

# Desain Museum Al Qur'an dengan Pendekatan Semiotik Melalui Tema Bercerita

Siti Hanifah dan Hari Purnomo

Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111

*E-mail:* hari-poeng@arch.its.ac.id

**Abstrak**— Pendidikan yang dengan ini melihatnya tidak sejalan dengan kesempurnaan akhlak/moral. Degradasi akhlak ini dapat dilihat pada berbagai kasus amoral yang seringkali disiarkan oleh media cetak maupun elektronik. Di lain pihak, kepadatan kota Surabaya menjadikan penduduknya haus akan fasilitas rekreasi, namun kenyataannya tempat rekreasi yang ada kurang mengandung unsur edukasi, bahkan dijadikan tempat untuk melakukan perbuatan yang tidak bermoral. Museum Al Qur'an, dengan konsep penyampaian isi Al Qur'an adalah alternatif solusi dakwah agama Islam di kota Surabaya. Museum Al Qur'an dihadirkan dengan memamerkan isi kandungan dari Al Qur'an mulai dari Tauhid, sejarah, dan nama-nama Allah, yaitu dengan memunculkan suasana yang sesuai dengan isi kandungan Al Qur'an. Untuk mencapai itu semua pendekatan yang digunakan adalah teori semiotik melalui tema yaitu "Bercerita". Dengan adanya museum ini, pengunjung dapat memahami isi kandungan Al Qur'an secara umum, dan diharapkan memiliki ketertarikan untuk mempelajari lebih mendalam mengenai ajaran Al Qur'an.

**Kata Kunci**—edukasi, fasilitas rekreasi, Museum Al Qur'an.

## I. PENDAHULUAN

KOTA Surabaya adalah kota terbesar kedua setelah Jakarta, di Indonesia. Banyak gedung tinggi dan aktivitas manusia yang membuat kota ini menjadi kota yang sibuk. Gambaran kota besar secara kasat mata adalah banyaknya penduduk, aktivitas, manusia, polusi, kesibukan, bahkan besarnya tingkat kejahatan. Karena itu kebutuhan akan tempat rekreasi yang menunjang juga diperlukan sebagai 'titik henti' aktifitas, kepenatan, kesibukan dan di sanalah tempat paling berharga untuk mempererat kembali hubungan keharmonisan keluarga dan persahabatan. Untuk mencapai kebutuhan tersebut, tempat rekreasi juga harus berkualitas diantaranya menarik, aman, ramah lingkungan dan alangkah baiknya jika mengandung unsur edukasi. Tempat hiburan yang memenuhi kriteria tersebut sangatlah sedikit, bahkan dapat dihitung dengan jari, beberapa contoh Kebun Binatang Surabaya, Taman Hiburan Remaja (THR), Taman Bungkul, Museum Tugu Pahlawan, House of Sampoerna dan pantai Kenjeran. Tempat rekreasi yang sangat terbatas di Surabaya diperparah pula dengan kondisinya yang kurang terawat seperti Kebun Binatang Surabaya, dan Taman Hiburan Remaja. Beberapa tempat terlihat sepi seperti Museum Tugu Pahlawan. Sedangkan Taman Bungkul yang selalu ramai dikunjungi justru berhasil dijadikan tempat yang kurang bermoral bagi beberapa pengunjungnya.

Pentingnya sebuah pendidikan moral menjadi akar dari berbagai permasalahan yang muncul di kota besar. Moral itu sendiri tidak jauh-jauh hubungannya dengan agama, karena semua agamapun mengajarkan untuk berbuat baik. Melirik pada hal yang lebih spesifik, Al Qur'an adalah kitab yang diturunkan bagi seluruh manusia, tanpa terkecuali. Setiap tata kehidupan tertulis di dalamnya dan hingga saat ini masih berlaku. Namun, potensi tersebut ternyata belum dapat dimanfaatkan dengan baik oleh manusianya sendiri. Banyak yang tidak memahami isi dari Al Qur'an, padahal disanalah kehidupan telah ditata dengan baik, kisah-kisah dan contoh-contoh teladan yang dapat mengembalikan moral individu. Kondisi yang terjadi selama ini, agama dan kehidupan sehari-hari adalah hal yang terpisah, padahal keduanya harus berjalan beriringan. Pendidikan Al Qur'an kebanyakan hanya ditemukan di kalangan anak kecil usia Sekolah Dasar sehingga ketika sudah dewasa hal tersebut langsung ditinggalkan. Karena itu, perlu adanya pendekatan yang menarik agar masyarakat kembali menyentuh, membaca dan memahami isi Al Qur'an yaitu melalui pendekatan dalam bidang rekreasi.

Museum Al Qur'an yang di desain berdasarkan teori semiotik dengan tema "Bercerita" diharapkan dapat mewujudkan desain yang bermakna mendekati isi kandungan Al Qur'an. Sehingga Museum Al Qur'an menjadi solusi dari permasalahan moral yang terjadi di kota Surabaya. Dengan pendekatan rekreasi yang edukatif, museum Al Qur'an dapat menjelaskan secara umum mengenai isi Al Qur'an dan menarik perhatian para pengunjung untuk mempelajari lebih dalam mengenai Al Qur'an.

## II. EKSPLORASI DAN PROSES RANCANG

### A. Kajian Teori Semiotik

Semiotika adalah studi tentang tanda dan segala yang berhubungan dengannya, cara berfungsinya, hubungannya dengan tanda-tanda yang lain, pengirimannya dan penerimaannya oleh mereka yang mempergunakannya [1].

Sistim tanda terbagi atas tiga bagian yaitu *thought (signified)*, *symbol (signifier)*, dan *referent (percept)*. *Signified* adalah gagasan dalam sebuah desain sehingga dapat diartikan pada sisi ini sebagai jalan masuk tema dalam merancang. *Symbol* adalah perwujudan dari gagasan yang telah ditentukan, pada bagian ini kaidah-kaidah dalam arsitektur digunakan. *Percept* adalah kesan yang ditimbulkan dari kombinasi antara *signified* dengan *signifier* sehingga pada bagian inilah muncul hasil akhir dari sebuah desain [2]. Secara sederhana digambarkan dalam *Semiological Triangle*, dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 1. Museum Al Qur'an Surabaya

**B. Pengertian Bercerita sebagai Tema**

Bercerita memiliki kata dasar cerita yang artinya buah dari pemikiran dan rasa yang disampaikan dengan gaya bahasa yang bervariasi dengan maksud tertentu. Sarana bagi seseorang bercerita adalah komunikasi. Menurut Charles Sanders Pierce manusia hanya dapat berkomunikasi dengan sarana tanda. Tanda yang dapat dimanfaatkan dalam seni rupa berupa tanda visual yang bersifat non-verbal, terdiri dari unsur dasar rupa seperti garis, warna, bentuk, tekstur, komposisi dan sebagainya [3].

**C. Penjabaran Tema**

Tema yang bersifat *intangible* seperti Bercerita sulit diterjemahkan dalam sebuah obyek arsitektur kecuali dilakukan pemecahan terlebih dahulu. Pemecahan tersebut adalah dengan menjabarkan *component* dan *order* yang terkandung pada istilah Bercerita. *Component* adalah bagian-bagian dari bercerita, yaitu pembuka, klimaks, antiklimaks dan terakhir moral. *Order* pada sebuah cerita adalah urutan atau alur, dalam hal ini penulis menentukan alur cerita yaitu dimulai dari pembuka, klimaks, antiklimaks dan ditutup dengan nilai moral.

**D. Konsep Museum Al Qur'an**

Museum Al Qur'an Surabaya dengan tema bercerita menjadikan isi kandungan Al Qur'an sebagai objek pameran pada bangunan ini. isi kandungan Al Qur'an terdiri atas tauhid, nama-nama Allah dan sejarah. Ketiga poin tersebut dihadirkan dalam setiap bagian dari bercerita. Berdasarkan *component* bercerita maka isi Al Qur'an dikelompokkan dalam tiga bagian yaitu pembuka yaitu fase peringatan dimana pengunjung diingatkan mengenai hakikat manusia dan Allah. klimaks yaitu fase pembersihan dimana pengunjung akan dihadapkan pada fakta-fakta mengenai hari pembalasan. Dan yang terakhir adalah antiklimaks yaitu fase pembangkitan semangat dimana pengunjung yang menyadari akan kesalahannya akan dibangkitkan semangatnya melalui cerita-cerita dan kisah orang-orang terdahulu seperti nabi dan orang-orang sholih.

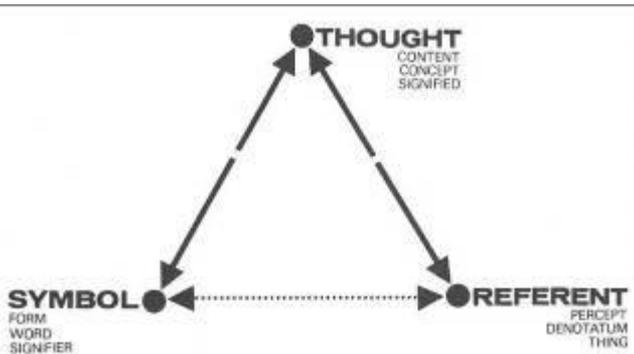
**III. HASIL RANCANGAN**

**A. Interior**

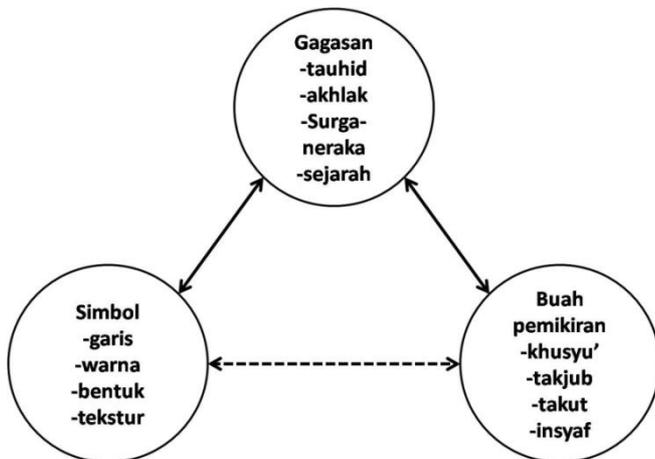
Interior bangunan terkait dengan *zoning* dan program ruang. Secara umum museum dibagi atas tiga bagian yaitu fase peringatan, fase pembersihan dan fase pembangkitan semangat, lihat gambar 4. Fase peringatan ini mengarahkan pengunjung untuk merenung mengenai hakikat Allah, hakikat manusia sebagai ciptaan Allah, tentang alam semesta dan kehidupan sosial antar manusia. Untuk mencapai tujuan tersebut, bentukkan ruang disesuaikan dengan suasana yang ingin dimunculkan, ruang-ruang pada fase peringatan yaitu, Galeri Al Fatimah, Galeri Ibadah dan Galeri Akhlak, lihat gambar 5 dan 6.

Fase pembersihan bertujuan untuk memberi efek jera kepada pengunjung yaitu dengan adanya galeri nar. Galeri nar terletak di lantai satu yang menerus hingga lantai dua pengunjung melawati galeri nar melalui jembatan. Jembatan tersebut di desain kuat namun terkesan rapuh. Disisi lain terdapat galeri Jannah, yaitu sebuah taman yang dapat dijadikan bahan perenungan bagi manusia bahwa alam ini begitu indah.

Fase pembangkitan semangat adalah bagian anti-klimaks dalam sebuah cerita museum Al Qur'an. Pada fase ini pengunjung diberikan motivasi untuk menjadi pribadi yang lebih baik. Ruang pada fase ini adalah studio dan galeri sejarah. Studio pada Museum Al Qur'an adalah tempat untuk memutar film mengenai ilmu pengetahuan dan teknologi yang berhasil mengungkap kebenaran Al Qur'an



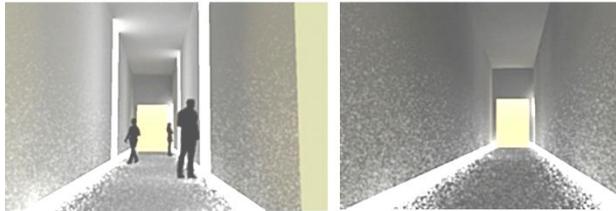
Gambar 2. Semiological Triangle



Gambar 3. Museum Al Qur'an model



Gambar 4. Zoning Interior



Gambar 5. Galeri Al-Fatihah



Gambar 6. Galeri Isra' Mi'raj

**B. Eksterior**

Menyesuaikan dengan tema bangunan Museum Al Qur'an yaitu 'Bercerita', maka konsentrasi rancangan mengarah pada komposisi ruang. Berawal dari bentuk site, dan kebutuhan ruang pada setiap fase, kemudian masing-masing ditata sesuai dengan kebutuhannya akan memunculkan cerita.

Sisi Museum bagian timur merupakan area kembali bagi para pengunjung menuju lobby. Area ini adalah area bebas karena terdapat cafe dan souvenir shop. Agar perasaan yang telah ditimbulkan pada Museum Al Qur'an tidak serta-merta hilang karena selesainya tur, maka pada area ini tetap diberikan display ayat-ayat nasihat yang diselingi dengan jendela kaca, sehingga pengunjung dapat melihat galeri yang telah dilewati sebelumnya. Jendela kaca tersebut bersifat satu arah, yaitu pengunjung dari luar dapat melihat ke dalam, namun pengunjung di dalam tidak dapat melihat kearah luar agar tidak mengganggu konsentrasi pengunjung di dalam museum. Pada area ini pula di munculkan tulisan "Laa Ilaaha Illallah" sebagai penghalang sinar matahari dan juga sebagai unsur estetika jika dilihat dari luar bangunan (lihat gambar 7).

Dinding bangunan berwarna putih polos, sebagai gambaran bahwa Al Qur'an itu suci, dipercantik dengan guratan-guratan membentuk ornamen islami, pada bentuk tertentu diaplikasikan sebagai jendela kaca sehingga cahaya

matahari dapat masuk ke dalam bangunan (lihat gambar 8).

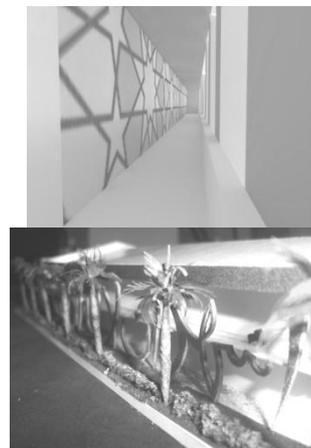
**C. Lanskap**

Area parkir didesain agar pengunjung secara tidak sadar telah memasuki dan merasakan makna dari Al Qur'an yaitu keindahan alam, aliran air dan penataan tumbuh-tumbuhan yang indah (lihat gambar 9).

**D. Struktur dan Mekanikal Elektrikal**

Sistim struktur pada bangunan dua lantai museum Al Qur'an ini adalah struktur kolom dan balok, dengan masing-masing kolom berjarak 6 m sumbu X dan 8 m sumbu Y (lihat gambar 10).

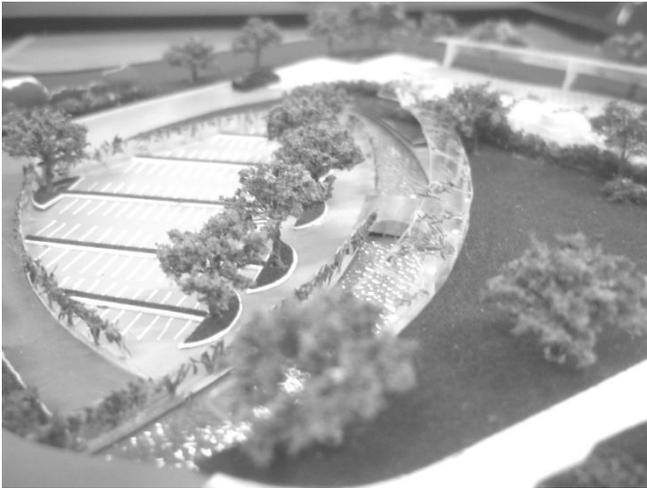
Bahan penutup atap yang digunakan adalah *corrugated metal roofing* untuk dapat diaplikasikan pada atap yang landai, untuk menunjukkan bangunan yang sederhana warna yang digunakan dominan putih pada bentuk yang sederhana dan kehadiran atap ditutup *parapet* berwarna emas.



Gambar 7. Lorong Laa Ilaaha Illallah



Gambar 8. Guratan pada Fasad



Gambar 9. Lanskap

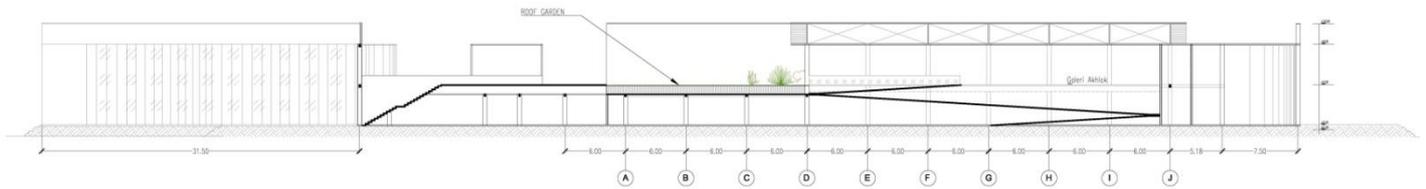
KESIMPULAN

Desain Museum Al Qur'an Surabaya adalah eksplorasi kaidah teori Semiotik tema Bercerita. Namun, penerapannya belum tentu dapat memberikan asumsi yang sama antara satu orang dengan orang lain.

Desain interior bangunan sebagai area rekreasi yang edukatif dicerminkan dengan membuat suasana yang sesuai dengan tema cerita. Pada bagian eksterior aplikasi tema cenderung hanya pada permukaan bidang berupa lukisan atau tempelan cerita sebagai *signifier* (penanda) karena bangunan lebih diarahkan oleh bagian interior bangunan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Panuti Sudjiman dan Aart Van Zoest, *Serba-serbi Semiotika*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama (1992).
- [2] Charles Jencks dan George Baird, *Meaning in Architecture*, London : Barrie & Rockliff The Cresset P (1969).
- [3] Freddy H.Istanto, "Rajutan Semiotika Untuk Sebuah Iklan Studi Kasus Iklan *Long Beach*," belum dipublikasikan.



Gambar 10. Potongan Prinsip