

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Judul Perancangan

Perancangan Museum Sejarah Kota Cirebon dengan Pendekatan Adaptive ReUse Dan Infill Desain Pada Gedung Cipta Niaga

- **Museum** : Pengertian Museum menurut International Council of Museums (Eleventh General Assembly of ICOM, Copenhagen, 14 June 1974) yaitu : Museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, dengan sifat terbuka dengan cara melakukan usaha pengoleksian, mengkonservasi, meriset, mengkomunikasikan, dan memamerkan benda nyata kepada masyarakat untuk kebutuhan studi, pendidikan, dan kesenangan. Karena itu ia bisa menjadi bahan studi oleh kalangan akademis, dokumentasi kekhasan masyarakat tertentu, ataupun dokumentasi dan pemikiran imajinatif di masa depan.
- **Sejarah** : Sejarah, babad, hikayat, riwayat, atau tambo dalam bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau Adapun ilmu sejarah adalah ilmu yang digunakan untuk mempelajari peristiwa penting masa lalu manusia. Pengetahuan sejarah meliputi pengetahuan akan kejadian-kejadian yang sudah lampau serta pengetahuan akan cara berpikir secara historis.(Estiyarini.E).
- **Adaptive Re-Use** : Adaptive re-use merupakan salah satu cara dalam upaya konservasi bangunan. Secara umum adaptive re-use dilakukan sebagai alternatif untuk melindungi dan menjaga bangunan bersejarah dengan Langkah mengalihkan fungsi lama menjadi fungsi baru yang bermanfaat bagi masyarakat sekitar maupun kawasan itu sendiri. sendiri (R, Sofiana , A.W. Purwantiasning, Anisa, 2014, h 2).
- **Infill Desain** : T, Kwanda (2004) mengemukakan Infill design adalah pembangunan bangunan-bangunan baru bermulti fungsi yang sesuai dengan

kebutuhan masa kini dengan kepadatan yang tinggi pada lahan atau bangunan di kawasan kota yang padat dan diharapkan dapat menghidupkan kawasan atau bangunan.

- **Gedung Cipta Niaga :** Gedung ini dibangun pada tahun 1911, oleh Internationale Crediet en Handelsvereniging Rotterdam, sebuah perusahaan besar milik Belanda dalam bidang Ekspor-impor.

Perancangan Museum Sejarah Kota Cirebon dengan Pendekatan Adaptive Re Use Dan Infill Desain Pada Gedung Cipta Niaga adalah perancangan sebuah museum sejarah yang berada pada kawasan Lemahwungkuk sebagai tempat mengumpulkan, mendokumentasi, melindungi, memamerkan, mengajarkan kesenian-kesenian dan kebudayaan Cirebon bagi wisatawan. Serta menjadikan museum ini sebagai integration point bagi agent agent urban yang ada di kawasan ini. Namun juga memiliki fungsi edukasi sejarah yang dapat di terima oleh wisatawan berdasarkan kebudayaan yang meliputi kesenian yang ada di Kota Cirebon.

1.2 Latar Belakang

Kota Cirebon merupakan kota yang memegang peranan cukup penting di masa kerajaan maupun di era kolonial Belanda. Pada era kerajaan kota Cirebon yang berada di Pantai utara menjadi jalur perdagangan yang sangat ramai, sehingga banyak pendatang yang datang ke kota Cirebon untuk urusan perdagangan dan banyak diantara pendatang itu menikah dengan warga lokal dan menetap di kota Cirebon. Sampai saat ini kota Cirebon masih ditempati keturunan dari etnis etnis pendatang tersebut khususnya kawasan Lemawungkuk yang di tempati oleh keturunan etnis Tionghoa, etnis Arab maupun warga lokal.

Pada masa pemerintahan Belanda kota Cirebon tetap memiliki peranan penting, Itu terlihat dari begitu banyaknya bangunan peninggalan Belanda di Kota Cirebon , setidaknya ada 21 bangunan peninggalan Belanda. (Disporbudpar). Bangunan-bangunan kuno berarsitektur khas itu tersebar di beberapa wilayah. Sebaran terbanyak ada di Kecamatan Lemahwungkuk. Di wilayah ini, gedung-gedung peninggalan Belanda masih berdiri kokoh. Beberapa di antaranya masih berfungsi sebagai gedung perkantoran. Keberadaan gedung-gedung tersebut memberi gambaran jelas bahwa sejak era Kolonial Belanda, kawasan Lemahwungkuk sudah menjadi pusat perekonomian Kota Cirebon (Disporbudpar).

Kawasan Lemahwungkuk ini sendiri merupakan kawasan kota tua karena di kawasan ini kita dapat menemui bangunan – bangunan yang memiliki gaya colonial (A. A. Muhamad, 2007). Namun perkembangan bangunan modern saat ini semakin pesat beriringan dengan bertumbuhnya perkembangan jaman.

Hal ini menyebabkan terlupakannya bangunan bersejarah yang memiliki nilai historis dan kultural sangat tinggi, sehingga menyebabkan kurangnya kesadaran untuk melestarikan

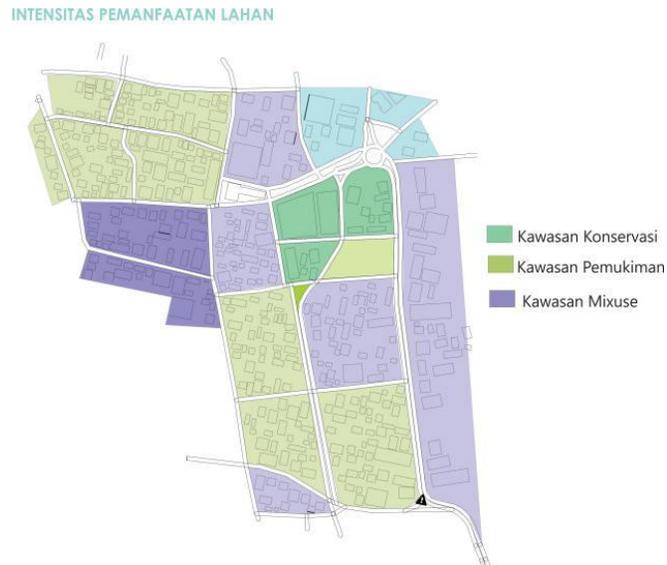
bangunan bersejarah yang masih berdiri di Cirebon sebagai saksi nyata dari kayanya budaya kota ini. Akan tetapi sejarah di balik berdirinya gedung-gedung kuno dan kebudayaan yang ada di Cirebon sudah tidak akrab lagi di telinga masyarakat Kota Cirebon. Terlebih lagi kota Cirebon belum memiliki museum kota yang menjadi sarana masyarakat untuk melihat dan mendapatkan informasi akan nilai historis dan kultural dari kota ini.

Gedung Cipta Niaga yang awalnya memiliki nama *Internationale Crediet en Handelsvereeniging* “Rotterdam” merupakan salah satu bangunan cagar budaya yang berada di Kota Cirebon. Gedung ini berada di Jl. Yos Sudarso No.10, Cirebon. Gedung ini merupakan sebuah bangunan bertingkat dua, berbentuk kotak simetris kiri kanan dan di bagian tengahnya terdapat menara yang menonjol ke atas, dan di setiap pucuk bangunan terdapat konstruksi mengerucut seperti ujung anak panah.

Jika dilihat dari segi visual bangunan dari luar bangunan ini memiliki gaya bangunan artdeco yang merupakan ciri dari bangsa Belanda. Hingga saat ini, kondisi gedung Cipta Niaga dan di kawasan Lemahwungkuk Cirebon cenderung kurang terawat dan butuh beberapa perbaikan dan pergantian fungsi bangunan agar lebih menonjolkan keistimewanya tanpa mengurangi karakteristik dan estetika murni bangunan kolonial. Maka dari itu, diperlukan usaha-usaha pelestarian yang lebih terperinci guna menjaga keaslian bangunan dan mengembangkan Gedung Cipta Niaga sebagai warisan bangunan kolonial yang terlindungi sesuai dengan prinsip konservasi bangunan.

Oleh sebab itu pada Proyek Akhir Sarjana ini penulis ingin menjadikan bangunan tersebut menjadi museum Sejarah yang digunakan untuk sarana informasi dan pengetahuan meliputi sejarah, kebudayaan maupun kesenian yang ada di Cirebon. Adapun konsep desainnya sendiri adalah dengan menggunakan konsep konservasi bangunan yaitu *adaptive reuse dan infill desain* untuk mempertahankan keaslian bangunan dan memberikan citra kawasan kota tua di kawasan Lemahwungkuk Cirebon.

Profil Kawasan



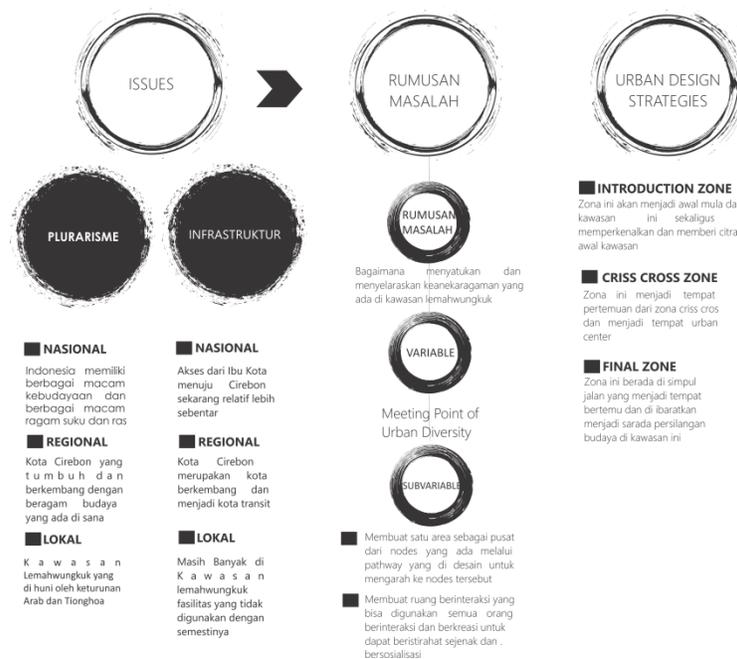
Gambar 1.1. Gambar Mapping Kawasan Lemahwungkuk

Sumber : A, A, Muhamad. 2017

Kecamatan Lemahwungkuk merupakan salah satu kawasan kota tua yang berada di Indonesia tepatnya berada di Kota Cirebon Jawa Barat. Kawasan ini merupakan central ekonomi maupun kegiatan yang ada di Kota Cirebon, dari zaman dahulu hingga sekarang terbukti masih banyak nya peninggalan- peninggalan bangsa colonial



Gambar 1.2. Gedung Cipta Niaga
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2018



Gambar 1.3. Peta Permasalahan Kawasan
Sumber : A, A, Muhamad. 2017

LemahWungkuk Sebuah wilayah di Cirebon dikenal kawasan kota tua,kawasan ini punya sejarah panjang yang menarik ditelusuri. Cirebon dikenal memiliki ragam tradisi dan budaya. Dalam sejarahnya Cirebon dibangun oleh sejumlah suku dan etnis.Selain Jawa dan Sunda, etnis Tionghoa dan Arab pun memiliki peran. Salah satu buktinya adalah kehadiran Kampung Arab di Cirebon, tepatnya di Kelurahan Panjunan, Kecamatan Lemahwungkuk,Kota Cirebon Selain Plered, wilayah kampung pecinan di Jamblangjuga terbilang sudah berusia 600 tahun lebih. Hal itu antaran dulu kawasan Jamblang menjadi jalur perdagangan warga Tionghoa dengan memakai perahu melalui sungai yang bermuara di Celancang.Situasi berubah, tatkala pusat pemerintahandirikan di wilayah Lemahwungkuk. Saat itu berdiri Kasultanan Cirebon oleh Sunan Gunung Ja. Parawarga pendatang kemudian mulai mendirikan pemukiman di wilayah itu. ([http://ww .radarcirebon.com/sejarah-wargga-onghoa-di-cebon3-sudah-ada-sebelum-ceng-ho.html](http://ww.radarcirebon.com/sejarah-wargga-onghoa-di-cebon3-sudah-ada-sebelum-ceng-ho.html))

Selain pendatang dari etnis Tionghoa, warga Arab juga turut berperan mengembangkan Cirebon, baik dari segi ekonomi maupun sosial masyarakat. Salahsatu jejak keberadaan komunitas keturunan Arab diCirebon berada di Panjunan, Kelurahan Lemahwungkuk.

1.3 Rumusan Masalah

1.3.1 Permasalahan Umum

Bagaimana merancang museum sejarah yang mampu mewadahi sejarah Kota Cirebon sebagai melting pot maupun kebudayaan yang dimiliki Kota Cirebon dengan pendekatan Infill Design dan adaptive reuse ?

1.3.2 Permasalahan Khusus

- Bagaimana merancang desain Interior yang dapat mempresentasikan kebudayaan yang ada ?
- Bagaiman memberi impresi ruang lemahwungkuk sebagai melting pot.
- Bagaimana merancang museum sejarah yang interaktif dengan pengunjung

1.4 Tujuan Dan Sasaran

1.4.1 Tujuan

1. Merancang sebuah museum untuk mewadahi sejarah dan kebudayaan yang ada di kota Cirebon
2. Menjadikan Museum ini menjadi Integration point antara etnis-etnis urban di kawasan Lemahwungkuk.
3. Merancang ruang yang dapat memberi impresi ruang kepada pengunjung yang datang.
4. Merancang museum sejarah yang interaktif

1.4.2 Sasaran

1. Mampu merancang museum sejarah yang menjadi integration point di kawasan Lemahwungkuk.
2. Mampu merancang museum sejarah yang menerapkan prinsip Adaptive Reuse dan Infill Design.

1.5 Lingkup Perancangan

15.1 Materi Studi

A. Lingkup Studi

Perencanaan museum sejarah di Kelurahan Lemahwungkuk Cirebon

B. Lingkup Spatial

Bagian-bagian obyek studi yang akan di olah sebagai penekanan studi adalah penambahan fungsi bangunan tanpa merusak bangunan yang sudah ada dan layout ruang

1.5.2 Pendekatan Perancangan

- Pendekatan Adaptive Reuse

Pendekatan yang di pakai ini digunakan dalam rangka memberi kebaruan pada bangunan tanpa merusak nilai historis dari bangunan itu sendiri.

- Pendekatan Infill Desain

Perdekatan perancangan Infill Desain memiliki dua bagian elemen inti yaitu proporsi fasad dan komposisi massa bangunan

- Pendekatan melalui kajian Tapak Dan Lingkungan
Pendekatan ini perlu dilakukan analisis pemilihan lokasi site dan analisis tapak yang terpilih yang akan digunakan dengan lingkungan sekitar

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data digunakan untuk mengumpulkan Informasi / data yang berkaitan dengan dengan tugas akhir ini, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah

1.6.1 Data Primer

1. Survey

Dilakukan pada Gedung Cipta Niaga dengan cara observasi di lapangan yaitu berupa pengamatan pola ruang bangunan serta kondisi fisik bangunan meliputi struktur , ragam hias maupun fasade bangunan.

2. Dokumentasi

Dilakukan dengan cara dokumentasi foto bangunan Gedung Cipta Niaga yang memiliki keunikan tersendiri

1.6.2 Data Sekunder

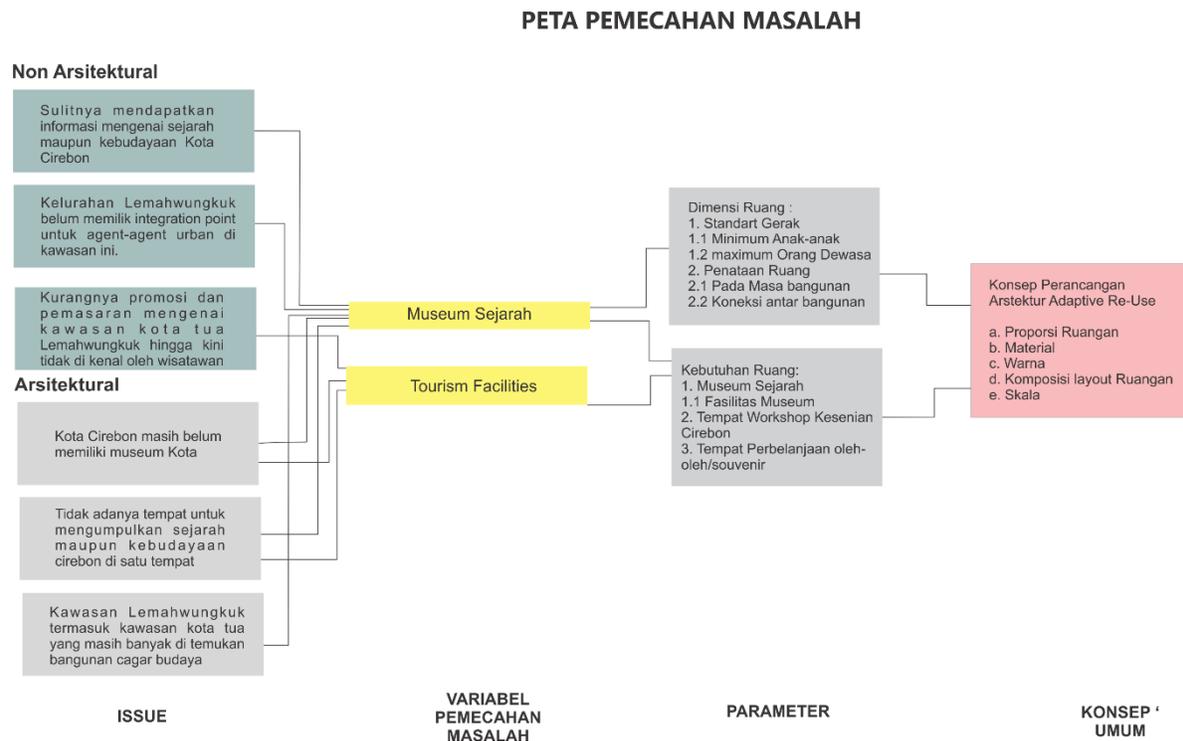
1. Studi Literatur

Lingkup studi literatur terkait tentang Museum dari aspek pola ruang museum meliputi pembagian zoning museum , bentukan gaya colonial .dari Bersumber dari buku-buku literatur yang berkaitan, jurnal, penelitian, serta makalah lainnya.

2. Studi Kasus

Studi kasus didapatkan dengan mengkaji secara langsung maupun tidak langsung permasalahan, terutama pada pola ruang di dalam museum meliputi pembagian layout museum , kebutuhan ruang museum .

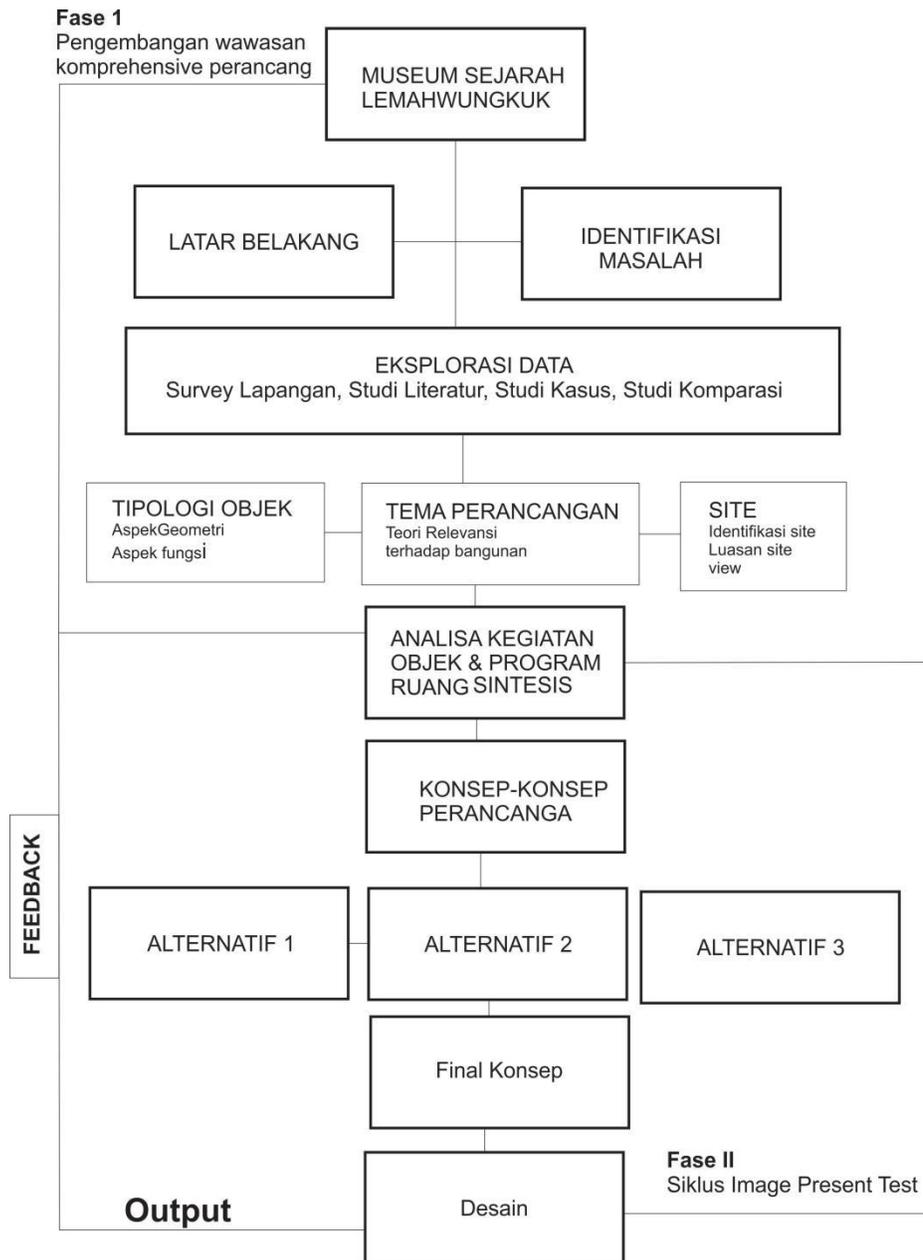
1.6 Peta Pemecahan Masalah



Gambar 1.4. Peta Permasalahan

Sumber : Olahan Penulis 2018

1.7 Kerangka Berpikir



Gambar 1.5. Peta Kerangka Berpikir

Sumber : Olahan Penulis 2018

1.8 Keaslian Penulis

Beberapa laporan penelitian yang memiliki fungsi bangunan dan pendekatan serupa telah dilakukan namun terdapat beberapa perbedaan yang menjadi keunikan laporan penelitian penulis. Beberapa laporan penelitian yang sudah ada dan ditemukan penulis antara lain :

MUSEUM BATIK DI KABUPATEN CIREBON

Penulis : Tri Abdi Budiana

Tahun Terbit : 2013 (Sekolah Tinggi Teknik Cirebon)

Penekanan :Arsitektur Hybrid

Perbedaan : Pada tugas akhir ini penulis merancang sebuah museum yang mampu mempertahankan dan memperlihatkan batik khas Cirebon sebagai peninggalan warisan budaya dengan pendekatan Arsitektur hybrid yang menggabungkan arsitektur modern dengan arsitektur vernacular setempat, sedangkan pada perancangan museum Sejarah Cirebon dengan pendekatan adaptive re use dan menggabungkan 2 bangunan cagar budaya yang sudah ada.

MUSEUM PERAK KOTAGEDE

Penulis : Fitru Adi Saputro

Tahun Terbit : 2012 (Universitas Islam Indonesia)

Penekanan : Adaptive Reuse Bangunan Rumah Kalang Bekas Wisma Proyodanan

Perbedaan : Pada tugas akhir ini penulis merancang sebuah museum yang mampu mempertahankan kerajinan perak sebagai peninggalan warisan budaya dengan menerapkan pendekatan Adaptive Reuse pada kalang bekas Wisma Proyodanan, sedangkan pada perancangan museum Sejarah Cirebon dengan pendekatan adaptive re use dan menggabungkan 2 bangunan cagar budaya yang sudah ada.

MUSEUM TERPADU FOTOGRAFI DI SEMARANG

Penulis : Erdi Zulfi

Tahun Terbit : 2017 (Universitas Islam Indonesia)

Penekanan : Penerapan Segmen Pencahayaan Alami

Perbedaan : Pada tugas akhir ini penulis melakukan perancangan dengan Bangunan ini dirancang dengan menerapkan segmen – segmen tertentu terkait penggunaan pencahayaan alami ke dalam museum untuk memberikan pengalaman eksplorasi ruang terhadap setiap segmen yang diterapkan kepada pengunjung. Sedangkan pada perancangan museum Sejarah Cirebon dengan pendekatan adaptive re use sehingga pada museum sejarah Cirebon pencahayaannya lebih menggunakan artificial.

MUSEUM TEKSTIL NUSANTARA DENGAN PENDEKATAN PEMANFAATAN BANGUNAN CAGAR BUDAYA (ADAPTIVE REUSE) DI YOGYAKARTA

Penulis : Ciptaningsing

Tahun Terbit : 2017 (Universitas Gajah Mada)

Penekanan : Adaptive Reuse

Perbedaan : Pada tugas akhir ini penulis melakukan perancangan dengan pendekatan Adaptive reuse guna mempertahankan citra bangunan bersejarah , Perbedaan dengan perancangan yang saya buat terletak pada lokasi dan bangunan yang menjadi tempat pendekatan adaptive reuse di laksanakan.

Keempat karya diatas merupakan karya-karya dengan fungsi bangunan yang hampir serupa namun memiliki pendekatan yang berbeda dengan karya penulis. Karya-karya ini menjadi bukti bahwa karya penulis benar-benar baru dan tidak memiliki kesamaan judul maupun pendekatan dengan karya-karya sebelumnya.