

Payakumbuh Naratif Memorial Park Dengan Pendekatan Arsitektur Analogi Romantika di Payakumbuh

Dandi Najunda Putra¹⁾

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Bung Hatta
dandinajunda@gmail.com,

Al Busyra Fuadi²⁾

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Bung Hatta
albusyrafuadi@bunghatta.ac.id

Ariyati³⁾

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Bung Hatta ariyati@bunghatta.ac.id

ABSTRAK

Memorial Park berfungsi sebagai tempat untuk mengenang, mengingat, dan memelihara kenangan tentang peristiwa sejarah masa lalu. *Memorial Park* terdiri dari kombinasi ruang dalam dan luar. Gabungan dari tempat tempat ini membantu melestarikan ingatan kolektif dan memberikan pengetahuan sejarah kepada generasi mendatang dengan menyediakan ruang untuk mengingat dan merefleksikan masa lalu. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif dan deskriptif terhadap berbagai preseden desain serta kondisi eksisting kawasan penelitian. Tujuan dari penelitian perancangan ini adalah untuk menciptakan sebuah *landmark* di kota Payakumbuh dan menunjukkan kenyataan bahwa kota Payakumbuh memiliki kekayaan sejarah panjang dan kompleks, dimana merupakan salah satu kota dengan gejalak terbesar di era Agresi Militer Belanda II. Perancangan *Memorial Park* ini menggunakan tema arsitektur naratif dengan konsep arsitektur analogi romantika yang berperan dalam permainan perancangan elemen ruang seperti bentuk, tekstur, warna dan pencahayaan. Hal ini diciptakan sedemikian rupa untuk menciptakan Kesan “Ruang yang bercerita” dan menghasilkan emosi yang ingin diciptakan pada pengunjung.

Kata Kunci: *Memorial Park*, analogi romantika, arsitektur naratif, sejarah lokal, agresi militer Belanda II, pemerintahan PDRI

ABSTRACT

The *Memorial Park* serves as a place to commemorate, remember, and preserve memories of past historical events. The *Memorial Park* consists of a combination of indoor and outdoor spaces. The combination of these places helps preserve collective memory and provide historical knowledge to future generations by providing a space to remember and reflect on the past. This research was

conducted with a qualitative and descriptive approach to various design precedents and the existing conditions of the research area. The purpose of this design research is to create a landmark in the city of Payakumbuh and show the fact that the city of Payakumbuh has a long and complex historical wealth, which is one of the cities with the greatest turmoil in the era of Dutch Military Aggression II. The design of this Memorial Park uses the theme of narrative architecture with the concept of romantic analogy architecture which plays a role in the design of space elements such as shape, texture, color and lighting. This is created in such a way as to create the impression of “space that tells a story” and produce emotions that want to be created in visitors.

Keyword: *Memorial Park, romantic analogy, narrative architecture, local history, Dutch military aggression II, PDRI government*

PENDAHULUAN

Memorial Park merupakan sebuah tatanan ruang dan tatanan sinergitas antara ruang dalam dan ruang luar yang berfungsi sebagai tempat untuk mengenang, mengingat dan memelihara kenangan tentang sebuah peristiwa sejarah dimasa lalu. Salah satu aspek penting dari *Memorial Park* adalah perannya dalam melestarikan dan memperingati ingatan kolektif. Dalam penerapannya, *memorial park* dapat berperan dalam pengenalan kebudayaan dan sebagai wadah berkegiatan yang mendukung terhadap fungsinya dalam pengenalan kebudayaan [1]. Ruang-ruang ini sering kali mencakup pameran dan pusat pengunjung yang menampilkan artefak sejarah dan narasi yang berkaitan dengan peristiwa atau periode penting dalam sejarah [2]. Dengan menyediakan ruang fisik untuk mengingat dan merefleksikan masa lalu, pusat-pusat ini berkontribusi pada pelestarian memori kolektif dan transmisi pengetahuan sejarah kepada generasi mendatang. Dalam metode penyampaian sebuah sejarah masa lalu dapat dilakukan dengan metode visualisasi. Cara visualisasi dapat diterapkan dengan mengaplikasikan tema arsitektur naratif yang menggandeng konsep arsitektur analogi romantika dalam perancangan ruang dan massa bangunannya. Tema naratif ini membawa pelaku dan pengunjung untuk dapat memaknai setiap rangkaian sajian kata dan kalimat yang direfleksikan kedalam bentuk bangunan dan ruang di dalam sebuah tulisan menjadi sesuatu yang terkesan nyata, [3]. Dalam proses berpikir kreatif, arsitektur analogi dapat digunakan untuk mengaitkan konsep yang berbeda dengan sumbernya. Perancang menggunakan analogi untuk menyampaikan konsep atau ide mereka kepada masyarakat umum. [4]. Penerapan arsitektur analogi romantika dalam penelitian ini diterapkan dengan pengaturan dalam konsep psikologi ruang yang berpengaruh dalam menciptakan pengalaman emosi yang ingin ditimbulkan pada pengunjung. Dalam teori psikologi, desain ruang harus mempertimbangkan bagaimana elemen-elemen seperti lantai, warna, tekstur, dinding, pencahayaan, pola, dan dinding dapat mempengaruhi perasaan, perasaan, pikiran, dan fokus seseorang atau bahkan dapat menghidupkan ingatan tentang peristiwa masa lalu yang bahkan tidak pernah terjadi secara alami [5]

Kota Payakumbuh merupakan sebuah kota yang terletak di Provinsi Sumatera Barat, Indonesia. Kota Payakumbuh terletak di bagian tengah Provinsi Sumatera Barat, tepatnya di dataran tinggi Bukit Barisan. Kota ini berada sekitar 134 kilometer dari ibu kota provinsi, Padang. Sejarah awal Kota Payakumbuh berkaitan dengan wilayah Minangkabau yang kaya

akan warisan budaya dan sejarah. Meskipun tidak sepopuler destinasi pariwisata lainnya di Sumatera Barat seperti Padang atau Bukittinggi, Kota Payakumbuh memiliki potensi pariwisata yang menarik. Terdapat beberapa objek wisata alam, sejarah dan budaya. Sejarah merupakan sebuah refleksi akan kebudayaan dan kehidupan suatu bangsa di masa lampau yang kemudian menjadi bahan pembelajaran untuk kehidupan di masa kini dan di masa yang akan datang [5]. Payakumbuh merupakan kota yang memiliki banyak sejarah diantaranya sejarah kolonial, perlawanan kolonial juga sejarah yang terjadi didalam internal kota itu sendiri. Kekayaan sejarah yang dimiliki kota Payakumbuh dinilai belum dilestarikan dengan cukup baik, dimana upaya pelestarian yang dilakukan terbatas hanya dalam bentuk pendirian monumen penganang atau *membrance wall* yang dijadikan sebagai tempat penjabaran peristiwa sejarah. Hal ini mengakibatkan kota Payakumbuh jarang dikenal sebagai kota perjuangan bagi masyarakat lokal maupun masyarakat luar dari kota Payakumbuh. Diantara Sejarah kota Payakumbuh yang terkenal antara lain adalah Peristiwa Jembatan Ratapan Ibul, Peristiwa Situjuh. Beberapa Perlawanan dan pertahanan terhadap penjajahan dan agresi militer Belanda yang saling terkait pada masa PDRI di Sumatera barat.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melestarikan nilai sejarah dengan perancangan *memorial park* sebagai media yang bisa berbicara mengenai beberapa rentetan cerita sejarah yang populer di kota Payakumbuh, diantaranya peristiwa Situjuh, peristiwa Jembatan Ratapan Ibul, atau rentetan peristiwa pada masa pemerintahan PDRI dan Agresi Militer Belanda II di Sumatera Barat yang terjadi di kota Payakumbuh yang diprakarsai oleh banyak tokoh lokal dan kolonial. Penelitian ini dapat menjadi panduan untuk mendirikan sebuah *landmark* di kota Payakumbuh untuk menjadi pengingat bagi masyarakat lokal dan pengenalan bagi masyarakat luar kota. Penelitian ini dapat bermanfaat untuk menjadi awalan bagi penulis untuk mengembangkan lagi di konsep yang sama di masa yang akan datang. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan pemerintah setempat sebagai salah satu upaya melestarikan nilai sejarah dan nilai budaya lokal yang dimiliki, khususnya di kota Payakumbuh dan Kabupaten Limapuluh Kota.

Arsitektur Analogi romantika adalah cara untuk melihat bagaimana arsitektur dapat memengaruhi perasaan orang yang menggunakan ruang. Perumpamaan romantis ini menunjukkan bagaimana emosi yang terkesan tidak jelas mempengaruhi jiwa, emosi, dan psikis manusia. Akibatnya, individu dapat mengalami perasaan seperti cemas, bahagia, hangat, atau dingin [6]. Arsitek biasanya menggunakan skala monumental, kantilever yang sangat panjang, kontras warna, dan permainan proporsi dalam permainan mereka. Metode arsitektur ini cenderung melebih-lebihkan dan menarik. Analogi romantik memicu reaksi emosional pada si pengamat dengan dua cara: dengan mengacu pada alam, masa lalu, dan tempat-tempat eksotis. digunakan untuk memicu respons indrawi pengamat [7]. Konsep romantisme diterapkan dalam desain dan restorasi arsitektur oleh Eugène Viollet-le-Duc (1814). Ia mengutamakan ekspresi pribadi dan imajinasi dalam rancangan arsitektur. Metode analogi romantika dianggap efektif jika pesan yang disampaikan dan objek yang dianalogikan dapat dipahami oleh semua orang. Oleh karena itu, harus ada benang merah antara suatu

bangunan dengan objek yang memiliki kemiripan dalam hubungan tertentu, untuk menghindari menghindari penyederhanaan dalam Langkah menganalogikan [6].

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam Perencanaan Payakumbuh *Memorial Park* merupakan penelitian dengan metode kualitatif. Pada penelitian ini, peneliti ingin memahami fenomena secara mendalam, mengeksplorasi persepsi, nilai-nilai, dan sikap individu, atau menjelaskan konteks sosial yang kompleks. Dalam hal ini, fenomena dan nilai-nilai yang hendak didalami adalah mengenai peristiwa sejarah era Agresi Militer Belanda II di kota Payakumbuh, dimana terdapat kompleksitas nilai dan persepsi individu. Penelitian kualitatif berfokus pada pemahaman mendalam tentang fenomena yang diteliti. Penelitian ini menggali pengalaman manusia, menjelaskan fenomena sosial dan sejarah yang kompleks, dan memberikan pemahaman mendalam tentang dunia yang kita tinggali. Karakteristik- karakteristik ini membuatnya menjadi alat yang sangat berguna dalam berbagai disiplin ilmu, seperti antropologi, sosiologi, psikologi, dan ilmu sosial lainnya.

a. Jenis Data

Data sejarah dalam penelitian ini adalah rekaman dan sumber informasi yang berasal dari masa lampau yang dapat digunakan untuk memahami peristiwa, perubahan, dan perkembangan yang telah terjadi. Data sejarah dari penelitian ini didapatkan dari instansi kota bersangkutan dan dengan melakukan selancar online. Dalam pengambilan data sejarah, penulis mempertimbangkan beberapa hal :

b. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Penulis dalam observasi melakukan penelitian langsung di lapangan dengan mengamati lokasi perencanaan, yaitu kota Payakumbuh. Dengan mengamati perilaku, peristiwa, existing dan fenomena yang terjadi di lapangan. Dalam penelitian ini, penulis juga melakukan observasi langsung ke lokasi peninggalan dan monumen sejarah yang terdapat di lokasi penelitian.

2. Analisis Dokumen

Dalam hal ini, peneliti melibatkan analisis dokumen tertulis, seperti catatan lapangan, dokumen historis, buku catatan sejarah, laporan perusahaan, atau teks lain yang dapat berhubungan dengan penelitian yang dilakukan.

3. Studi Kasus

Dalam penelitian ini, penulis mengambil data juga melalui analisis studi kasus dan pembahasan mengenai tema dan perencanaan yang diadakan. Peneliti mengambil data dari studi kasus mengenai kriteria *memorial park* atau taman peringatan yang telah ada dan mengadaptasikan dan mengambil nilai yang penting yang ada dan dapat diterapkan pada penelitian dengan lokasi yang berbeda.

c. Teknik Pengolahan Data

Dalam pengolahan data yang bersifat sejarah dan cerita kalam masa lalu, penulis menggunakan metode pengolahan data analisis naratif kualitatif. Dimana data kualitatif dapat dianalisis dalam bentuk naratif. Ini melibatkan penyusunan cerita atau narasi yang

merangkum temuan kunci dari data. Dalam pengolahan data, penulis menjadikan sebuah sifat naratif untuk data yang berhubungan dengan sejarah, dimana data tersebut akan diurutkan berdasarkan latar belakang waktu kejadian, serta untuk menemukan detail dan kejelasan terjadinya suatu peristiwa.

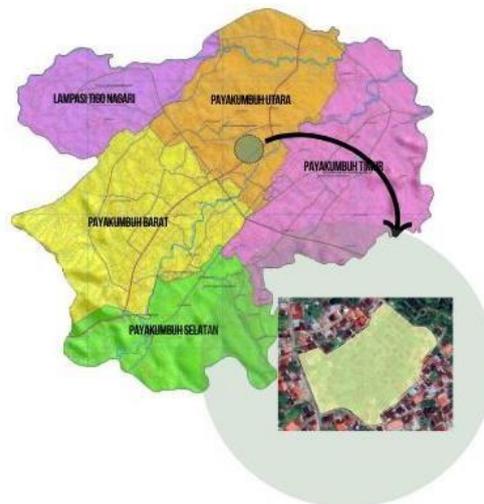
d. Alur Prosedur Penelitian

Rangkaian penelitian ini didasari atas temuan peneliti terhadap isu dan topik yang didapatkan dengan menelaah isu, potensi atau permasalahan yang ada pada daerah tertentu. Isu dan topik yang ditemukan kemudian diperkuat dengan kajian literatur yang dilakukan terhadap penelitian dan sumber bacaan sebelumnya yang relevan terhadap isu dan topik yang ditemukan. Sintesis yang dilakukan antara topik yang ditemukan dan hasil review terhadap literatur yang dilakukan kemudian menghasilkan rumusan permasalahan dan pertanyaan yang timbul dalam penelitian. Hal ini akan menjadi pertimbangan bagi penulis untuk menentukan metode apa yang tepat digunakan dalam penelitian yang akan digunakan sehingga penelitian dapat dilanjutkan dengan pengumpulan dan pengolahan data untuk kemudian hasil dan pembahasan yang dihasilkan disusun ke dalam bentuk laporan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Lokasi dan Kawasan

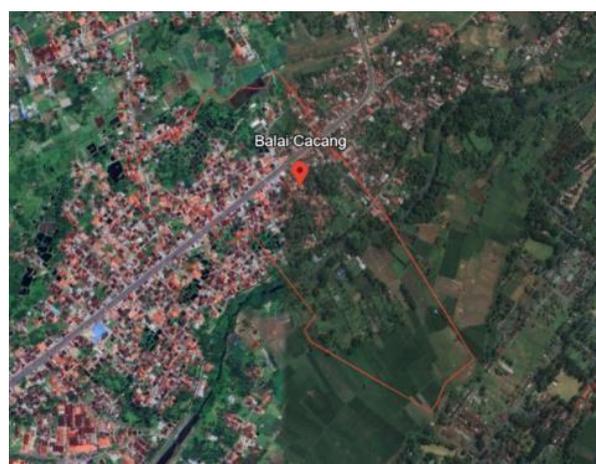
Penelitian ini mengambil lokasi di Balai Cacang, Nagari Koto Nan Gadang, Payakumbuh Utara, Kota Payakumbuh, Sumatera Barat. Kota Payakumbuh merupakan sebuah kota yang terletak di Provinsi Sumatera Barat, tepatnya di kaki Gunung Sago. Timur. Payakumbuh memiliki luas kawasan mencapai 85,22 kilometer persegi.



Gambar 1. Lokasi Penelitian

Sumber : Analisa Pribadi

Secara astronomis, kawasan ini berada di antara $0^{\circ} 2' - 0^{\circ} 6'$ Lintang Selatan dan $100^{\circ} 30' -$



100° 38' Bujur Timur. Secara administratif, Kota Payakumbuh berada dikelilingi oleh Kabupaten Lima Puluh Kota. Kota ini memiliki beberapa potensi seperti di sektor perdagangan dan jasa, pariwisata, pertanian, dan industri. Balai Cacang adalah sebuah kelurahan yang berada di Nagari Koto Nan Gadang, wilayah Kecamatan Payakumbuh Utara, Kota Payakumbuh. Balai Cacang tergabung dalam kelurahan Ikua Koto Di Balai yang merupakan gabungan dari kelurahan Taruko, Pasir, Muaro dan Balai Cacang.

Gambar 2. Balai Cacang, Koto Nan Gadang

Sumber : <https://earth.google.com>

Dengan luas tanah yang dijadikan lokasi penelitian mencapai 17.000m², tapak berbatasan dengan beberapa existing yang ditemui, yaitu :

- Timur : Jalan lingkung dan kebun warga
- Barat : jalan pejuang dan pemukiman warga
- Selatan : Pemukiman warga
- Utara : Jalan dan gang kecil



Gambar 3. Lokasi dan Ukuran Tapak

Sumber : Analisis Penulis

Dari hasil analisis pada elemen tapak dan menemukan beberapa alternatif untuk mrnanggapi permasalahan pada tapak, alternatif ini kemudian digambarkan dalam bentuk sajian diagram untuk menggabungkan beberapa tanggapan yang diberikan dalam bentuk lebih menarik dan detail untuk dipahami. Dari permasalahan yang ditemukan setelah menganalisa tapak, dalam penyelesaiannya difokuskan kepada elemen tapak iklim, view, sirkulasi, vegetasi alamiah dan sirkulasi manusia dan kendaraan.

2. Analisis dan Data Tapak

Analisis tapak dilakukan untuk menemukan dan mengetahui potensi dan karakteristik yang ada pada tapak perancangan penelitian, sehingga perancangan yang dihasilkan dapat sesuai dengan kebutuhan dan dirancang dengan optimal agar sesuai dengan kondisi eksisting tapak.



Gambar 4. Analisis Superimpose

Sumber : Analisis Penulis

1. Iklim

Penulis menanggapi keadaan iklim dengan cara pemecahan massa bangunan dan pengaturan terhadap orientasi bangunan dan bukaan yang diarahkan ke arah timur.

2. View Tapak

Menanggapi view negatif pada tapak dengan menciptakan view positif sendiri di dalam tapak dengan menciptakan fasade dan selubung bangunan yang ikonik dan didukung dengan bukaan dengan bentuk menarik pada bangunan.

3. Utilitas dan Fisik Buatan

Menanggapi kondisi utilitas dan fisik buatan di dalam tapak dengan menciptakan pedestrian dalam tapak dengan bentuk taman aktif dan mengembangkan media pengenangan sejarah yang sudah ada di dalam tapak seperti monumen dan *remembrance wall*.

4. Aksesibilitas dan Sirkulasi

Menanggapi eksisting dengan menciptakan sirkulasi kendaraan satu arah di dalam tapak, dengan entrance masuk dan keluar tapak berada pada ruang jalan yang berbeda. Serta menjadikan area jalan utama tapak sebagai entrance masuk dengan memberikan olahan taman pada area entrance masuk yang berada dekat dengan persimpangan jalan.

5. Fsisik Alami

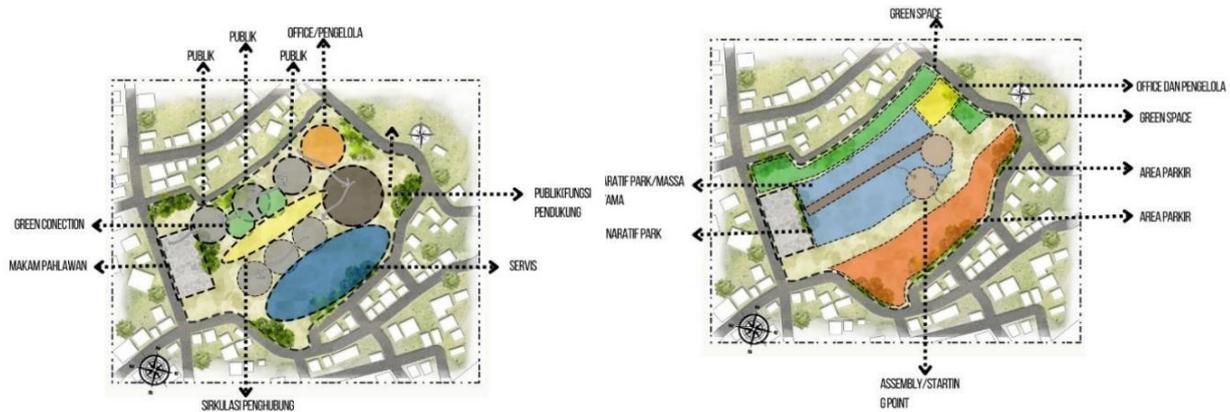
Penulis menanggapi eksisting fisik alami dengan memanfaatkan dan mengembangkan vegetasi alami sebagai pendukung elemen estetika tapak dan menjadi salah satu elemen penting dalam lansekap. Menjadikan perbedaan ketinggian pada tapak sebagai elemen lansekap yang memiliki nilai estetika tersendiri.

6. Kebisingan

Penulis menanggapi keadaan kebisingan di sekitar tapak dengan pengaturan terhadap zona area bangunan yang diatur berdasarkan sifat dan fungsinya. Dimana ruang dengan sifat lebih

privat dan membutuhkan kenyamanan akustik akan dikelompokkan pada area dengan sumber kebisingan rendah.

Dengan melakukan analisis terhadap ruang luar penelitian, penulis dapat menemukan solusi dan langkah yang tepat yang harus dilakukan terhadap perancangan yang direncanakan.



Gambar 5. Zoning Makro

Sumber : Analisi Penulis

Zoning makro menghasilkan konsep pembagian zona pada area tapak yang dikelompokkan berdasarkan sifat dan fungsinya yang terdiri dari fungsi publik, privat dan servis. Pada zoning makro yang penulis hasilkan terlihat pengelompokan zona dengan sifat publik dan servis yang diarahkan ke area pada tapak yang memiliki kebisingan dan kepadatan yang tinggi berbanding terbalik dengan area dengan zona privat. Dengan ini, penulis dapat mengambil tindakan yang sesuai yang akan diterapkan ke dalam bangunan perancangan. Analisis tapak dan ruang luar yang dilakukan juga akan menghasilkan konsep zoning makro yang sesuai dengan fungsi, dan sifat dari ruang yang dibutuhkan beserta perletakannya di dalam tapak yang sudah dianalisis.

3. Analisis Ruang Dalam

Fungsi Utama

Fungsi utama dari taman memorial ini adalah sebagai media dan wadah untuk mengenang, melestarikan dan menjaga nilai-nilai sejarah lokal yang dimiliki kota Payakumbuh. Sejarah lokal yang diambil lebih difokuskan kepada sejarah mengenai perlawanan dan perjuangan penduduk lokal melawan agresi militer Belanda II atau pada era PDRI di Sumbar.

Analisis Kebutuhan Ruang

Didasari atas analisis yang dilakukan terhadap pola aktivitas dan kegiatan pelaku dalam bangunan yang dalam penelitian ini dibagi ke dalam kelompok pengelola bangunan, kelompok acara tahunan kota dan kelompok pelaku dalam museum naratif. Analisa yang dilakukan menghasilkan kebutuhan ruang sebagai berikut:

Tabel 1. Analisis Kebutuhan Ruang

Kelompok Ruang	Nama Ruang	Sifat Ruang
Pengelola Bangunan Museum Naratif	Ruang Kepala Museum	Privat
	Ruang Kuratory dan Koleksi	Privat
	Ruang Leboratorium dan Konservatorium	Privat

	Ruang Kajian Sejarah	Publik
	Ruang Arsip	Publik
	Ruang Staff Operasional dan Teknis	Privat
	Ruang Studio Preparasi	Privat
	Ruang Rapat Internal dan Eksternal	Privat
	Gudang Penyimpanan Sementara	Servis
	Gudang/House Keeping	Servis
	Ruang Istirahat Staff	Privat
	Ruang Keamanan dan CCTV	Semi Privat
	Pusat Informasi	Semi Privat
	Ruang MEP	Servis
	Toilet staff	Servis
	Dapur dan Pantry	Servis
Acara Tahunan Kota	Ruang Terbuka Serba Guna/Medan Nan Bapaneh	Publik
	Ruang Lobby	Publik
	Event Theater	Publik
	Foodcourt/Cafe	Publik
	Exhibition Hall	Publik
	Ruang Workshop	Publik
	Ruang Persiapan	Publik
	Ruang Latihan	Semi Private
	Ruang Wardrobe	Semi Private
	Ruang Rapat dan Pertemuan	Semi Private
	Ruang Preparasi	Semi Private
	Gudang	Servis
	Museum Memorial	Publik
	Taman Bermain Anak	Publik
Pengunjung Naratif Museum		
Museum Naratif	Kedatangan Belanda	Publik
	Pelarian dan Pengasingan	Publik
	Peristiwa Jembatan Ratapan Ibu	Publik
	Perjuangan Gerilya	Publik
	Penyergapan Konvoi Belanda	Publik
	Interogasi dan Penyiksaan	Publik
	Penyerangan Serentak	Publik
	Perkuatan Kekuasaan Belanda	Publik
	Belanda Meninggalkan Kota	Publik

Kebutuhan ruang yang dibutuhkan dapat dikelompokkan menjadi area taman naratif, acara tahunan kota dan kelompok pengelola. Analisis kebutuhan ruang yang sudah dilakukan

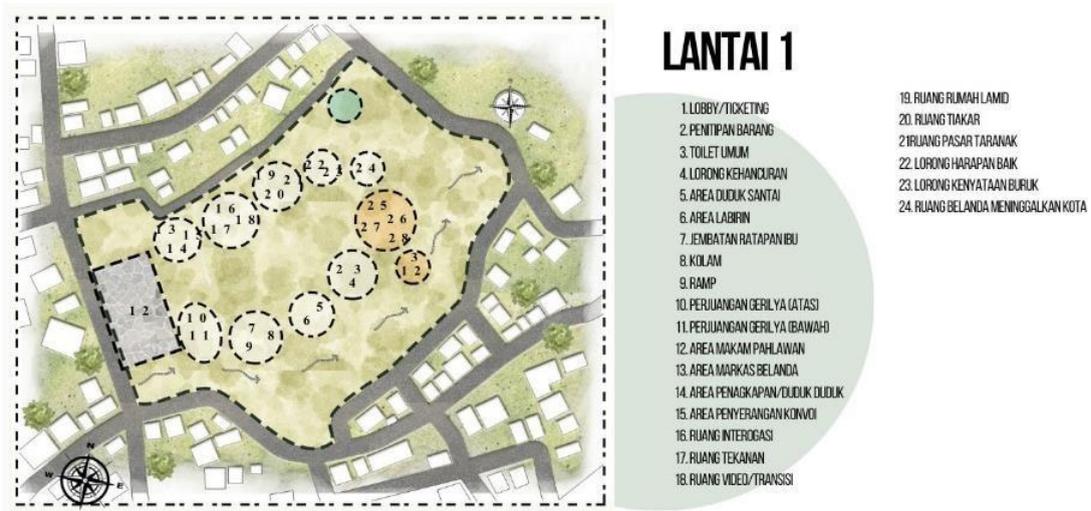
menghasilkan standar minimal ruang yang diperlukan dan dapat direalisasikan ke dalam tapak perencanaan, sehingga apabila dijumlahkan akan menghasilkan kebutuhan luasan tapak penelitian sebagai berikut :

Tabel 2. Total Kebutuhan Ruang

No	Zona Ruang	Besaran Ruang
1	Pengelola <i>Memorial Park</i>	381,11 m ²
2	Naratif memorial	4.804,85 m ²
3	Acara Tahunan Kota	682,16 m ²
4	Area Servis	221 m ²
5	Area Penunjang	218,50 m ²
Total Kebutuhan Ruang		7.306,11 m²
Sirkulasi 40 %		2.522.444 m²
Jumlah Total		9.828,445

Konsep Zoning Mikro

Zoning mikro membagi area pada suatu massa bangunan secara umum yang didasari oleh perbedaan fungsi dan sifat ruang yang telah dianalisis pada bab kebutuhan ruang. Zoning mikro yang dihasilkan menggambarkan bagaimana susunan ruang secara umum pada setiap lantai bangunan.



Gambar 6. Zoning Mikro Lantai 1

Sumber : Analisi Penulis

Area lantai satu pada tapak pada umumnya digunakan sebagai ruang-ruang yang sifatnya publik dan ruang taman naratif yang menjadi satu rangkaian pada area lantai satu di dalam tapak. Pada lantai satu bangunan dalam tapak akan banyak ditemukan fasilitas umum seperti wc umum, penitipan barang, dan area informasi.



Gambar 7. Zoning Mikro Lantai 2

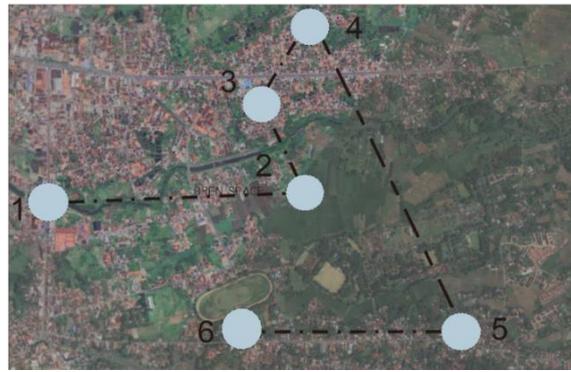
Sumber : Analisis Penulis

Untuk memenuhi kebutuhan ruang yang telah dihasilkan, dibutuhkan massa bangunan yang terdiri dari minimal 2 lantai dengan penzoningan massa bangunan yang didasari atas sifat dan fungsi ruang yang berbeda. Ruang-ruang yang berada pada lantai 2 akan menampung fungsi umum dan pendukung dari taman *Memorial Park* dimana pada lantai 1 akan difungsikan sebagai taman naratif indoor dan outdoor.

4. Konsep Perancangan

Konsep Massa Bangunan

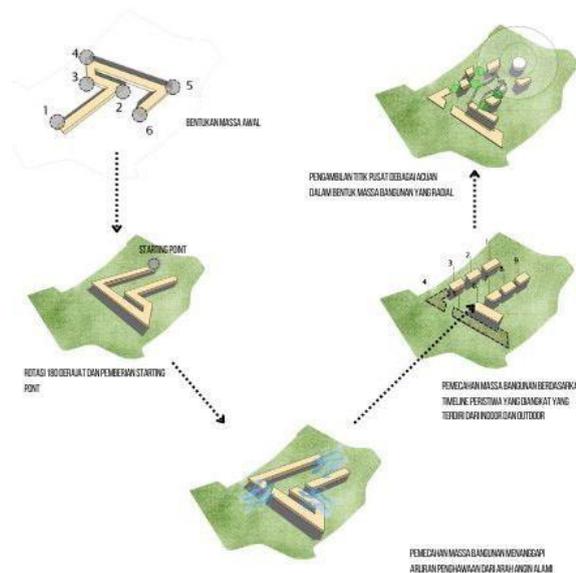
Dalam konsep yang diterapkan di *Payakumbuh Naratif Memorial Park* ini adalah dengan menggunakan massa bangunan sebagai massa bangunan yang dapat bercerita dan menggambarkan suatu objek di massa lalu namun dengan tetap memperhatikan respon dan tanggapan atas elemen tapak yang telah dikaji pada tapak sebelumnya. Berikut adalah tahapan dalam menentukan bentuk dan massa bangunan *Memorial Park* :



Gambar 8. Konsep Massa Bangunan 1

Sumber : Analisis Penulis

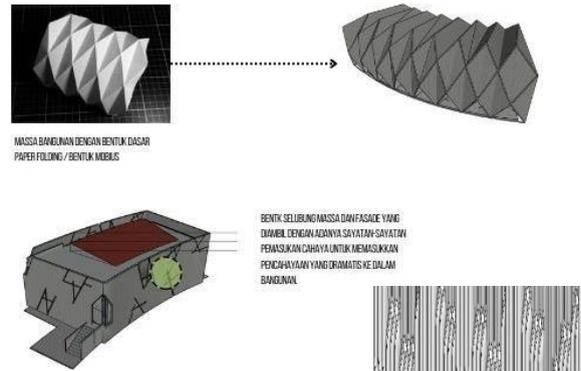
Pengaturan tata massa bangunan diambil dari titik vital terjadinya peristiwa-peristiwa penting yang diangkat yang dihubungkan dalam peta sebarannya. Yang memiliki 6 zona dimana 6 titik dengan notasi lingkaran berwarna biru merupakan titik-titik lokasi penyerangan, penangkapan dan pembantaian yang dilakukan oleh Belanda. Alur yang dihasilkan dengan menghubungkan titik-titik ini akan diadaptasi sebagai bentuk massa dan tata bangunan di *Memorial Park*.



Gambar 9. Konsep Massa Bangunan 2

Sumber : Analisis Penulis

Bentuk dasar massa yang ditemukan dari rangkaian titik vital kejadian peristiwa sejarah penting tersebut kemudian mengalami transformasi dan perubahan mengikuti fungsi, sifat ruang yang dibutuhkan dan pertimbangan terhadap analisis tapak. Proses ini menghasilkan 7 massa bangunan dengan 4 buah merupakan massa bangunan museum naratif dan 5 titik taman outdoor naratif.



Gambar 10. Konsep Massa Bangunan 3

Sumber : Analisis Penulis

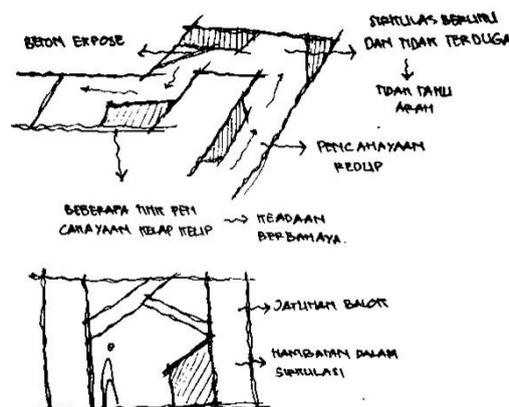
Konsep selubung bangunan yang digunakan dalam penelitian mengambil 3 bentuk, yaitu bentuk mobius, bentuk baja pelintir dan bentuk massa dengan sayatan-sayatan kecil. Pemilihan bentuk ini berdasarkan konsep dan tema yang sudah ditentukan sebelumnya, sehingga menghasilkan pengalaman yang ingin dihasilkan.

Konsep Ruang Dalam

Penerapan konsep ruang dalam didasari oleh setiap tema yang digunakan dalam setiap ruang dalam. Perencanaan *memorial park* ini menerapkan satu tema besar yaitu arsitektur naratif, dengan menggunakan ruang dalam sebagai media untuk bercerita mengenai suatu objek dan peristiwa di masa lalu melalui penerapan yang tepat terhadap karakteristik elemen perancangan ruang yang digunakan pada setiap ruang nya. Dalam konsep ruang dalam ini, elemen ruang dan kaitannya dalam psikologi dan emosi manusia akan digunakan pada setiap ruang-ruang yang menampilkan rentetan peristiwa yang disajikan.

1. Ruang Kehancuran (Interpretasi Kedatangan Kembali Belanda di Kota Payakumbuh)

Bagian ini merefleksikan peristiwa dan suasana saat awal mula datangnya militer Belanda ke kota Payakumbuh pada masa Agresi Militer ke II. Bagian ini menghadirkan bagaimana suasana dan emosi yang penuh ketakutan, dan kecemasan.



Gambar 11 Konsep Ruang Kehancuran

Sumber : Analisis Penulis

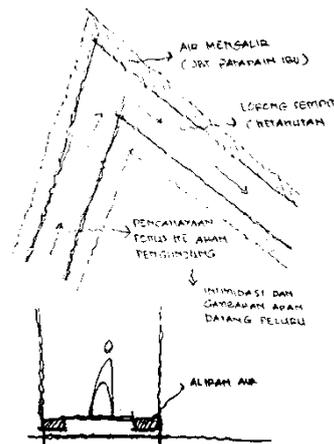
Dengan karakteristik lorong sempit yang berliku dan tidak terduga. Ruang ini diberi elemen-elemen penghambat sirkulasi dan elemen-elemen tak terduga lainnya seperti runtuh balok bangunan yang menggambarkan kerusakan dan kehancuran. Bentuk sirkulasi yang tidak terduga dan berliku menghadirkan perasaan bingung dan tak tahu arah, dan kecemasan dari pengunjung. Pada beberapa titik di sepanjang lorong akan dilengkapi dengan pencahayaan yang kelap-kelip dalam penggambaran situasi yang berbahaya dan keadaan yang tidak aman.

Media :

Konsep system akustik dengan musik latar Langkah kaki prajurit Belanda dan alarm peringatan bahaya. Pencahayaan yang hidup mati menggambarkan keadaan yang mencekam.

1. Ruang Eksekusi (Peristiwa Eksekusi di Jembatan ratapan Ibu)

Menginterpretasikan peristiwa eksekusi pejuang yang sering dilakukan di jembatan Ratapan Ibu. Banyaknya peristiwa pembantaian yang dilakukan di jembatan ini menghasilkan suasana yang kelam dengan emosi penuh duka dan perasaan sedih yang mendalam.



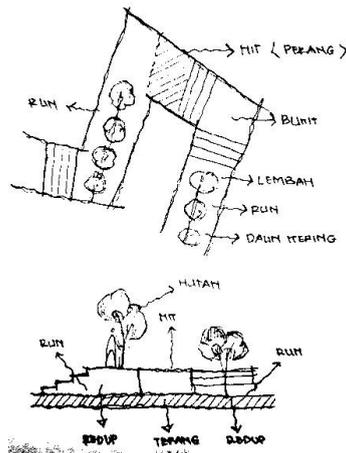
Gambar 12. Konsep Ruang Eksekusi

Sumber : Analisis Penulis

Peristiwa ini secara garis besar diinterpretasikan dengan lorong sempit yang di samping kiri dan kanan nya dialiri arus air yang menghadirkan suasana di tepian sungai. Lorong yang sempit dengan pencahayaan redup ditambah dengan pencahayaan yang terfokus kepada pengunjung menghadirkan perasaan tidak tenang, ketakutan dan perasaan terintimidasi. Pencahayaan yang terfokus ke arah pengunjung juga menginterpretasikan gambaran arah datangnya peluru senapan yang menjadi alat eksekusi Belanda pada masa itu.

2. Ruang Perjuangan Gerilya

Bagian ini menjadi interpretasi dari pergerakan perjuangan gerilya yang dilakukan oleh pejuang lokal di Balai Cacang dan kota Payakumbuh. Gerakan ini digambarkan dalam bentuk tatanan outdoor.



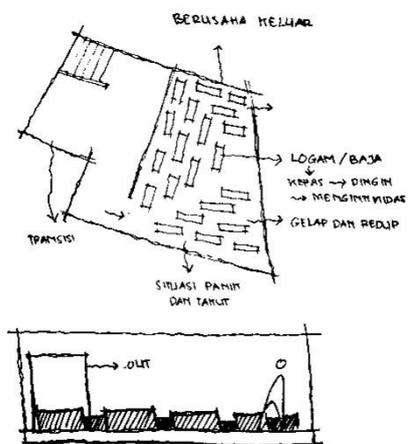
Gambar 13 Konsep Ruang Perjuangan Gerilya

Sumber : Analisis Penulis

Skema perang gerilya yang terbagi *hit* (tembak) dan *run* (lari/sembunyi) dihadirkan dalam bentuk 2 zona pada ruang ini. Zona *hit* digambarkan dengan lorong dengan pencahayaan minim memiliki pepohonan sebagai interpretasi hutan dan kondisi tekstur lantai yang kasar. Zona *run* digambarkan dengan bagian ruang di lorong yang memiliki pencahayaan yang kuat sebagai interpretasi medan perang yang riuh dengan cahaya tembakan dan ledakan. Medan perang gerilya yang seringkali memasuki lembah dan bukit diinterpretasikan dengan pemberian anak tangga dimana setiap anak tangga naik menggambarkan medan bukit, berbanding terbalik dengan gambaran medan lembah.

3. Ruang Interogasi dan Penyiksaan

Gambaran dari penahanan, tindak interogasi dengan siksaan hingga pembantaian yang dilakukan Belanda terhadap rakyat pribumi. Hal ini diinterpretasikan dengan ruang lepas dengan material didominasi oleh logam atau baja. Juga dipenuhi oleh tatanan bangku-bangku logam yang membuat pengunjung seolah berada di dalam labirin kecil. Dominasi material logam pada ruang dan pencahayaan yang sangat minim di ruang ini menghadirkan perasaan panik, takut dan mengintimidasi pengunjung yang juga dituntut untuk berusaha keluar dari ruang ini dengan kondisi yang ditemukan.



Gambar 14 Konsep Ruang Interogasi dan Penyiksaan

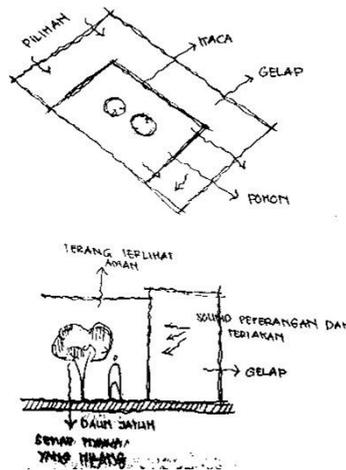
Sumber : Analisis Penulis

Media :

Konsep akustik yang kedap suara dan menghasilkan suasana hening. Dua kursi interogasi yang berhadapan dengan satu meja ditengah dengan pencahayaan terpusat ke arah meja interogasi.

4. Ruang Pengasingan

Menggambarkan keadaan dan situasi psikologis para pengungsi yang memilih melarikan diri dan bersembunyi di batas pinggiran kota. Ruang dihadirkan dalam pilihan, dimana ditemui dengan pilihan memasuki area pengasingan atau melanjutkan perjalanan dengan lorong gelap kembali.



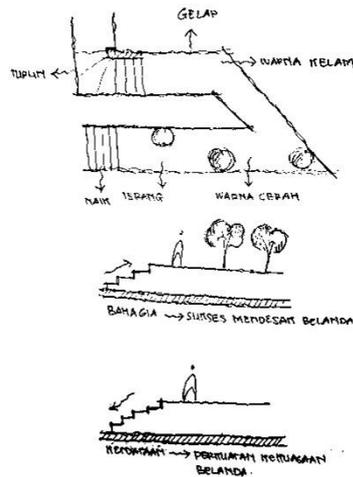
Gambar 15 Konsep Ruang Pengasingan

Sumber : Analisis Penulis

Pada area pengasingan diinterpretasikan dengan ruang geometri dengan selubung kaca yang dikelilingi oleh lorong gelap. Di dalam ruang yang dari jauh Nampak aman dan tenang akan dirasakan berbeda saat berada didalam. Dimana di ruang berselubung kaca, pengunjung hanya akan melihat lorong kelam di sekelilingnya, ditambah dengan bantuan *background* peperangan dan teriakan akan menambah perasaan tidak nyaman berada di ruang ini. Dalam ruang ini juga terdapat pohon yang mana setiap daun yang gugur tidak akan dialihkan, ini menggambarkan setiap daun yang jatuh sebagai setiap pejuang yang gugur di medan perang. Pada intinya, ruang ini menjadi interpretasi keadaan Masyarakat yang pada zaman itu memilih untuk melarikan diri dan bersembunyi, mereka tidak berada di zona nyaman seperti yang dibayangkan, walaupun bersembunyi, mereka tidak sepenuhnya aman dan tenang, melainkan selalu dihantui oleh perasaan ketakutan, dan kecemasan yang dihantui oleh pikiran akan keadaan luar yang masih terus mencekam, serta terus mendengar kabar satu persatu rekan dan keluarga mereka gugur dalam masa itu, dalam interpretasi dedaunan pohon yang jatuh.

5. Ruang Perkuatan Kekuasaan belanda

Sesuai dengan Namanya, ruang ini menggabungkan 2 kondisi dan keadaan dengan perubahan yang tidak terduga. Ruang terdiri dari 2 ruas lorong yang saling berhubungan. Lorong pertama menjadi harapan dan keadaan yang baik setelah mengetahui pasukan peuang kota telah berhasil mendesak dan banyak merugikan pasukan Belanda dengan harapan segala hal buruk akan berakhir.



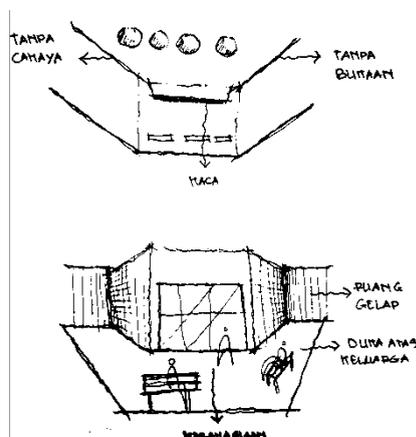
Gambar 16 Konsep Ruang Fluktuatif

Sumber : Analisis Penulis

Pada ruas lorong selanjutnya merupakan Gambaran kondisi dan keadaan yang tidak baik, dimana pada kenyataannya pasukan Belanda malah menambah kekuatan atas kekuasaannya di kota Payakumbuh, sehingga harapan yang baik tadi berubah menjadi fakta yang tidak baik. Digambarkan dengan perbedaan penggunaan elemen warna, pencahayaan serta sirkulasi naik dan turun pada masing-masing ruas lorong yang bertolak belakang.

6. Ruang Kepergian belanda

Ambivalen berarti sebuah keadaan dimana menghadirkan dua perasaan yang saling bertolak belakang dan hadir secara bersamaan. Diartikan dengan mudah sebagai perasaan yang campur-aduk. Perasaan ini hadir setelah Belanda memilih untuk meninggalkan kota Payakumbuh setelah melalui perundingan internasional. Hal ini membuahkan perasaan Bahagia dan duka sekaligus untuk Masyarakat kota. Dimana perasaan duka ada karena mengetahui bahwa telah banyak teman atau keluarga bahkan tempat tinggal mereka yang telah menjadi korban. Perasaan ini dihadirkan dengan karakteristik ruang yang memiliki 2 area dengan sifat yang berbeda. Dimana satu bagian ruang di Tengah merupakan ruang dengan pencahayaan alami yang sempurna, sebagai gambaran kebahagiaan dan harapan yang baik, disisi lain pada area lainnya terdapat sudut ruang mati yang sama sekali tidak memiliki pemasukan cahaya alami dan buatan, sehingga menjadi interpretasi perasaan yang tidak baik atas rasa duka.

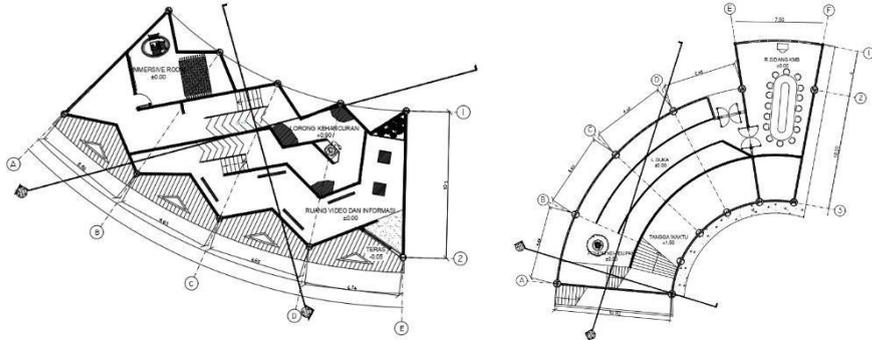


Gambar 17 Konsep Ruang Ambivalen

Sumber : Analisis Penulis

Denah

Dalam perancangan denah, penulis berpedoman terhadap konsep ruang dalam yang telah direncanakan dengan tetap memperhatikan tanggapan terhadap elemen tapak yang sudah dibahas. Dalam hal ini, peneliti menemukan bentuk denah mengikuti konsep setiap ruang yang sudah dikonsepsikan sesuai dengan kebutuhannya.



Gambar 22. Denah Bangunan

Sumber : Analisis Penulis

Denah pada ruangan museum naratif banyak diisi dengan konsep lorong panjang dan sempit dengan pemberian tema dan perlakuan yang berbeda tergantung peristiwa dan emosi yang ingin dihadirkan. Penulis merancang konsep ruang dengan lorong yang memiliki ruang awal dan ruang ujung, atau penyisipan ruang pada tengah-tengah lorong. Pada bangunan naratif museum banyak menggunakan tangga dan menciptakan lantai mezzanine untuk mendukung konsep naratif yang ingin dicapai.

Gambar Tampak

Pada tampak bangunan manampilkna bentuk bangun yang berkonsep bentuk mobius dan bentuk dinamis kotak dengan adanya sayatan-sayatan panjang dan abstrak sebagai bukaan pemasukan cahaya.



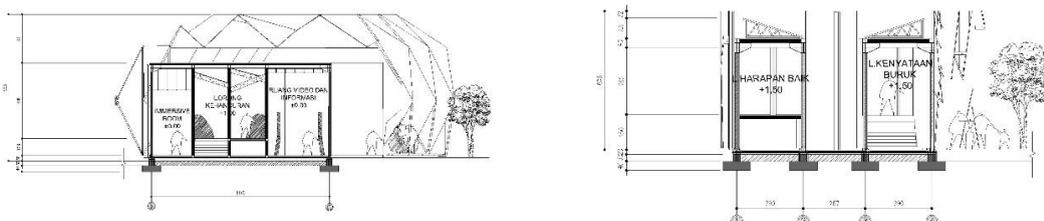
Gambar 22. Tampak Bangunan

Sumber : Analisis Penulis

Pada beberapa bagian fasade bangunan mengalami pemotongan dan pembukaan dengan tujuan untuk memperlihatkan struktur yang ada di dalamnya. Bentuk bangunan yang tidak monoton dan unik dapat menciptakan view yang positif di dalam area perancangan. Menjadikan bentuk bangunan yang sesuai dan mendukung dengan fungsi museum naratif.

Potongan

Potongan bangunan memperlihatkan bagaimana situasi di dalam bangunan, banyak lantai, penataan ruangan dan tinggi bangunan.



Gambar 23. Potongan Bangunan

Sumber : Analisis Penulis

Sebagian besar massa bangunan yang ada di Payakumbuh *Memorial Park* memiliki ketinggian bangunan 7-8 meter untuk bangunan dengan lantai satu. Hal ini dikarenakan untuk mendukung terhadap konsep analogi romantika dengan menciptakan konsep ruang dengan ceiling tinggi. Ketinggian bangunan juga dipengaruhi oleh beberapa bangunan yang memiliki lantai mezzanine. Bangunan menggunakan struktur atap miring dengan aplikasi fasade yang menjadi penutup selubung bangunan dan tampak atap.

Interior



Gambar 24. Interior Bangunan

Sumber : Analisis Penulis

Interior untuk beberapa ruang yang ada di dalam museum naratif ini memperlihatkan bagaimana suasana dan emosi duka, gelap dan dramatis ditampilkan dengan permainan elemen perancangan ruang seperti warna, pencahayaan, tekstur, furniture dan ketinggian ruangan. Permainan elemen perancangan ruang disini akan berbeda-beda tergantung dengan tema dan peristiwa yang disajikan dalam setiap ruangnya.

Eksterior



Gambar 25. Eksterior Bangunan

Sumber : Analisis Penulis

Menjadikan salah satu bangunan dengan bentuk dan konsep fasade yang berbeda dari massa bangunan lainnya sebagai pembeda dan penyambut pengunjung ke dalam lansekap *Memorial Park*. Ditampakan bahwa pada area *Memorial Park* pengunjung diarahkan menuju satu titik di dalam lansekap untuk memulai perjalanan naratif dan juga akan berakhir di area titik yang sama. Terdapat perbedaan ketinggian antara area taman naratif dan area makam pahlawan Koto Nan Gadang yang diikutkan ke dalam rangkaian perjalanan naratif.

KESIMPULAN

Perencanaan Payakumbuh *Memorial Park* dilatar belakangi oleh potensi dan sejarah kota Payakumbuh yang belum berhasil dilestarikan dengan baik. Kota Payakumbuh sebagai kota yang kaya akan sejarah belum memiliki sebuah wadah yang layak yang dapat berperan dalam menjaga dan melestarikan memori kolektif masyarakat mengenai sejarahnya yang kompleks. *Memorial Park* sebagai wadah yang dapat bercerita melalui bentuk arsitektur baik di dalam ataupun diluar ruangan. Dalam hal ini *Memorial Park* akan menggunakan elemen

perancangan ruang dan lansekap yang diatur sedemikian rupa untuk mencapai interpretasi yang diharapkan dapat dirasakan dan disadari oleh pengunjung melalui bangunan arsitektur. Perencanaan *Memorial Park* di kota Payakumbuh menerapkan tema arsitektur naratif. Dimana tema ini berperan dalam mengubah bangunan yang berupa benda mati dapat menjadi wadah dan media yang bercerita. Dengan memahami rentetan peristiwa yang ingin disajikan dengan baik, maka tema naratif ini dapat dihadirkan dengan menciptakan berbagai konsep dan karakteristik ruang yang akan digunakan dalam setiap ruang yang menghadirkan ransangan psikologi dan emosi yang berbeda.

Dalam upaya pelestarian dan penjagaan terhadap memori kolektif mengenai sejarah penting suatu kota, hal ini tidak cukup hanya melalui media baca, film atau hanya sekedar pendirian monumen atau hal lain berupa peringatan atas sejarah tersebut. Melainkan masyarakat membutuhkan sebuah wadah tetap dengan menghadirkan suasana yang baru dan dapat dipahami dengan berbagai sudut pandang. Hal ini sebagai tujuan hendak merubah kriteria museum sejarah yang secara konvensional merupakan sebuah ruang lepas yang didalamnya terdapat instalasi-instalasi dan pajangan-pajangan mengenai peristiwa sejarah yang ingin ditampilkan. *Memorial Park* disini ingin menghadirkan sebuah pengalaman baru dalam langkah mengenal dan melestarikan memori kolektif tentang sejarah lokal kota, dengan menggunakan wadah taman *Memorial Park* dengan penerapan tema arsitektur naratif yang membuat ini menjadi lebih menarik daripada kebanyakan museum sejarah konvensional dan yang sudah ada sedahulu.

DAFTAR PUSTAKA

- A. W. Purwantiasning, "Bahasa Naratif Dalam Komunikasi Arsitektur," *NALARs*, vol. 20, no. 1, p. 21, 2021, doi: 10.24853/nalars.20.1.21-28.
- B. Setiawan and U. A. Ruki, "Penerapan Psikologi Desain pada Elemen Desain Interior," *Humaniora*, vol. 5, no. 2, p. 1251, 2014, doi: 10.21512/humaniora.v5i2.3268.
- G. Larasati Oktaverina¹, "Kajian Konsep Arsitektur Analogi Pada Bangunan Museum," *Semnastek*, no. November, pp. 1–6, 2021.
- N. F. Usman and D. Husin, "Penerapan Arsitektur Naratif Pada Museum De Grote Postweg Di Kota Bandung," *J. Sains, Teknol. Urban, Perancangan, Arsit.*, vol. 4, no. 1, p. 113, 2022, doi: 10.24912/stupa.v4i1.16899.
- P. S. Arsitektur, S. Arsitektur, and D. A. N. P. Kebijakan, "Pendekatan analogi pada desain arsitektur".
- R. Widhiastuti, "Ruang Terbuka Publik Dengan Tema Coronavirus Disease 2019 Memorial Park Sebagai Refleksi Terhadap Normal Baru," vol. 17, no. 2, 2022.
- Sarihati, T., Widodo, P., & Widihardjo, W. (2015). Penerapan Elemen-Elemen Interior Sebagai Pembentuk Suasana Ruang Etnik Jawa pada Restoran Boemi Joglo. *ATRAT: Jurnal Seni Rupa*, 3(3), 208–222.