

# Underground Museum: Penyelesaian Perilaku Menyimpang di Kawasan Alun – alun dengan Arsitektur Perilaku

Mukhammad Haniv Vairuz dan Bambang Soemardiono

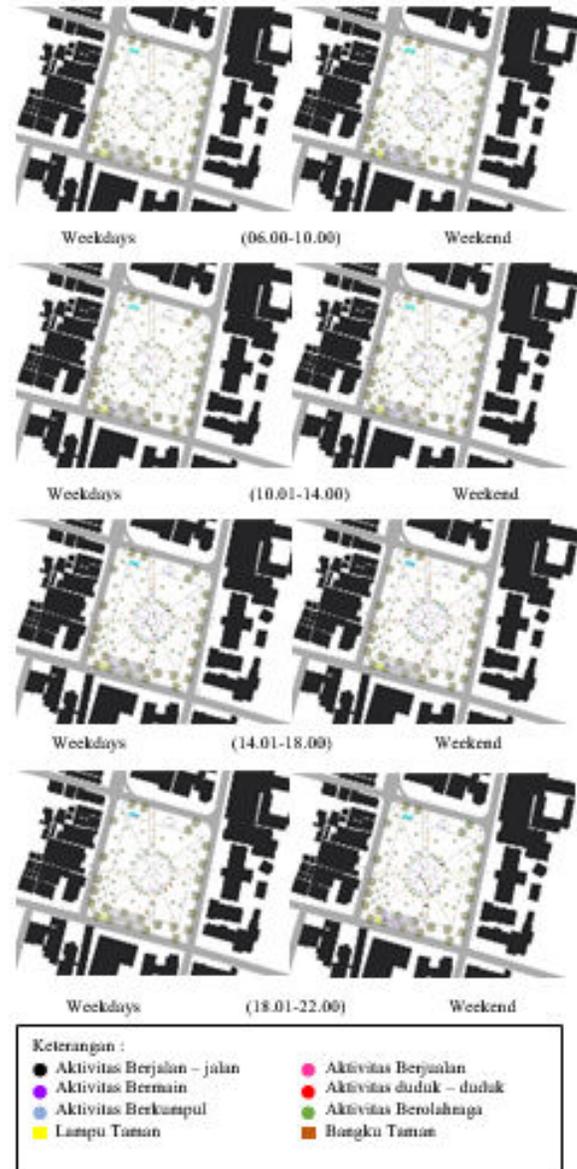
Departemen Arsitektur, Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)  
*e-mail:* bbsoem@arch.its.ac.id

**Abstrak**—Manusia adalah objek yang menarik jika dihubungkan dengan arsitektur. Pasalnya setiap individu memiliki keinginan dan kebutuhan yang berbeda - beda, hal tersebut dipengaruhi oleh berbagai macam faktor seperti perkembangan zaman, *gender*, usia, hingga kebangsaannya. Sedangkan arsitektur dituntut untuk memenuhi kebutuhan pengguna yang tak lain adalah manusia, oleh karena itu hal tersebut menarik untuk dibahas melalui sudut pandang arsitektur. Dalam konteks kawasan alun - alun terdapat individu maupun beberapa kelompok pengguna yang memanfaatkan alun - alun sebagai sarana bersantai bersama keluarga, berolahraga sampai mengadakan *event*. hal tersebut terus berubah seiring perkembangan zaman dengan memperhatikan norma - norma yang ada. Mulai dari alun - alun sebagai tempat untuk ritual keagamaan, simbol kekuasaan sampai menjadi ruang publik yang bebas diakses dan digunakan oleh siapa saja. Perubahan sifat dan fungsi alun - alun tak luput dari campur tangan penggunanya dan lingkungan sekitar dimana pola perilaku pengguna dan image sakral bangunan sekitar dalam menggunakan alun - alun yang mampu merubah sifat dan fungsi alun - alun menjadi sebuah tempat yang bisa dinikmati semua kalangan. Tidak memandang sebelah mata juga kepada pengguna yang keliru dalam mengartikan perkembangan zaman dan fungsi alun - alun, seperti memanfaatkan alun - alun sebagai sarana untuk berperilaku asusila di tempat umum. Perilaku menyimpang pada alun - alun tersebut menimbulkan berbagai respon termasuk yang sangat terlihat adalah peran lingkungan sekitar dalam hal ini kesakral-an dari kawasan alun - alun yang sudah luntur sehingga mendorong pengguna melakukan perbuatan tersebut. Arsitektur perilaku dirasa mampu mengatasi permasalahan tersebut karena dalam perancangannya yang gmenitikberatkan pada pola perilaku manusia dengan arsitektur dan lingkungannya baik dalam hal bertentangan maupun bersanding.

**Kata Kunci**—Alun – alun, Arsitektur Perilaku, Bawah Tanah, Perilaku Menyimpang.

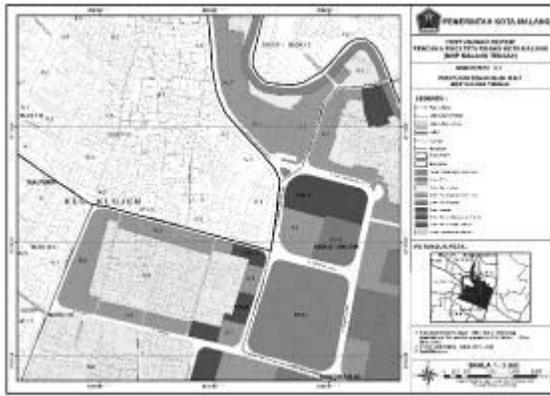
## I. PENDAHULUAN

ALUN – ALUN sangat kental dengan budaya Jawa hal ini diperkuat oleh buku “*Encyclopedie van Nederlandsch Indie*” (Paulus, 1917:31) yang memuat penjelasan mengenai alun – alun sebagai berikut : “Di hampir setiap kediaman Bupati, seorang kepala distrik di Jawa, orang selalu menjumpai adanya sebuah lapangan rumput yang luas, yang dikelilingi oleh pohon beringin di tengahnya. Lapangan inilah yang dinamakan ‘alun – alun’ di bagian selatan dari alun – alun tersebut terdapat pintu masuk yang menuju kediaman

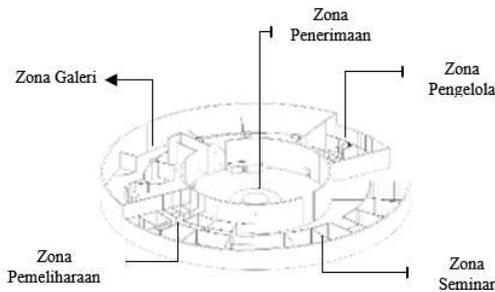


Gambar 1. Analisa *Behaviour Mapping* di Kawasan Alun – alun Merdeka Kota Malang.

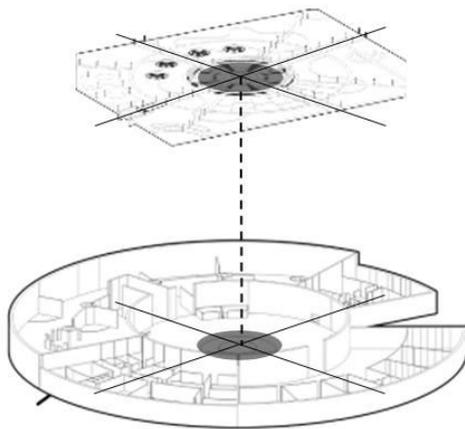
Raja atau Bupati, dimana disana berdiri sebuah pendopo. Pegawai Negri atau orang yang ingin bertemu dengan Raja atau Bupati menunggu waktunya disana untuk dipanggil. Pada masa lampau di alun – alun tiap hari sabtu atau senin diadakan



Gambar 2. Peta Peruntukkan Kota Malang BWP Malang Tengah.

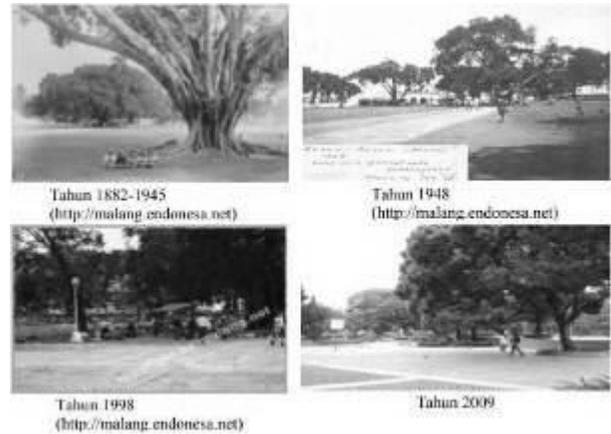


Gambar 3. Zoning Museum.

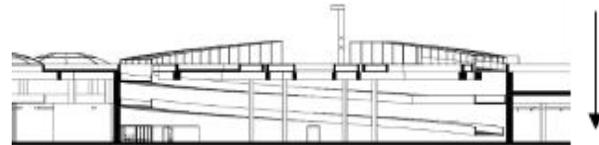


Gambar 4. Penggunaan eksisting axis alun – alun sebagai bagian yang dipertahankan.

permainan sodoran (pertandingan diatas kuda dengan menggunakan tombak yang ujungnya tumpul) pada waktu pertunjukkan ini Raja duduk di Siti Inggil tempat yang paling tinggi di muka pintu Kraton. Mesjid seringkali terdapat di sebelah Barat dari alun – alun” [1]. Dari pemaparan tersebut kawasan alun – alun memiliki *image* sakral yang sudah dibawa sejak zaman dahulu, namun seiring perkembangan zaman sifat dan fungsi alun – alun berubah menjadi ruang publik yang bisa dinikmati oleh semua kalangan. Berdirinya bangunan komersil di kawasan alun – alun juga berakibat pada pola perilaku manusia dan *image* sakral di kawasan tersebut, hal itu semakin buruk ketika pengguna menyalahgunakan fungsi alun – alun sebagai tempat untuk melakukan tindakan asusila seperti



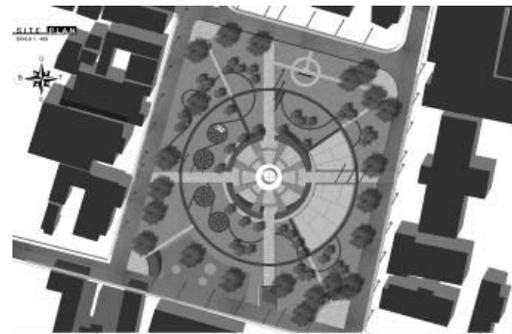
Gambar 5. Perubahan Fisik Alun – alun.



Gambar 6. proses *flashback* pengunjung dari alun – alun masa kini menuju alun –alun masa dulu.



Gambar 7 Penggunaan Kaca Transparan sebagai Penghubung Museum dengan Alun – alun.



Gambar 8. Site plan.

berbuat mesum.

Peran manusia dan kawasan sekitar sangat berpengaruh pada *image* yang terbentuk di alun – alun yang dikarenakan adanya hubungan timbal balik antara perilaku dengan kawasan dan begitu pula sebaliknya dan proses yang tidak pernah berhenti.

## II. METODA PERANCANGAN

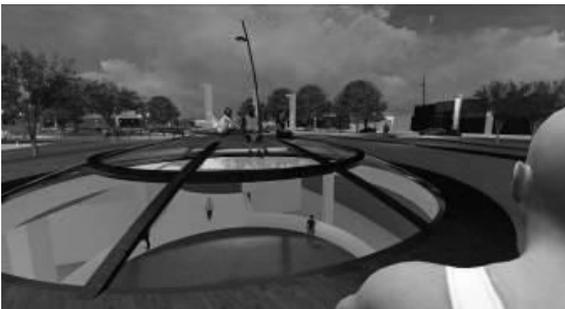
Di dalam merespon permasalahan lunturnya *image* sakral pada alun – alun, yang perlu diperhatikan ialah pola perilaku pengguna dan juga Kawasan sekitar alun – alun (bangunan cagar budaya). *Behaviour Mapping* [2], metoda untuk memetakan pola perilaku pengguna sehingga terbentuklah



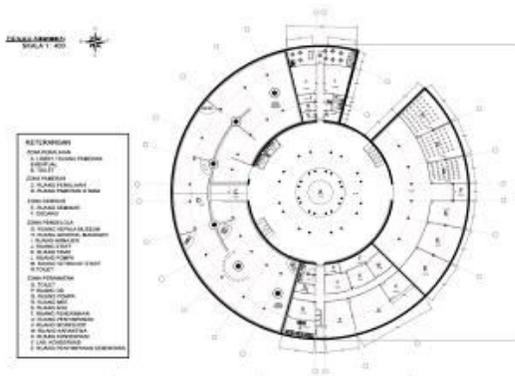
Gambar 9. Perspektif Alun – alun.



Gambar 10. Perspektif Alun – alun.



Gambar 11. Ruang Antara (view dari alun – alun).

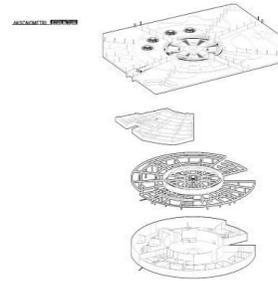


Gambar 12. Denah museum.

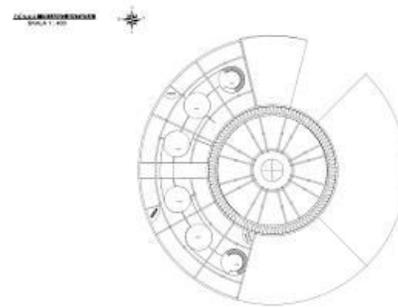
program ruang yang diharapkan, baik merubah posisi zona, menambah ataupun mengurangi zona aktivitasnya [3] (Gambar 1).

Metoda ini menggunakan teknik *place-centered mapping* yaitu :

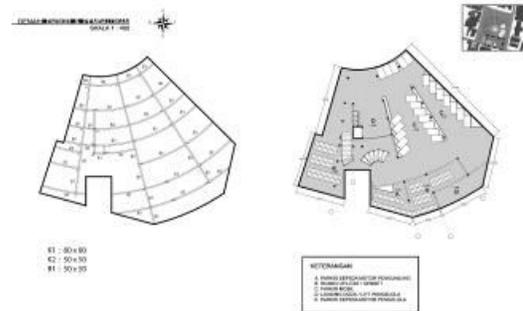
1. Membuat sketsa tempat / *setiing* yang meliputi seluruh unsur fisik yang diperkirakan mempengaruhi perilaku pengguna ruang
2. Membuat daftar perilaku yang akan diamati serta menentukan symbol/tanda sketsa setiap perilaku.



Gambar 13. Aksonometri.



Gambar 14. Denah ruang antara / pohon galeri.



Gambar 15. Denah parkir.



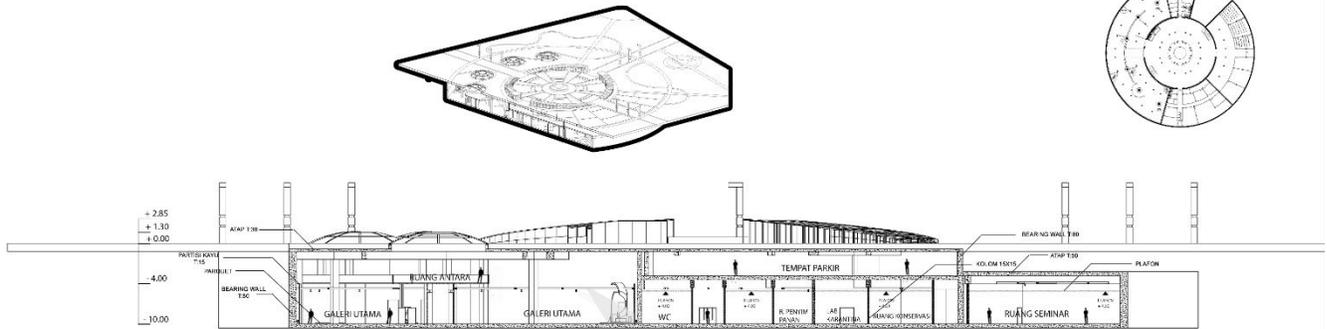
Gambar 16. Denah parkir.

3. Kemudian dalam kurun waktu tertentu peneliti mencatat berbagai perilaku yang terjadi di tempat tersebut dengan menggunakan sibol – symbol di peta dasar yang telah disiapkan.

Hasil dari pemetaan perilaku yang dilakukan pada waktu hari kerja menghasilkan zona aktivitas pengguna terpusat pada bagian tengah alun – alun yang terbatas secara visual dari kawasan sekitar, pemanfaatan area sepi dan ternaungi oleh vegetasi membuat alun – alun semakin digandrungi sepasang

**POTONGAN A**

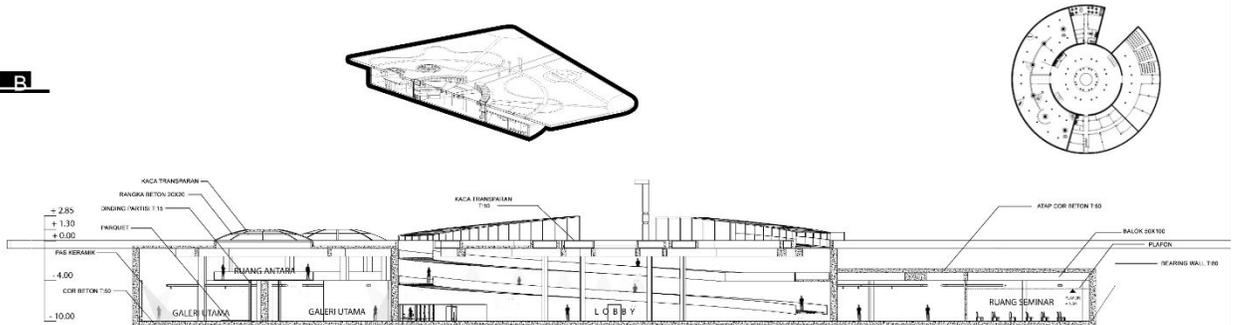
SKALA 1 : 200



Gambar 17. Potongan A museum.

**POTONGAN B**

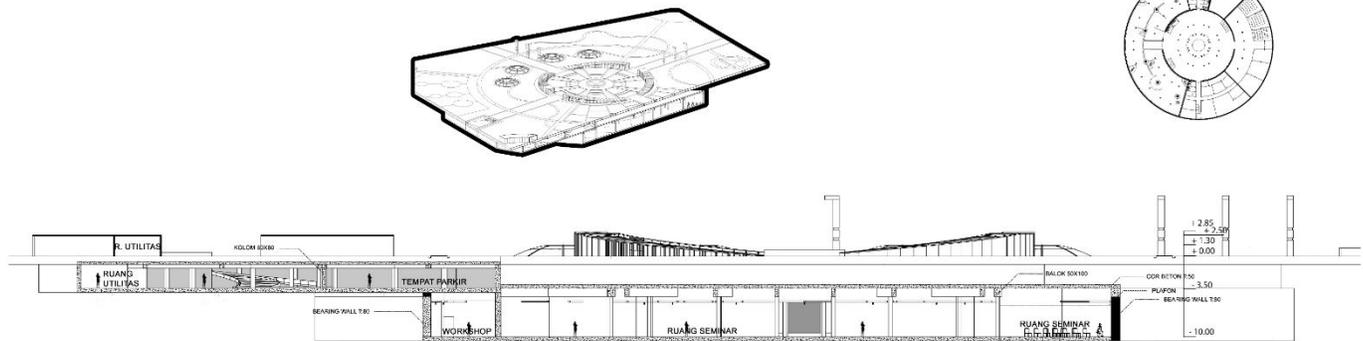
SKALA 1 : 200



Gambar 18. Potongan B museum.

**POTONGAN C**

SKALA 1 : 200



Gambar 19. Potongan C museum.

remaja untuk melakukan tindakan mseum pada waktu hari kerja (*weekdays*).

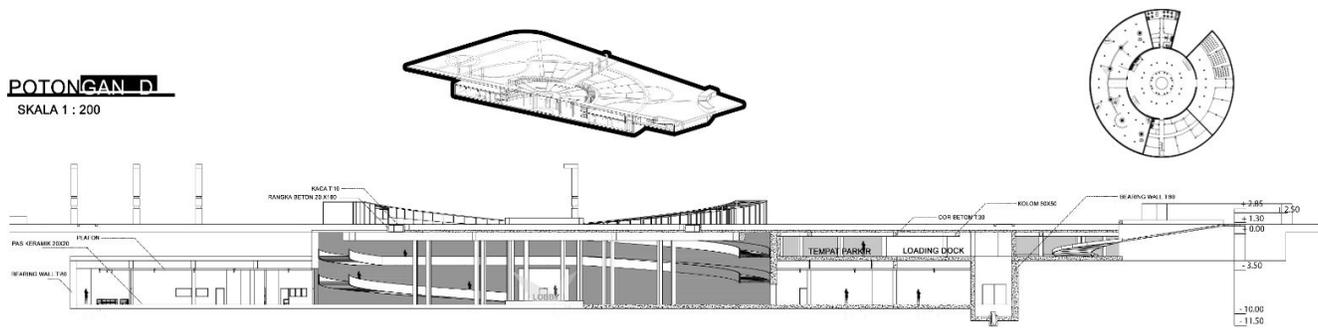
Berbeda lagi pada waktu *weekend* yang sebagian besar pola aktivitas dilakukan dengan cara bersantai bersama keluarga, berolahraga ataupun hanya sebagai jembatan antara bangunan sekitar. Dengan kondisi seperti itu perilaku asusila yang terjadi karena tempat yang sepi pun dapat terhindari, namun perilaku asusila kembali lagi pada waktu malam hari yang didukung dengan kondisi remang – remang di alun – alun.

Tahap selanjutnya yaitu menganalisis bangunan sekitar yang sebagian besar adalah cagar budaya seperti masjid jami’ Malang, GPIB, bank mandiri serta kantor pos yang selanjutnya dimanfaatkan sebagai bagian dari objek arsitektural pada proyek ini.

Tahap selanjutnya berupa kajian dari peraturan dan data terkait, dalam hal ini membahas peruntukkan lahan serta rencana pengembangan di Kawasan alun – alun kota Malang (Gambar 2).

Dari data terkait diatas dapat diketahui peruntukkan lahan di Kawasan alun – alun adalah sebagai pusat perdagangan dan jasa dan juga RTH tepat di alun- alunnya dan juga dalam peraturan tersebut Kawasan alun - alun diproyeksikan menjadi pusat pariwisata sehingga mobilitas manusia di dalam Kawasan alun – alun akan semakin padat [4].

Pada tahap terakhir dapat ditarik kesimpulan objek atau program ruang yang tepat untuk merespon permasalahan yang ada di alun – alun adalah sebuah museum yang bertujuan untuk:



Gambar 20. Potongan D museum.

1. Mengoptimalkan *image* lingkungan sekitar terhadap alun – alun sebagai wujud ruang public yang sakral.
2. Menjadikan alun – alun sebagai ruang publik yang bisa dinikmati semua kalangan.

### III. HASIL DAN EKSPLORASI

#### A. Konsep Landscape

*Landscape* bangunan ini (alun -alun) menitik beratkan pada pengkayaan zona aktivitas pengguna alun – alun (pemanfaatan vegetasi dan *path*) sebagai wujud fungsi pengawasan antar pengguna, menghindari terciptanya *negative zone* (visual terhalangi), mempertahankan *value* dari alun – alun dalam hal ini makna dan sejarah kawasan alun – alun (Gambar 5) serta memperkuat *landmark* kawasan (memperkuat *image* bangunan sekitar) dengan menempatkan bangunan di bawah alun – alun [5] pada Gambar 4.

#### B. Konsep Zoning

Konsep zonifikasi di dalam bangunan dibagi menjadi beberapa kelompok guna mempermudah zona kerja dari pengguna maupun pengunjung serta *maintenance* museum (Gambar 3).

Zona dibagi menjadi 5 kelompok, yakni:

1. Kelompok ruang penerimaan yang berisikan lobby dan ruang pameran
2. Kelompok ruang galeri, ruang utama dari museum yang berguna sebagai sarana edukasi dan terjadi hubungan antara permukaan dan bawah tanah sehingga *image* dari alun – alun tetap terjaga.
3. Kelompok ruang seminar, ruang edukasi sekunder
4. Kelompok ruang pengelola, zona ruang yang ditujukan untuk pengelola administratif museum.
5. Kelompok ruang pemeliharaan, zona ruang *maintenance* bangunan maupun koleksi.

#### C. Konsep Ruang

Konsep ruang dalam museum mengangkat ruang waktu sebagai konsep utama museum ini bercerita. Konsep ini merupakan wujud dari terbentuknya *image* di Kawasan alun – alun (mencakup bangunan sekitar). Dalam hal ini pintu masuk museum berada di pusat alun – alun sebagai pengingat akan pohon beringin sebagai ciri khas alun – alun (Gambar 6).

Selanjutnya pengunjung diarahkan menuju lobby museum

yang berada di bawah tanah, hal ini dimaksudkan membawa kembali (*flashback*) pengunjung ke alun – alun zaman dahulu yang ditandai dengan area hijau di tengah lobby dengan 3D hologram yang berbentuk pohon beringin.

Penggunaan kaca transparan pada bagian langit – langit museum yang besinggungan dengan alun – alun dimaksudkan sebagai tempat masuknya cahaya dan sebagai keberlangsungan fungsi pengawasan di dalam museum dan alun – alun (Gambar 7).

Bagian dalam galeri yang bercerita mengenai alun – alun sebagai saksi bisu perkembangan kawasan dan manusia di atasnya dengan disuguhkan lorong dengan ujung sebuah monumen.

Sedangkan pada bagian dalam galeri bercerita runtut mengenai saksi bisu alun – alun mulai dari zaman hindu-budha, zaman islam, zaman pra kolonial sampai dengan pasca kolonial dengan didukung oleh material monokrom guna memfokuskan visual pengunjung terhadap karya.

### IV. KESIMPULAN

Pemilihan museum sebagai bentuk kontrol perilaku menyimpang di kawasan alun – alun diwujudkan dengan konsep ruang waktu yang terdapat dalam *sequence* mulai dari ramp - lobby – lorong galeri – galeri utama – pohon galeri - hingga keluar museum. Konsep ruang tersebut diharapkan mampu menyadarkan pengunjung/pengguna akan *image* sakral di kawasan alun – alun.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis ucapkan kepada pihak yang telah membantu dalam penyusunan studi kali ini terutama kepada Kemenristek Dikti yang telah memberikan dukungan finansial melalui Beasiswa Bidik Misi tahun 2014-2018 serta dukungan dari Departemen Arsitektur Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Handinoto, *Alun-Alun Sebagai Identitas Kota Jawa, Dulu dan Sekarang*. Dimensi 18, 1992.
- [2] J. M. Laurens, *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Jakarta: Grasindo, 2004.

- [3] M. S. Adhitama, "Faktor Penentu Setting Fisik dalam Beraktifitas di Ruang Terbuka Publik "Studi Kasus Alun-alun Merdeka Kota Malang," *J. RUAS*, vol. 11, no. 2, 2013.
- [4] Pemerintah Kota Malang, "Penyusunan Review Rencana Rinci Tata Ruang Kota Malang (BWP Malang Tengah)," Malang, 2013.
- [5] A. Wright, "Underground Architecture: connections between ground-level public space and below-ground buildings," Kelburn, 2012.