resmi ditolak dua tahun kemudian.



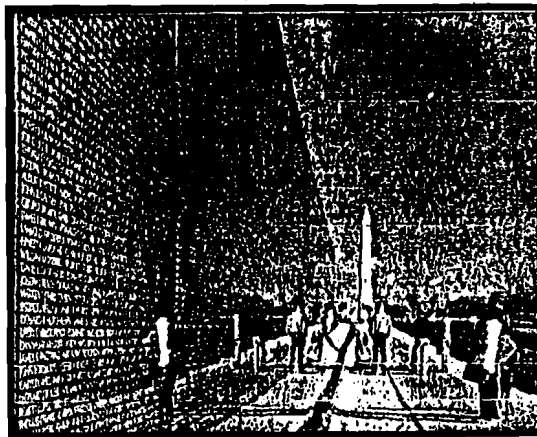
Gambar III. 3

Frank Delano Roosevelt Memorial

Walaupun dalam perjalanannya monumen ini penuh dengan kontroversi, *the vietnam veteran memorial* mengubah naik turunnya dari kritikan dan penerimaan publik dari desain monumennya yang kontemporer. Monumen yang terbuat dari batu granit hitam ini juga mampu memanajemen dengan sukses penggabungan antara modern dan ide sejarah. Monumen yang dirancang oleh *Maya Lin* ini abstrak dan berbentuk antiheroik. *Maya Lin* adalah seorang mahasiswi di *Yale university* ketika ia memenangkan kompetisi desain untuk menghormati para veteran dari perang vietnam. Monumen ini berbentuk lingkupan dinding granit hitam tinggi dan mengkilat dengan pantulan wajah orang yang melewatinya yang berbentuk memanjang, mengangkat tragedi dari perang dengan menuliskan nama-nama tentara yang gugur dan menghilang disepanjangnya. Tidak ada penjelasan lain mengenai perang.

Inspirasi terbesar dari Lin adalah dari *Edwin Lutyens memorial to the missing of the somme in Thiepval*, Perancis (1932). Pada dasarnya monumen tersebut berbentuk empat sisi arch yang bertuliskan nama 73.000 orang tentara yang gugur pada perang dunia ke satu, tidak terdapat penjelasan mengenai perang yang dimaksud. Untuk mencapai maksud yang tepat dari monumen tersebut, *Lin* memorial berbentuk perorangan, bertujuan mengangkat nilai dari orang-orang, lebih dari pernyataan mengenai perangnya. Hal yang lebih penting adalah memorial tersebut melingkupi ikatan pada bumi, menyediakan area untuk rekonsiliasi dan penyembuhan bagi para veteran dan para penentang perang tersebut. Monumen tersebut menginspirasi arsitek-arsitek kontemporer untuk menyediakan cara bagi pencapaian makna dengan ikonografi tanpa mengurangi sentimentalitas atau interpretasi ornamental.

Dalam sekilas ulasan buku *instant architecture*, monumen tersebut dipandang sebagai “*unmonumental monument*”, dengan bentuk yang dapat dikatakan tanpa penonjolan kesan monumental, keperkasaan, atau heroik lainnya. Bahwa monumen tersebut ternyata menjadi salah satu tempat yang paling sering dikunjungi di *Washington D. C* dan menjadi satu model baru untuk perancangan monumen adalah hal lain yang mengindikasikan perubahan cara pandang masyarakat (Amerika Serikat khususnya) pada monumen.



Gambar III. 4

Vietnam memorial

Seperti halnya memorial didesain sebagai tujuan utama para turis, penganangan mengalami kehilangan oleh hiburan dan rekreasi. Desain dari monumen yang mengangkat makna atau tema penganangan mengalami pencampuran dengan pemasukan fungsi-fungsi hiburan dan rekreasi.

Dengan perkembangbiakan pembangunan memorial, kita telah menjadi biasa untuk menjadi subjektif, dalam mengenang. Tindakan untuk peringatannya menjadi lebih penting dibandingkan individu dan momen yang diperingati. Kita perlu melangkah kembali dari keterburu-buruan menjadi bagaimana memperingati dengan maksud menjadikan kita lebih selektif dalam menentukan apa, siapa, dimana, dan bagaimana kita mengenang. Batu dan kuil perunggu tidak mampu menulis kembali sejarah kita dan juga tidak mampu memecahkan permasalahan sosial kita, berapa banyakpun mereka dibangun (diintisarikan dari artikel *memorial mania*, majalah *Architecture*, september 1997)

2. Kesimpulan

Monumen sebagai salah satu sarana penganangan dari banyak hal merupakan satu perwujudan karya arsitektur yang dianggap penuh ekspresi, sarat dengan pesan dan aplikasi tematik. Arsitektur modern dengan fungsionalisasi arsitektur dianggap tidak mampu untuk mengangkat pesan – pesan tersebut. Bentuk – bentuk yang besar, padat dan kokoh yang selama ini dicitrakan sebagai bentuk monumen telah mengalami perubahan cara pandang dari para audience. Satu sisi terpenting adalah bukan bagaimana sejarah dapat tertulis disana, tetapi apa yang ingin diungkapkan disana lebih mendekati sebagai kata kuncinya. Bahwa keberadaan monumen selalu menyangkut makna, simbol dan lainnya adalah ya, tetapi bahasa bentuk yang tampaknya kini dianggap cukup mengakomodir hal itu memiliki banyak cara dibandingkan penggunaan massa yang *massive, impressive*, bentuk-bentuk *rectangular* dan *modular frame* yang dikembangkan sebagai *International style*. Juga adanya anggapan lain bahwa arsitektur monumen haruslah lebih manusiawi, dalam artian bahwa keberadaannya juga memperhitungkan para penikmat sebagai bagian darinya dan mendorong satu penyediaan dan kepedulian bagi mereka. Kegagalan arsitektur modern yang dianggap lebih mendekati mesin merupakan salah satu hal

yang tidak ingin dilihat dalam perancangan monumen. Keluasan ide dan gagasan dalam penyampaian temanya amat dituntut untuk dapat mencapai satu monumen masa kini. Bahwa monumen kini juga mendekati fungsi rekreasi merupakan hal yang tak dapat dipungkiri. *“Batu dan kuil perunggu tidak mampu menulis kembali sejarah kita dan juga tidak mampu memecahkan permasalahan sosial kita, berapa pun banyaknya mereka dibangun”*. Bukan penulisan sejarah yang ingin dicapai dan keberadaannya bukanlah satu kemutlakan pemecah masalah sosial, sehingga kuantitas bukanlah satu idealisme.

3.1.2 Analisa proyek

Analisa proyek ini bertujuan untuk mengetahui tema – tema yang diangkat dan ingin dicapai dalam perancangannya dan mengetahui bahasa arsitektural apa yang dipakai untuk mengungkapkan tema tersebut.

Proyek yang akan menjadi objek analisa adalah :

1. **Monumen yogyakarta kembali eksisting..** Analisa proyek ini bertujuan mendeskripsikan monumen Yogyakarta kembali eksisting dan menganalisa bahasa bentuk yang dipakai untuk mengungkapkan temanya. Analisa ini dilakukan sekaligus juga sebagai pembandingan kualitas antara monumen Yogyakarta kembali eksisting dengan hasil re – desain.
2. **F. D. R. Memorial**, yaitu monumen yang ditujukan untuk menghormati Frank Delano Rosevelt. Analisa ini dilakukan pada beberapa karya – karya pemenang dari kompetisi desain pembuatan monumen ini. Dalam resumennya, terdapat beberapa cara dari para pemenang mewujudkan rancangannya dan hal tersebut yang ingin dieksplorasi lebih dalam.
3. **Bartholomew country, Indiana ‘s veteran memorial**, yaitu monumen yang dibangun untuk memperingati veteran – veteran dari abad ke 20, khususnya pahlawan lokal yang gugur dalam pertempuran pada abad tersebut.

1. MONUMEN YOGYA KEMBALI

A. Deskripsi :

Momen Yogyakarta kembali sebagai satu momen penting dalam perjalanan bangsa Indonesia telah di kenang dengan pembangunan sebuah monumen yang sekaligus juga berfungsi sebagai museum, yaitu monumen Yogya kembali. Monumen Yogya kembali dibangun pada tanggal 29 Juni 1985. Gagasan pendiriannya dilontarkan oleh bapak Kolonel Soegiarto selaku walikotamadya Yogyakarta, dalam peringatan Yogya kembali pada tanggal 29 Juni 1983.

Adapun tujuan pembangunan monumen Yogya kembali adalah sebagai berikut :

- a. Mengabadikan peristiwa kembalinya ibukota Yogyakarta ke tangan bangsa Indonesia. Perjuangan tersebut tidak melalui jalan yang mudah, tetapi dengan berbagai cara, baik bersenjata, diplomasi, maupun perang urat syaraf dan sebagainya.
- b. Memperingati kembalinya ibukota RI Yogyakarta ketangan bangsa Indonesia sekaligus berakhirnya penjajahan kolonialis Belanda di Indonesia.
- c. Merupakan ungkapan penghargaan dan terima kasih kepada para pahlawan yang telah mengorbankan jiwanya dalam merebut kembali Yogyakarta sebagai ibukota republik Indonesia.
- d. Mewariskan dan melestarikan jiwa, semangat nilai – nilai luhur perjuangan bangsa Indonesia kepada generasi penerus, sebagai wahana pendidikan memepertebal identitas dan watak bangsa Indonesia yang patriotik, luhur, harga diri, ulet, dan tahan menderita dalam memperjuangkan cita – cita bangsa. (sumber : *Buku petunjuk koleksi monumen Yogya kembali*)

Monumen yogya kembali atau yang lebih dikenal dengan nama “monumen Yogya kembali” terletak di jalan lingkar utara, Dusun Jongkang, Desa Sariharjo, Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman, yogyakarta. Didirikan pada lahan seluas 49.920 m². Lokasi ini ditetapkan oleh Sri Sultan Hamengkubuwono IX dengan alternatif diantaranya terletak digaris poros antara gunung merapi - monumen Yogya kembali - tugu pal putih - kraton - panggung krapyak - laut selatan merupakan

“sumbu imajiner” yang pada kenyataannya sampai sekarang masih dihormati oleh masyarakat Yogyakarta, dan menurut kepercayaan bersatunya lingga dan yoni akan menimbulkan kemakmuran di tempat ini sebagai batas akhir ditarik mundurnya tentara Belanda ke arah utara ; usaha kesinambungan tata kota kegiatan dan keserasian Daerah Yogyakarta.

B. Tema / makna yang ingin di angkat pada desain

Dari buku *sewindu monumen Yogya kembali* dan buku *petunjuk koleksi monumen Yogya kembali*, beberapa poin yang menjadi dasar munculnya perancangan bentuk adalah :

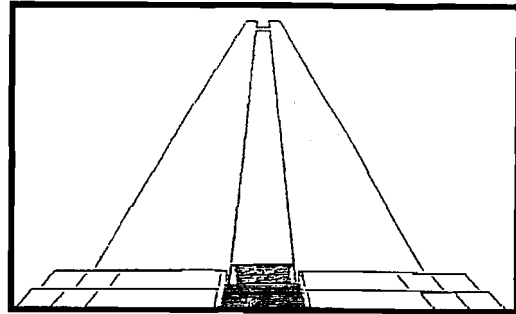
- a. Tema yang diangkat pada perancangan Monumen Yogya kembali berkaitan dengan tujuan dibangunnya yaitu untuk mengabadikan peristiwa kembalinya ibukota Yogyakarta ketangan bangsa Indonesia. Peristiwa ini sangat berkaitan dengan citra patriotik , semangat nilai – nilai luhur bangsa dan ungkapan terima kasih kepada para pahlawan..
- b. Peristiwa Yogya kembali merupakan kunci awal perjuangan bangsa Indonesia untuk memulihkan wilayah republik Indonesia. Peristiwa tersebut merupakan peristiwa yang terjadi di Yogyakarta namun peristiwa tersebut memiliki arti perjuangan yang berskala nasional bahkan internasional.
- c. Lokasinya yang berada di Yogyakarta maka perancangan simbolik bangunan disesuaikan atau dikaitkan dengan Yogyakarta. Hal tersebut dimaksudkan agar tercapai keserasian dengan lingkungan alam dan budaya setempat.
- d. Peristiwa Yogya kembali adalah peristiwa yang dapat dipandang sebagai titik awal bangsa Indonesia secara nyata bebas dari cengkeraman penjajah khususnya Belanda dan merupakan tonggak sejarah yang menentukan bagi kelangsungan hidup negara Indonesia yang merdeka dan berdaulat.

C. Aplikasi desain dan bahasa bentuk

Perwujudan bentuk yang diambil sebagai bentuk dari Monumen tersebut adalah:

1. Bentuk kerucut terpotong

Bentuk kerucut terpotong yang merupakan bentuk *replika gunung kecil yang ditempatkan di lereng gunung* yang sebenarnya, yaitu gunung merapi. Bentuk tersebut adalah representasi dari persejajaran peristiwa Yogya kembali yang merupakan suatu perjuangan yang terjadi di seluruh nusantara dimana Yogyakarta sebagai ibukota republik Indonesia dan peristiwa tersebut mempunyai arti perjuangan yang berskala nasional, bahkan internasional.



Gambar III. 5

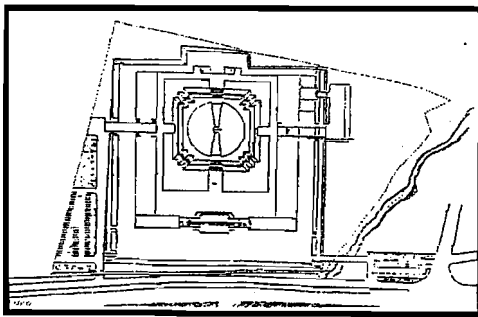
Bentuk Monjali sebagai hasil replika gunung kecil dan bentuk yang mendekati kerucut terpotong

Gunung merapi sendiri adalah gunung yang berarti bagi masyarakat Yogyakarta baik secara faktual maupun simbolik. Muntahan lava gunung merapi selalu memberikan kesuburan bagi daerah Yogyakarta dan sekitarnya.

Ditinjau dari sudut fisik bangunan Bentuk gunung menggambarkan *tempat tinggal dewa – dewa / roh nenek moyang*. Bentuk kerucut dan bentuk tumpeng yang seolah – olah sebagai bentuk gunung dalam falsafah jawa dapat dihubungkan dengan *kekayon (gunung) dalam wayang kulit*, dengan arti simbolik *pohon hayat* yang melambangkan *kebahagiaan, kekayaan, kesucian dan sebagainya*. Dasar kerucut adalah *lingkaran* yang mengandung arti *garis yang tak berakhir* yang juga berarti *kesempurnaan*. Bentuk kerucut yang terbuka pada bagian atas, pengunjung akan mendapat *sinar alam* sehingga merasa dirinya *kecil di atas alam semesta ini* (pada r. Graha garbha).

2. Penggabungan tanah dengan air

Secara simbolik gunung merapi bersama laut selatan (istana ratu kidul) yang berfungsi sebagai “Yoni” dan gunung merapi sebagai “lingga” adalah merupakan kepercayaan yang sangat tua dan berlaku sepanjang masa. *Perpaduan antara yoni dan lingga merupakan lambang kesuburan* kepada daerah sekitar. Akhirnya perpaduan antara Merapi (tanah) dan laut selatan (air) adalah *hakekat nusantara yang sesungguhnya yaitu tanah dan air Indonesia.*



Gambar III. 6

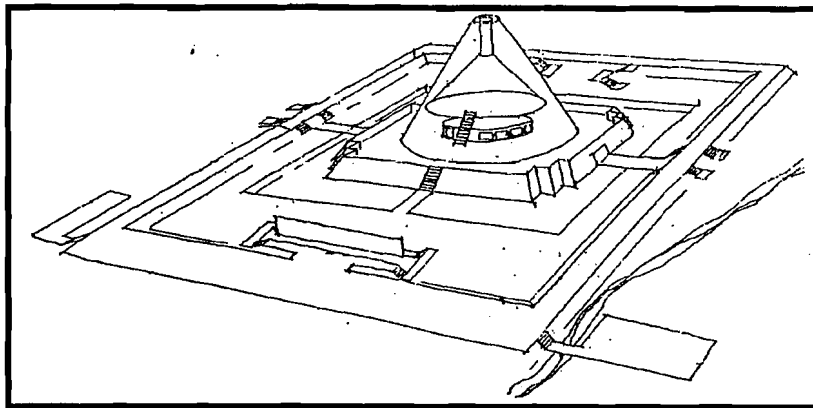
Tanah dan air dalam komposisi Monjali sebagai perlambang tanah air Indonesia

3. Komposisi lingkungan monumen

Komposisi lingkungan monumen disusun sebagai berikut :

- a) Menciptakan batas lingkungan dengan membuat tanggul keliling monumen, satu pihak berfungsi sebagai pembatas, sedangkan fungsi lain sebagai arahan menuju titik pusat daya tarik.
- b) Menciptakan suasana lingkungan sekitar monumen agar mendukung salah satu fungsi monumen sebagai objek wisata.
- c) Monumen dibangun diatas lapik, dikelilingi kolam sehingga menimbulkan kesan lebih megah dan monumental.
- d) Halaman depan monumen merupakan “plaza” tempat upacara – upacara resmi.
- e) Area parkir dari jalan masuk di sebelah timur dan barat serta plaza penghubung penataan pertamanan diharapkan dapat memberikan pelayanan yang lebih komunikatif terhadap pengunjung

- f) Tata taman lingkungan mengacu dan menggunakan tumbuh – tumbuhan tradisional yang makin lama makin langka : Sawo kecik, kepel, gayam, dan lain – lain.



Gambar III. 7
Perspektif monumen

2. FRANK DELANO ROOSEVELT MEMORIAL

A. Deskripsi :

Pada tahun 1955, kongres Amerika Serikat menyetujui untuk mewujudkan komisi untuk Frank Delano Roosevelt memorial, agar dapat dipelajari dan ditemukan pengadaan monumen untuk beliau. Untuk menyelesaikan proyek tersebut diadakan satu kompetisi desain untuk menemukan suatu bentuk yang paling mendekati tema desain.

Secara garis besar karakter F. D. R yang ingin di angkat adalah :

- a. Perasaan hangatnya kepada semua orang, sehingga memorial haruslah cukup aksesibel dan memberi perasaan intim kepada audience.

- b. Perasaan pedulinya kepada sesama mewujudkan satu konsep politik “ good neighbor policy “ yang berdasarkan pada saling memberi dan menerima dengan perasaan saling membutuhkan dan simpati.
- c. Salah satu aplikasi dari konsep diatas sehingga F. D. R. memiliki suatu perasaan yang penting untuk mengajak seluruh umat manusia sebagai teman dan tetangga. Untuk menciptakan memorial yang cocok untuknya tidaklah hanya dengan menampilkan karakter amerikanya dalam satu bentuk, tetapi seluruh manusia haruslah tampil dalam perwakilan bentuk untuk mewujudkan lingkaran penuh dari pengaruhnya.

B. Tema / makna yang ingin diangkat pada desain

Pemenang pertama dari lomba desain tersebut adalah Pederson and Tilney, dan asosiasinya yang berasal dari New York City.

Konsep yang ingin diangkat adalah gabungan dari 2 faktor yaitu :

- a. lokasi site dengan karakternya yang khusus. Beberapa kekhasannya yang ingin disikapi adalah pertama, bahwa site tersebut memiliki kedekatan dengan 2 monumen lain, yaitu the Jefferson memorial dan the Lincoln memorial, yang kedua adalah vegetasi dan kondisi eksisting site yaitu tidal basin yang dikelilingi pohon cherry di utara, sungai Potomac di selatan, dan pohon – pohon besar yang cukup tua dan membentuk site menjadi oval.
- b. Kebutuhan untuk menyediakan sebuah memorial dalam konteks persyaratan pemenuhannya menurut tuntutan masa kini.

Berdasarkan kedua hal diatas, monumen yang ingin dirancang diharapkan

Dapat mencakup poin – poin berikut :

1. Mampu menyediakan penyelesaian dari kekhasan site, yaitu dan kondisi eksisting site.
2. Menciptakan pengalaman yang unik dan berkesan bagi pengunjung yang datang , mampu menjadi *landmark* bagi penduduk kota dan simbol bagi negara.
3. Perwujudan dari demokrasi dalam aksesibilitas dari seluruh sisi, keterbukaannya dan skala manusia dalam ruangnya

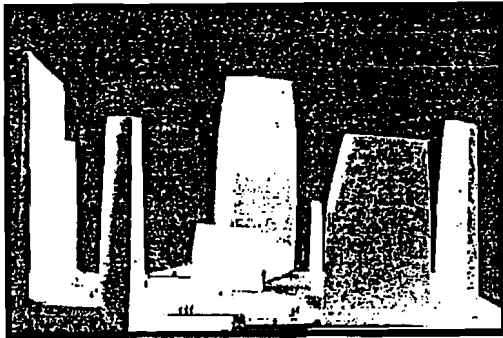
4. Ditujukan sebagai personal memorial, karena kualitas dari semangat esensial dari pemikiran dan ide – idenya mengenai kemanusiaan dan sosial.

C. Aplikasi desain dan bahasa bentuk

Perwujudan tema diatas dalam bahasa bentuknya adalah :

1. Papan tipis yang melingkupi satu ruang terbuka.

Monumen tersebut terdiri dari lempengan papan tipis yang tinggi melingkupi satu ruang terbuka. Pelingkupan tersebut dilakukan untuk membentuk satu ruang, tetapi dinding tersebut tidak membuat satu lingkupan dinding tertutup, melainkan dengan meletakkan lempeng tersebut dan membentuk kesan meruang. Dinding tersebut bertuliskan pidato dan tulisan dari F. D. R yang mengekspresikan ide – ide hebatnya. Bentuk tersebut dipilih dengan pertimbangan untuk membedakannya dengan memorial yang telah ada pada lokasi dan untuk membuatnya menarik.



Gambar III. 8

Bentuk monumen ini berupa papan tipis yang melingkupi suatu space

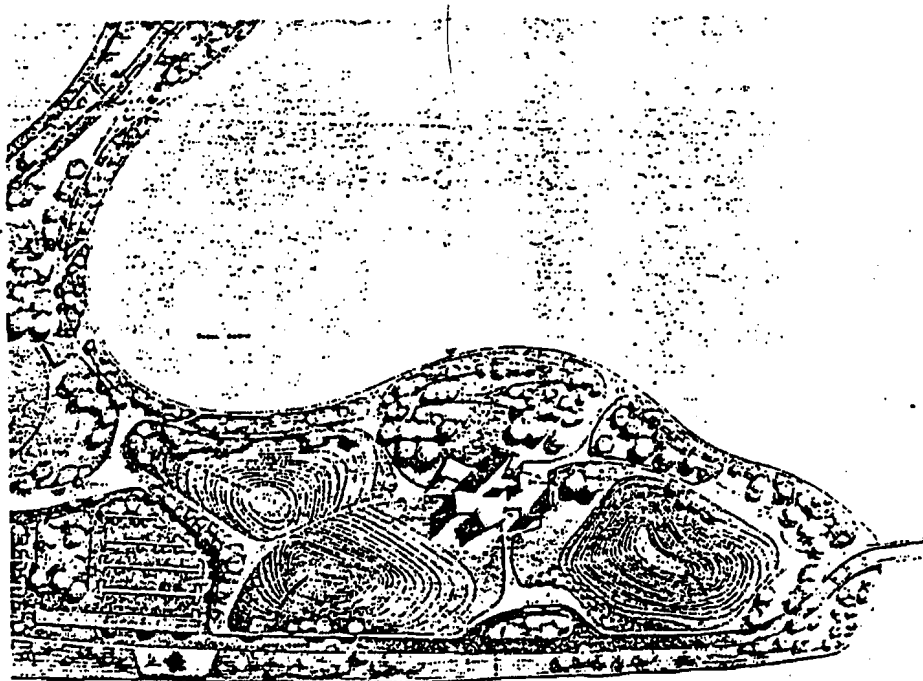
Bentuk monumen yang ada yaitu *Washington monumen* dibuat dengan bentuk yang menggambarkan kerajaan monarki yang besar, raja dari mesir. *Jefferson memorial* dan *Lincoln* mengambil tipe bentuk romawi dan yunani kuno, Sehingga bentuk yang diambil dalam F. D. R monumen ini bukanlah satu bentuk kuil tertutup atau struktur bangunan, tetapi hanya berupa lempengan papan tinggi yang ditata sedemikian rupa.

Perletakannya dilakukan untuk membentuk sirkulasi yang bebas dengan aksesibilitas yang tinggi. Diharapkan, lingkupan meruang tersebut mampu menciptakan satu wadah yang merupakan gambaran dari sifat F. D. R sendiri, dimana semua orang datang dan dapat merasakan cerminan dari semangat dan aspirasinya

lewat tulisan yang ada. Skalanya yang besar bertujuan mencapai dilakukan untuk membuatnya berhubungan dengan ukuran monumen yang telah ada.

2. Penataan site

Penataan lansekap dan site dilakukan untuk mempertinggi pengalaman datang ke monumen tersebut dan untuk menyediakan latar yang sesuai dengannya. Dalam penataan tersebut dilakukan upaya untuk mempreservasi pohon – pohon besar khususnya pohon cherry dan elm. Penataan lempeng papan tersebut juga dilakukan sedemikian rupa agar view dari audience dapat terarah pada elemen site seperti air, vegetasi dan lain – lain. Elemen tersebut diharapkan dapat menjadi elemen yang berpengaruh dan memiliki makna bagi pedestrian pada area sekitar dan bagi pengemudi kendaraan ketika melewati *Washington monument*.



Gambar III. 9

Site plan pada F. D. R memorial

3. BARTHOLOMEW COUNTRY INDIANA'S VETERAN'S MEMORIAL

A. Deskripsi :

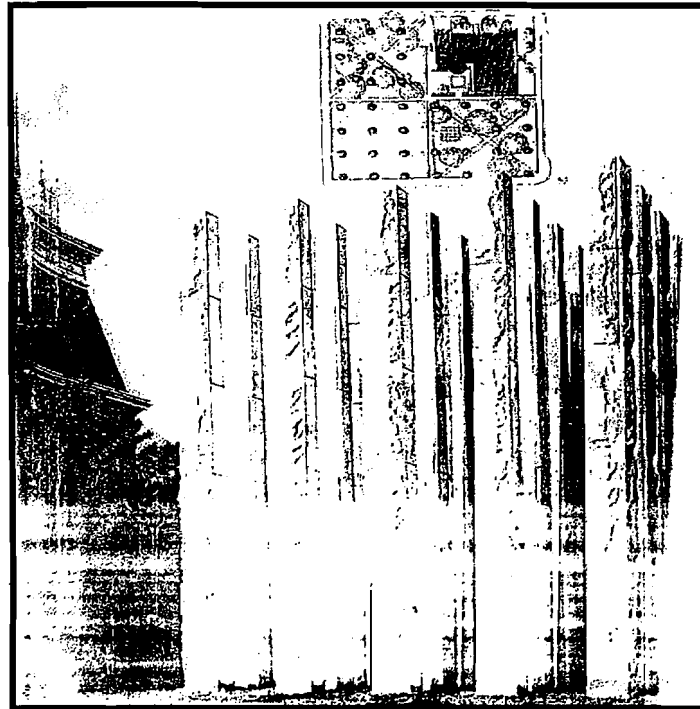
Bartholomew country indiana veteran's memorial adalah monumen yang dibangun untuk memperingati para veteran yang gugur pada abad 20 . Dalam kompetisi desain yang diselenggarakan, pemenang dari kompetisi tersebut adalah *Vito accocini & Judith S.* pembangunan monumen tersebut adalah group of Vietnam veteran, dan bertujuan memperingati para pejuang yang gugur dan memperkenalkannya pada masyarakat.

B. Tema / makna yang ingin diangkat pada desain

Tema yang ingin disampaikan adalah bagaimana agar masyarakat mengetahui dan menambah simpati mereka pada para veteran yang telah gugur.

C. Aplikasi desain dan bahasa bentuk

Monumen tersebut terdiri dari grid kolom yang terbuat dari lapisan batu kapur pada kolom bertulang dengan lapisan granit pada dasarnya. Pada lapisan dalam terpahat nama – nama prajurit yang gugur dan tertulis pula surat – surat mereka. Ketertutupan ruang dari deretan kolom – kolom tersebut memberi perubahan kesan visual dari solid menjadi transparan ketika audience mengitari kolom tersebut. Dari dalam bentuk tersebut menciptakan suasana intim, hypostyle hall tanpa atap yang mengarahkan pandangan pada surat – surat para veteran dan menciptakan sentimentalitas. Isi surat tersebut seperti halnya surat biasa, tetapi dengan penataannya pada satu lingkup tersebut dan dengan deskripsi nama dan keterangan mengenai meninggalnya prajurit tersebut, justru akan menambah kesan sentimental dimana sang prajurit adalah orang biasa yang harus berjuang dan gugur.



Gambar III. 10
Bartholomew country, Indiana 's veteran memorial

3.1.3 Kesimpulan

Perancangan suatu monumen atau memorial dilakukan untuk memperingati sesuatu. “Sesuatu” tersebut sebagai tema utama dan dalam arsitektur, dilakukan upaya penyampaian tersebut kepada audience. Arsitek berusaha mencari keterkaitan antara tema dan bentuk sebagai acuan. Ketika bentuk menjadi bahasa layaknya huruf, kalimat paragraf dan alinea, bentukpun menjadi bahasa penyampai tema.

Pada Monjali, bahasa yang ingin diungkapkan adalah keterkaitan momen kembalinya Yogyakarta dengan keseluruhan perjuangan bangsa, seperti halnya gunung kecil yang terletak pada lereng gunung besar, dan merupakan bagian dari

keseluruhan area gunung besar tersebut. Selain itu simbolisasi kedaerahan terasa amat kuat ketika pemilihan lokasi berdasarkan sumbu imajiner, bentuk gunung yang dipilih tersebut dihubungkan dengan tempat tinggal dewa, kekayon dan yoni – lingga sebagai perlambang kemakmuran.

Pada F. D. R memorial, keterbukaan dan keakraban F. D. R ingin diwujudkan dengan lempengan – lempengan tinggi yang melingkupi sebuah ruang, tetapi dengan aksesibilitas yang tinggi. Celah – celah yang terbentuk merupakan wadah vista terlihat dan vista tersebut sebagai sesuatu dari tanggapan konservasi terhadap elemen site. Penulisan pidato dan tulisan dari F. D. R. sendiri pada permukaan yang terletak di dalam ruang tersebut, ingin mencerminkan semangat dan aspirasi beliau pada audience .

Bartholomew memorial mengambil tema veteran perang yang gugur dan ingin menyentuh audience dengan perasaan sentimental dimana surat – surat yang ditujukan pada kerabatnya terpahat disana. Lingkupan kolom – kolom diharapkan mencapai kedekatan audience dengan para veteran tersebut. Membaca suratnya yang merupakan salah satu dari bagian yang pribadi dari si veteran akan membawa keteratan yang ditunjang dengan suasana intim. Pencapaian keharuan tampaknya terlihat ketika tertera penyebab kematian sang penulis pada surat bagian bawah.

Monumen – monumen yang dibangun selalu bergelut dengan komunikasi bentuk untuk menyampaikan tema desain pada audience. Ketika arsitektur fungsionalis modern melupakan simbol sedangkan mereka diharuskan menangani monumen, muncul satu bahasa yang kaku. Pada era kini, terbuka lebar kreativitas arsitek dalam menyampaikan ide mereka dalam bahasa simbolis suatu monumen. Ketika monumen dimaknai dengan bentuk – bentuk vertikal yang berkesan kokoh dan menjulang, Maya Lin “hanya” membuat dinding yang bertuliskan nama pejuang yang menjadi korban perang Vietnam. Ketika di sisi lain terdapat satu tugu yang umumnya menyatakan kemenangan, pertanyaan yang terlintas adalah apakah memang itu kemenangan ? Kreativitas arsitek dalam “berbicara” bentuk menjadi kunci disamping pendapat yang ingin mengajak untuk menyatukan nilai – nilai humanis-

sosial dan peduli lingkungan dalam desain monumen khususnya (terdapat dalam *nine point to monumentality*)

3.1.1 Pertanyaan untuk monumen, pengantar perancangan re – desain Monjali

Sejarah, sebagai salah satu mata rantai dari lingkaran perjalanan hidup manusia dari skala terkecil hingga terbesar, kadang membiaskan makna bagi sang subjek. Ketika dengan romantis ia ingin “dikenang” selalu, dilestarikan “nilainya”, diperingati “peristiwanya” dan bahkan kadang ditetapkan sebagai acuan yang tidak ingin dilewati begitu saja, maka manusia selalu bercita-cita untuk mewujudkannya. Wujud sejarah bagi sang subyek dengan ragam skalanya melahirkan pula skala perlakuan yang beragam. Dari tulisan, foto, benda bersejarah dan lain-lain yang ketika dilihat akan membangkitkan suatu respons dari otak untuk memutar kembali memori yang telah tersimpan atau menoreh informasi baru, yang kesemuanya itu adalah pencetus dari makna momen sebagai bagian terkecil dari sejarah yang ingin selalu dikenang.

Dari 1001 cara manusia melakukannya tersebutlah satu perlakuan yang dapat dianggap umum pada level skala yang dirasa cukup besar, yaitu dengan pembuatan monumen sebagai upaya menoreh sisa-sisa sejarah dan mengabadikannya dalam satu kesatuan simbol fisik berupa sesuatu yang dibuat untuk itu. Pergulatan makna dan karya ini dirasa cukup kental, karena keinginan untuk mengenang momen ini dirasa akan mempengaruhinya. Seberapa besar momen tersebut ingin di tayang ulang dan seberapa pemaknaan terhadap momen tersebut akan menjadi warna dalam tampilnya sosok monumen tersebut.

Tersebutlah Indonesia yang telah “lepas” dari pengekanan suatu pihak dan ingin merayakan independensinya. Pernyataan akan upaya memperingati ke”lepasan”nya itu haruslah terlihat perkasa, gagah, patriotis dan keras. Sebagai bangsa baru yang ingin melepaskan citra kuli bangsa terjajah, pernyataan yang sekaligus juga manifestasi dari penganangan momen tersebut tampak berbahasa vertikal, dengan niatan menjejakkan diri pada satu level tertinggi, dimana monumen itu harus dinikmati dengan dongakan kepala dan perasaan kecil dari penikmat, amat

monumental. Bahwasanya bangsa Indonesia adalah bangsa yang hebat, perkasa dan tangguh yang ketika hal itu digambarkan dalam bentuk penganan momen bangsa, para penikmat adalah sesuatu yang kecil dan harus mengakui kevertikalitas itu sebagai satu kerendahan penikmat. Politik mercu suar yang kemudian diganti dengan orde baru melahirkan monumen – monumen dengan satu bahasa, stabil, dibawah kata kuncinya stabilitas . Haruskah begitu ? dari bahasa simbol yang lahir dari pemaknaan-pemaknaan ganda , dapatkah terwujud satu wadah torehan karya bersimbol dengan bahasanya yang berbeda ? Dapatkah bangsa ini memperingati kehebatannya dengan satu kerendahan diri, kemawasan dan kesigapan untuk menghadapi apa yang akan dilaluinya, bukan apa yang baru saja berlalu ? ,Dapatkah monumen tersebut menceritakan masa depan dengan posisinya sebagai titik awal dari langkah baru, bukanlah sekedar representasi kekuasaan dan harapan-harapan muluk? Dan sebagai pengaktualisasiannya, *bagaimana arsitek mengolah bahasanya, memperbanyak kosakatanya sehingga mampu berbicara dan menyampaikan tema tersebut ?*

3.2 Kajian mengenai Penanda, Simbol dan Interpretasi dalam Arsitektur

3.2.1 Fungsi dan Penanda (Umberto Eco)

Sejak masyarakat kita hanya memproduksi objek standar dan normal, yang tak dapat dihindari objek tersebut adalah realisasi dari model, pelafalan bahasa, dan substansi-substansi dari bentuk yang signifikan. Untuk menemukan kembali objek yang tidak signifikan, seseorang harus dapat mengimajinasikan sesuatu yang sepenuhnya di improvisasi dan dengan tidak adanya kesamaan dari model yang telah ada sebelumnya, hipotesa yang secara nyata tidak mungkin untuk di verifikasi pada masyarakat manapun. (*Roland Barthes*)

1. Arsitektur dan Komunikasi

a. semiotika dan arsitektur

Bila semiotik, diluar menjadi ilmu yang dikenali sebagai sistem-sistem penanda, hal itu haruslah menjadi studi ilmiah dari semua fenomena sosial seperti jika mereka merupakan sistem-sistem penanda dengan hipotesa bahwa semua fenomena budaya adalah sistem penanda yang di mengerti sebagai komunikasi maka salah satu bentuknya adalah arsitektur.

Mengapa arsitektur dikatakan cukup menantang bagi semiotik, pertama-tama karena semua benda-benda arsitektural tidak berkomunikasi dan tidak di desain untuk berkomunikasi tetapi fungsi. Walau demikian secara jelas kasus tersebut dapat di pandang sebagai tindakan komunikasi, dimana yang di karakterkannya adalah kemungkinan dari fungsi. sehingga dapat di pandang semiotik menyediakan fenomena budaya yaitu pada kasus di atas adalah kemungkinan menginterpretasikan fungsi, sebagai sesuatu yang merupakan bagian dari komunikasi.

b. Arsitektur Sebagai Komunikasi

Arsitektur adalah Komunikasi, walaupun yang disadari dan di komunikasikan tersebut adalah sesuatu yang bersifat fungsional. Contohnya ketika seorang manusia berjalan baru mengalami satu pengalaman, ketika hujan dan badai, ia menemukan gua dan mengasumsikan itu sebagai tempat berlindung, maka ia akan memahami bahwa mulut gua sebagai batas dari ruang luar dimana hujan dan angin berhenti dan sebagai awal dari ruang dalam. Ketika badai telah usai dan ia keluar, maka ketika ia

memandang mulut gua tersebut, maka yang terlintas di benaknya adalah lubang itu merupakan wadah masuk kedalam dan mulut gua tersebut akan membangkitkan kembali gambaran di dalam gua yaitu lubang entrance, dinding yang melingkupi ruang didalam. Gambaran ini akan di bawa juga ketika ia menemukan gua yang lain, maka ia akan mengasumsikan kesamaan perlindungan dengan gua yang pertama. Ketika ia mencoba masuk pada gua yang kedua. Ide mengenai gua segera tergantikan dengan gambaran tipe-tipe gua, model-model gua, yaitu sesuatu yang tidak persis sama tetapi pada dasarnya adalah sesuatu yang dapat di sadari konteksnya sebagai "gua". Orang tersebut telah belajar bahwa gua tersebut dapat mengasumsikan beberapa gambaran. Pada gambaran tersebut menjadi "Codified" pada levelnya (individu) dan ia kemungkinan dapat mengkomunikasikannya pada orang lain dengan penanda-penanda grafik."Architectural Code" akan menghasilkan "Iconic Code" dan prinsip dari gua tersebut akan menjadi objek dari hubungan komunikasi. Pada point ini, gambar gua tersebut akan menjadi komunikasi dan hal-hal semacam itu akan terjadi, meski dalam lingkup pemenuhan fungsional atau tidak.

Menurut *Roland Barthes*, Bahwa segera ketika ada masyarakat, semua penggunaan di konversikan kedalam penanda itu sendiri. Contohnya Sendok, ketika orang melihat seseorang memakai sendok maka masyarakat yang telah tahu guna sendok akan tahu kalau orang tersebut makan dengan sendok. Maka, sendok tersebut menunjukkan satu dari beberapa cara untuk makan dan menandai cara makan, seperti halnya gua menunjukkan tindakan untuk perlindungan dan eksistensi dari fungsi yang mungkin dilakukan.

c. Stimulus dan komunikasi

Stimulus adalah Kompleks sensor-sensor yang menghasilkan respon-respon dari rangsang. Responnya seperti ketika ada cahaya silau, kita menutup mata. atau ketika kita melihat mobil berkecepatan tinggi dalam jarak tertentu menuju kita, maka kita merubah posisi menuju suatu kondisi yang dirasakan aman. Mobil tersebut berlaku sebagai penanda yang berkomunikasi sebagai bahaya, ketika ia adalah benda dalam kecepatan tinggi menuju arah kita, sebagai tanda yang kita mengerti hanya dengan dasar pengalaman masa lalu, dengan dasar dari *experimental code* yang

memberitahu kita bahwa ketika mobil berkecepatan tinggi menyebabkan bahaya, untuk sebab itu, bunyi mobil yang terdengar dari jauh dapat berfungsi sebagai index. Yang jadi pertanyaan adalah apakah arsitektur memberikan stimulasi seperti itu ? ketika kita melihat tangga, maka stimulasi yang terjadi adalah ketika saya harus melewati tempat dimana terletak tangga, maka saya haruslah menginjakkan kaki satu persatu mengikuti anak tangga dan saya harus melakukan ini walaupun anak tangga tersebut tidak terlihat karena gelap. Ketika kita menyadari bahwa sesuatu itu adalah tangga, dibawah konsepsi umum yang kita ketahui mengenai tangga itu sendiri, maka tangga itu mengkomunikasikan fungsi yang dia miliki dan mengkomunikasikan itu dengan macam-macam tipe tangga (tangga marmer, tangga terjal, tangga berjalan, dll)

Secara logis, apa yang di iijinkan dalam penggunaan arsitektur (melewati, masuk, berhenti, naik) adalah di luar kemungkinan fungsi dari objek, arti-arti yang terhubung dengan objek-objek tersebut, yang membawa kita pada beberapa penggunaan fungsional mereka.

2. Tanda Arsitektural

Pengertian dari definisi *Charles Morris* tentang sign : Adalah apabila sesuatu A adalah persiapan dari stimulus, dengan ketidakhadiran dari objek stimulus menginisiasikan sekuen respon dari beberapa sifat keluarga di sebabkan kecendrungan beberapa organisme untuk merespon dibawah beberapa kondisi oleh sekuen-sekuen respon dari sifat keluarga tersebut, maka A adalah tanda (Sign) dan bila sesuatu A mengontrol kebiasaan terhadap dengan cara yang sama dengan (tetapi tidak selalu perlu identik dengan) cara sesuatu yang lain, B, akan mengontrol dengan kepatuhan pada situasi dimana dia di observasi, A adalah *sign*.

3.2.2 Penanda arsitektural (Charles Jenks)

Arsitektur sebagai penggunaan dari penanda Formal (Material dan Pelingkup-pelingkup) untuk mengartikulasikan petanda (cara hidup, nilai, fungsi) menggunakan beberapa maksud (struktural, ekonomi, tehnik dan mekanik)

Kenyataan dari definisi tersebut terbagi : Penyertaan dari tiga serangkai pengertian tradisional yaitu Bentuk, Fungsi dan Teknik didalam proses penunjukan dan hal tersebut memperbolehkan untuk penambahan makna bersejarah untuk dibangun pada dasar yang esensial itu.

1. Penanda dan Petanda Arsitektural

Seperti Penanda lain, Penanda arsitektural memiliki dua entitas, yaitu ekspresi (Penanda, dan isi yang ditandai). Penanda cenderung Berupa (tetapi tidak perlu selalu Bentuk, Ruang, Permukaan, Volume yang memiliki banyak bagian didalamnya (Ritme, Warna, Tekstur, Kepadatan). Dalam tambahannya ada level kedua dari penanda yang kadang merupakan bagian yang penting dari pengalaman arsitektur, tetapi masih belum terlalu signifikan di dalam sistem ekspresi yang lain (Kebisingan, Bau, Panas, dll). Petanda arsitektur dapat berupa ide-ide atau rangkaian ide sepanjang mereka tidak terlalu panjang atau kompleks.

Tabel III.1
Penanda dan petanda

	TINGKAT PERTAMA	TINGKAT KEDUA
Penanda Sandi (Ekspresi)	Bentuk Ruang Permukaan Volume	Suprasegmental Kepemilikan Irama Warna teksture
Petanda (ISI)	Ikonomografi Arti yang di maksud Arti estetis Ide-ide arsitektural Konsep ruang Kepercayaan sosial Fungsi Aktivitas Cara hidup Tujuan komersial Sistem teknikal, dll	Ilmu icon Arti yang menyimpang Simbol tersembunyi Data Antropologi Fungsi Implisit Nilai bahan dll

Secara jelas, penanda tingkat kedua yang muncul tanpa di sadari dapat menjadi simbol yang sadar, dan oleh karena itu tingkat pertama menjadi pesan yang di maksud. Banyak contoh dimana petanda tingkat pertama dan kedua bertentangan dan secara jelas bahwa peran utama dari kritik arsitektur adalah untuk menguraikan perlawanan ini. Sejak arsitektur seperti sistem tanda yang lain yaitu terbuka untuk interpretasi baru dan penguraian dari makna-makna yang tidak di maksud, hal itu adalah ijin, tugas dari kritik untuk membongkar hal tersebut.

2. Pengertian dan Komunikasi

Dalam satu pengertian, perbedaan antara penafsiran tingkat pertama dan kedua mengangkat debat diantara para ahli semiotik adalah apakah arsitektur adalah sistem semiotik yang tujuan utamanya adalah komunikasi. Tidak diragukan lagi bahwa arsitektur dapat selalu menandai sesuatu, tetapi tidak selalu menjadi dimaksudkan secara sadar untuk mengkomunikasikan pesan. lebih dari itu, arsitektur mendukung pelingkupan atau “ Kerja “ lebih dari yang di lakukan oleh mesin, tanpa selalu mencoba untuk berkomentar tentang karya tersebut atau penjelasannya sendiri.

Ketika *Mies Van Der Rohe* memperkenalkan bentuk dinding korden / *curtain wall* (partisi) pada tahun 1951, dinding partisi (kaca, baja mullions, panel pengisi) menjadi tanda bagi bangunan kantor di seluruh dunia, karena diantara alternatif dari para arsitek, ia menempati tempat pada ruang semantik yang terdekat juga menempati fungsi bangunan perkantoran. Hal tersebut dapat di katakan bahwa dua ruang semantik (satu untuk penanda dan satu untuk petanda) menempati perkantoran dan dinding partisi pada perempat lingkaran yang sama dengan fungsi dan bentuk lain. Sebagai akibat yang wajar dari kesamaan tersebut adalah bahwa mereka memiliki persamaan nada-nada tambahan, rasionitas, keteraturan, ketenangan, presisi.

Hal tersebut diikuti baik secara rasional dan empiris, bahwa dengan perkenalan fungsi bentuk-bentuk baru, pengertian dari dinding partisi tersebut akan bergeser, walaupun hal tersebut tetaplah pengertian utamanya sebagai gedung perkantoran yang rasional.

3.3.3 Bentuk dan arsitektur

1. Manusia dan arsitektur

Bentuk dalam arsitektur, sama halnya dengan *warna* dalam seni lukis, mampu menggerakkan perasaan manusia seperti yang telah disebutkan sebelumnya. Berarti manusia bersaksi terhadap bentuk arsitektur, dan tentu bentuk memberikan aksi untuk membangkitkan reaksi, sebab tak ada reaksi tanpa aksi. Dalam hal ini boleh kita katakan (dan memang sudah sepantasnya) bahwa kegiatan aksi dan reaksi tersebut adalah suatu *komunikasi*. Dan komunikasi tersebut terjadi antara masyarakat (pengamat dan pemakai) dengan *Hasil Karya Arsitektur*.

2. Komunikasi dalam arsitektur

Berkomunikasi merupakan suatu kebutuhan dan salah satu tujuan hidup manusia. Oleh *Louis I. Kahn* disebut berekspresi. Komunikasi dalam arsitektur bukan merupakan barang baru. Memang sesudah tahun 1960, masalah ini menjadi hangat kembali. Pada abad sebelum Masehi bangunan-bangunan telah diakui mempunyai kemampuan untuk menyatakan sesuatu, mengandung arti-arti tertentu untuk menyampaikan pesan-pesan.

Seperti yang kita ketahui, bahasa terdiri atas simbol-simbol yang merupakan kata-kata, kalimat-kalimat, gerakan-gerakan yang mengandung arti, mimik, dan apa saja yang dapat digunakan untuk berkomunikasi. Dalam bahasa arsitektur yang digunakan untuk berkomunikasi ialah *bentuk*, bentuk keseluruhan, dalam hal ini adalah bangunan-bangunan.

Bentuk bangunan itu sendiri terwujud dari gabungan bagian-bagian bentuk (seperti : pintu, jendela, tiang, tangga, cantilever, atap dan sebagainya) dan mengandung unsur-unsur lainnya (seperti : skala, proporsi, irama, warna dan tekstur) yang memang terdapat pada bentuk-bentuk itu sendiri, baik pada bagian bentuk atau pada bentuk secara keseluruhan.

Mengapa justru bentuk yang menjadi media komunikasi ? karena bentuklah yang terlebih dahulu dan langsung tampak oleh mata, yang kemudian dianalisa di dalam otak kita untuk dapat di mengerti.

Pada saat mata menatap suatu bangunan, timbullah berbagai macam pertanyaan :

- Yang pertama kali dipertanyakan : “ Bangunan apakah itu ? “ Pertanyaan ini menuntut adanya pencerminan fungsi bangunan dalam arti umum pada bentuk bangunan itu sendiri. Jawaban fungsi ini merupakan dasar pernyataan yang diutarakan oleh gedung : “Saya adalah gereja,” atau “saya adalah kantor pemerintah.” Selain pesan dasar, gedung bisa mengutarakan pesan-pesan tambahan seperti : “Saya adalah rumah yang nyaman, selamat datang, tapi silahkan membersihkan kaki dahulu sebelum masuk !” atau “Saya adalah istana. Lepaskan topimu dan bersiap-siaplah digeledah !”
- Pertanyaan kedua : “Bangunan ini seperti apa rupanya ? “ Merupakan pertanyaan yang membutuhkan simbol-simbol dan hubungan yang terdapat dalam rekaman pengalaman untuk dibandingkan atau disamakan dan lebih lanjut lagi dimengerti. Kemudian disimpan pula sebagai salah satu rekaman pengalaman.
- Pertanyaan ketiga : “ Sebesar apa ? “ Menyangkut skala dan proporsi yang terdapat dalam bentuk bangunan yang sedang dinikmati oleh mata pengamat.
- Pertanyaan keempat : “Dari apa dan bagaimana berdirinya ?” Menginginkan jawaban-jawaban yang dapat langsung dibaca dari bentuk mengenai bahan-bahan apa yang mewujudkan bentuk-bentuk tersebut dan sistem struktur apa yang memungkinkan bentuk itu hadir dan kalau mungkin metode apa yang di pakai ketika membangun.

Orang mengharapkan jawaban dari penampilan gedung, yang disampaikan berupa pesan-pesan melalui bentuk (keseluruhan, bagian dan unsur-unsurnya). Bila jawabannya tepat dan baik dalam arti *menimbulkan perasaan yang tepat*, yang sesuai dan semestinya, berarti telah terjadi komunikasi dua arah yang baik dan berhasil. Komunikasi serupa itu tidak saja terjadi ketika orang melihat gedung dari luar, tetapi juga ketika orang masuk ke dalam gedung dan mengalami serta merasakan ruang-ruang yang terwujud *oleh dan dalam* bentuk.

Karena ruang-ruang itu diwujudkan oleh bagian-bagian bentuk beserta unsur-unsurnya, diharapkan ruang-ruang itupun berbicara seperti bentuk.

Bagi perancang, penguasaan bahasa bentuk amatlah penting, tetapi yang lebih penting lagi : perancang haruslah dapat menuangkan pesan-pesannya dalam bahasa bentuk yang dapat dimengerti oleh masyarakat pengamat dan pemakai gedung, agar jerih payahnya tidaklah sia-sia.

3. Bentuk dalam arsitektur

a. Bentuk dalam arsitektur

Istilah bentuk dalam arsitektur selalu kita rangkaikan dengan kata bangunan, dan menjadi istilah *bentuk bangunan*. Beberapa pengertian bentuk bangunan :

- a. Bentuk bangunan merupakan ruang yang dibangun di dalam, pada atau di atas tanah yang diberi penutup berupa atap dan lebih sempurna lagi bila ditutup oleh dinding-dinding.
- b. Bentuk bangunan ditinjau dari fungsi pemakaiannya dikelompok-kelompokkan sebagai bentuk tempat bekerja, bentuk tempat berkumpul, beramah-tamah, menempatkan barang-barang, bersemadi, menghormati dan mengenang pahlawan dalam bentuk-bentuk monumen dan sebagainya.
- c. Bentuk bangunan secara erat berhubungan dengan skala manusia. Selanjutnya diusahakan untuk mendapat kesenangan fisik dan non fisik dari bentuk itu sendiri. Hal ini menjadi dasar perencanaan bentuk ruang-ruang dalam bangunan.

Bentuk bangunan yang berfungsi, secara lahiriyah mengungkapkan maksud dan tujuan bangunan, disertai dengan pengertian ilusinya.

Bentuk sendiri merupakan unit yang mempunyai unsur garis, lapisan, volume, tekstur dan warna. Kombinasi keseluruhan unsur ini yang menghasilkan suatu ekspresi. Unit-unit tadi dapat berdiri sendiri secara keseluruhan atau merupakan bagian dari bagian lebih besar. Jika suatu bentuk arsitektur sudah sedemikian rumit, perlu diadakan pengelompokkan, sehingga organisasi bentuk dapat dimengerti secara keseluruhan. (*Christian Norberg – Schulz*)

Untuk menganalisa bentuk sebaiknya diadakan penilaian hubungan timbal balik antara bagian-bagian bentuk dan bentuk keseluruhan, karena sifat bagian bentuk ditentukan oleh :

- tingkat pemusatannya

- Kemampuannya untuk bergabung dengan bagian bentuk lain.

Hal ini dapat dirasakan secara alami tetapi perlu dikaitkan dengan berbagai unsur bentuk lainnya seperti skala, proporsi, irama dan sebagainya.

b. Faktor-faktor yang mewujudkan bentuk

a. Fungsi

Batasan fungsi secara umum dalam arsitektur adalah pemenuhan terhadap aktivitas manusia, tercakup di dalamnya kondisi alami. Sedangkan bangunan yang fungsional ialah bangunan yang dalam pemakaiannya memenuhi kebutuhan secara tepat dan tidak mempunyai unsur-unsur yang tidak berguna.

b. Simbol

Semakin lama, manusia sangat memerlukan identitas baik bagi dirinya, maupun bagi benda-benda yang ada di sekelilingnya. Pada kenyataan sehari-hari kebutuhan akan identitas tersebut ditampilkan secara gamblang, atau dengan simbol-simbol.

Dalam dunia arsitektur, pengenalan simbol tersebut, merupakan suatu proses yang terjadi pada individu dan pada masyarakat. Melalui panca indera, di sini indera penglihat lebih berbicara, manusia mendapat rangsangan yang kemudian menjadi pra-persepsi, terjadi pengenalan obyektif (fisik). Selanjutnya terwujud persepsi. Persepsi ini sangat dipengaruhi oleh pengalaman termasuk pengalaman pendidikan yang menentukan tingkat intelektual manusia. Setelah itu terjadilah proses penyesuaian diri. Tingkat penyesuaian ini berbeda-beda pada setiap individu, ini juga diakibatkan oleh pengalaman dan tingkat intelektual yang berbeda. Meskipun tiap individu mempunyai pengalaman dan tingkat intelektual yang berbeda, masih ada sesuatu dasar yang sama pada tiap individu yang tergabung dalam suatu kelompok masyarakat, yaitu : kebudayaan. Inilah yang lebih membuka kemungkinan bagi suatu masyarakat untuk menghasilkan penilaian yang sama.

Arsitek sebagai pewujud bentuk dalam menampilkan simbol sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat, sehingga mudah di kenal oleh masyarakat. Simbol dapat pula timbul dari gagasan murni arsitek, tergantung pada kemampuan dan citra arsitek untuk mengeluarkan hal-hal yang baru. Simbol tadi mungkin dapat diterima

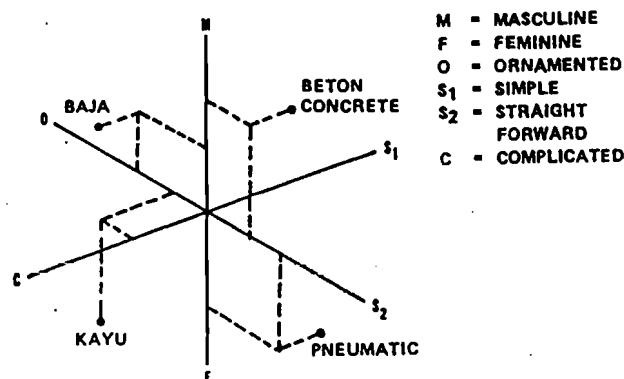
dan diakui oleh masyarakat setelah melalui proses adaptasi yang membutuhkan waktu yang relatif lama

c. Teknologi Struktur dan Bahan

Teknologi struktur dan bahan merupakan faktor yang penting dalam arsitektur. Apakah yang dibangun hanya berupa atap sederhana, berupa ruangan besar untuk beribadah, berdagang, ruang susun untuk kantor, tidaklah menjadi soal. Bahan yang digunakan harus disusun, dan dikonstruksikan dalam jumlah tertentu, kekuatan tertentu menjadi bangunan yang kuat dan berdiri tegak, melawan kedahsyatan alam, hujan, angin, terik matahari, gempa bumi dan sebagainya.

PENGENALAN SIFAT BAHAN

Disamping hal-hal tersebut di atas, setiap material mempunyai sifat yang secara umum dapat diterjemahkan ke dalam gambar sumbu-sumbu sebagai berikut :



Gambar III. 11

Sumbu yang menggambarkan sifat bahan secara skematik

Penggolongan ini dimaksudkan juga agar kita mengenal sifat bahan secara umum dan agar material itu dibentuk dan ditampilkan sesuai dengan dengan sifat yang dimiliki. Misalnya :

- Kayu, terletak pada titik yang mempunyai sifat ornamented complicated - feminin, yang artinya :

Ornamented : mudah dibentuk, bahkan untuk membuat ornamen-ornamen sekalipun.

Complicated : sifatnya cukup sulit, karena sekalipun mudah dibentuk, pada waktu mengolahnya harus diperhatikan juga sifat utama yang ada pada kayu misalnya arah serat-serat dan sebagainya.

Feminin : mempunyai kesan yang feminin, lembut dan hangat.

- Baja, terletak pada titik yang mempunyai sifat masculine ornamented – complicated.

Masculine : mempunyai kesan yang keras, kokoh dan kasar.

- Beton, terletak pada titik yang mempunyai sifat masculine simple – straightforwar.

Masculine : tingkatannya lebih “ tinggi “ daripada baja.

Simple : sederhana.

Straightforwar : dapat disajikan langsung, begitu saja.

- Pneumatic, terletak pada titik yang mempunyai sifat feminin straightforwar – simple.

Maksud penggolongan di atas diperkuat lagi oleh pendapat arsitek yang terkenal, *Louis Kahn* : “ What things want to be “ Bahwa sebaiknya segala sesuatu itu ditampilkan seperti apa adanya.

Perlu ditambahkan di sini bahwa sifat-sifat tersebut kadang-kadang tidak berdiri sendiri dan mungkin tidak ditonjolkan secara tuntas. Misalnya sifat beton yang keras dan dapat menimbulkan rasa tegang, dapat dilunakkan atau diperhalus dengan bantuan bahan lain yang sifatnya lebih lunak di sekelilingnya. Contoh : “ The Lower of Tower Manhattan “ , yang berdiri tegak di atas air (kolam) merupakan suatu simbol yang romantis, padahal bangunan-bangunannya sendiri kebanyakan menggunakan bahan beton yang sifatnya keras dan dapat menimbulkan rasa tegang. Ini merupakan suatu contoh “ penipuan “ di mana biasanya orang terjebak karena dari jauh kesannya romantis padahal jika ia mendekat atau masuk ke dalam lingkungannya kesan tersebut hilang sama sekali, bahkan dapat menimbulkan perasaan yang sama sekali berlawanan.

c. Hubungan antara simbol dan bentuk

Penilaian suatu bentuk bangunan arsitektur bukan pada keberhasilan bentuk bangunan itu berfungsi, tetapi lebih ditekankan pada arti yang dapat ditangkap ketika bangunan tersebut dilihat, dan diamati.

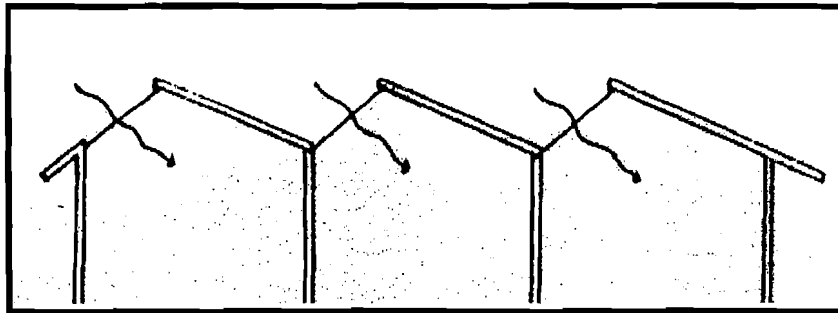
Sebuah bangunan menyajikan diri secara simbolis jika bangunan itu menunjukkan sesuatu yang lebih tinggi dari keadaan bentuk fisiknya. Bangunan tadi cenderung untuk mewujudkan sebuah prinsip pengakuan umum (universal validity).

Para arsitek menggunakan bentuk simbolis untuk menyajikan pengalaman keindahan yang mendalam sesuai dengan daya bercitranya. Dalam dunia arsitektur juga dibutuhkan suatu penekanan kebutuhan simbol dalam perancangan.

Ada beberapa jenis simbol, yang dapat dikaitkan dengan peran simbol itu sendiri, kesan yang ditimbulkan oleh bentuk simbolis dan pesan yang langsung disampaikan oleh simbol, yang semuanya ditampilkan pada bentuk-bentuk tertentu.

a. Simbol Yang Agak Tersamar yang Menyatakan Peran Dari Suatu Bentuk

Misalnya pabrik yang berbentuk gerigi.



Gambar III. 12

Pabrik dengan bukaan pada atap

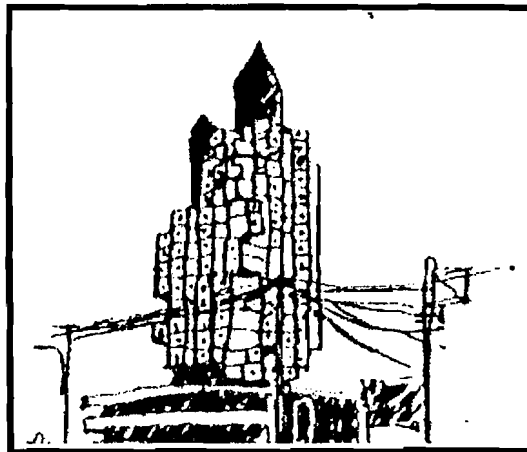
Bangunan pabrik ruang yang besar dan luas sesuai dengan kebutuhan proses produksi dalam ruang tersebut. Karena luas ruangan, dibutuhkan penyelesaian atap khusus untuk memasukkan cahaya agar ruang yang sebesar itu tidak gelap. Hasilnya berupa bentuk atap gergaji tersebut. Sebetulnya bentuk itu menggambarkan peranannya sebagai bentuk yang memasukkan cahaya ke dalam. Pemakaian bentuk

tersebut digunakan berulang-ulang dengan tujuan yang sama pada pabrik. Sehingga akhirnya bentuk tersebut dikenal masyarakat sebagai bentuk simbolis pabrik yang berperan sebagai bentuk yang memasukkan cahaya ke dalam.

b. Simbol Metaphor

Masyarakat dapat mempunyai pandangan tertentu terhadap bentuk bangunan yang dilihat dan diamatinya, entah terhadap bentuk keseluruhan bangunan atau terhadap bagian bentuk bangunan. Pandangan yang timbul tergantung dari latar belakang masyarakatnya, yaitu tingkat kecerdasan dan pengalamannya, sebab mereka cenderung untuk selalu membandingkan bangunan yang diamatinya dengan bangunan atau benda lain.

Contoh : Nagakin Capsule Building, Tokyo.



Gambar III. 13
Nagakin Capsule Building, Tokyo.

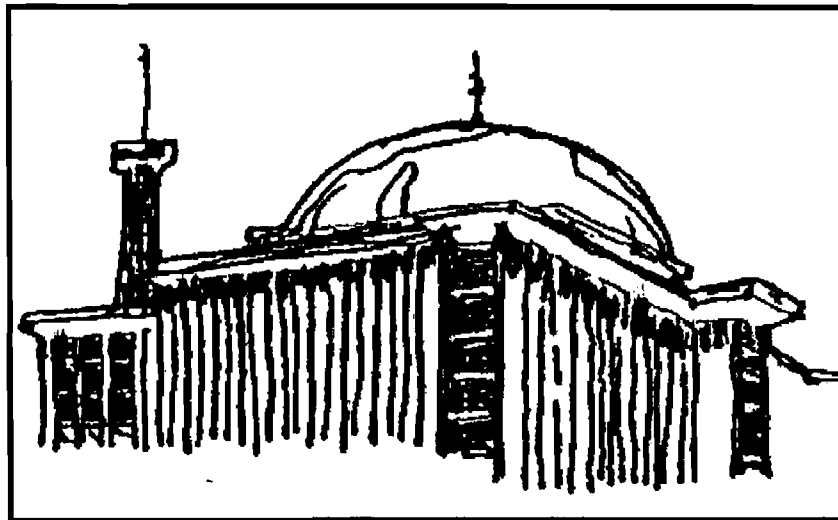
Bangunan ini terdiri dari susunan unit rumah tinggal berbentuk kubus dengan jendela berbentuk lingkaran. Unit-unit rumah tersebut dipegang oleh inti bangunan sebagai konstruksi utama.

Bagi Masyarakat Jepang bentuk unit rumah tersebut serupa dengan bentuk sangkar burung, dan bukan merupakan bentuk rumah tinggal. Sedangkan bagi

masyarakat Inggris bentuk unit rumah tersebut serupa dengan mesin cuci yang biasa mereka gunakan sehari-hari. Sehingga bagi mereka bangunan Nagakin tersebut seperti tumpukkan mesin-mesin cuci.

b. Simbol Sebagai Unsur Pengenal (secara fungsional dan lambang)

Ada bentuk-bentuk yang telah dikenal secara umum oleh masyarakat sebagai suatu ciri fungsi suatu bangunan. Jadi bentuk-bentuk tersebut merupakan simbol bagi bangunan-bangunan tertentu , contohnya bentuk kubah pada masjid



Gambar III. 14

Bentuk kubah pada mesjid.

Masyarakat mengenal mesjid dari bentuk kubahnya. Bentuk kubah tersebutlah yang mewakili mesjid secara keseluruhan. Padamulanya bentuk tersebut terjadi karena persyaratan struktur sebab bahan yang ada terbatas dan menuntut perlakuan struktur seperti itu. Karena pemakaian yang terus menerus pada jenis bangunan yang itu-itu sja, bentuk ini disepakati oleh masyarakat sebagai simbol mesjid, meskipun

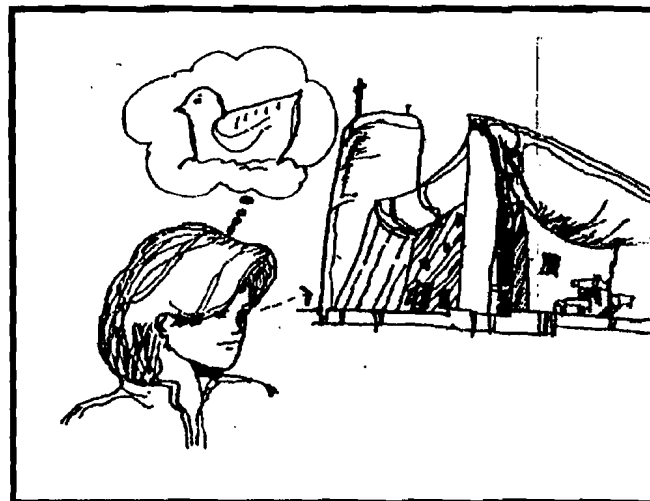
bentuk itu tidak fungsional lagi karena ada bahan-bahan lain yang tidak menuntut perlakuan struktur yang melahirkan bentuk kubah tadi.

Memang melalui proses pengenalan yang lama masyarakat akan dapat menerima suatu bentuk tertentu, yang digunakan berulang-ulang, sebagai ciri bangunan tertentu.

d. Bentuk dan komunikasi

Bentuk adalah media komunikasi dalam arsitektur. Dalam bahasa lisan/ tulisan, kata-kata disusun menjadi kalimat yang mengandung pesan dan ekspresi. Demikian pula halnya dalam bahasa arsitektur. " Kata-kata " arsitektur berupa bagian atau anasir bentuk disusun menjadi " kalimat " arsitektur berupa hasil karya arsitektur secara utuh.

Kata-kata dalam bahasa arsitektur lebih elastis dan mempunyai banyak bentuk dibandingkan dengan kata-kata dalam bahasa lisan/ tulisan, dan menjadi lebih berarti di dalam hubungan fisik dengan satu sama lainnya yang ada di sekitarnya. Dengan kata lain bagian bentuk kurang begitu menyampaikan dan mengandung arti bila berdiri sendiri, mereka (pintu, jendela, partisi, tangga, cantilever, atapdan sebagainya) dapat berubah artinya dan lebih mempunyai arti yang lebih kuat bila berada dalam suatu gabungan dan susunan (bentuk utuh suatu bangunan). *Charles Jencks*



Gambar III. 15

Persepsi pada bentuk

Pada bentuk bagian-bagian dan hubungan keseluruhan terdapat unsur-unsur skala proporsi, irama, tekstur dan warna, yang dapat membantu bentuk untuk membangkitkan emosi dengan lebih tajam dan menyampaikan pesan keseluruhan secara tepat dan semestinya.

Setiap orang membaca perbendaharaan kata arsitektur, terutama dalam hubungan antara masa dengan ruang, menggunakan pengalaman keadaan fisik dan pergerakan badannya sebagai rujukan, juga menggunakan jalur komunikasi yang sudah dirasakannya dalam kebiasaan sehari-hari dan pengalamannya selama hidup.

Yang perlu kita ingat dan mengerti, bahwa bahasa bentuk arsitektur bukanlah suatu set simbol-simbol yang telah tetap diturunkan pada arsitek dari pendahuluan-pendahuluannya untuk kemudian dikocok seperti pada permainan dadu dan dipakai lagi. Bahasa bentuk arsitek dianggap sebagai yang tidak pernah berhenti berkembang dalam pelbagai jurusan.

A. BENTUK

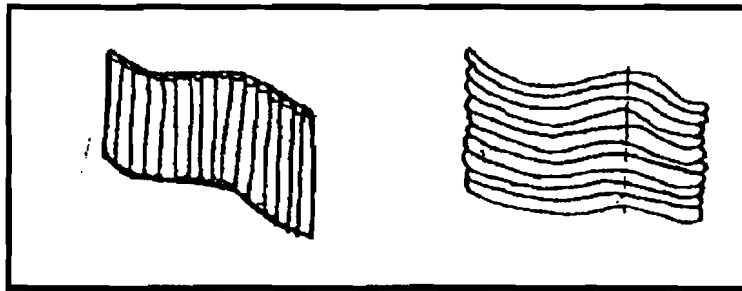
Bangunan adalah bentuk dan semua bagian-bagian yang mewujudkannya mempunyai bentuknya sendiri-sendiri. Biasanya kita hanya bisa menyederhanakan bentuk yang kita lihat secara umum / kasar, sebelum kita cantumkan dalam rekaman ingatan.

Kesadaran akan bentuk menjadi lebih tajam bila pengamat secara langsung terlibat; dan menjadi sangat kritis apabila ada ketidaksesuaian antara bentuk dan fungsinya. Keadaan ini dituangkan dalam kata-kata : “ Itu adalah bentuk yang aneh untuk sebuah gereja “. Pernyataan ini mencerminkan bentuk ketidakpercayaan pada bentuk yang tidak dikenal yang terdapat pada suatu jenis bangunan yang dikenal.

Ketika berkomunikasi dengan bentuk, kita melibatkan dua indra, yaitu indra penglihatan dan indra peraba. Halnya tidak seperti warna yang hanya melibatkan mata. Pada proses mewujudkan suatu bentuk, pikiran kita telah mengira-ngira seperti apa rasanya bila bentuk itu kita sentuh. Perkiraan itu disadari oleh perbandingan sifat dari apa yang telah kita sentuh dan raba atau yang telah menyentuh kita dalam perjalanan hidup kita.

Kita tahu apa rasanya kalau kita menyentuh batu karang yang runcing-runcing sebelum kita meletakkan tangan kita di atasnya, karena kita sudah mengerti secara visuil, bahwa bentuknya menyampaikan asosiasi yang berbeda dari bentuk-bentuk batu yang bulat misalnya.

Asosiasi akan bentuk-bentuk yang mempunyai kekuatan akibat tegangan, misalnya didapati dari kelengkungan dari tekukan ke arah bawah, dari suatu snaar yang tegang atau suatu gelombang, mempunyai kesan yang lain dari kesan lengkung yang lembut dari suatu kawat tipis yang empuk. Bentuk-bentuk yang menunjukkan adanya kekuatan tersembunyi (bukan merupakan hasil dari kekuatan) disebut lengkungan aktif. Kebalikannya adalah lengkungan pasif.



Gambar III. 16

Bentuk lengkung

Akhirnya kita harus ingat bahwa dalam arsitektur, pertimbangan bentuk dan irama samasekali tak dapat dipisah-pisahkan, karena pengulangan atau kombinasi dari bentuk-bentuk terdiri atas suatu irama. Bahkan bentuk yang begitu sederhana seperti bentuk atap yang berombak-ombak terbentuk dari suatu irama.

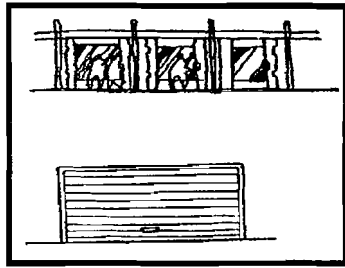
B. BAGIAN BENTUK SEBAGAI “ KATA “ ARSITEKTUR

Tiap-tiap bagian bentuk dapat dirancang dalam cara yang tidak terhitung banyaknya dan dapat digabungkan dalam variasi yang juga tidak terhitung banyaknya. Arti dan kesan dari hasil akhirnya merupakan sesuatu hal yang tak dapat diraba maupun sesuatu yang tertentu (seperti halnya musik atau sanjak) tergantung daya cipta dan kekuatan eksprsis perancang dan juga kemampuan menerima dan menginterpretasikan dari orang-orang yang bereaksi terhadap bangunan itu.

Kesimpulan akhir atau pesan akhir yang didapat dari komunikasi dapat jauh berbeda satu sama lainnya, menurut pengalaman, prasangka, pendirian keyakinan dan kepekaan dari pribadi-pribadi yang terlibat. Memang bentuk arsitektur merupakan suatu keajaiban karena dapat mempunyai begitu banyak arti dan kesan dalam permainan emosi.

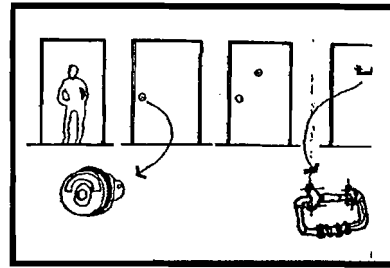
Pintu adalah “ kata “ arsitektur yang paling sederhana. Apakah pintu itu ? pada intinya adalah suatu pembukaan yang menerobos dinding (dapat kita katakan, sebelum kita mendapatkan dinding) dan dapat ditutup bila sedang tidak dipergunakan. Dari bentuk dan ukuran pintu kita dapat membaca untuk apa atau untuk siapa pintu itu dimaksudkan.

- Pintu-pintu berukuran manusia, yang disusun dalam satu deretan sebanyak 5,6 atau bahkan 7 buah mengutarakan pesan bahwa di situ orang banyak dapat keluar masuk secara serentak. Pintu seperti itu merupakan pintu-pintu sejenis dari gedung-gedung perkantoran atau hotel yang selalu terdapat kegiatan keluar masuk pada saat yang bersamaan. Pintu-pintu ini tidaklah bersifat pribadi lagi.
- Lebih jauh lagi, arsitek menggunakan pintu untuk mengarahkan mata dan menarik perhatian pengamat pada titik yang diharapkan arsitek. Karena pintu memberikan kesan pergerakan dan berkata : “ lewatlah di sini “ . meskipun kita tidak menggunakan pintu tersebut, tetapi pemikiran tersebut ada di dalam otak secara tidak sadar dan kita memberikan reaksi terhadapnya.
- Pintu adalah titik di mana kita memasuki dan meninggalkan bangunan atau ruangan. Bila arsitek memakai pintu sebagai alat untuk berkomunikasi berarti dia berbicara dengan bahasa umum. Sebagai bukti coba ingat-ingat kembali bagaimana terganggunya perasaan kita ketika kita tidak dapat melihat pintu masuk dari suatu gedung, atau bagaimana paniknya kita bila kita terperangkap dalam suatu tempat dan tidak dapat menemukan pintu keluarnya.



Gambar III. 17

Bentuk bukaan dan pintu yang berbeda memberi kesan yang berbeda pula



Gambar III. 18

Perbedaan pada pegangan pintu

C. UNSUR-UNSUR BENTUK

1. Skala dan Proporsi

Ketika kita melihat dan meniali bangunan, berarti kita “ mengambil ukurannya “. Mengukur sama halnya menetrapkan yang diketahui pada yang tidak diketahui. Pengakuan ini dilakukan secara kasar, karena orang tak langsung berhubungan dengan centimeter atau meter.

DKI : ide “ lebih kecil dari saya “ atau “ lebih besar dari saya “ membawa daya emosi, ke dalam reaksi kita terhadap bangunan bangunan dan dapat dengan sengaja dipermainkan sebagai tujuan estetika.

Dari kecil kita sudah belajar, bahwa kita tak dapat menang dari orang tua atau anak-anak jahat yang badannya lebih besar dari kita. Dan kita mendapat kebiasaan untuk lebih menghargai potongan coklat yang besar daripada yang kecil. Pengalaman ini menggariskan bahwa ukuran besar lebih berkesan kuat dan lebih bernilai.

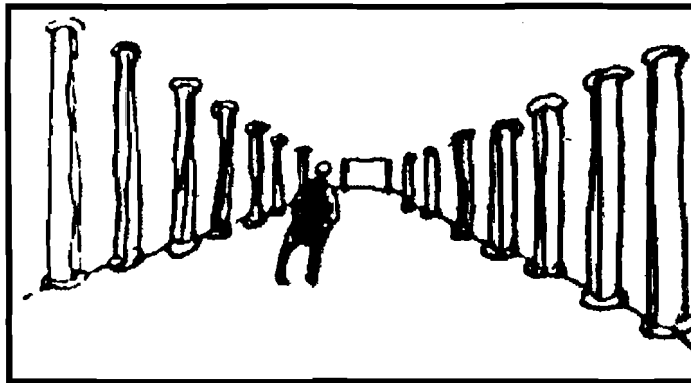
Akibatnya pada skala bangunan ; skala kecil tidak dimaksudkan untuk memberikan kesan ; nilainya adalah “ untuk menarik hati “ daripada untuk menimbulkan rasa takut. Sedang skala besar dimaksudkan untuk menimbulkan suasana kekuasaan dan berhak untuk mendapat penghormatan.

Nilai yang tumbuh dari fungsi bangunan, turut menunjang persepsi kita, sedikit banyak mempengaruhi skala bangunan. Ini menyebabkan meskipun besar skala kedua gedung yang mempunyai nilai berbeda (misalnya nilai spiritual pada gereja dan kantor), dapat menghadirkan suatu persepsi skala yang berbeda.

2. Irama

pemakaian irama penting di dalam komunikasi yang ditampilkan oleh bangunan karena dapat menambah suatu kepentingan, ke arah ketegasan, kejelasan dan kekuasaan. Pada bangunan yang mempunyai sifat ceremony kita mengharapkan adanya ketegasan formalitas.

Efek perasaan yang ditimbulkan oleh irama adalah suatu bahan pertimbangan dari kepribadian gedung. Efek yang paling dalam akan didapat bila ada suatu garis batas yang tajam antara kejadian dengan interval, misalnya bila suatu ruang terbuka dibagi oleh deretan pilar-pilar atau suatu dinding dibagi dalam deretan-deretan jendela. Irama seperti itu sangat mudah untuk diinterpretasikan dan asosiasinya pun cukup jelas.



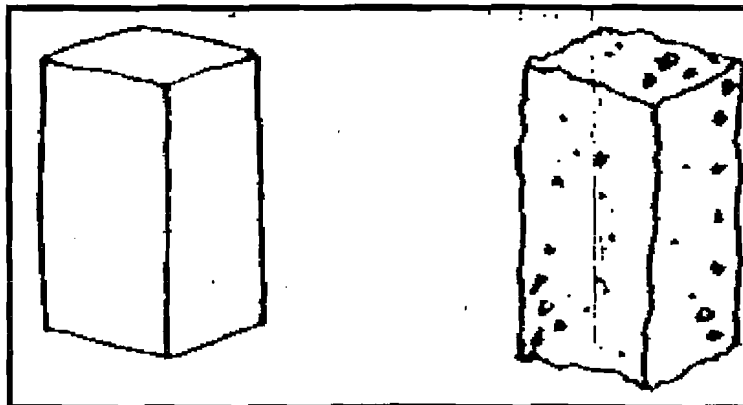
Gambar III. 19
Irama sebagai pengarah

3. *Tekstur dan Warna*

Sifat permukaan itu dapat mempertinggi kualitas atau dapat menutupi kualitas yang terdapat dalam bentuk. Karena kita berhubungan dengan panca indra peraba, pertama-tama kita menganalisa apa saja yang dapat diberikan tekstur. Seperti halnya bentuk, tekstur mempunyai asosiasi dari sumber rekaman pengalaman. Kehalusan permukaan menyenangkan dan meyakinkan. Kekerasan permukaan mengandung sedikit peringatan yang mungkin akan cukup kuat untuk menarik perhatian atau bahkan cukup kuat untuk memberikan kesan ancaman, dan sebagai tambahan mengingatkan kita pada kekuatan yang agresif yang menjadikannya.

Tekstur juga mempunyai kekuatan untuk mengubah penampilan bentuk dengan mendesak dan mengalahkan pengertian bentuknya. Suatu tekstur yang kasar yang diberikan pada bentuk yang sebetulnya tegas dan tepat, akan cenderung menjadikan bentuk tersebut amorf ; karena selain membangkitkan indra peraba, tekstur tersebut juga menipu mata pada batas yang telah ditetapkan secara tegas dan tepat.

Tekstur tidak saja mengatur kualitas kepadatan, tetapi digunakan juga untuk mengatur “ perasaan akan ruang “ terutama pada peralihan dari ruang ke ruang dalam. Arsitektur barat kontemporer berhutang banyak pada pengaruh arsitektur jepang yang memakai pasir putih dengan alur-alur yang naik ke atas, sampai lempengan batu dan papan-papan kayu untuk lantai, untuk membedakan ruang. Tetapi kebiasaan yang telah ditanamkan sejak dahulu, menyebabkan kita mengharapkan permukaan yang paling halus (seperti plesteran atau kayu yang digosok) untuk daerah yang paling intim, yang paling dekat dengan sentuhan pada tempat tinggal.



Gambar III. 20
Perbedaan “rasa” pada tekstur

Lain halnya dengan tekstur, warna hanya membangkitkan perasaan lewat indra penglihatan. Warna-warna terang diasosiasikan sebagai warna “ bahagia “ ; warna-warna yang digunakan untuk mencerminkan kehangatan, panas dan berani; yang dengan sentuhan yang tajam membangunkan emosi. Warna-warna gelap diasosiasikan sebagai warna “ duka “ ; warna-warna yang mencerminkan kedinginan, suram, dan gelap.

Warna-warna yang muda dapat memberikan kesan lembut. Suatu bentuk lengkung yang mempunyai bentuk lembut akan lebih memberikan kesan lembut bila warnanya pun warna yang lembut, yaitu warna-warna yang muda.

3.2. 4 Kesimpulan

Arsitek sebagai seorang perancang bertugas mewujudkan karya arsitektur dalam format bentuk, atau dalam bahasa bentuk. Ketika suatu simbol, makna dan tema ingin diungkapkan maka ia akan melakukan eksplorasi mengenai tema tersebut dan berupaya mengkaitkan hal tersebut dalam satu gubahan bentuk. Penggunaan dan manipulasi bentuk dalam berbagai cara tersebut didalam koridor keterkaitan apa yang ingin disampaikan (gagasan) dengan bentuk penyampai gagasan yang dapat ditangkap audience.

Komunikasi dipengaruhi stimulus, yang ketika kita kecil hingga kini selalu mendapat penambahan kosakata stimulus. Hal tersebut dapat dijadikan celah penyampaian maksud ketika sang arsitek memanfaatkan hal itu sebagai cara mengkomunikasikan bentuk dan menyampaikan maksud dengan perkiraan bahwa audience akan menstimulinya sesuai yang diharapkannya.

Persepsi yang telah terbangun akan satu bentuk akan mendorong audience memaknai dan bahkan merasakan sense atau fungsi bentuk yang dilihatnya dengan persepsinya. Hal ini disatu sisi dapat dimanfaatkan oleh arsitek dalam mengikuti pola persepsi tersebut sebagai patokan bentuk yang dipakai untuk maksud yang sama. Tetapi tidak tertutup kemungkinan pemilihan bentuk yang sama dengan fungsi dan sense yang berbeda akan mendorong suatu perubahan persepsi.

Dalam terminologi bentuk, terdapat satu area yang sangat luas bagi arsitek untuk berkreasi khususnya dalam konteks pembahasan bentuk demi penyampaian maksud. Unsur – unsur seperti bahan, struktur, irama skala dan proporsi, tekstur dan warna merupakan beberapa darinya. Masing – masing bagian memiliki porsi dan persepsi tersendiri, seperti ketika sesuatu yang kasar mengesankan ketidaknyamanan, sesuatu yang runcing dapat berkesan agresif dan menyakitkan (kalau tertusuk) dan lain – lain. Arsitek dapat memanfaatkan hal tersebut sebagai peralatan dasar dalam mengarahkan audience untuk menangkap maksud perancangan. Tetapi didalam keluasan tersebut, tentu akan lebih bernilai apabila ia dapat terlepas dari satu hal yang tewrbatas dalam mengklopkan bentuk dan makna, karena komposisi yang berbeda berpeluang untuk menghasilkan persepsi yang berbeda ketika bentuk – bentuk tersebut menjadi satu komposisi bersama.

Dalam konteks re – desain ini, pertanyaan selanjutnya adalah *apa yang akan menjadi dasar atau tema yang ingin dikomunikasikan dalam perencanaan Monjali tersebut dengan peralatan yang telah tertera diatas ?*

3.3 TINJAUAN KETERKAITAN SEJARAH MOMEN YOGYA KEMBALI DALAM KESELURUHAN SEJARAH PERJUANGAN INDONESIA

3.3.1 Masuknya Belanda ke Indonesia

Hampir 56 tahun bangsa Indonesia menjadi bangsa yang merdeka, bebas menentukan haluannya tanpa tekanan dan paksaan. Secara internal, sejak terbitnya kesadaran dan rasa ingin hidup bebas sebagai individu, masyarakat dan bangsa yang mandiri, dan eksternal, yaitu perubahan politik dan perjuangan bangsa – bangsa lain yang terjajah untuk menjadi satu negara yang berdaulat, telah menggelindingkan bola salju kemerdekaan republik Indonesia hingga mencapai puncaknya pada proklamasi kemerdekaan tanggal 17 agustus 1945.

Pada awalnya kedatangan bangsa Belanda sebagai pedagang pada abad ke 18 dibawah organisasi dagang V.O.C adalah satu eksplorasi dagang semata, sehingga pada pandangan pertama sulit untuk dipahami mengapa perusahaan tersebut berkembang menjadi kekuatan teritorial. Dengan kepiawaian bisnis dan besarnya jaringan mereka, kedatangannya di bumi nusantara mampu menjadi satu kekuatan politik yang besar dan berpengaruh. Dalam perkembangannya mereka menjadi lebih besar dari sekedar saudagar, hingga menjadi maharaja bagi para raja jawa dan para sultan maluku, hingga organisasi ini layaknya sebuah negara dengan kaula-kaula, wilayah teritorial, tentara pemerintahan dan sebagainya. Perlindungan politik dan uang, merupakan dua alasan terbesar mengapa mereka dapat berperan besar dalam kehidupan di nusantara. Pertikaian melawan belanda selalu diimbangi dengan menjadikan mereka sekutu dan mitra dagang, sehingga secara esensial dapat dipandang bahwa belum ada satu niat yang bulat dari penduduk nusantara untuk mengusir mereka.

Ketika kompeni Hindia Belanda bangkrut pada tahun 1796, seluruh kepemilikan mereka diambil oleh pemerintah Belanda dan dimulailah proses pembentukan koloni di negara baru. Pada awalnya, koloni tersebut hanya berbentuk negara dengan penataan yang longgar, dengan kedudukan utama di pulau jawa. Secara total, waktu itu barulah sebagian kecil wilayah nusantara yang dijadikan

negara oleh Belanda. Pada seperempat bagian akhir abad ke 19 dimulailah perubahan dari kumpulan longgar kesatuan politik menjadi negara terpusat dan dipersatukan. Proses ini merupakan bagian dari imperialisme modern eropa, yang ditandai dengan keinginan menaklukkan negara bebas terakhir di asia dan di afrika. Masuknya pihak swasta mendorong upaya eksploitasi dan ekspansi di propinsi luar. Setelah pembatasan definitif wilayah kekuasaan Spanyol, Inggris dan Portugis, Belanda memperluas wilayahnya pada bagian-bagian yang belum ditaklukkan dan menjadi penguasa tunggal dengan segala kewenangan dan kekuasaannya. Secara alamiah, proses pendudukan ini ditentang penduduk asli dan muncullah upaya pembelaan diri secara terpisah. Diawali dengan perjuangan –perjuangan yang bersifat radikal, yaitu pertempuran terbuka dari berbagai daerah yang terjajah muncul perlawanan – perlawanan terpisah dan bersifat kedaerahan atas kolonial Belanda. Tetapi dengan segala kelebihanannya Belanda menjadi pihak yang berkuasa.

Proses pembangunan negara baru ini oleh Belanda meliputi banyak sektor. Salah satunya pada sektor pendidikan yang merupakan pengejawantahan dari politik etis, yang pada akhirnya menjadi titik keberangkatan kesadaran nasional dan hak akan kemerdekaan. Hingga seiring dengan meningkatnya taraf pendidikan sebagian masyarakat muncullah fenomena lain, yaitu perjuangan lewat organisasi. Berdirinya organisasi pertama, yaitu Budi Oetomo sebagai pelopor yang diikuti berbagai organisasi lain menandai era perlawanan moderat. Semakin besar pula keinginan dan upaya penggalangan persatuan sebagai satu langkah mendekati keinginan merdeka, diawali oleh terhubung dan bersatunya organisasi-organisasi orang indonesia. Seiring perjalanan waktu, keinginan untuk bersatu dan menjadi sebuah bangsa yang padu semakin kuat, salah satunya terlihat dengan tercetusnya sumpah pemuda. Lahirlah tokoh – tokoh nasionalis dengan cita – cita mewujudkan negara Indonesia sebagai bangsa yang Independen. Kedudukan partai – partai Indonesia di parlemen dan pergerakannya menuju keinginan merdeka mendorong kekhawatiran Belanda dan meningkatkan upaya penekanan kekuasaan baik secara halus dengan kekuatan partai dan pejabatnya, hingga dengan cara kasar berupa tekanan-tekanan dan penangkapan pada tokoh - tokoh yang vokal.

3.3.2 Masa pendudukan Jepang

Perang dunia ke II oleh kekuatan facisme meletus tahun 1931. Belanda diserbu Jerman pada tanggal 10 Mei 1940 dan pemerintahannya melarikan diri ke London. Perluasan ekonomi Jepang secara damai ke Indonesia membuka mata mereka bahwa Indonesia merupakan negara yang kaya sumber daya alam. Pada tanggal 8 Desember 1941 Jepang menyerbu Pearl Harbour, Hongkong dan Malaya. Pada tanggal 10 Januari 1942 penyerbuan Jepang ke Indonesia dimulai dan akhirnya menghancurkan armada gabungan Belanda, Inggris, Australia dan Amerika di laut Jawa. Pada tanggal 8 Maret 1942 pihak Belanda di Jawa menyerah dan Jepang masuk ke Indonesia.

Tahun 1942 Indonesia berada dibawah kekuasaan Jepang. Masa pendudukan Jepang selama tiga setengah tahun merupakan salah satu periode yang menentukan dalam sejarah Indonesia. Sebelum serbuan Jepang tidak ada satupun tantangan serius terhadap kekuasaan Belanda di Indonesia. Pada akhirnya ketika Jepang harus menyerah pada kekuatan sekutu mereka telah memberikan banyak perubahan yang memungkinkan terjadinya revolusi Indonesia, yaitu ketika sekutu dan Belanda masuk ke Indonesia. Jepang telah mengindoktrinasi, melatih, dan mempersenjatai banyak dari generasi muda serta memberi kesempatan kepada para pemimpin yang lebih tua untuk menjalin hubungan dengan rakyat. Di seluruh nusantara mereka mempolitisi bangsa Indonesia dengan menghadapkan Indonesia pada rezim kolonial yang bersifat sangat menindas dan merusak dalam sejarahnya. Akhirnya sesuatu yang paling menunjang adalah kekalahan Jepang sendiri dalam perang, karena sesungguhnya apabila mereka berhasil mewujudkan "kawasan kemakmuran bersama Asia Timur Raya" tercapai, hanya ada sedikit harapan bagi kemerdekaan.

Tujuan utama Jepang pada pendudukannya di Indonesia adalah untuk menyusun dan mengarahkan kembali perekonomian Indonesia dalam rangka menopang upaya perang Jepang dan rencananya bagi dominasi ekonomi jangka panjang terhadap Asia Timur dan Tenggara. Upaya – upaya anti kolonial Belanda merupakan langkah provokasi untuk mendukung eksistensi mereka terhadap sisa kekuatan yang ada.

Untuk mempertegas upaya mempengaruhi bangsa Indonesia, mereka diberi janji kemerdekaan oleh Jepang dan tokoh tokoh vokal yang dahulu dipenjara oleh belanda seperti *Sukarno*, *Hatta*, *Syahrir*, dan lain – lain dibebaskan untuk bergabung dalam rencana kemerdekaan ini. Bibit – bibit revolusi semakin berkembang pesat dan bahkan menjadi bumerang bagi Jepang ketika muncul upaya – upaya perlawanan dari kaum muda yang bertindak dan berpikiran ekstrim.

Dalam perkembangan perang dunia ke II, Jepang dihadapkan pada serangkaian kekalahan. Hal tersebut semakin memperkuat upaya mereka untuk memprovokasi dan memfasilitasi kemerdekaan Indonesia dengan maksud agar gelombang revolusi berjalan, dengan harapan menghalangi penaklukan kembali oleh sekutu.

3.3.3 Perang revolusi kemerdekaan Indonesia

Setelah Jepang di bom sekutu di Hiroshima pada tanggal 6 Agustus 1945 dan Nagasaki pada tanggal 9 Agustus 1945 pada masa perang dunia ke II, akhirnya Jepang menyerah pada sekutu tanggal 14 Agustus 1945, sehingga di Indonesia terjadi kekosongan kekuasaan. Para tokoh – tokoh golongan tua ingin melihat keadaan dan menunggu keputusan Jepang untuk merdeka, tetapi golongan kaum muda mendesak *Sukarno* dan *Hatta* untuk segera memproklamasikan kemerdekaan Indonesia. Akhirnya proklamasi kemerdekaan yang dikumandangkan pada pukul 10.00 tanggal 17 Agustus 1945 di pegangsaan timur 56 Jakarta. Republik Indonesia telah lahir. Sekutu sebagai pihak yang menang yang hampir tidak mengetahui apa yang telah terjadi di Indonesia selama berlangsungnya perang dengan tergesa-gesa merencanakan kedatangan mereka untuk menerima penyerahan pihak Jepang dan memulihkan kembali rezim kolonial. Akan tetapi zaman Jepang telah menciptakan kondisi yang begitu kacau dengan mempolitisi rakyat dan mendorong para pemimpin generasi muda dan tuya untuk mengambil prakarsa, sehingga pihak sekutu menghadapi satu perang kemerdekaan revolusioner.

Revolusi yang menjadi alat tercapainya kemerdekaan bukan hanya merupakan suatu kisah sentral dalam sejarah Indonesia, melainkan merupakan satu unsur yang

kuat dalam persepsi bangsa Indonesia itu sendiri . Semua usaha tidak menentu untuk mencari identitas – identitas baru untuk persatuan dalam menghadapi kekuatan – kekuatan asing dan untuk menuju tatanan sosial yang lebih adil, akhirnya membuahkan hasil pada masa –masa sesudah perang dunia ke dua. Untuk pertama kalinya dalam kehidupan rakyat Indonesia segala sesuatu yang serba paksaan yang berasal dari kekuasaan asing hilang secara tiba – tiba. Tidaklah mengherankan apabila hasilnya bukanlah munculnya suatu bangsa yang serasi, namun suatu pertarungan yang sengit, diantara individu – individu dan kekuatan sosial yang bertentangan. Tradisi nasional berikutnya yang menyatakan bahwa rakyat Indonesia bertjuang bahu – membahu selamama revolusi hanya mempunyai sedikit dasar sejarah. Akan tetapi, keyakinan bahwa itu merupakan jaman yang paling cemerlang dalam sejarah Indonesia, bahwa hak Indonesia akan kemerdekaan ditunjukkan oleh pengorbanan – pengorbanan yang dilakukan atas nama revolusi, memang banyak yang mendukungnya.

Penyelidikan – penyelidikan akademis mengenai revolusi berusaha untuk mendapat semua struktur yang pada dasarnya kacau – balau. Mengenai orang – orang Indonesia yang mendukung revolusi, maka ditarik perbedaan – perbedaan antara kekuatan – kekuatan bersenjata dan kekuatan – kekuatan diplomasi, antara mereka yang mendukung revolusi sosial dan mereka yang menentanginya, antara generasi muda dan generasi tua, antara kekuatan – kekuatan islam dan kekuatan – kekuatan sekuler, antara golongan kiri dan golongan kanan dan sebagainya. Perbedaan – perbedaan tersebut sebagian merupakan gambaran – gambaran tentang suatu masa ketika perpecahan – perpecahan yang menimpa bangsa Indonesia berbentuk beraneka ragam dan terus – menerus berubah. Di awal revolusi tidak ada satupun pembagian dasar diantara bangsa Indonesia tersebut telah terpecahkan, terkecuali sepanjang ada kesepakatan tentang kemerdekaan sebagai tujuan pertama.

Kegembiraan terhadap revolusi mulai melanda negeri ini dan khususnya kaum muda Indonesia menyambut kemerdekaan dengan kegembiraan dan tantangannya. Beberapa kekuatan militer Jepang mengambil sikap menghindari konfrontasi dan menyerahkan senjata mereka. untuk melengkapi persenjataan, terjadi perlucutan

senjata Jepang oleh para pemuda yang diikuti dengan pengambilalihan instalasi – instalasi penting.

Pada tanggal 5 Oktober 1945 pemerintah mendekritkan pembentukan TKR sebagai upaya untuk memiliki badan pertahanan dan keamanan. Tanggal 12 November dilangsungkan konferensi TKR yang dihadiri utusan – utusan dari berbagai daerah. Dalam konferensi ini terpilih kolonel Soedirman sebagai panglima besar TKR. Atas kekalahan Jepang pada sekutu, diadakan pelucutan senjata oleh sekutu pada tentara Jepang, termasuk di Indonesia yang berada dibawah kekuasaan Jepang pada waktu itu. Tugas sekutu yang waktu itu dikomandani oleh Inggris adalah

- a. Menerima penyerahan tentara Jepang dan melaksanakan penyerahan atas dasar tak bersyarat.
- b. Memberi pertolongan dan membebaskan tawanan perang sekutu dan para pengungsi
- c. Melucuti dan mengumpulkan orang – orang Jepang untuk mempersiapkan kepulangan mereka.
- d. Menegakkan dan menjaga kondisi damai untuk persiapan penyerahan wilayah kepada pemerintah sipil yang bertanggung jawab.

Hubungan Inggris – Belanda telah terjalin sejak lama. Keduanya bahkan pernah mengeluarkan perjanjian bernama civil affairs agreement mengenai kerja sama mereka untuk menduduki daerah yang sebelumnya ditetapkan di bawah tanggung jawab Amerika. Momen tersebut dimanfaatkan oleh Belanda untuk membonceng pasukan sekutu dengan harapan dapat menguasai kembali Indonesia karena mereka menganggap merekalah pemerintah yang sah di Indonesia. Posisi Inggris pada kedatangannya di Indonesia sesungguhnya amat dilematis, antara tugas yang diberikan komandan gabungan sekutu dan kewajiban yang harus dipikul sebagai konsekuensi dari perjanjian dengan Belanda itu. Mountbatten sebagai pimpinan sekutu di Indonesia mengungkapkan bahwa ia mempunyai dua boss yang saling bertentangan, dimana perintah dari sekutu bahwa kedudukan mereka netral, sedang dipihak lain ia harus mendukung Belanda. Hal tersebut yang menyebabkan Inggris terjepit dan melahirkan pertikaian – pertikaian yang sepantasnya tidak terjadi, seperti

pertempuran di Surabaya, dan lain – lain. Kelangkaan itelijen yang mampu memberi info mengenai keadaan Indonesia menyebabkan ketidaktahuan sekutu, dan pendaratannya yang diawali tanggal 30 september 1945 melahirkan beberapa pertempuran.

Hasil dari latihan kemiliteran Jepang yang dimanfaatkan oleh rakyat Indonesia dalam perjalanannya mampu melahirkan suatu badan pertahanan dan kekuatan militer. Dengan kekuatan militer yang ada, perdana menteri Soetan Sjahrir mengembangkan strategi diplomatiknya yang gemilang ditujukan pada pengisolasian pihak Belanda dari para sekutunya dan menghilangkan alasan Sekutu untuk lebih jauh memasuki wilayah RI dan melanjutkan penggunaan pasukan – pasukan Jepang memerangi bangsa Indonesia. Untuk itu ditawarkan kesepakatan dengan pihak sekutu kesediaan pihak RI untuk bekerjasama dalam pelaksanaan Primary Objectives yang berkaitan dengan tugas internasional yang bersifat kemanusiaan untuk melucuti dan memulangkan tentara Jepang yang sudah menyerah, maupun untuk menyelamatkan dan memulangkan tawanan dan interniran bangsa sekutu (APWI) sebagaimana dinyatakan dalam persetujuan resmi antara H. Agus Salim dengan Brigadir Jendral I. C. A. Lauder. Strategi diplomatik tersebut didasarkan atas keyakinan pemerintah RI akan kemampuan dan profesionalisme angkatan bersenjata untuk melaksanakan tugas internasional yang bersifat kemanusiaan itu sambil bersamaan waktu menjalankan tugas pertahanan nasionalnya untuk membela integritas teritorial Negara RI yang merdeka dan berdaulat. Persetujuan tersebut menurut pandangan Aglo Saxon mengenai hukum internasional yang bertalian dengan pengakuan, dapat dianggap meliputi pengakuan penuh oleh pihak Sekutu terhadap negara RI yang merdeka dan berdaulat. Lagipula terkandung didalamnya janji bahwa pihak sekutu tidak akan melanjutkan lagi penetrasi secara besar – besaran terhadap wilayah RI serta tidak lagi akan menggunakan pasukan – pasukan Jepang untuk mempertahankan status quo pra perang dunia ke II. Padahal, waktu itu secara resmi belum berlaku gencatan senjata antara pihak RI dengan sekutu. Keberhasilan RI dalam melaksanakan kedua operasi kemanusiaan tersebut, mendorong Lord Killlearn dari pihak sekutu untuk pada kwartal pertama tahun 1947 mendesak pihak

Belanda untuk menyelesaikan secara damai pertikaian Indonesia – Belanda perundingan – perundingan Linggarjati yang bersama dengan persetujuan RI – sekutu telah menghasilkan tercapainya konsolidasi kedudukan internasional RI. Hal itu telah membuka jalan bagi pengakuan de jure oleh sejumlah negara anggota perserikatan bangsa – bangsa di asia barat dan afrika utara . . Pada tanggal 21 juli 1947, Belanda melakukan agresi militer yang pertama dan berhasil menduduki beberapa kota. Walau demikian angkatan perang republik Indonesia tidak dapat mereka hancurkan dan masih mengadakan perlawanan. Sebagai akibat agresi militer Belanda tersebut yang terjadi hanya tiga bulan setelah kereta api rombongan APWI diserahkan oleh pihak RI kepada Belanda, sidang umum PBB memasukkan masalah Indonesia secara resmi kedalam agendanya, sedangkan sesudah itu dewan keamanan memutuskan untuk meminta kedua belah pihak menghentikan permusuhan sambil sekaligus membentuk suatu UNCI (United Nations Commision for Indonesia) dengan tugas mengusahakan penyelesaian pertikaian Indonesia – Belanda secara damai.

Bangsa Indonesia yang telah merdeka berjuang sekuat tenaga untuk tidak menyerah dan mengadakan perlawanan – perlawanan atas upaya tersebut. Ibukota negara yang semula berada di Jakarta, dipindahkan ke kota Yogyakarta. Atas sengketa Indonesia – Belanda ini, dunia internasional berusaha menengahi dan memelopori sejumlah perundingan – perundingan seperti linggarjati, Renville, dan lain – lain. Kekalahan Indonesia pada perundingan Renville menyebabkan banyaknya daerah yang dikuasai Belanda, hingga tentara Republik Indonesia harus ditarik mundur. Relokasi ini ternyata merupakan suatu rahmat terselubung yang memungkinkan RI untuk menumpas tuntas pemberontakan yang terjadi, yaitu Pada tanggal 18 – 30 september 1948 oleh PKI di madiun, yang bertujuan ingin mendirikan Republik Sovyet Indonesia. Pemberontakan tersebut dapat diatasi dan salah seorang pemimpin pemberontak, Amir Syariffudin dapat ditangkap. Konsolidasi dalam negeri ini memungkinkan pihak RI melakukan suatu persiapan strategis ganda, politik dan militer untuk melakukan suatu perang gerilya secara besar – besaran, maupun mempersiapkan kemungkinan kegiatan operasional efektif bagi pemerintah pusat RI di Sumatera tengah. Pada tanggal 19 Desember 1948, Belanda

melancarkan Agresi militer yang kedua dan menduduki Yogyakarta. Atas peristiwa itu, TNI tidak tinggal diam dan menyusun taktik serangan dan melakukan upaya – upaya penyerangan. Taktik yang dipakai adalah gerilya yang dilakukan pada malam hari. Namun serangan tersebut tidak sepenuhnya efektif dan belum mampu mengalahkan Belanda. Atas kebijaksanaan Sri Sultan Hamengkubuwono XI selaku menteri koordinator keamanan yang mendapat persetujuan panglima besar Soedirman, diusulkan untuk melakukan serangan secara besar – besaran pada siang hari yang pelaksanaannya diserahkan sepenuhnya pada komandan WK III, yaitu kolonel Soeharto. Tindakan tersebut diambil dengan pertimbangan untuk menunjukkan bahwa TNI masih memiliki kekuatan dan Republik Indonesia masih ada pada dunia internasional, dengan perhitungan untuk mendukung perjuangan diplomasi bapak Palar di PBB. Tepat pada pukul 06.00 pada tanggal 1 maret 1949, pasukan – pasukan yang tergabung dalam WK III melancarkan serangan dari berbagai arah ke dalam kota Yogyakarta. Titik berat penyerangan tersebut adalah pos – pos Belanda di dalam kota Yogyakarta, untuk melumpuhkan penjagaan di dalam kota dan beberapa daerah seperti stasiun tugu, hotel merdeka dan hotel tugu, dengan tujuan untuk menunjukkan kekuatan TNI pada anggota UNCI (United Nations Commission for Indonesia) yang sedang menginap di hotel merdeka. Inti penyerangan hanyalah untuk menunjukkan bahwa tentara Indonesia masih ada dan mampu melakukan serangan, yang merepresentasikan keberadaan dan kekuatan republik Indonesia. Kota Yogyakarta dikuasai selama 6 jam dan kesempatan tersebut dimanfaatkan untuk menyiarkan keberadaan Indonesia melalui RRI pada dunia internasional bahwa Indonesia masih ada. Sampai tengah hari kota Yogyakarta berhasil dikuasai dan sesuai perintah pasukan kembali ke basis masing – masing. Serangan – serangan dari TNI / Gerilyawan terutama serangan umum 1 maret pada siang hari berasal memaksa Belanda untuk membuka perundingan dengan pemerintah republik Indonesia. Akibat kegagalan pihak Belanda menghancurkan RI dengan kekuatan militer sehingga pihak PBB memperoleh informasi tentang terjadinya sejumlah serangan balasan oleh pasukan nersenjata RI dibawah pimpinan pemerintah darurat RI, maka pertengahan bulan maret 1949 dewan keamanan perserikatan bangsa

– bangsa mengambil keputusan agar supaya kedua belah pihak yang bertikai menghentikan permusuhan dan mencari pemecahan lewat perundingan. Pada tanggal 17 Mei 1949 tercapailah persetujuan yang disebut Roem – Royen statement. Salah satu isi persetujuan tersebut menyebutkan bahwa Yogyakarta akan dikembalikan kepada Republik Indonesia dan pemerintah Belanda harus ditarik keluar dari Yogyakarta. Penarikan pertama dilakukan di Wonosari, pada tanggal 29 Juni 1949. Setelah pasukan Belanda ditarik, pemerintahan Republik Indonesia dikembalikan ke Yogyakarta. Upaya perundingan kembali dilakukan dan menghasilkan konferensi meja bundar yang mencetuskan pembentukan Indonesia Serikat. Dalam perkembangan selanjutnya negara kesatuan Republik Indonesia mengalami perubahan menjadi republik Indonesia Serikat dan ibukota pemerintahannya dipindahkan ke Jakarta. Dengan demikian berakhirilah peran Yogyakarta sebagai ibukota perjuangan.

3.3.4 Pasca pengakuan kedaulatan

Pengakuan kedaulatan oleh Belanda berupa pengakuan atas negara serikat sebagai bentuk dari republik Indonesia. Federalisme tersebut dicurigai sebagai muslihat Belanda untuk memecah Indonesia. Terjadinya pemberontakan – pemberontakan pada negara serikat oleh Westerling di Pasundan, menunjukkan bukti muslihat Belanda tersebut dan mendorong dibubarkannya negara tersebut untuk kemudian bergabung bersama negara kesatuan. Hal tersebut menjadi preseden dan diikuti oleh negara – negara lain. Terjadi beberapa pemberontakan lagi, seperti oleh dr. Sumokil di Ambon, Sultan Abdul Hamid II di Pontianak dan lain – lain, yang bertujuan ingin mempertahankan negara serikat. Tetapi mereka mendapat perlawanan dan negara federal yang lain bergabung menjadi satu kesatuan. Akhirnya pada saat peringatan hari ulang tahun kemerdekaan proklamasi kemerdekaan RI tanggal 17 Agustus 1950 semua struktur konstitusional semasa tahun – tahun revolusi dihapuskan dan Jakarta dipilih sebagai ibukota negara persatuan ini.

Indonesia akhirnya merdeka, setidaknya dalam pengertian hukum internasional dan kini menghadapi prospek yang menentukan masa depannya sendiri. Tingginya tingkat kemiskinan, rendahnya tingkat pendidikan, dan tradisi otoriter

yang masih melekat, menyebabkan nasib rakyat bergantung pada kearifan para pemimpin. Akan tetapi, sejarah bangsa Indonesia sejak tahun 1950 sebagian merupakan kisah tentang kegagalan kelompok – kelompok pimpinan secara berturut – turut untuk memenuhi harapan yang tinggi yang ditimbulkan oleh keberhasilan perjuangan dalam mencapai kemerdekaan. Dalam tahun 1950, kaum nasionalis perkotaan dari generasi yang lebih tua dari partai – partai “sekuler” dan islam yang terkemukalah yang memegang kendali pimpinan. Ada suatu kesepakatan umum bahwa demokrasi yang diinginkan dan bahwa mereka itulah orang – orang yang dapat menciptakan negara demokratis. Akan tetapi sampai tahun 1957 percobaan tersebut telah mencapai kegagalan, korupsi tersebar luas, kesatuan wilayah negara terancam, keadilan ekonomi belum tercapai, masalah – masalah sosial belum terpecahkan dan banyak harapan yang ditimbulkan oleh revolusi digagalkan. Revolusi telah selesai. Layak untuk berpendapat bahwa Indonesia tidak akan menjadi sebuah negara Federal, negara komunis, negara Islam ataupun terutama sekali suatu negara jajahan Belanda. Akan tetapi, tahun – tahun mendatang hal – hal tersebut tidak sama pastinya dengan yang terjadi pada tahun 1950. Apalagi tidak jelas implikasi – implikasi apakah yang akan timbul dari kemerdekaan tersebut terhadap banyak masalah – masalah sosial, agama, kemasyarakatan, kesukuan, kebudayaan, dan ekonomi yang masih tetap ada.

3. 3. 5 Indonesia merdeka

Masalah paska kemerdekaan yang dihadapi salah satunya adalah ekonomi dan sosial. Pertambahan jumlah penduduk yang tinggi mendatangkan masalah – masalah seperti pemenuhan bahan pokok, pekerjaan, dan lain – lain. Perbankan didominasi oleh perusahaan – perusahaan Belanda, Inggris dan Cina. Tampak sekali bagi para pengamat yang mengetahui bahwa secara ekonomi bangsa Indonesia belum merdeka, suatu kenyataan yang melahirkan radikalisme pada akhir tahun 1950-an.

Masalah terbesar adalah pada pemerintahan yang berjalan. Sistem multi partai dan parlemennya mengalami kegagalan – kegagalan dalam membangun. Salah satu penyebab terbesarnya adalah kekuatan – kekuatan partai yang ada lebih berusaha menjatuhkan partai lain yang berkuasa. Ketidakpuasan akan apa yang terjadi

mendorong munculnya banyak pemberontakan yang terjadi, seperti di Sumatera, Sulawesi, Maluku dan beberapa daerah lain. Kekacauan yang terjadi mendorong militer untuk mengajukan suatu kondisi keadaan darurat perang di Indonesia, yang segera disetujui oleh Soekarno sebagai presiden RI. Kabinet Ali sebagai kabinet terakhir waktu itu mengundurkan diri dan Soekarno kembali tampil dengan ide demokrasi terpimpinnya. Ironi terbesar selama kurun waktu 1950-7 ialah bahwa ketika negara Indonesia terpecah – belah, negara itu juga bersatu padu. Jarang sekali motto Bhineka tunggal ika lebih cocok dengan keadaan politik. Masih tetap terjadi banyak perpecahan dan konflik didalam negara, beberapa akhirnya tidak bisa dirujukkan. Akan tetapi kini semuanya merupakan perpecahan - perpecahan dan konflik - konflik yang nyata – nyata pada sebuah negara yang tunggal.

Peran militer menjadi dominan dan ketika ruang geraknya semakin besar, baik dalam upayanya mengatasi pemberontakan – pemberontakan, maupun dalam pemerintahan menimbulkan pertentangan dengan Soekarno. Dalam demokrasi terpimpin, Soekarno berusaha menyatukan kekuatan – kekuatan yang ada dalam Nasakom (nasionalis, agama dan komunis). Keterpimpinan itu melahirkan radikalisme PKI. PKI sendiri merupakan kekuatan terpendam sejak sebelum Indonesia merdeka yang memiliki visi dan misi tersendiri, mendirikan negara komunis. Kedekatan pemerintah dengan partai kiri ini melahirkan ketakutan Amerika Serikat untuk kemudian ikut intervensi dalam masalah Irian. Hal tersebut menyebabkan direbutnya Irian oleh Indonesia, hasil dari tekanan Amerika pada Belanda. Besarnya pengaruh PKI juga menimbulkan pertentangan dari militer. Pada perkembangannya, PKI dan militer adalah 2 kekuatan besar, yang sama – sama punya peluang melakukan kudeta. Kemajuan PKI, langkah – langkah politiknya dan kedekatannya dengan Soekarno menyebabkan besarnya kekuasaan mereka. Suatu peristiwa bersejarah, Gerakan 30 September (G30 S) yang berawal dari isu kudeta dari angkatan bersenjata semakin jelas terdengar & dicurigai akan memuncak ketika pada hari ABRI ribuan tentara berkumpul. Tanggal 30 September malam terjadi percobaan kudeta. Penculikan dan pembunuhan perwira tinggi militer angkatan darat oleh beberapa tokoh militer lainnya dan tokoh dari PKI. Pihak G30 S menyatakan

bahwa mereka adalah kelompok militer yang mendukung Soekarno dan ingin melindunginya dari kudeta dewan jendral di Jakarta. Kehadiran Soekarno di Halim, markas G 30 S, menimbulkan kecurigaan dari banyak pihak angkatan darat, walaupun sesungguhnya Soekarno tidak mendukung gerakan tersebut. Pihak Kostrad yang dipimpin oleh Soeharto mengambil komando dan mengumumkan bahwa ia mengambil alih pimpinan AD dan akan menumpas G 30 S yang merupakan gerakan kontra revolusioner. Para perencana G 30 S melarikan diri dan tibanya RPKAD di Halim yang merupakan markas G 30 S, mengakhiri kudeta tersebut. Munculnya dukungan PKI atas gerakan tersebut dan keterlibatan beberapa unsur PKI pada pembunuhan tersebut telah menentikan nasib PKI. Para perwira angkatan darat yang anti PKI bukan lagi hanya ingin membatasi dan melarang PKI melainkan kini mereka mendapatkan alasan dan kesempatan untuk menghancurkan PKI. Orang-orang sipil yang anti PKI khususnya para aktivis Islam, menyetujuinya dengan sepenuh hati.

Sekali lagi Indonesia berada di persimpangan jalan, sekali lagi suatu sistem politik yang bersifat coba-coba telah menimbulkan krisis. Sukarno dan PKI dengan dukungan angkatan udara melanjutkan suatu kebijakan yang bertujuan menghancurkan dominasi angkatan darat yang setelah krisis tahun 1956-7 telah tampil sebagai kekuatan politik, ekonomi, dan administrasi yang paling besar di Indonesia. Pimpinan angkatan darat sendiri telah memanipulasikan sistem yang kacau balau untuk keuntungan mereka sendiri. Pada tanggal 30 September struktur yang lemah tersebut hancur. Kejadian ini berlangsung berbulan-bulan sebelum akibat-akibatnya menjadi jelas, tetapi pada malam hari itu, perimbangan kekuatan-kekuatan yang bermusuhan yang mendukung demokrasi terpimpin telah berakhir. Banyak para pengamat melihat peristiwa yang menyedihkan pada kurun waktu itu, terutama tragedi Sukarno, orang yang hidup lebih lama daripada zamannya dan memanfaatkan dukungan rakyat untuk mempertahankan suatu rezim korupsi dan kemunafikan yang berlebih-lebihan. Akan tetapi tragedi yang jauh lebih berat terletak dalam penderitaan rakyat Indonesia.

3.3.6 Opini pada perspektif masa kini

Masa kepemimpinan bung Karno yang ditandai dengan orde lama digantikan oleh orde baru Soeharto dan membawa angin segar perubahan pada masa itu, layaknya ketika kemerdekaan kita dicetuskan dari pimpinan kharismatik bung Karno. Namun dalam perjalanannya hingga era 1997 an orde baru dianggap sebagian masyarakat sebagai satu bentuk ketidakadilan raksasa dan penyalahgunaan kekuasaan. Ketika apa yang diinginkan oleh pimpinan adalah suatu kemutlakan, maka perbedaan adalah tidak ada, dan jika perlu dilakukan penekanan – penekanan untuk mempertegas ketidak adaan itu. Kesewenang – wenangan itu mempunyai kemiripan dengan penjajahan, dimana ketika hanya ada satu suara dan suara lain harus bungkam. Pembungkaman itu dapat dipandang sebagai bentuk lain dari penjajahan.

Ketika semua suara menjadi satu kesatuan kekuatan dan menjadi basis penggerak penurunan sang kekuasaan tadi, era berganti. Kegembiraan lepas dari pengekanan layaknya kemerdekaan, dimana hak – hak yang dulu dikekang kini dapat diekspresikan sebebaskan – bebaskan. Era reformasi yang dianggap akan merupakan era baru bagi kehidupan berbangsa dan bernegara yang lebih demokratis, membuka mata bangsa ini tentang kekuatan demokrasi, ketika semua suara berbicara tanpa pendengar, ketika banyaknya kepentingan – kepentingan harus bertemu dan tidak bisa duduk bersama demi semua. Sampai ketika bab ini ditulis (6 agustus 2001) penulis sendiri belum melihat arah dari demokrasi yang diidam – idamkan, upah bagi kemerdekaan dari ketertekanan oleh rezim terdahulu.

Suatu pertanyaan yang terlintas adalah ketika suatu bangsa yang bersifat ultra majemuk ditekan sedemikian rupa hingga mampu melahirkan satu kesatuan arah dan ketika arah dari titik keberangkatan telah menjadi kedatangan, tampaknya ada yang kurang dimengerti penulis, ketika apa yang disebut kemerdekaan layaknya sinar yang menyilaukan mata dari ketertutupan kegelapan. Yang lahir adalah satu tabrakan variasi arah, yang mewakili golongan masing-masing. Sehingga perlu di cermati lagi apakah kemerdekaan selalu identik dengan kejelasan arah dan tujuan ?

3.3.7 Kesimpulan

Momen kembalinya Yogyakarta merupakan satu peristiwa dalam rangkaian sejarah bangsa Indonesia. Momen ini dapat dipandang sebagai satu momen akumulasi keinginan dan kekuatan untuk merdeka, melepaskan diri dari tekanan pihak – pihak asing dari independensi proklamasi kemerdekaan yang harus dipertahankan. Perjuangan diplomasi dan bersenjata yang mengiringi perjalanan itu hingga kembalinya Yogyakarta dengan perintah penarikan mundur pasukan Belanda adalah satu bagian dari kemenangan dan bagian lain dari awalan bangsa Indonesia hidup berbangsa dan bernegara yang independen.

Tetapi, suatu kenyataan lain bahwa kemerdekaan dan kemenangan tersebut mengantar bangsa Indonesia pada satu keadaan yang kacau, dimana dominasi dari perebutan kekuasaan melatar belakanginya. Ketika kebebasan menentukan arah telah terlihat, justru perbedaan kepentingan yang membawa simpang siurnya arah tersebut. Bagi rakyat, apakah sesungguhnya arti kemerdekaan bagi mereka ? ketika kebingungan lahir dalam perjalanan kehidupan berbangsa dan bernegara justru akibat dari kemerdekaan itu sendiri. Bahkan kesamaan tipe tersebut masih bisa dilihat sampai sekarang, ketika satu kekuasaan yang ingin menjadi absolut digulingkan. Kelanjutan hal tersebut adalah perebutan kekuasaan yang dapat dianggap kurang memperhatikan rakyat.

Dari fakta – fakta diatas, ada beberapa hal yang dapat digaris bawahi yaitu:

1. Bahwa perjalanan bangsa yang sampai pada titik ingin menjadi satu kesatuan yang independen melahirkan satu motif untuk merdeka, sampai pada salah satu hasil perjuangan berupa kembalinya Yogyakarta.
2. Bahwa sesudah dari titik tersebut terjadi kekacauan dan ketidakjelasan kondisi dimana Belanda ingin tetap memecah Indonesia, keinginan bersatu oleh Indonesia dan daerah ke- daerah yang ingin berdiri sendiri. Juga ketidakjelasan bentuk seperti yang diungkapkan *Ricklefs* dalam kutipan diatas, yaitu bahwa “*Layak untuk berpendapat bahwa Indonesia tidak akan menjadi sebuah negara Federal, negara komunis, negara Islam ataupun terutama sekali suatu negara jajahan*”

Belanda. Akan tetapi, tahun – tahun mendatang hal – hal tersebut tidak sama pastinya dengan yang terjadi pada tahun 1950an”.

3. Bahwa dalam rangkaian yang cukup kokoh untuk merdeka mencapai momen kemenangan dan apa yang terjadi sesudah kemenangan tersebut memiliki arti yang besar dalam sejarah bangsa.
4. Apa yang terjadi sesudah kemenangan itu adalah suatu penonjolan perebutan kepentingan dan kekuasaan layaknya penjajahan dan kemerdekaan itu sendiri, dimana rezim yang berkuasa diatas golongan yang kalah. Mengutip Rickleft *“Revolusi yang menjadi alat tercapainya kemerdekaan bukan hanya merupakan suatu kisah sentral dalam sejarah Indonesia, melainkan merupakan satu unsur yang kuat dalam persepsi bangsa Indonesia itu sendiri . Semua usaha tidak menentu untuk mencari identitas – identitas baru untuk persatuan dalam menghadapi kekuatan – kekuatan asing dan untuk menuju tatanan sosial yang lebih adil, akhirnya membuahkan hasil pada masa –masa sesudah perang dunia ke dua. Untuk pertama kalinya dalam kehidupan rakyat Indonesia segala sesuatu yang serba paksaan yang berasal dari kekuasaan asing hilang secara tiba – tiba. Tidaklah mengherankan apabila hasilnya bukanlah munculnya suatu bangsa yang serasi, namun suatu pertarungan yang sengit, diantara individu – individu dan kekuatan sosial yang bertentangan. Tradisi nasional berikutnya yang menyatakan bahwa rakyat Indonesia berjuang bahu – membahu selama revolusi hanya mempunyai sedikit dasar sejarah”*
5. Opini penulis bahwa kemerdekaan adalah satu titik, gerbang yang mengantarkan satu suasana lama kesuasana baru dengan tidak adanya jaminan apa yang akan terjadi sesudahnya , kemakmuran seperti halnya kemenangan dari upaya untuk merdeka itu ataukah kekalahan, kalau ada hal yang memang bermakna sebagai kalah.
6. Opini penulis dari beberapa fakta diatas, dimana setelah melewati gerbang tersebut terbentang satu jalan tanpa arah yang seharusnya dimaknai menjadi satu keterpaduan arah bagi masyarakatnya oleh para elit. Akan tetapi, ketika hal yang terjadi adalah simpang siurnya arah yang diwakilkan berbagai kepentingan

merupakan satu fenomena yang membingungkan, khususnya dalam memilih menapaki arah tersebut.

7. Opini penulis bahwa kontras antara kesatuan untuk merdeka dan keterpisahan sesudahnya adalah kejutan.
8. Kembalinya Yogyakarta dapat dipandang sebagai momen kemerdekaan atau kedaulatan satu negara baru. Dilain pihak, hal tersebut sekaligus juga merupakan tenggelamnya eksistensi nyata dari kekuasaan keraton sebagai satu kekuasaan yang ada sebelumnya.

3.4. Transformasi desain

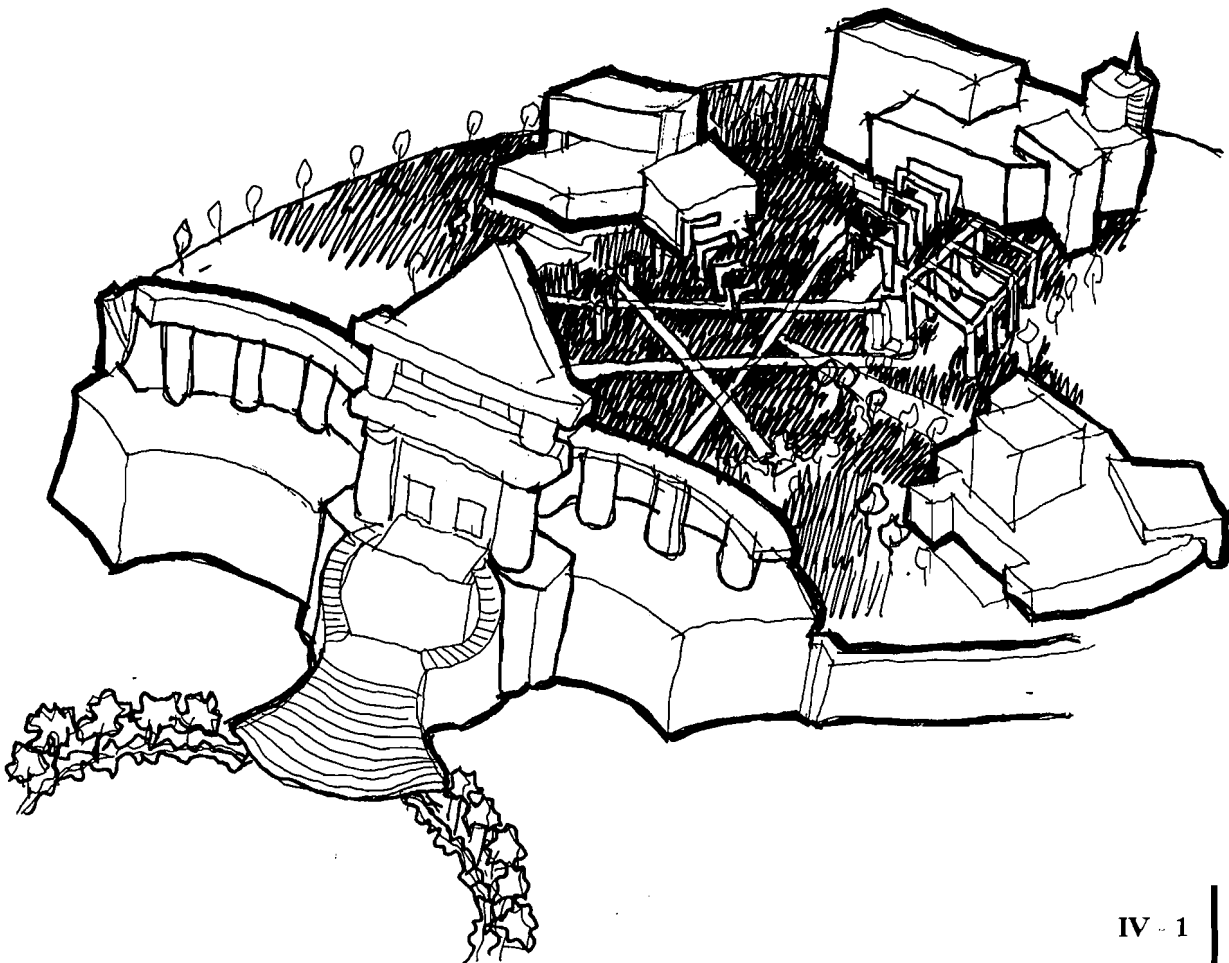
Transformasi desain yang dilakukan adalah menemukan konsep perancangan dari upaya memaknai momentum kembalinya ibukota Yogyakarta sekaligus diakuinya kedaulatan republik Indonesia oleh dunia internasional dalam keterkaitan dengan perjalanan sejarah bangsa Indonesia, dan mentransformasikan makna-makna non arsitektural tersebut menjadi konsep-konsep arsitektural dengan posisi arsitek sebagai pembaca persepsi simbolik bentuk dari masyarakat yang akan digunakan sebagai alat pengarah pencapaian maksud tematik tersebut, selaku *guidelines* perancangan re-desain Monumen Yogya kembali tersebut.

Makna dari peristiwa Yogya kembali adalah pengakuan kedaulatan, yang merupakan rangkaian dari upaya merdeka. Setelah berjuang sekian lama, kemerdekaan dapat dicapai sehingga peringatan mengenai kemerdekaan adalah satu runtun kisah heroik. Tetapi ketika pemahaman mengenai kemerdekaan berhenti pada level tersebut, penulis ingin mengangkat suatu fenomena yang terjadi sesudah kemerdekaan, ketika lepas dari satu kungkungan justru melahirkan ketidakjelasan dan kungkungan baru yang mengalami perulangan.

Bentuk yang dipakai adalah bentuk – bentuk geometri dasar untuk mencapai konsep tematiknya dan menghilangkan pengaruh – pengaruh budaya Yogyakarta dalam desain, sebagai representasi satu bentuk baru diatas tenggelamnya kekuasaan keraton Yogyakarta

BAB IV GAGASAN PERANCANGAN

Gagasan perancangan adalah tataran konseptual aplikasi arsitektural dari pemaknaan sejarah kembalinya Yogyakarta dalam esensinya dengan keseluruhan alur sejarah Indonesia. Pembahasannya dimaksudkan sebagai komunikasi yang mengacu pada kedekatan perwujudan bentuk dan simbolisasi dari pengarah persepsi *audience* kearah tema yang ingin dicapai.



IV - 1

RE - DESAIN *Monumen Yogya Kembali*

4.1 TATARAN SITE

1. Sirkulasi

Narasi sejarah :

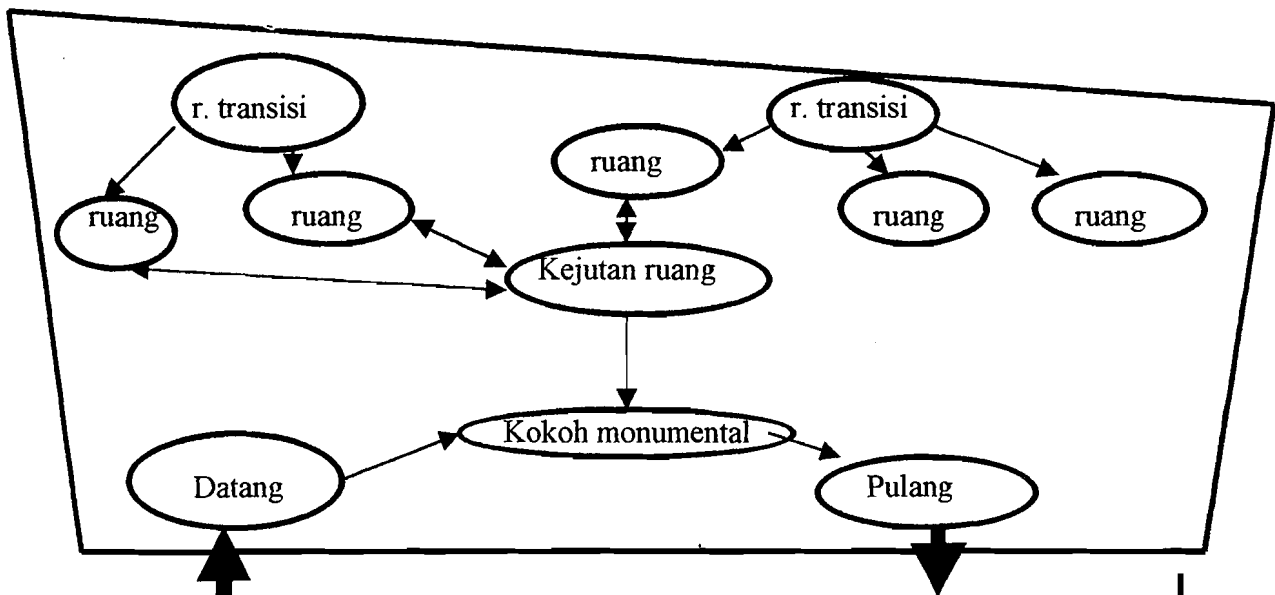
Sekuen yang terjadi pada masa sekitar momen yoga kembali secara garis besar adalah :

- Masa pra kemerdekaan – keinginan untuk merdeka yang kuat – melewati fase kemerdekaan – menemui perbedaan arah, tujuan , menemui sesuatu yang tidak jelas berbeda dengan kejelasan sebelumnya – melewati suasana pergantian dengan kejelasan dan ketidakjelasan – Berputar pada masa dan fase yang sama pada masa sesudahnya.

Ide desain :

Sekuen tersebut diaplikasikan sebagai sirkulasi utama pada site sebagai berikut :

- Datang – merasakan satu pengarahuan kuat kesatu titik – melewati satu bentuk kokoh, megah , skala monumental (pada entrance)– menjumpai kejutan ruang, ketidakterdugaan – menjumpai pilihan arah, ketidak teraturan – memasuki suasana yang berbeda – melalui pergantian suasana – Kembali ketempat yang sama – pulang.



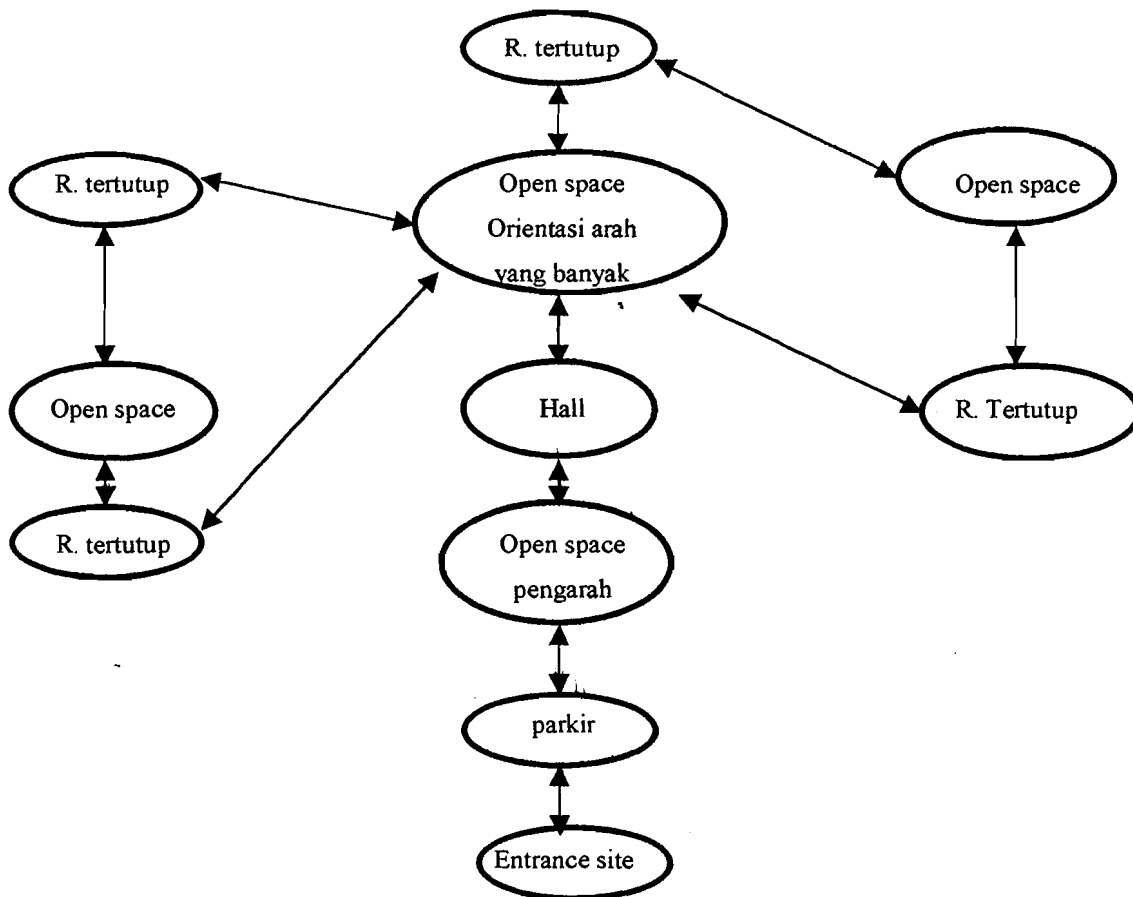
2. Penataan massa & ruang terbuka

Narasi sejarah :

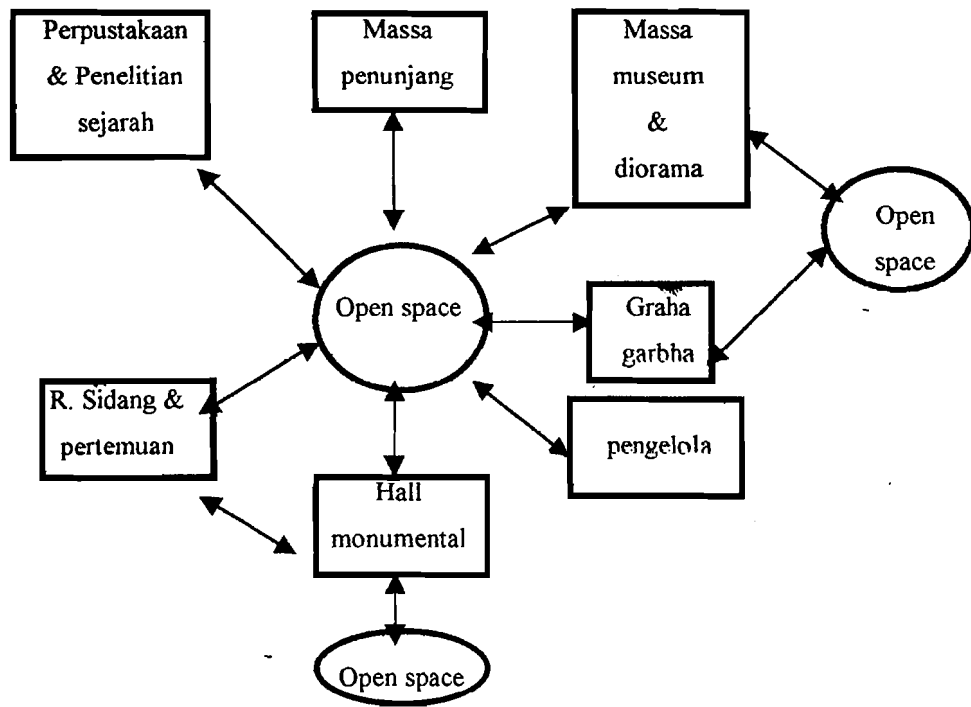
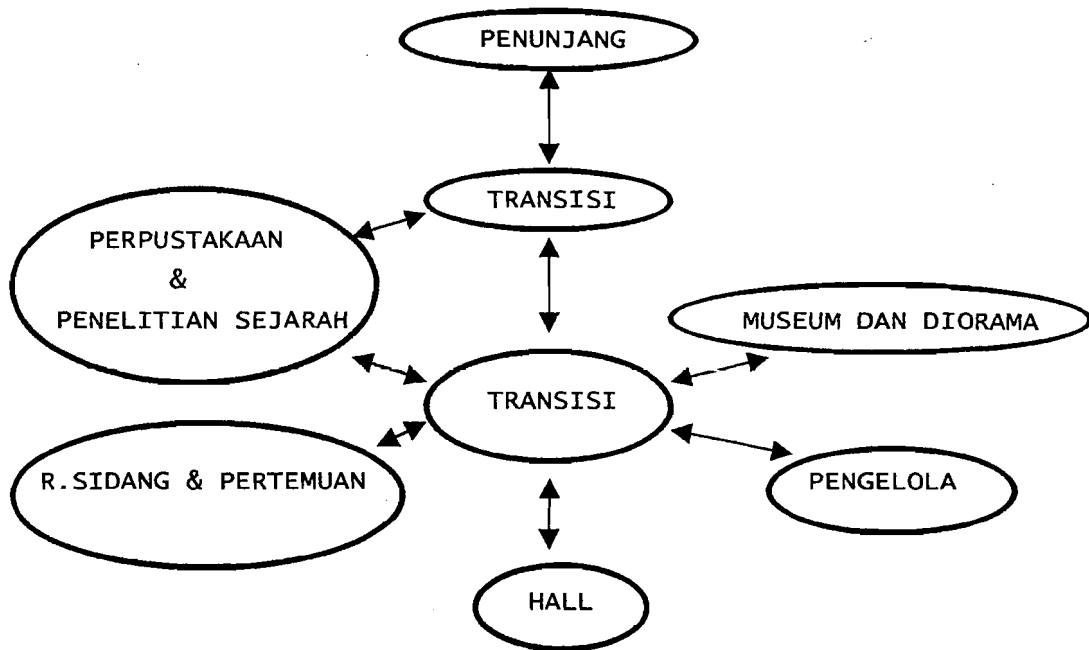
Suasana pergantian yang kuat begitu terasa ketika negara sedang melewati fase – fase pergantian dan pencarian bentuk.

Ide desain :

Sebagai salah satu upaya menekankan suasana pergantian tersebut, massa dan ruang terbuka diatur untuk mencapai perubahan suasana yang maksimal.



- Pergantian ruang terbuka dan tertutup untuk menghasilkan perubahan suasana
- R. terbuka dapat menjadi kejutan ruang



Penataan massa skematik

4.2 TATARAN BANGUNAN

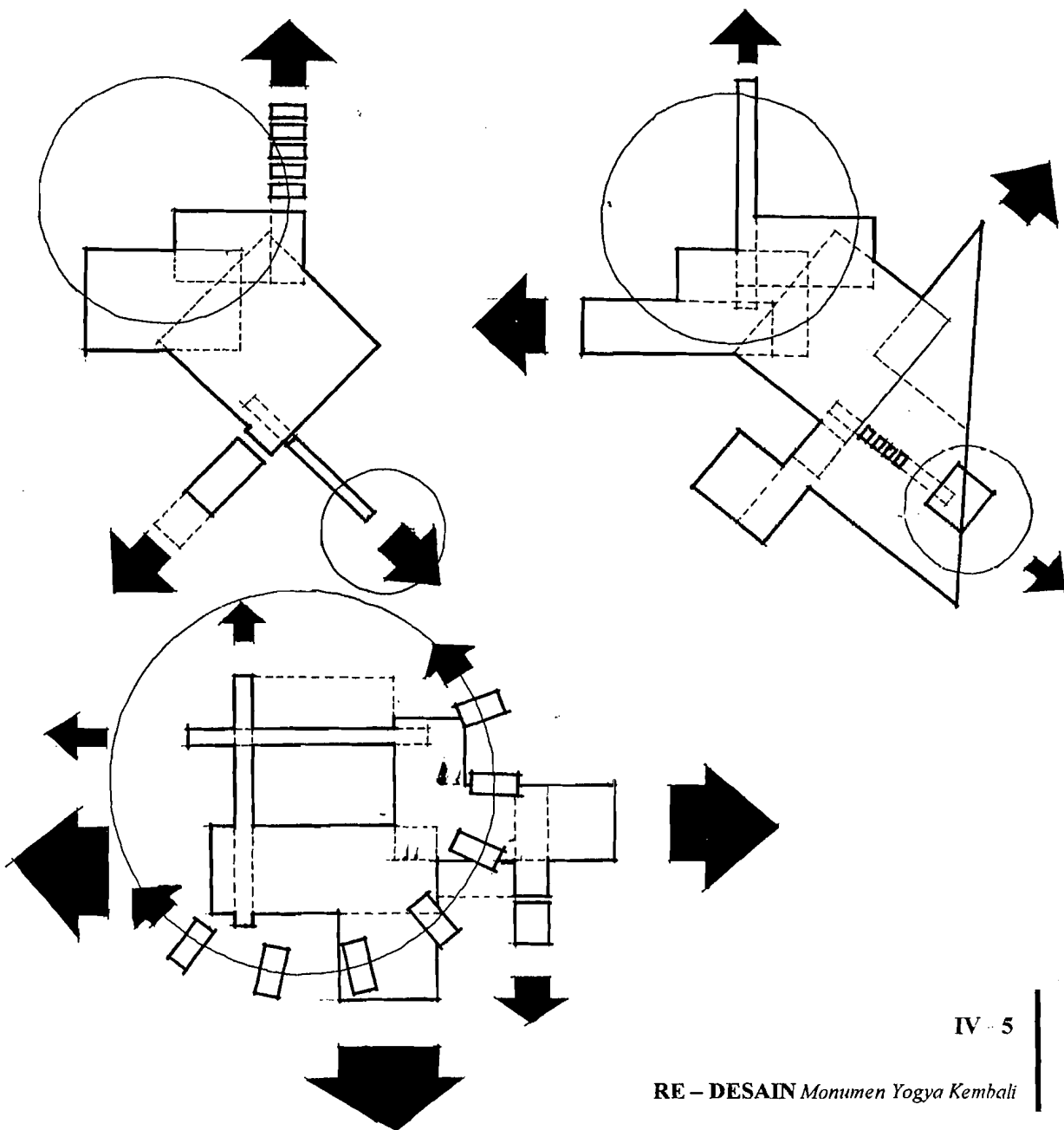
1. Bentuk bangunan dan massa

Narasi sejarah :

Pada masa pasca kemerdekaan terjadi masa pencarian bentuk negara yang merupakan suatu perubahan dari berbagai bentuk dan sistem negara.

Ide desain :

Bentuk dasar bangunan / unit massa merupakan hasil komposisi beberapa bentuk geometri dengan benturan orientasi dan saling menembus batas.



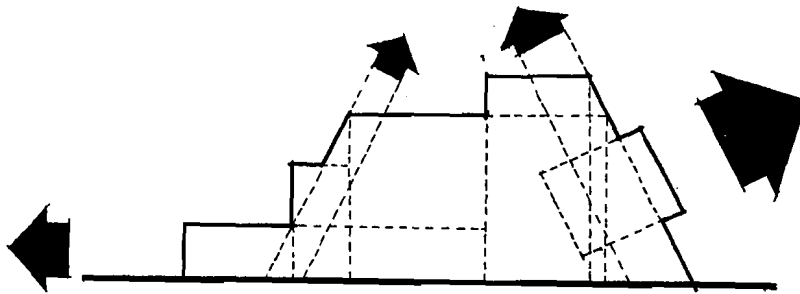
2. Fasad bangunan

Narasi sejarah :

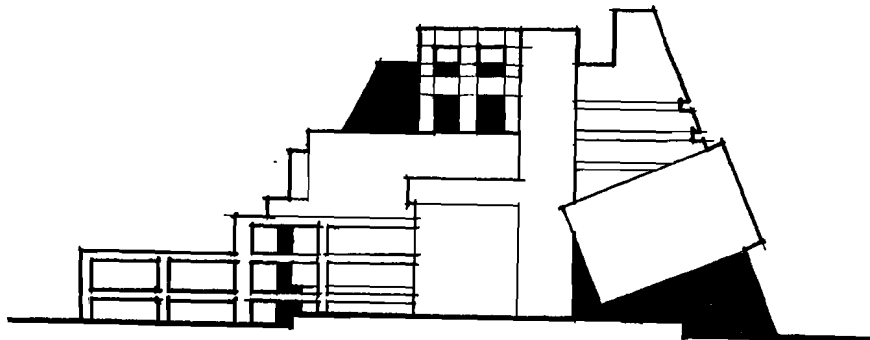
Momentum Yogya kembali adalah kemenangan sebuah negara baru (NKRI) yang pada hakikatnya juga merupakan terjadinya perubahan orientasi peran keraton Yogyakarta, khususnya dalam konteks kekuasaan keraton sebagai pemerintahan.

Ide desain :

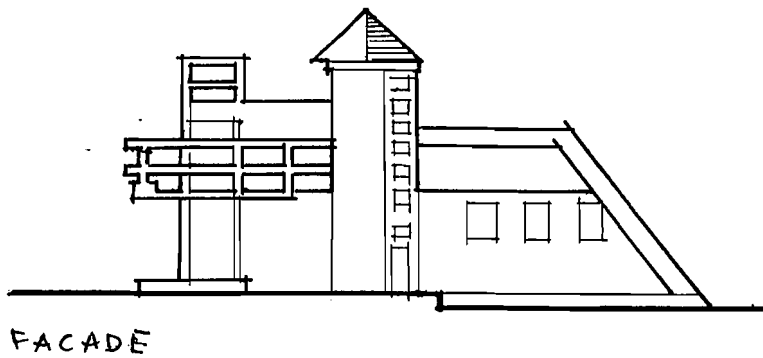
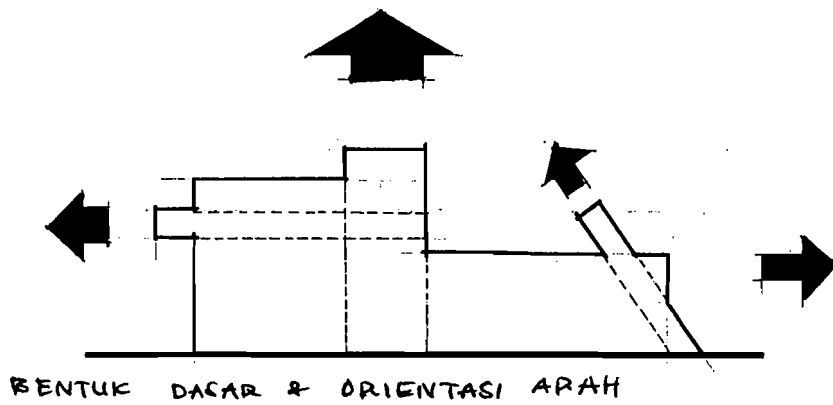
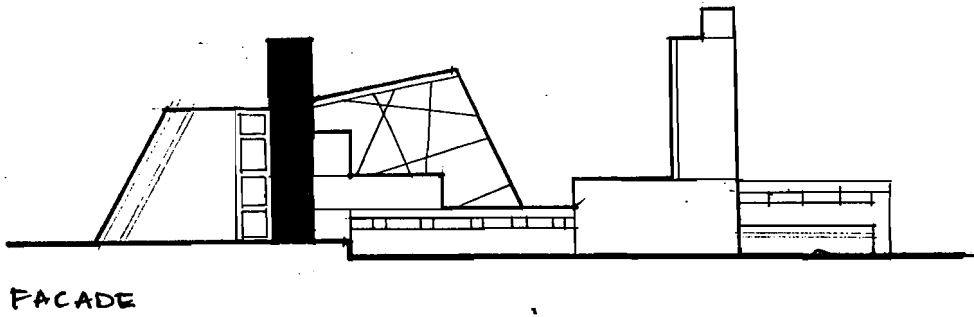
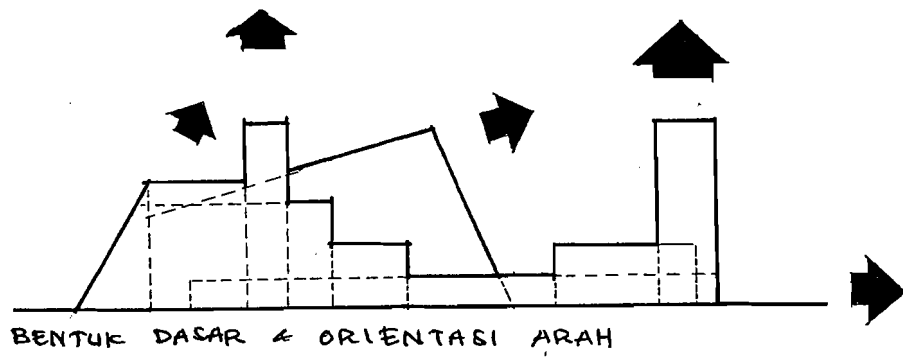
Bentuk yang diambil merupakan gubahan geometri – geometri dasar tanpa mengangkat bentuk tradisional. Ragam geometri dasar terbentuk dari ketegasan dan tabrakan arah dalam satu komposisi fasad, Bentuk – bentuk yang diambil merupakan bentuk – bentuk “tegas” dengan maksud sebagai penekanan akan arah yang ingin ditampilkan.



BENTUK DASAR & ORIENTASI ARAH



FACADE



4.3 TATARAN RUANG

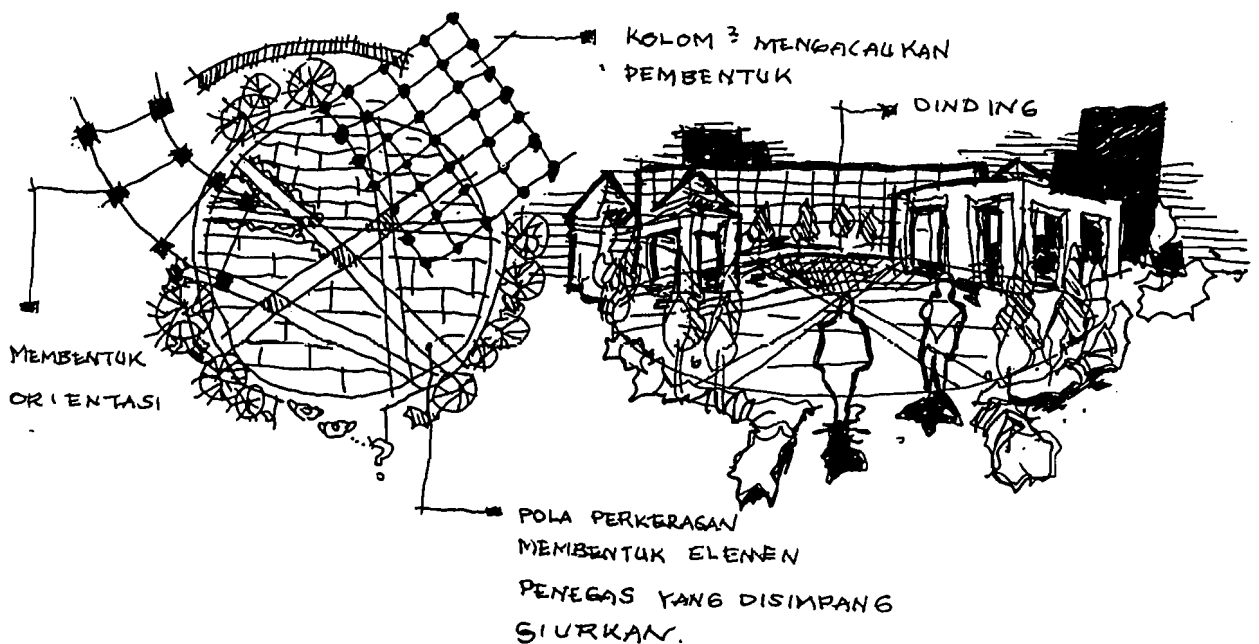
1. Tata ruang luar

Narasi sejarah :

Masa paska kemerdekaan diwarnai dengan simpangsiurnya arah yang mewakili berbagai kepentingan.

Ide desain :

Mengolah unsur – unsur pembentuk arah pada *lanscape* menjadi sesuatu yang menimbulkan kesan terjadinya kesimpangsiuran arah.



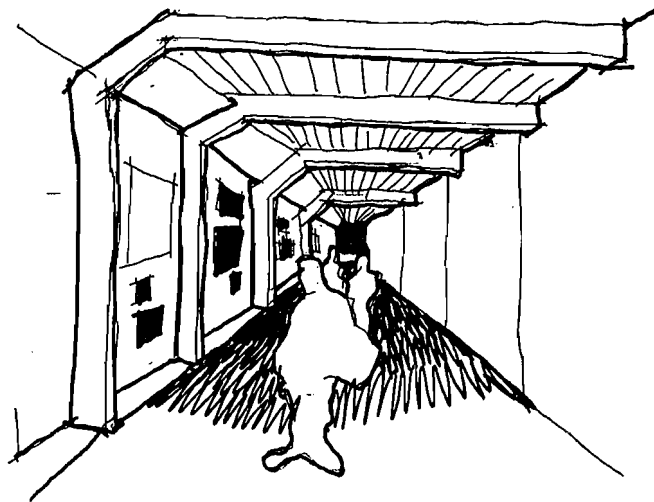
2. Hubungan ruang luar dengan ruang dalam

Narasi sejarah :

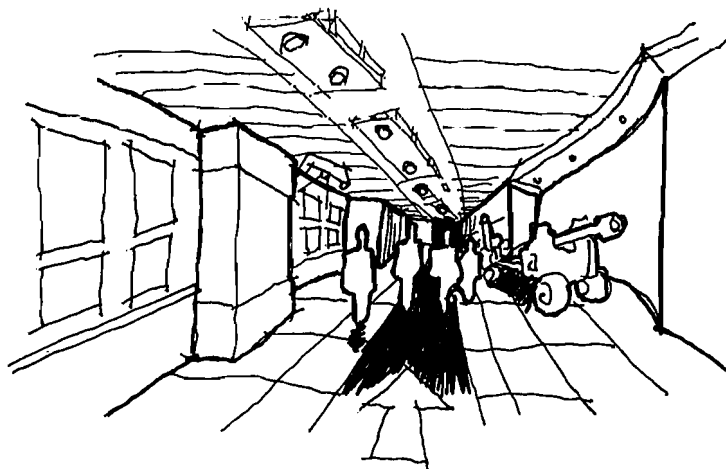
Selalu terjadi pergantian suasana pemerintahan yang berbeda, ketika Belanda menyerahkan kedaulatan negara RI dalam bentuk negara serikat, Kembali ke persatuan , kabinet parlementer yang berubah – ubah , demokrasi terpimpin dan lain – lain.

Ide desain :

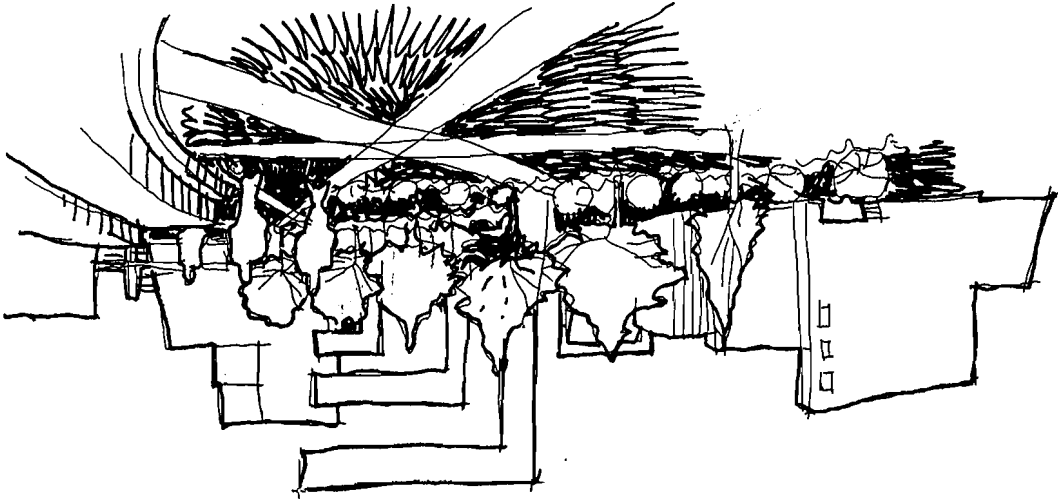
Hubungan ruang dalam dan luar dengan suasana yang berbeda, tertutup dan keteraturan ruang dalam dengan keterbukaan dan ketidakteraturan ruang luar.



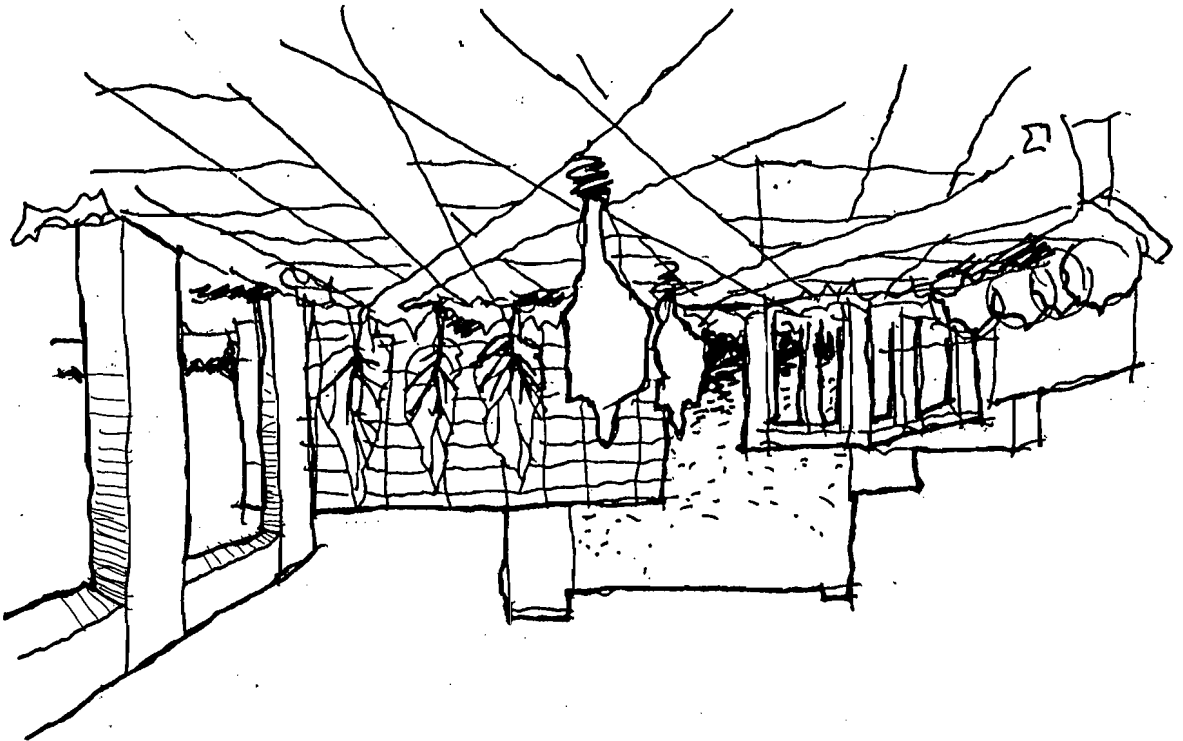
KETERATURAN ELEMEN DINDING



KETERATURAN PENGARAH ELEMEN LANTAI & LANGIT 3



KETIDAKTERATURAN ELEMEN LANDSCAPE, MISALNYA
PADA POLA PERKERASAN, KOLON ? DAN VEGETASI



C. Suasana ruang

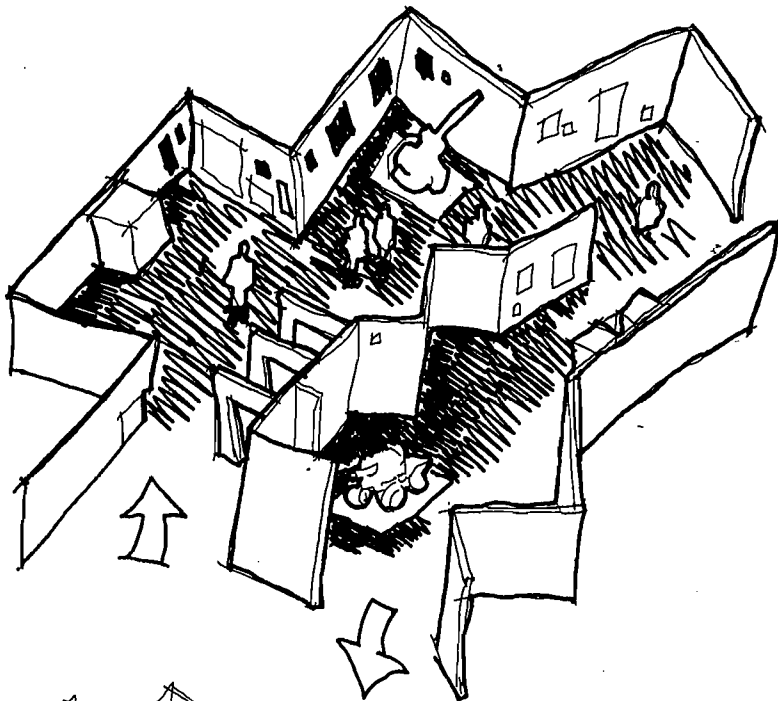
Narasi sejarah :

Adanya suatu suasana yang berbeda khususnya pada area perjuangan bersenjata yang lebih agresif dan area perjuangan diplomasi yang lebih tenang.

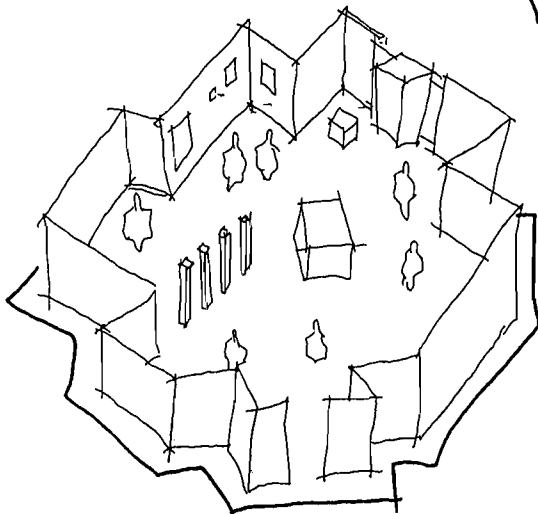
Ide desain :

Suasana pada museum bersenjata yang agresif ditampilkan dalam sirkulasi dan pergerakan yang dinamis, memberi kesan pergerakan dengan elemen interior, misalnya pola lantai , pola lampu dan sculpture.

Suasana pada museum perjuangan diplomasi yang tenang ditampilkan dalam sirkulasi yang pendek dan penataan elemen ruang dengan sedikit variasi, misalnya pola lantai yang merata, finishing dinding dengan sedikit variasi, dan lain-lain.



MUSEUM PERJUANGAN BERSENJATA



MUSEUM PERJUANGAN DIPLOMASI

IV - 11

RE - DESAIN Monumen Yogya Kembali

MUSEUM PERJUANGAN DIPLOMASI,
LEBIH TENANG DENGAN ELEMEN YANG SEDI-
KIT VARIASINYA DAN POLA LANTAI
MERATA.



MUSEUM PERJUANGAN BERSENJATA, KEAGRESIFANNYA
DITAMPILKAN DALAM TATANAN RUANG YANG DINAMIS,
MEMBERI KESAN PERGERAKAN DENGAN ORNAMEN,
LAMPU DAN POLA LANTAI YANG BERBEDA IV-12

4. 4 TATARAN DETIL

1. Detil Entrance

Narasi sejarah :

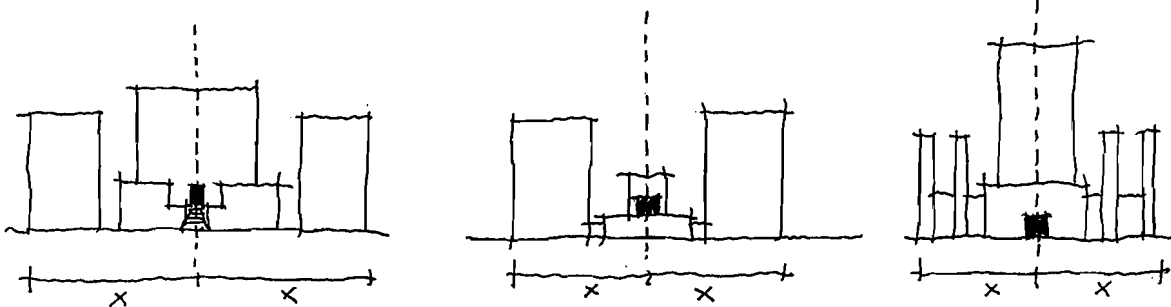
Opini penulis bahwa kemerdekaan seperti satu gerbang antara menuju suasana yang berbeda, kejelasan arah dan sikap untuk mencapai kemerdekaan yang kokoh dan tegas, dan ketidakjelasan dan ketidaktahuan apa yang akan terjadi selanjutnya.

Ide desain :

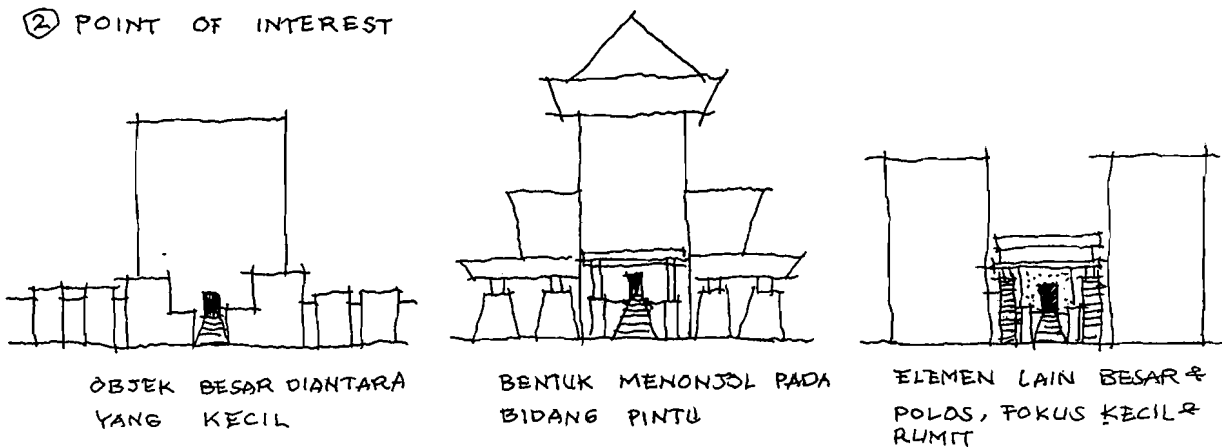
Memunculkan satu bentuk yang kokoh dan tegas dengan pengarah yang kuat padanya. Bentuk tersebut akan membawa persepsi bahwa ia adalah suatu bangunan tertutup tetapi ternyata ia bukan bangunan melainkan suatu bentuk 2 dimensi dan dibaliknya adalah ruang terbuka, sebagai representasi dari kejelasan yang dilihat adalah ketidakjelasan atau ketidaktahuan *audience*.

A. PENEGASAN KEJELASAN & FOKUS

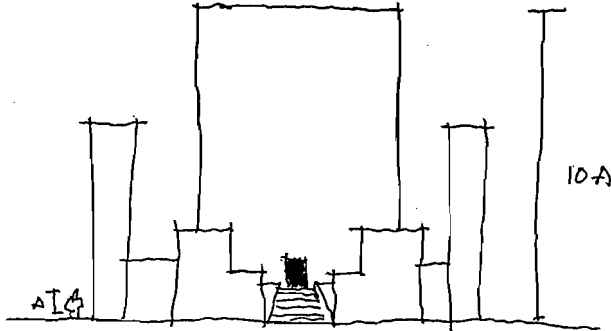
① SIMETRI



② POINT OF INTEREST



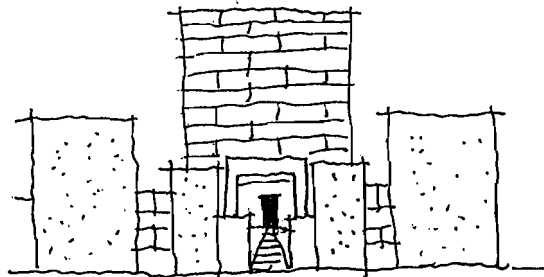
B. PENGEJAWANTAHAN KESAN KOKOH & MEGAH



PERBANDINGAN TINGGI MINIMAL ANTARA ORANG & ENTRANCE 1 = 10 :

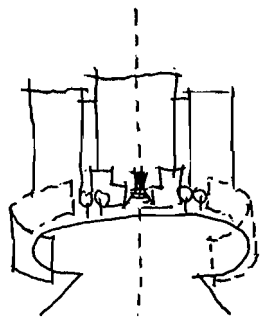


PENGGUNAAN KOLOM YANG BESAR & MEMUNCULKAN KESAN MENOPANG

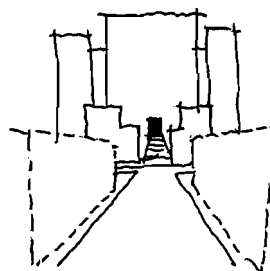


PENGGUNAAN TEKSTUR KASAR & PEMUNCULAN KESAN KERAS DENGAN TEKSTUR BATU GUNUNG

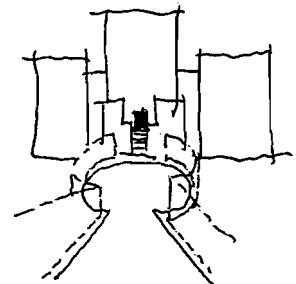
C. PENGARAH ORIENTASI



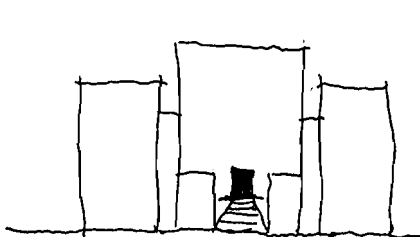
MEMBUAT PLAZA DIDEPAN ENTRANCE & MEMBUAT PELINGKUP VISTA DIBELAKANGNYA SEHINGGA ENTRANCE LEBIH TERFOKUS



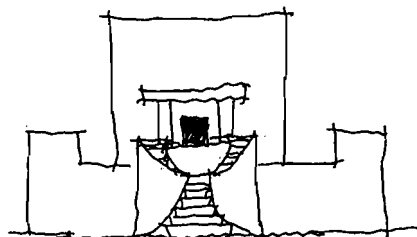
MEMBUAT JALAN MENELUS DENGAN PELINGKUP VISTA DIBELAKANGNYA



KOMBINASI KEDUANYA



TANGGA LURUS



TANGGA DENGAN PERCABANGAN

2. Detil facade bangunan

Narasi sejarah :

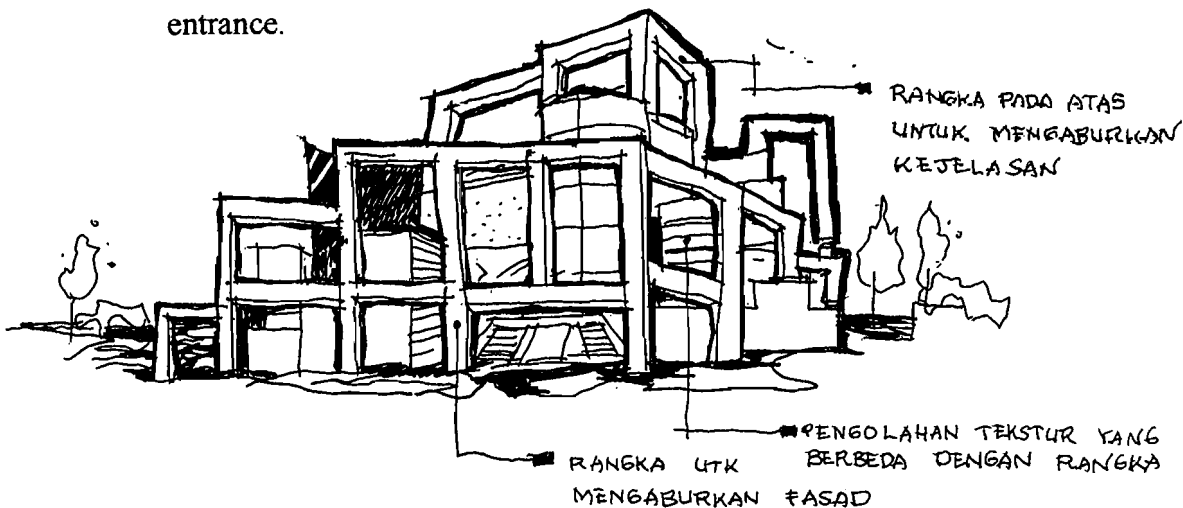
Bentuk negara indonesia sebagai sesuatu yang belum jelas prediksinya akan menjadi seperti apa, tetapi keinginan untuk membentuk satu negara amatlah kuat. Satu – satunya kejelasan adalah ketika keinginan merdeka yang ditunjang oleh kemauan yang kuat dan mampu melahirkan kemerdekaan. Ada suatu kejelasan ketika akan membentuk suatu negara , tetapi format dan hasilnya masih merupakan suatu ketidakjelasan

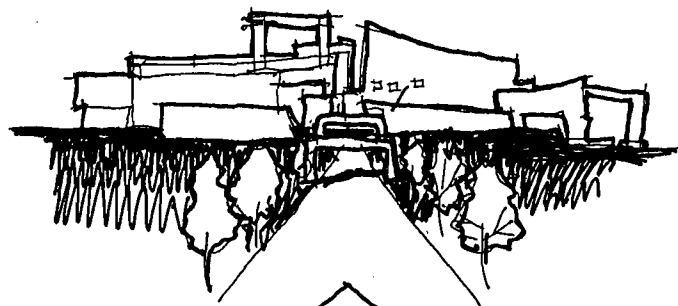
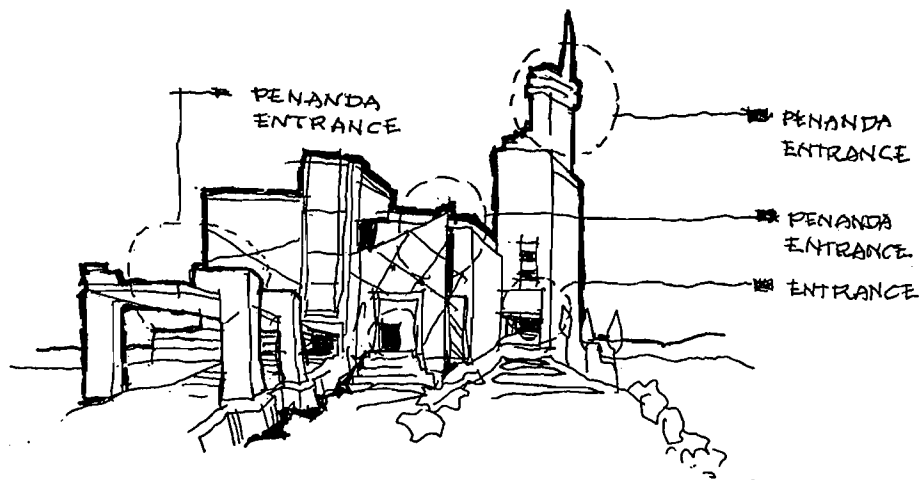
Ide desain :

Fasad bangunan diarahkan untuk mencapai suatu ketidakjelasan dalam suatu kejelasan. Kejelasan dapat terbentuk ketika fasad bangunan langsung dapat dikenali. Upaya ketidakjelasan adalah dengan mengaburkan bentuk tersebut, misalnya dengan kerangka dan kolom – kolom didepannya.

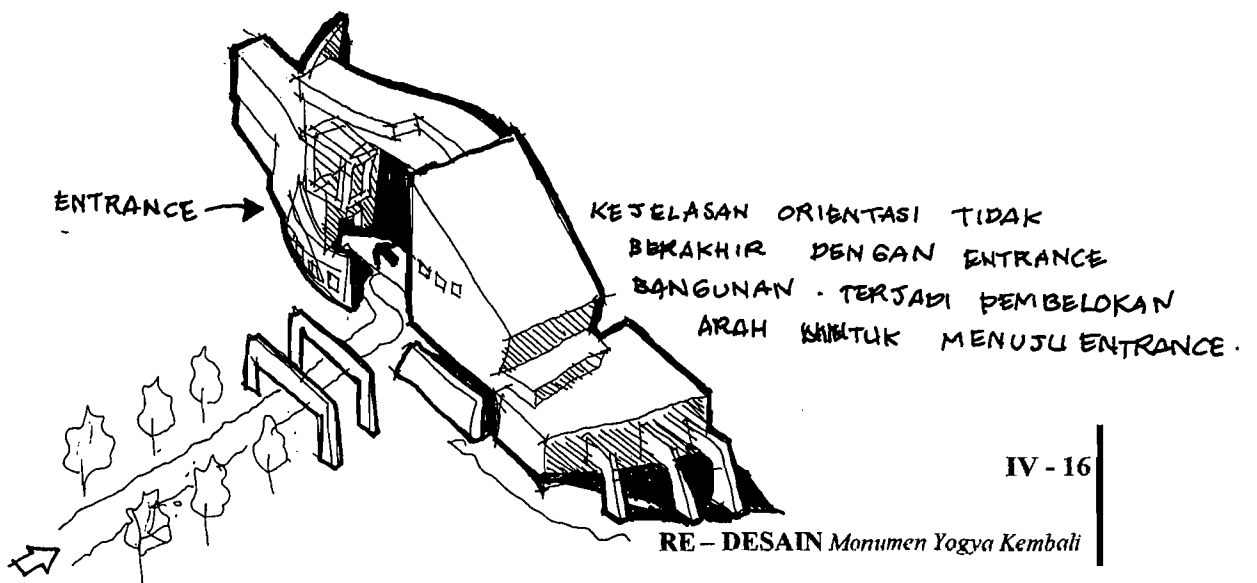
Kejelasan lain terbentuk ketika penegasan “pintu” atau entrance dapat dikenali dengan mudah, maka ketidakjelasan akan terjadi jika elemen – elemen penjelas tersebut ada terlalu banyak.

Kejelasan lain adalah ketika satu orientasi yang jelas menuju satu titik pada bangunan digunakan untuk menempatkan entrance bangunan. Maka ketidakjelasan yang ada adalah dengan penempatan entrance ditempat lain, sedang orientasi yang kuat diarahkan pada bidang bangunan yang tampak seperti entrance.





↑
KEJELASAN MENUJU 1. TITIK,
BIASA DI GUNAKAN UNTUK MENGUATKAN
ENTRANCE



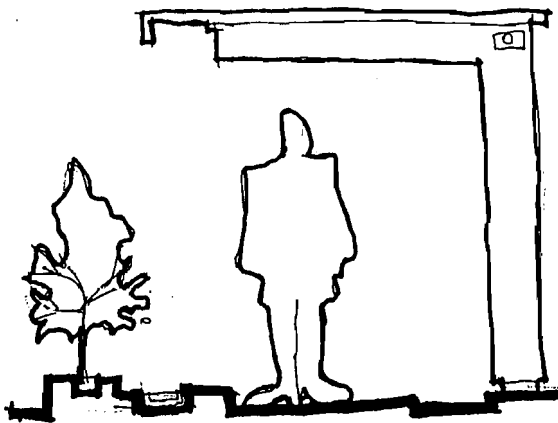
3. Detil plaza dan open space

Narasi sejarah :

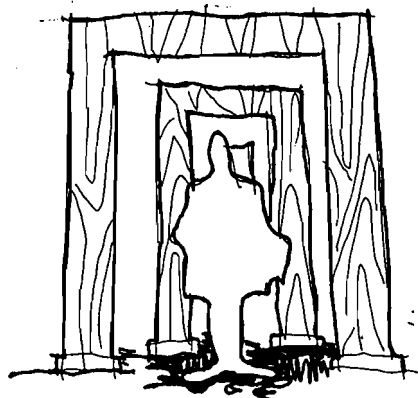
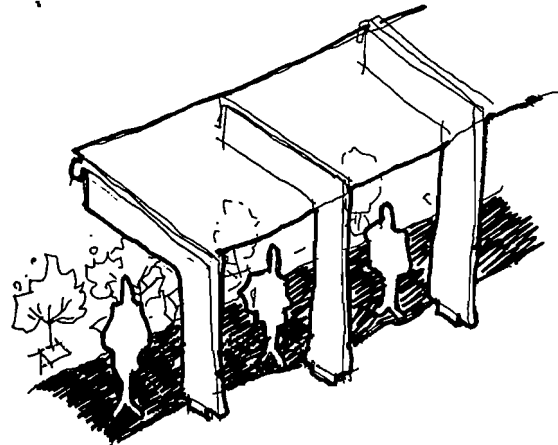
Kemerdekaan yang membawa kebebasan melangkah dengan tidak adanya pengarah yang jelas / penentuan sikap yang independen sebagai satu bangsa sekaligus kesimpangsiuran arah ketika berbagai kepentingan berperan didalamnya dan tidak mampu menghasilkan satu kesepakatan.

Ide desain :

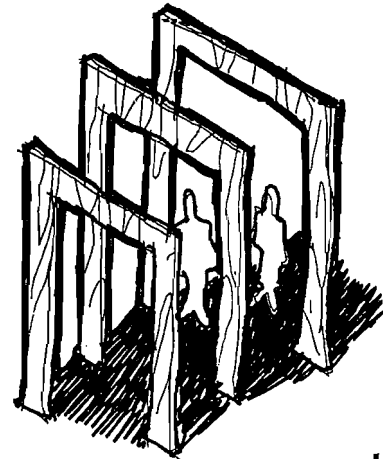
Perancangan detil elemen pengarah sirkulasi sebagai cara untuk memberi pengarah dan membebaskan ruang terbuka tanpa elemen pengarah . Pada pengarah yang memang ingin dilakukan, yaitu pada plaza didepan entrance, penekanan arah dimunculkan sedemikian rupa untuk memaksa orientasi audience. Pada ketidakjelasan yang ingin dilakukan, elemen - elemen penjelas tersebut dikomposisikan untuk justru saling menonjolkan pengarahannya sendiri, sehingga menimbulkan kebingungan.



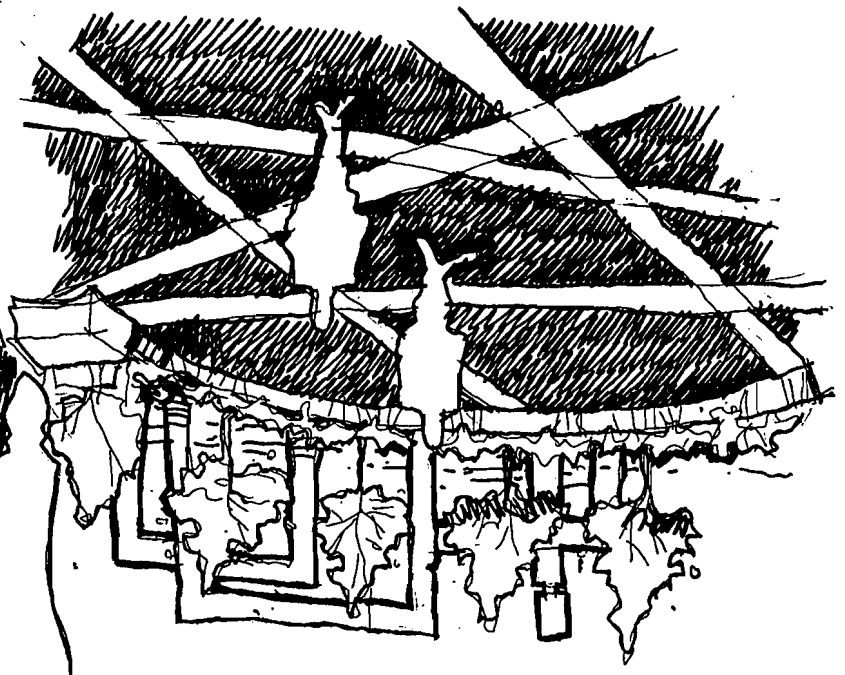
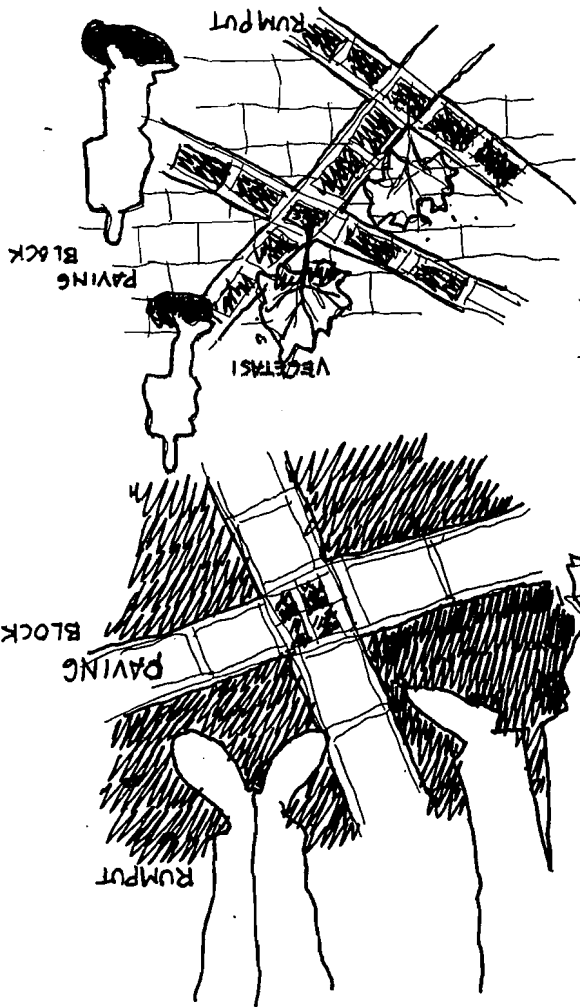
ELEMEN PENGARAH BERUPA TIANG-ATAP & VEGETASI



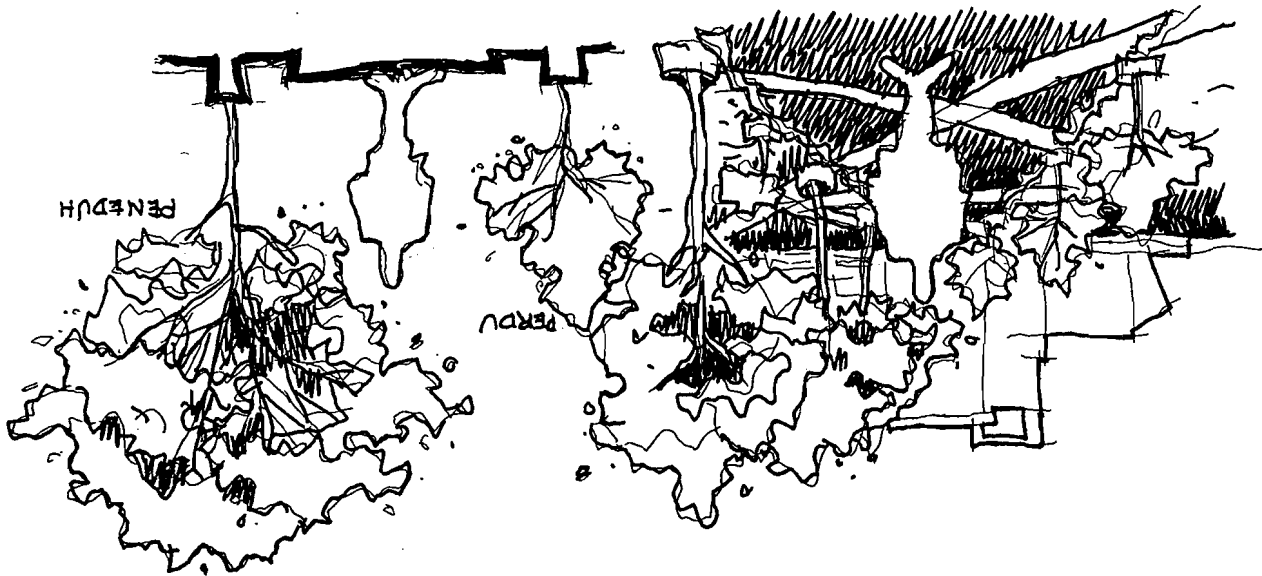
ELEMEN PENGARAH BERUPA PORTAL



ELEMEN PENGARAH BERUPA POLA PERKIRASAN LANDSCAPE.



ELEMEN PENGARAH BERUPA VEGETASI



4. Detil R. Graha garbha

Narasi sejarah :

Peristiwa – peristiwa yang terjadi berjalan linear dan pemahaman akan sejarah kadang menuntut pemahaman akan linearitas dan urutan peristiwa tersebut.

Perenungan tentang sejarah yang dilakukan dengan menggambarkan cuplikan – cuplikan peristiwa dalam relief.

Ruang graha garbha adalah ruang perenungan yang bertujuan sebagai tempat mengingat para pahlawan yang gugur dan arti dari perjuangan selama ini.

Perulangan pada masa berikutnya selalu terjadi, ketika kemerdekaan baru dihadapkan dengan kesimpangsiuran baru.

Ide desain :

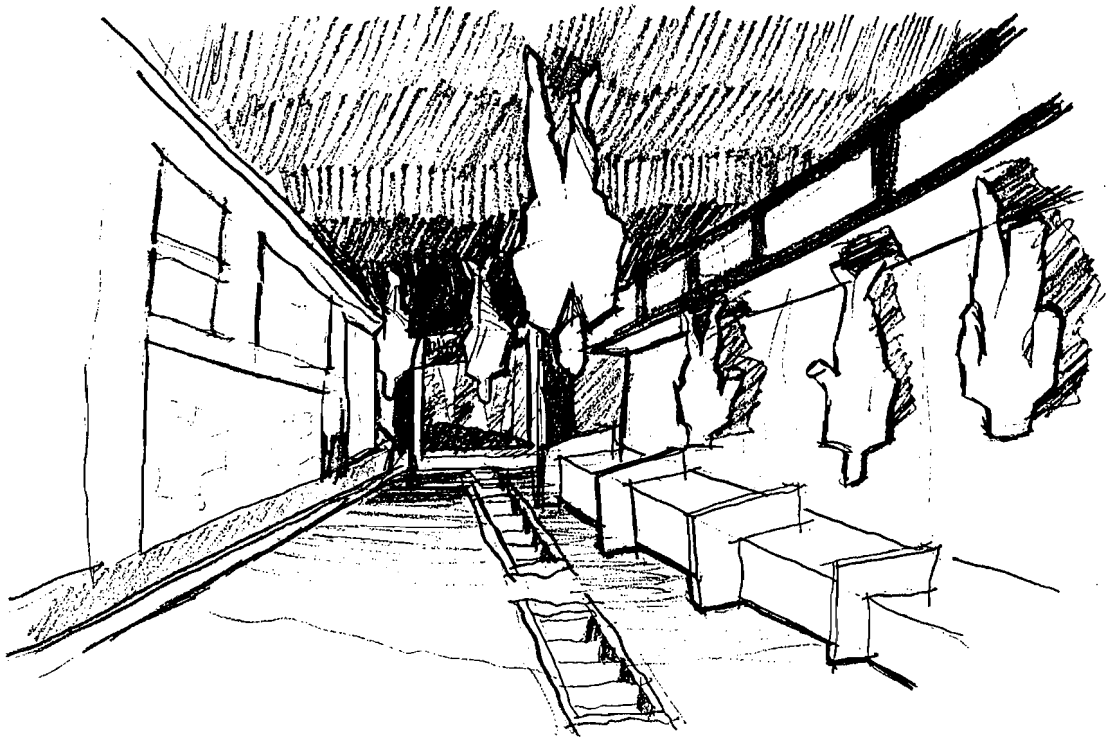
Ruang graha garbha adalah suatu ruang memanjang untuk mengakomodasi linearitas dan urutan dari peristiwa – peristiwa sejarah.

Peristiwa –peristiwa digambarkan dalam relief yang ada dan disusun sesuai urutan peristiwanya dalam ruang graha garbha . kualitas ruang graha garbha sebagai ruang perenungan dipertahankan dengan pengaturan kuantitas cahaya yang minimal .

Secara kontras, ketertutupan ruang tersebut akan berakhir dengan keterbukaan ruang luar dengan ketidak teraturan dan kesimpangsiuran arah dari pengolahan elemen – elemen pembentuknya.

Efek perenungan akan korban dalam perjuangan digambarkan dengan menempatkan nama pahlawan yang gugur didalam ruang tersebut dan menempatkan patung – patung sebagai representasi dari pejuang.

KUANG GRAHA GARBHA



DAFTAR PUSTAKA

1. Neufert, Ernest, 1997, Data arsitek
2. Chiara, Joseph de, 1990, Time saver standart for building types 3rd edition, Mc. Graw publishing company
3. Broadbent, Geoffrey, Bunt, Richard , Jencks, Charles , 1980, Signs, Symbols, and architecture, The Pitman Press, Bath
4. Creighton, Thomas. H, 1962, The architecture of monument, Reinhold
5. Ricklefs, M.C , 1991, Sejarah Indonesia modern, Gadjah Mada University press
6. Goor, J. Van , Zuhdi, Susanto , Salim, Islam , 1997, Aspek-aspek internasional perjuangan kemerdekaan Indonesia
7. Soerjono, R.h , Soetardono , Utami, Sri , 1997 , Sewindu monumen Yogya kembali , Yayasan Monjali kerjasama dengan Pt. Markhawerdhi Legalindo Yogyakarta
8. Utami, Sri , Sugito, Benny , Prawono, Yudi , 2000, Buku petunjuk koleksi monumen Yogya kembali , Badan pengelola monumen Yogya kembali
9. Ockman, Joan , 1993, Architecture culture 1943-1968 a documentary anthology , Columbia University Graduate school of architecture, planning and preservation
10. Tedjo, Wondo Bismo , Peran, kesan dan pesan dalam arsitektur.