

Mengangkat Kembali Sejarah Dan Budaya Majapahit Dalam Fasilitas Edukasi Di Kabupaten Mojokerto Jawa Timur

Dimas Yusuf Fahmi

Jurusan Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

dhimasyf@gmail.com

Abstract

Majapahit cultural museum is an educational facility about the application of historical and cultural values which are then realized in contemporary performances and modern visualizations. The design of the cultural museum is functioned as an educational, appreciation and recreational facility for the community to better understand the history and culture of Majapahit in Mojokerto Regency, as well as to preserve history and culture that has been eroded over time. With the philosophy of preserving history and culture but by adapting different forms, the selection of deconstruction forms by combining green architectural themes in accordance with the design concept. In the concept of green architecture is expected to see the needs and impacts that occur in the environment around the method in gathering existing issues, and comparative studies of similar objects, then the basic concept used in the design of the Majapahit Cultural Museum in Mojokerto district is "Raising History and Culture" is a design that refers to two different functions but remains sustainable with the foundation of Majapahit as an object in exhibitions and performances of contemporary art and modern visualization.

Keywords : Culture, Education Facility, Majapahit Museum

Abstrak

Museum budaya Majapahit adalah fasilitas edukasi tentang penerapan nilai-nilai sejarah dan budaya yang kemudian di wujudkan dalam pertunjukan kontemporer maupun visualisasi yang modern. Perancangan Museum budaya di fungsikan sebagai fasilitas edukasi, apresiasi dan rekreasi masyarakat untuk lebih memahami sejarah dan budaya Majapahit di Kabupaten Mojokerto, serta untuk melestarikan sejarah dan budaya yang terkikis seiring berkembangnya zaman. Dengan filosofi melestarikan sejarah dan budaya namun dengan mengadaptasi bentuk yang berbeda maka pemilihan bentukan dekonstruksi dengan menggabungkan tema arsitektur hijau sesuai konsep perancangan. Dalam konsep arsitektur hijau diharapkan dapat melihat kebutuhan dan dampak yang terjadi pada lingkungan sekitar metode dalam mengumpulkan isu-isu yang ada, dan studi banding objek sejenis, maka konsep dasar yang di gunakan pada perancangan Museum Budaya Majapahit di kabupaten Mojokerto adalah "Mengangkat kembali Sejarah dan Budaya" yaitu perancangan yang mengacu dua fungsi yang berbeda namun tetap berkesinambungan dengan landasan Majapahit sebagai objek dalam pameran dan pertunjukan seni kontemporer maupun visualisasi yang modern.

Keywords : Budaya, Fasilitas Edukasi, Museum Majapahit

1. PENDAHULUAN

Kebudayaan adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Ketika seseorang berusaha berkomunikasi dengan orang-orang yang berbeda budaya dan menyesuaikan perbedaan-perbedaannya, membuktikan bahwa budaya itu dipelajari dan dipraktikkan bagi generasi selanjutnya.

Majapahit merupakan salah satu kerajaan di Nusantara dengan sejarah kejayaan di masa lampau serta memiliki sejarah dan budaya yang perlu untuk di lestarikan. Berangkat dari hal tersebut perlu adanya fasilitas edukasi yang mendukung agar di masa modern dapat mempelajari budaya dan sejarah Majapahit yang di terapkan dalam suatu rancangan desain museum budaya Majapahit.

Dari rencana rancangan desain museum sejarah dan budaya di kemas adanya paket wisata arkeologi peninggalan kerajaan Majapahit ini diharapkan para wisatawan dapat mengetahui bukti sejarah kebesaran kerajaan Majapahit dalam bentuk yang nyata, tidak hanya sekedar dari cerita belaka.

Dalam rencana rancangan desain untuk mengangkat kembali sejarah dan budaya Majapahit di daerah kawasan arkeologi Trowulan dapat di wujudkan dalam bentuk wisata budaya yang merujuk ke rencana pembangunan fasilitas wisata budaya di Kabupaten Mojokerto, yang fungsinya sebagai daya tarik, edukasi, apresiasi, serta rekreasi agar masyarakat ke depannya tetap melestarikan sejarah dan budaya dalam bentuk kontemporer maupun visualisasi modern. Obyek perancangan museum budaya Majapahit sebagai wadah yang di rancang sebagai penghubung sejarah dan budaya agar dapat diterima masyarakat maupun generasi mendatang.

1.1. Identifikasi Masalah

Berangkat dari uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

- Kurangnya fasilitas edukasi, apresiasi dan rekreasi yang menarik minat untuk melestarikan sejarah dan budaya Majapahit di kabupaten Mojokerto
- Kurangnya minat dan pengetahuan masyarakat tentang pentingnya melestarikan sejarah dan budaya Majapahit di Kabupaten Mojokerto
- Belum adanya fasilitas edukasi yang mengangkat kembali sejarah dan budaya dalam bentuk kontemporer maupun visual modern
- Besarnya peran kerajaan Majapahit dengan sejarah dan budaya menjadi acuan perancangan museum budaya sebagai tolak ukur budaya di masa sekarang hingga mendatang.

1.2. Rumusan Masalah

Berangkat dari uraian identifikasi di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan museum budaya Majapahit di Kabupaten Mojokerto dapat menarik masyarakat dan menjadi sarana apresiatif, edukatif, dan rekreatif ?
2. Bagaimana perancangan museum budaya Majapahit yang mengedukasi masyarakat untuk memahami pentingnya melestarikan sejarah dan budaya khususnya Majapahit?
3. Bagaimana museum budaya dan sejarah Majapahit menjadi fasilitas edukasi kontemporer maupun visual modern?

4. Bagaimana hasil rancangan museum budaya Majapahit tolak ukur budaya di masa sekarang hingga mendatang?

2. KAJIAN LITERATUR

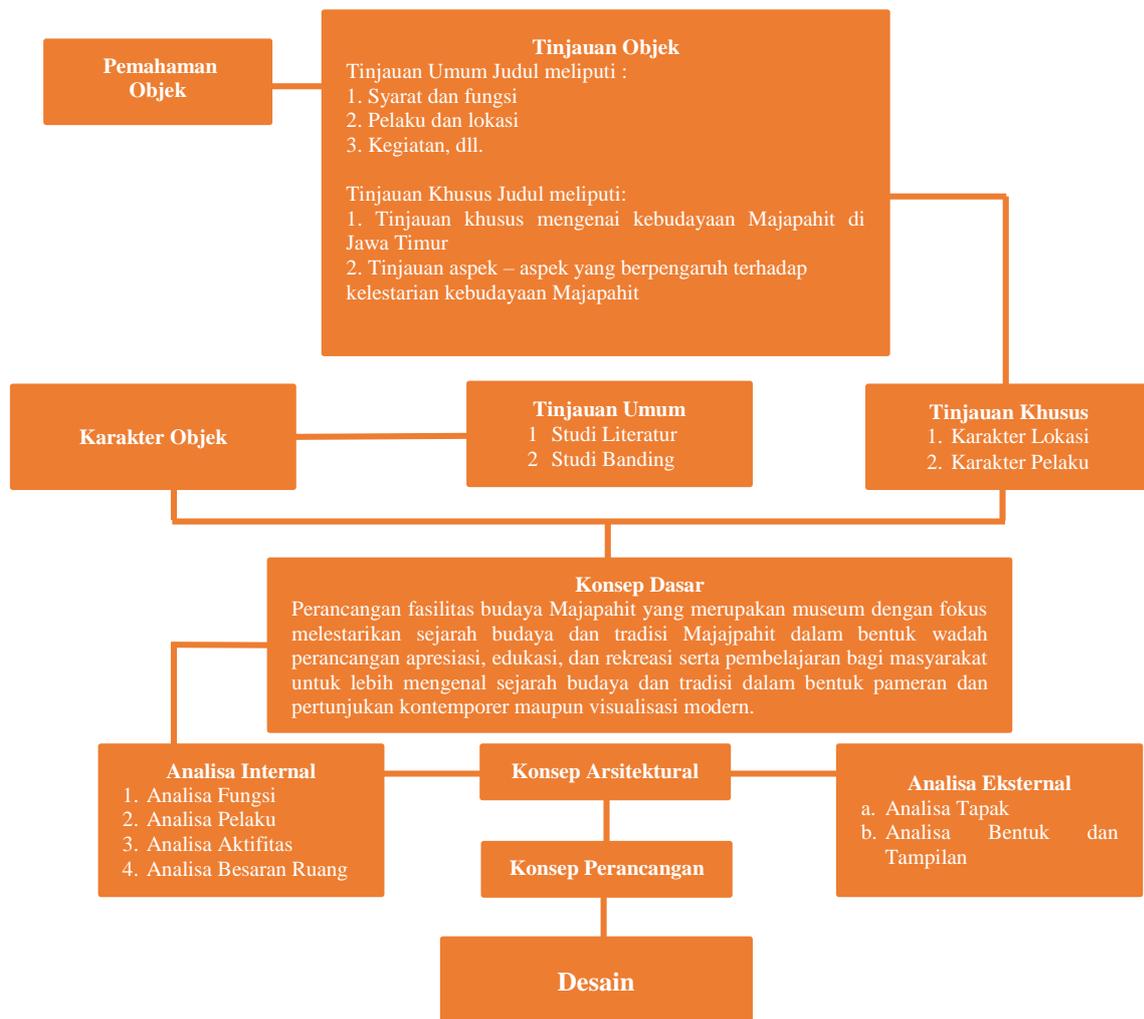
Sebelum mendesain rancangan, ada beberapa obyek yang dapat dijadikan acuan, antara lain:

1. British Museum
2. Royal Regalia Museum
3. National Museum of African American History and Culture
4. Nagasaki Museum of History and Culture

Dari beberapa parameter diatas dapat dijadikan konsep rancangan untuk perancangan fasilitas edukasi sejarah dan budaya Majapahit di Kabupaten Mojokerto, Jawa Timur dan juga sebagai acuan desain yang akan diterapkan pada rancangan fasilitas edukasi sejarah dan kebudayaan Majapahit tersebut.

3. METODE





Gambar 1. Alur Pola Pikir Perancangan

3.1 Metode Pengumpulan Data

1) Metode Observasi

Metode observasi adalah metode yang dilakukan secara langsung untuk mengamati kondisi lokasi objek rancangan . Berikut beberapa studi observasi yang dilakukan :

- a. Kondisi existing lokasi perancangan yang terdiri dari site, RTRW (tataguna lahan) topografi dan kelayakan lokasi.
- b. Kondisi geografis pada lokasi yang terdiri dari iklim pada site, Suhu ,kelembapan , arah angin. Untuk mendukung proses perancangan .
- c. Pengamatan sekitar lingkungan (lokasi site) yang terdiri dari penduduk sekitar, budaya , pengunjung , sirkulasi pada jalan menuju lokasi rancangan dan pengguna yang akan beraktifitas di dalam rancangan.

2) Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah metode yang dilakukan untuk mencari data yang termasuk dalam

sebuah objek rancangan yang mengarahkan kepada tema rancangan. Berikut beberapa data studi tersebut :

a. Studi Literatur / Pustaka

Studi literatur / pustaka adalah proses pengumpulan data yang berasal dari buku, internet, skripsi, dan peraturan pemerintah.

b. Data persyaratan perancangan yang terkait dalam fasilitas penelitian dan edukasi bahan baku obat herbal.

3) Metode Studi Banding

Studi banding adalah metode pengumpulan data yang dilakukan untuk mengamati objek sejenis dengan mempertimbangkan beberapa fasilitas yang dimiliki oleh objek studi banding, baik fasilitas, sarana prasarana, kapasitas, kegiatan dll.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 ANALISIS TAPAK

Analisis tapak adalah analisa kondisi tapak yang akan di jadikan sebagai tempat perancangan fasilitas edukasi untuk mengangkat kembali sejarah dan budaya dalam perancangan museum budaya Majapahit, serta mencari kelebihan dan kekurangan pada kondisi tapak dengan memberikan pemecahan ke dalam desain

4.2 ANALISIS OBJEK

a) **ANALISIS PELAKU**

Analisa pelaku adalah analisa mengenai pengunjung dari museum budaya itu sendiri. Adapun pelaku yang beraktifitas dalam rancangan tersebut yaitu: pengelola, pengunjung dewasa, pengunjung remaja, pengunjung anak, akademisi, budayawan, sejarawan, peneliti, dll. Dimana analisis tersebut berfungsi untuk menentukan kebutuhan ruang

b) **ANALISIS FUNGSI**

Analisa fungsi adalah analisa menentukan fungsi yang ada dalam sebuah rancangan yang digunakan sebagai acuan penentuan ruang dalam maupun ruang luar. Analisa ini mencakup analisa pengguna, analisa ruang dan aktifitas pelaku

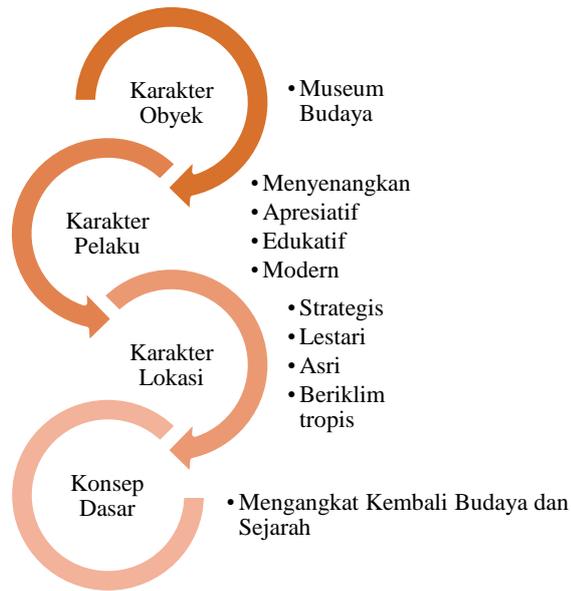
c) **ANALISIS AKTIFITAS**

Analisa aktifitas adalah analisa aktifitas atau kegiatan yang berada pada museum budaya Majapahit. Pada analisa terbut di jadikan acuan untuk menentukan kebutuhan ruang dan besaran Ruang

d) **ANALISIS BESARAN RUANG**

Analisa besaran Ruang adalah analisa yang digunakan untuk menentukan besaran ruang dari proses analisa pelaku dan analisa aktifitas dalam perancangan museum budaya Majapahit sebagai fasilitas edukasi dengan mengangkat sejarah dan budaya di Kabupaten Mojokerto.

4.3 KONSEP PERANCANGAN

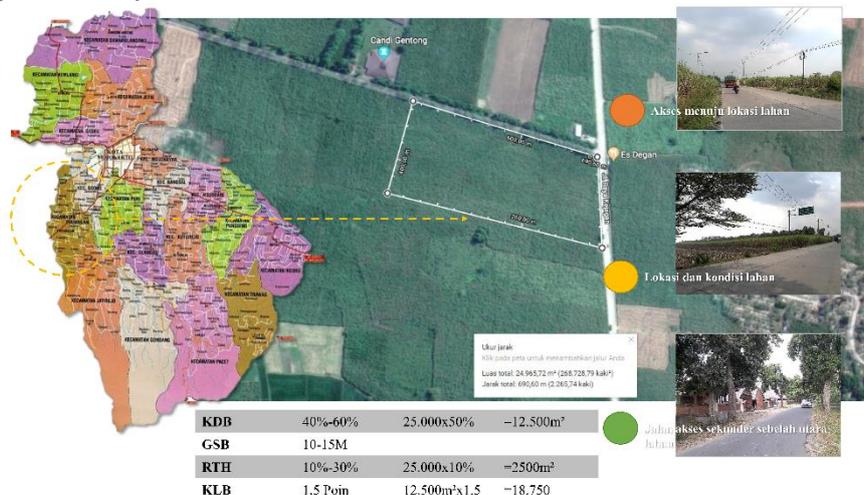


Gambar 2. Alur Konsep Perancangan

Perancangan fasilitas edukasi dalam bentuk Museum Kebudayaan dirancang sebagai wadah agar kebudayaan Majapahit tetap lestari, dengan penerapan perilaku sosial sejarah dan kebudayaan serta cerminan bagaimana budaya Majapahit dahulu diterapkan terhadap perkembangan teknologi yang modern ke dalam perancangan museum budaya sebagai fasilitas edukasi yang dapat ditekankan pada: konsep ruang, konsep tapak, konsep bentuk, konsep struktur, dan konsep utilitas.

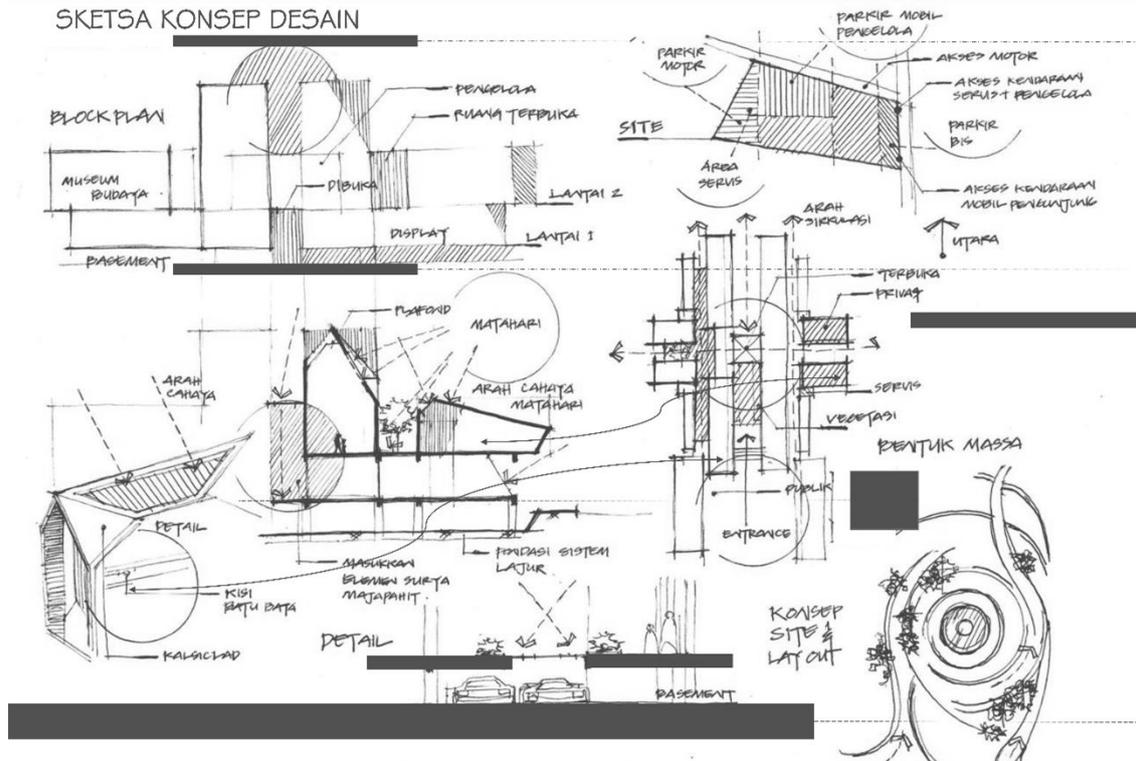
4.4 LOKASI TAPAK PERANCANGAN

Lokasi Objek Perancangan berada di Jl. Raya Kejagan, Dusun Trowulan, Desa Trowulan, Kecamatan Trowulan, Kabupaten Mojokerto yang berada di sisi utara ±500 meter dari perempatan Jl. Raya Trowulan (Jalur Provinsi).



Gambar 3. Lokasi Tapak Perancangan
(Sumber: Analisis Pribadi 2019)

4.5 PENCAPAIAN KONSEP ARSITEKTURAL



Gambar 4. Sketsa konsep desain
(Sumber: Analisis Pribadi 2019)

Transformasi



Gapura Wringin Lawang

Secara historism Gapura Wringin Lawang merupakan Main Gate atau pintu masuk utama masuk ke kerajaan Majapahit. Pemilihan bentuk awal ini dipilih dengan filosofi dimana dan bagaimana sejarah dan budaya Majapahit berdiri, kuat dan tetap lestari.



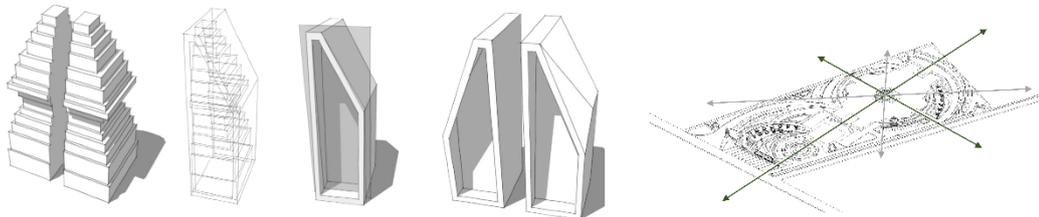
Surya Majapahit

Surya Majapahit (Matahari Majapahit) adalah lambang yang kerap ditemukan di reruntuhan bangunan yang berasal dari masa Majapahit. Lambang ini mengambil bentuk Matahari bersudut delapan dengan bagian lingkaran di tengah menampilkan dewa-dewa Hindu

Men-DEKONTRUKSI

Berdasarkan konsep yang di pilih dengan pemilihan bentuk dasar massa bangunan tampilan yang akan di sajikan merupakan bentuk dekonstruksi dari pemilihan bentuk awal dimana yang akan ditampilkan adalah bentuk simetris yang memiliki makna yang berbeda.

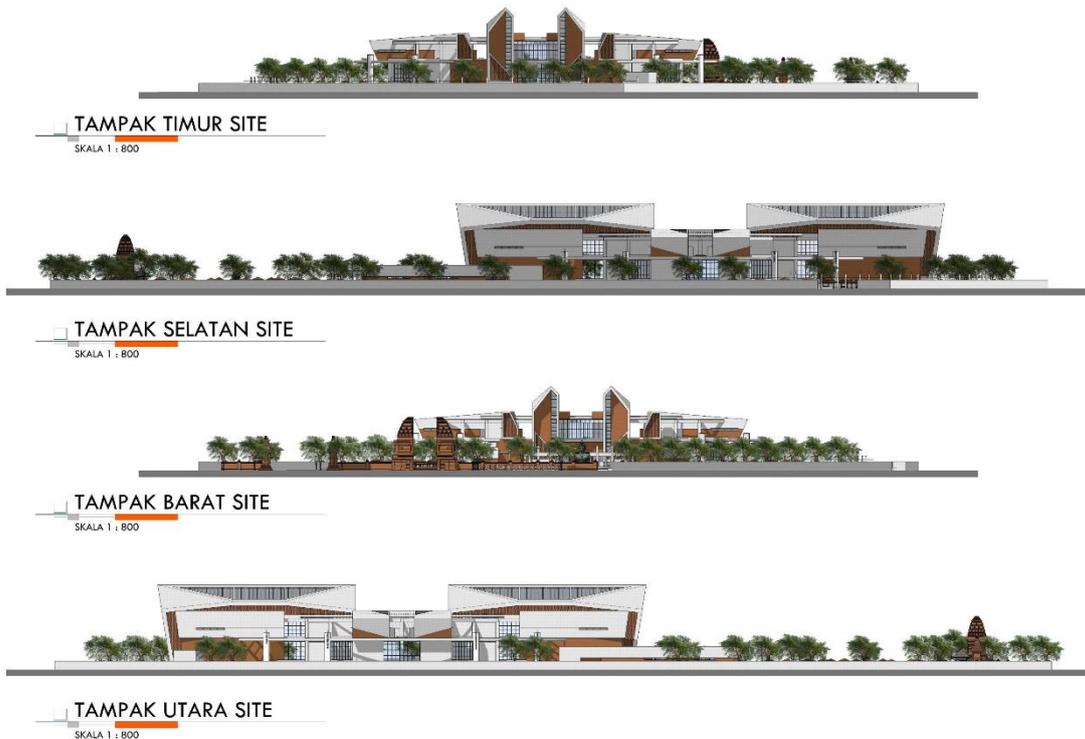
1. Bentuk Gapura di representasikan terhadap bentuk dengan sisi yang lebih sederhana
2. Bentuk hasil dekonstruksi dari bentuk gapura **Dengan pengurangan bidang**
3. Bentuk simetris massa bangunan dengan jarak dan rasio panjang, lebar, dan tinggi gapura menghasilkan bentuk dekonstruksi



4. Bentuk simetris diulang terhadap massa bangunan dengan jarak dan rasio gapura yang berbeda menghasilkan bentuk dekonstruksi

Gambar 5. Transformasi desain
(Sumber: Analisis Pribadi 2019)

Berangkat dari hasil transformasi, hasil rancangan membentuk massa bangunan yang simetris dengan pendekatan bentuk dekonstruksi, massa bangunan museum budaya Majapahit fasad bangunan menggunakan material-material ramah konstruksi dengan menggabungkan elemen-elemen arsitektur hijau.



Gambar 6. Hasil desain
(Sumber: Analisis Pribadi 2019)



Keterangan:



Gambar 7. Hasil desain
(Sumber: Analisis Pribadi 2019)

5. KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Kebudayaan adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Ketika seseorang berusaha berkomunikasi dengan orang-orang yang berbeda budaya dan menyesuaikan perbedaan-perbedaannya, membuktikan bahwa budaya itu dipelajari dan dipraktikkan bagi generasi selanjutnya.

Majapahit merupakan salah satu kerajaan di Nusantara dengan sejarah kejayaan di masa lampau serta memiliki sejarah dan budaya yang perlu untuk di lestarikan. Berangkat dari hal tersebut perlu adanya fasilitas edukasi yang mendukung agar di masa modern dapat mempelajari budaya dan sejarah Majapahit yang di terapkan dalam suatu rancangan desain museum budaya Majapahit.

Dalam perancangan museum budaya konsep yang diangkat adalah “Mengangkat kembali sejarah dan budaya”. Perancangan Museum Budaya dirancang sebagai wadah dimana kebudayaan Majapahit tetap lestari, dengan penerapan perilaku dan kebudayaan serta cerminan bagaimana budaya Majapahit dahulu diterapkan. Perancangan ini menggabungkan bentuk dekonstruksi yang dikemas ke dalam bentuk modern dan minimalis dengan material modern serta material batu bata sebagai material inti agar tetap memperlihatkan karakter khas dari bangunan Majapahit.

5.2 Rekomendasi

Perancangan Museum Kebudayaan Majapahit ini mempertimbangkan segala aspek dimana nilai sejarah, budaya, dan tradisi terhadap penggunaannya. Fokus Perancangan ini mengacu bagaimana Museum Kebudayaan dapat digunakan sebagai wadah yang bisa menarik masyarakat dan menjadi sarana apresiatif, edukatif, dan rekreatif serta untuk melanjutkan budaya dan tradisi Majapahit masa lampau menjadi tolak ukur budaya jaman sekarang.

6. DAFTAR PUSTAKA

1. *Foto survey lokasi dan dokumentasi pribadi*, 2019
2. https://id.wikipedia.org/wiki/British_Museum
3. <http://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpcbajtim/2015/07/15/kondisiumumkecamatantruwulan/>
4. *Rencana Induk Riset Nasional 2017-2045*. Kementerian, Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi – RISTEKDIKTI, 2017.
5. *Peraturan Daerah. Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kabupaten Mojokerto 2012-2032*. Mojokerto: Badan Perencana Pembangunan Daerah Kabupaten Mojokerto. 2012
6. https://en.wikipedia.org/wiki/National_Museum_of_African_American_History_and_Culture#cite_note-SernovitzBuild-69/
7. https://en.wikipedia.org/wiki/Royal_Regalia_Museum
8. https://en.wikipedia.org/wiki/Nagasaki_Museum_of_History_and_Culture
9. https://id.wikipedia.org/wiki/Museum_Sonobudoyo
10. <http://www.tamanmini.com/museum/museum-indonesia>
11. *Warisan Budaya, Pelestarian dan Pemanfaatannya*. Arafah, B., 2013.
12. <https://www.timesindonesia.co.id/read/215215/20190524/130527/mengadopsi-bangunan-majapahit-ini-makna-arsitektur-masjid-sunan-ampel/>