

## PENERAPAN ARSITEKTUR NARATIF PADA MUSEUM DE GROTE POSTWEG DI KOTA BANDUNG

Nizar Firdaus Usman<sup>1)</sup>, Denny Husin<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, nizarfirdaus135@gmail.com

<sup>2)</sup> Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, [denny@ft.untar.ac.id](mailto:denny@ft.untar.ac.id)

Masuk: 23-01-2022, revisi: 01-03-2022, diterima untuk diterbitkan: 26-03-2022

### Abstrak

Jalan raya pos Anyer-Panarukan merupakan proyek monumental zaman kolonial dengan tujuan untuk menghubungkan daerah-daerah di pesisir Utara Pulau Jawa yang manfaatnya masih dapat dirasakan hingga masa kini. Fenomena yang terjadi seiring dengan perkembangan zaman adalah terkikisnya memori kolektif masyarakat tentang asal usul jalan raya pos tersebut. Hal ini disebabkan oleh perubahan sosial-budaya masyarakat di sepanjang jalan raya tersebut yang turut menggeser fungsi dan citra jalan raya secara perlahan. Selain itu, adanya jalan tol juga menjadikannya bukan lagi satu-satunya sebagai pilihan orang untuk bepergian. Tujuan dari proyek "Museum De Grote Postweg: Ruang Narasi Berurutan Jalan Raya Pos Besar" di Kota Bandung adalah menceritakan kembali sejarah terbentuknya proyek monumental tersebut, refleksi, dan resolusi menuju masa depan melalui pariwisata sejarah di tengah masifnya perubahan di sepanjang pantai Utara Pulau Jawa. Pemilihan Kota Bandung sebagai lokasi museum tidak lepas dari narasi sejarah Kota Bandung yang saling bersinggungan dengan pembangunan jalan raya pos pada saat itu. Metode yang digunakan pada perancangan museum ini adalah arsitektur naratif pada tipologi ruang pameran museum. Perancangan dimulai dengan pengelompokan rentang waktu sejarah jalan raya pos yang dibagi menjadi 5 zona ruang pameran tetap berdasarkan urutan waktu, yang kemudian dinarasikan dalam bentuk ruang spasial dengan kata kunci yang berbeda sesuai narasi sejarahnya masing-masing. Hasil dari memikirkan kembali tipologi ruang pameran museum dengan arsitektur naratif adalah ruang pameran yang tersusun berdasarkan urutan waktu kejadian sejarah yang edukatif, atraktif, dan inklusif.

**Kata kunci:** museum; naratif; pariwisata; sejarah; tipologi

### Abstract

*The Anyer-Panarukan post road was a monumental colonial project with the aim of connecting areas on the northern coast of Java Island whose the benefits can still be felt today. The phenomenon that occurs along with the times is the erosion of the community's collective memory about the origin of the post road. This is caused by the socio-cultural changes by the people along the road which which have slowly shifted the function and image of the post road. In addition, the existence of toll roads also makes it no longer the only choice for people to travel. The purpose of the project "De Grote Postweg: Sequential Narrative Space of The Great Post Road" is to retell the history of the origins of these monumental project, reflections, dan resolutions towards the future, through historical tourism, in the midst of massive changes and along the northern coast of the Island of Java. The choice of the city of Bandung as the location of the museum is based on the historical narrative of the city which intersects with the construction of the road at that time. The method used in designing this museum is narrative architecture in the typology of museum exhibition space. The project begins with grouping the historical time span of the road which is divided into 5 permanent exhibition space zones based on time sequence, which are then narrated in the form of spatial space with different keywords according to their respective historical narratives. The result of rethinking the typology of museum exhibition space with narrative architecture is an exhibition space that is organized according to the chronological historical events that is educative, attractive, and inclusive.*

**Keywords:** history; museum; narrative; tourism; typology

## 1. PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Jalan raya pos Anyer-Panarukan merupakan salah satu infrastruktur penting peninggalan zaman kolonial di Pulau Jawa yang terbentang sepanjang pesisir Utara Pulau Jawa. Jalan ini dibangun pada masa Herman Willem Daendels menjabat sebagai Gubernur Jendral Hindia Belanda, atas kepentingan pemerintah kolonial untuk mempertahankan Pulau Jawa dari tangan Inggris dan juga sebagai sarana mobilisasi. Pada proses pembangunannya, pemerintah kolonial dan pemerintah tradisional mengerahkan rakyatnya secara paksa untuk ikut membangun. Dalam pelaksanaannya di lapangan, banyak terjadi kesewenang-wenangan dari pemerintah terhadap rakyatnya. Dalam pembangunan ruas Karesidenan Priangan contohnya banyak memakan korban jiwa dikarenakan sulitnya medan yang dibangun. Seiring berjalannya waktu, jalan raya pos masih kokoh terbentang di sepanjang pesisir Utara Pulau Jawa dan telah mengalami banyak pergeseran fungsi dan citra di tiap ruasnya. Kondisi jalan raya pos yang masih menjadi pilihan bagi banyak orang dalam bepergian tidak mengesampingkan bahwa memori kolektif akan asal-usul megaproyek negara kolonial Hindia Belanda tersebut mulai terlupakan (Nas & Pratiwo, 2002).



Gambar 1. Peta Jalan Raya Pos Anyer-Panarukan

Sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/File:Java\\_Great\\_Post\\_Road.svg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Java_Great_Post_Road.svg), diunduh pada 19 Desember 2021

Wisata sejarah merupakan salah satu bidang pariwisata budaya yang masih kurang peminatnya di Indonesia, tidak seperti sektor pariwisata budaya lainnya yang peminatnya cukup banyak. Disamping itu menurut OECD (2009) sekitar 40% kepariwisataan internasional merupakan kegiatan wisata budaya. Oleh karena itu, kebudayaan suatu suku atau bangsa merupakan komoditas utama untuk menarik wisatawan di masa yang akan datang. Kurangnya minat pada wisata sejarah disebabkan oleh kesadaran akan pentingnya sejarah yang belum cukup tinggi di kalangan masyarakat. Hal ini salah satunya ditandai dengan tingkat kunjungan museum yang masih belum setinggi negara-negara maju lainnya. Banyaknya museum di Indonesia yang berperan sebagai pariwisata berbasis budaya belum dapat meningkatkan wisatawan untuk lebih mengenal sejarah (Ardiwidjaja, 2016). Padahal, 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.

Keadaan museum yang ada di Indonesia menimbulkan banyak stigma di kalangan masyarakat. Jika ditinjau dari persepsi masyarakat terhadap museum yang ada di Indonesia, yang paling dominan adalah tentang suasana yang kurang menarik, kurang nyaman, dan membosankan (Paramitasari, 2015). Disamping itu, sebagian besar museum di Indonesia saat ini belum mempunyai daya tarik yang dapat meningkatkan daya jual dan minat masyarakat untuk mengunjungi museum. Seperti apa yang dikemukakan Ardiwidjaja (2016), beberapa pandangan masyarakat terhadap museum yang berkembang saat ini secara umum diantaranya yaitu museum yang tidak lebih menjadi hanya sebagai tempat penyimpanan barang tua, tidak nyaman, menyeramkan, dan tidak memberikan manfaat bagi kehidupan sosial budaya, ekonomi, dan politik.

## Rumusan Permasalahan

Berdasarkan dengan apa yang telah dipaparkan pada latar belakang, beberapa masalah yang dapat dirumuskan antara lain adalah; hubungan dan peran arsitektur naratif tentang jalan raya pos pada museum dengan minat masyarakat terhadap sejarah, tipologi baru museum yang dapat meningkatkan minat dan partisipasi serta pengalaman baru masyarakat terhadap museum dengan perspektif lain tentang sejarah yang ada, dan program seperti apa yang diperlukan untuk menambah minat dan partisipasi masyarakat terhadap museum.

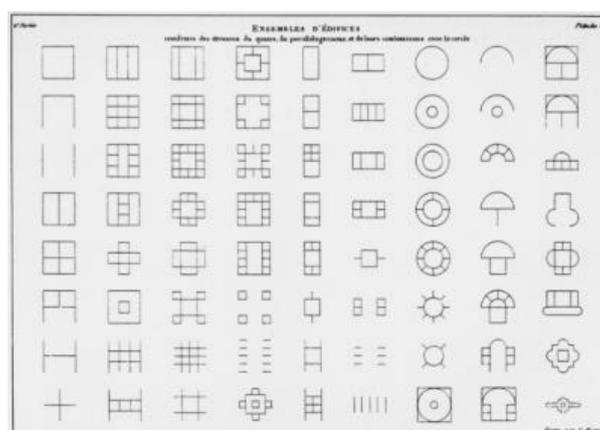
## Tujuan

Tujuan yang hendak dicapai dari proyek museum ini adalah menciptakan suasana wisata sejarah yang dapat mengingatkan dan membangkitkan kembali ingatan masyarakat tentang asal-usul megaprojek jalan raya pos di tengah masifnya perubahan di sepanjang jalur jalan raya pos Anyer-Panarukan dengan berdasarkan pada lokalitas Kota Bandung. Menjadi tempat untuk mempelajari sejarah jalan raya pos dengan cara interaktif dan eksploratif, dengan tipologi ruang pameran yang memungkinkan pengunjung memaknai narasi sejarah yang disajikan dengan berbagai persepektif baru. Jika mengacu kepada Pelczer (2014), menurutnya museum harus dapat menciptakan suasana yang dapat melepaskan pengunjung dari kesehariannya untuk mencapai ketertarikan minat pengalaman visualnya. Lebih lanjut, Pelczer juga berpendapat bahwa tujuan akhirnya adalah mendemokratisasikan museum, lebih melibatkan publik yang lebih luas lagi untuk berinteraksi dengan karya yang dipamerkan. Selain itu, tujuan dari proyek ini adalah menyajikan ekosistem wisata sejarah yang berkelanjutan, berbasis riset, penelitian, dan kolaboratif dari berbagai latar belakang praktisi terkait.

## 2. KAJIAN LITERATUR

### Tipologi

Tipologi berasal dari dua kata dalam bahasa Yunani kuno yaitu *"tipo"* dan *"logos"* yang berarti "pengelompokan" dan "bidang ilmu", yang juga dapat diartikan sebagai bidang ilmu yang mempelajari pengelompokan suatu benda atau makhluk secara umum. Menurut Ching (2007), bahwa ada kecenderungan untuk mengelompokkan unsur baik berdasarkan peletakkan maupun karakter visualnya. Ide pengelompokan bangunan muncul sebagian dari kecenderungan abad pencerahan yang serba ilmiah. Pada masa itu, ilmuwan, filsuf, dan ahli teori arsitektur berusaha membawa arsitektur mendekati ilmu pengetahuan berdasarkan kepastian mutlak (Ellis, 1997).



Gambar 2. Katalog Tipologi Durand

Sumber: [https://www.researchgate.net/figure/Jean-Nicolas-Louis-Durand-Precis-des-lecons-darchitecture-Table-20-10\\_fig1\\_323607100](https://www.researchgate.net/figure/Jean-Nicolas-Louis-Durand-Precis-des-lecons-darchitecture-Table-20-10_fig1_323607100), diunduh pada 13 Desember 2021

Ide tentang pengelompokan tipe bangunan sebagai konfigurasi formal dipopulerkan oleh Jean Nicolas Louis Durand pada tahun 1799 dengan karyanya *"The Parallele"*. Durand menemukan cara untuk bekerja secara tipologis, klasifikasi, dan taksonomi yang secara tidak sengaja

membangun pemahaman baru yang kemudian disebut sebagai metode tipologi arsitektur. Ia juga berpendapat bahwa desain sebuah bangunan bisa menjadi aturan teknis yang dapat mengodifikasi pengetahuan arsitektur dalam bentuk metode yang dapat diteruskan ke arsitek di masa depan, sehingga pengetahuan arsitektur bisa menjadi lebih ilmiah (Madrazo, 1994). Sedangkan menurut Moneo (2019) yang mengutip Vitruvius, tipologi arsitektur dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis tipologi yaitu *firmitas* (konfigurasi bentuk, struktur, dan kokokohan), *utilitas* (fungsi pada bangunan), dan *venustas* (citra, keindahan). Lebih lanjut menurut Raphael Moneo, tipologi adalah sekelompok objek yang dicirikan oleh struktur formal yang sama.

Menurut Vidler (2014), tipologi arsitektur adalah studi penyelidikan tentang penggabungan elemen-elemen yang memungkinkan untuk mendapatkan klasifikasi tipe arsitektur. Tipologi arsitektur menurut Anthony Vidler dapat dibagi menjadi 3 macam. Yang pertama yaitu primitive shelter yaitu arsitektur yang masih merupakan imitasi alam. Kemudian yang kedua merupakan tipologi yang berkembang hasil dari revolusi industri dan produksi massal, dan yang terakhir yaitu tipologi arsitektur yang lahir kemudian berkembang menjadi kota-kota tradisional hingga kontemporer. Ketiga macam urutan tipologi menurut pemaparan Vidler tersebut merupakan perjalanan berkembangnya tipologi seiring dengan munculnya pemikiran dan sistem baru pada kehidupan manusia.

### **Pariwisata Sejarah dan Museum**

Menurut UU Republik Indonesia No. 10 Th. 2009 BAB 1, wisata adalah “kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara”. Menurut Pendit (2006), pariwisata dibedakan menjadi 8 jenis berdasarkan motif wisatawan untuk berkunjung, yaitu: wisata budaya, wisata maritim atau bahari, wisata konservasi, wisata konvensi, wisata pertanian, wisata buru, dan wisata ziarah. Dalam hal ini, wisata sejarah masuk dalam jenis wisata budaya, karena berkaitan dengan kebudayaan suatu bangsa yang telah terjadi di masa lampau.

Mengacu pada ICOM (2007), pengertian museum secara general adalah institusi permanen non profit untuk melayani kebutuhan publik yang memperoleh, melestarikan, meneliti, mengkomunikasikan, dan memamerkan warisan budaya manusia dan lingkungannya untuk tujuan edukasi, pendidikan, dan kesenangan. Secara etimologi, kata “museum” berasal dari bahasa Yunani Kuno yaitu “*museion*” yang merupakan bangunan kuil yang dipersembahkan untuk dewa Muses, dewa seni dalam mitologi Yunani (Findlen, 1989).

### **Arsitektur Naratif**

Arsitektur naratif adalah metode yang menceritakan narasi pada bangunan. Narasinya bervariasi, bisa merupakan narasi masa lampau dan menceritakannya kembali, maupun narasi masa depan dan membangun masa depan melalui cerita dan skenario (Sutanto, 2010). Lebih lanjut, bahwa narasi sebagai metode desain dapat dilakukan dengan 3 cara yaitu narasi sebagai ide bentuk keruangan, narasi sebagai alat untuk menceritakan citra dan guna sebagai jawaban dari ide keruangan yang sudah ada, dan yang terakhir narasi sebagai alat analisis dimana seluruh proses ditulis sebagai cerita keruangan.

Menurut Psarra (2009) metode arsitektur naratif merupakan cara untuk mengevaluasi cerita mulai dari konsep, proses desain, dan sebagai alat komunikasi apa yang akan disampaikan, yang terdiri dari 3 hal dalam proses mendesain yaitu *linking* (keterhubungan cerita), *structuring* (kerangka) dan *framing* (pembingkai). Jika mengacu kepada Clarke (2012), ada 2 hal yang mempengaruhi kualitas ruang pada arsitektur naratif yaitu *Spatial Intelligence* dan *Temporality/Memory & Sequence*. Hal-hal tersebut itulah yang membuat pendekatan arsitektur naratif dapat menyampaikan pesannya dengan baik.

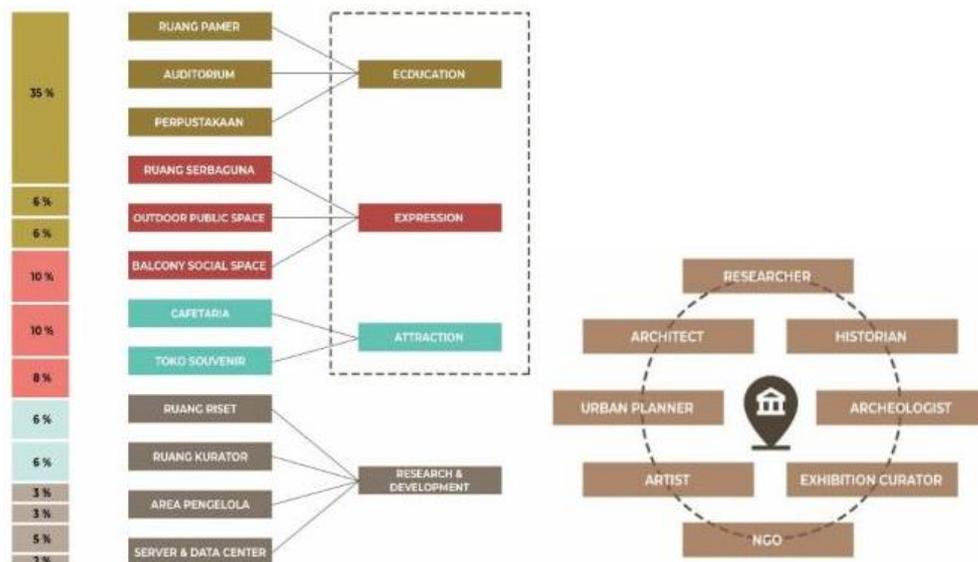


Program education yang berisikan ruang pameran tetap dan temporer, auditorium tetap dan sewa, dan perpustakaan. Program ini bertujuan untuk mengedukasi pengunjung tentang narasi sejarah yang disampaikan. Adanya berbagai macam tipe ruang pada program ini membuat sarana edukasi di museum ini tidak hanya berfokus di ruang pameran tetap, melainkan terdapat beberapa jenis.

Sedangkan program *expression* berisikan ruang serbaguna, *outdoor public space*, dan *balcony social space*. Zona *expression* diperuntukkan sebagai area untuk “menangkap” wisatawan untuk lebih tertarik mengunjungi museum. Penempatan ruang-ruang terbuka juga menempati sisi bangunan yang langsung terhubung dengan pedestrian ataupun alun-alun. Selain itu tujuan dari program ini adalah untuk mendemokratisasikan museum, menjadi ruang publik yang edukatif, ekspresif, atraktif, sekaligus inklusif.

Untuk program *attraction* terdapat *cafeteria* dan toko souvenir. Program ini mengakomodasi pengunjung museum untuk berbelanja pernak-pernik khas Kota Bandung maupun Museum De Grote Postweg. Terlebih, lokasi museum yang berada di pusat kota dan pusat keramaian wisatawan pejalan kaki menjadikannya sebuah potensi wisata. Program ini bertujuan untuk melengkapi kedua program yang sudah dibahas, sehingga museum menjadi sarana pariwisata budaya berbasis sejarah yang menyenangkan dan kontekstual.

Selain program untuk pengunjung museum, terdapat juga program untuk riset dan pengembangan museum yaitu program *research & development*. Program ini berisikan ruang riset, ruang kurator, area pengelola (ruang meeting, karyawan, administrasi, humas, inventaris dan kepala museum), dan ruang server & data center. Program ini bertujuan untuk menopang keberlanjutan riset dan publikasi museum ini sehingga narasi sejarah yang ditampilkan terus mengalami perkembangan dan penyempurnaan. Diharapkan pada penerapannya, berbagai bidang dengan latar belakang yang berbeda namun saling berkaitan dapat berkontribusi atas kemajuan dan kebaruan ilmu pengetahuan dan koleksi pameran pada museum ini



Gambar 4. Program Ruang  
Sumber: Penulis

### Analisis Kawasan

*Solid-void* pada kawasan cenderung padat, terutama mendekati Jalan Asia Afrika, karena berdasarkan sejarahnya perkembangan Kota Bandung mulai memadat di sepanjang jalan raya pos yang sekarang menjadi Jalan Asia Afrika. Kawasan sebelah Utara Jalan Asia Afrika cukup dipadati oleh bangunan komersil, sedangkan sisi Selatan nya dipadati oleh pemukiman.

Koneksi visual antara tapak terpilih dan alun-alun menjadi potensi keterhubungan dan keterbukaan antara museum dengan alun-alun baik secara visual maupun pencapaian. Di sepanjang Jalan Asia Afrika terdapat banyak bangunan bersejarah peninggalan zaman kolonial, hal ini juga yang menjadi citra khas kawasan tersebut. Hal ini menjadi potensi kawasan tersendiri untuk membangun museum yang mengikuti citra khas kawasan dengan sentuhan kontemporer dikarenakan beberapa bangunan diantara bangunan bersejarah merupakan bangunan paska kemerdekaan dengan gaya kontemporer.

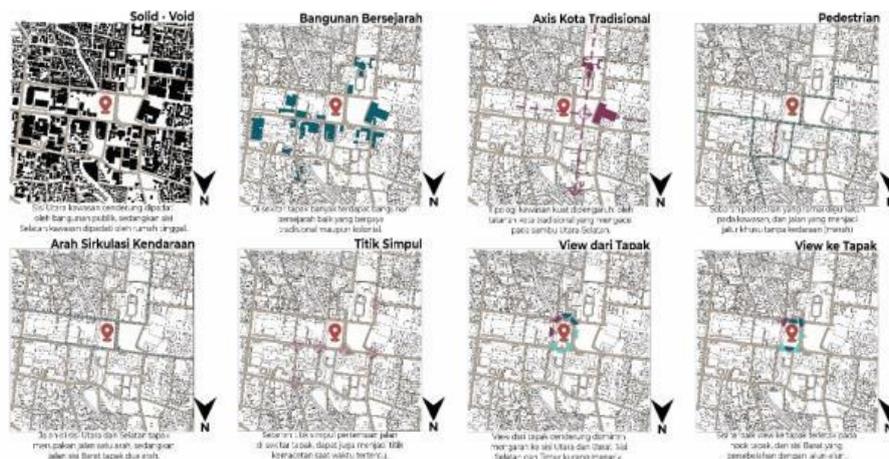
Pembentukan Kota Bandung lahir dari pembentukan Kabupaten Bandung yang di awal pembangunannya menempatkan alun-alun di sisi Utaranya. Penempatan alun-alun di sisi Utara, masjid agung di sisi barat, dan fasilitas umum di sisi Timur ini mengadopsi kosmologi tradisional Jawa tentang pembentukan kota. Hal ini dapat menjadi ide pembentukan bangunan di tapak, dimana bangunan dapat dibentuk dari axis bentuk alun-alun agar terjadi keterhubungan atau koneksi visual diantara keduanya.

Kondisi pedestrian di sekitar tapak cukup bagus. Di sisi Utara, kondisi pedestrian sangat layak dan menjadi jalur utama pejalan kaki untuk berjalan-jalan di kawasan alun-alun. Sedangkan di sisi Barat pedestrian juga cukup bagus tetapi tidak seramai pedestrian di sisi Utara. Sisi Selatan didominasi oleh penduduk sekitar, berbeda dengan pedestrian di sisi Utara karena perbedaan zona bangunan.

Sirkulasi kendaraan di sisi Utara tapak satu arah menuju Barat, sedangkan sirkulasi di sisi Selatan tapak satu arah menuju Timur. Untuk beberapa perayaan dan hari besar, jalan di sekitar kawasan alun-alun akan ditutup pada malam hari untuk diadakannya car free night termasuk jalan yang terletak di sisi Utara dan Barat tapak.

Titik simpul di sekitar kawasan cukup banyak, terutama dengan banyaknya persimpangan dan *attraction* untuk pejalan kaki. Dengan banyaknya titik simpul, potensi tapak untuk mendapatkan banyak wisatawan cukup besar, terutama tapak mempunyai 2 muka yang menghadap kearah titik simpul terpadat di kawasan.

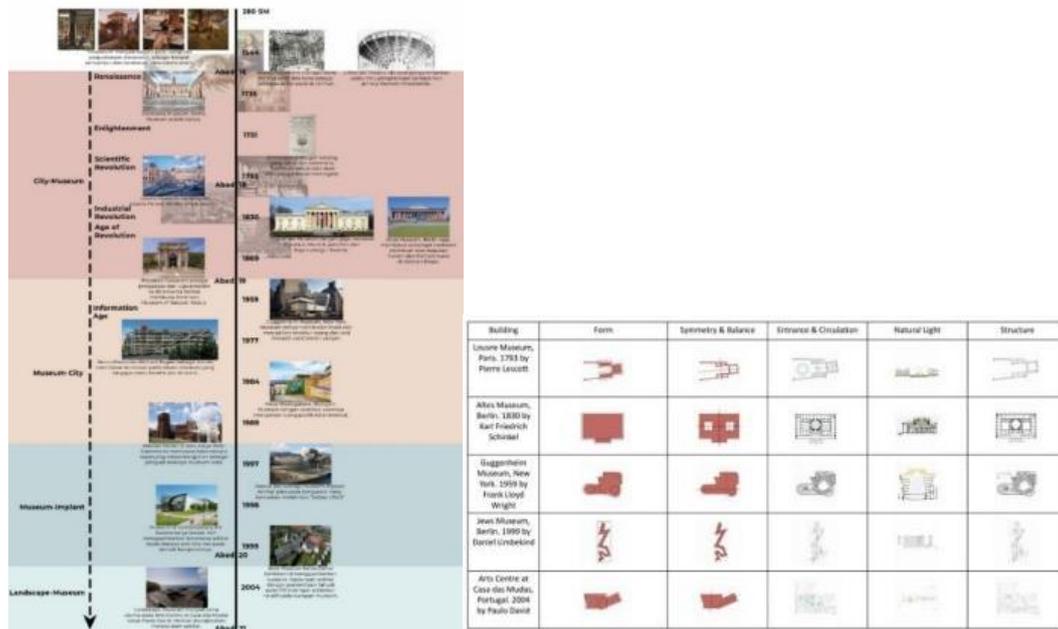
Keadaan sekitar tapak yang banyak terdapat bangunan bersejarah peninggalan kolonial menjadi potensi kawasan itu sendiri. View dari tapak yang terbaik berada di sekitar sisi Utara dan Barat tapak. View di Utara tapak menghadap Jalan Asia Afrika dan deretan bangunan kolonial berwarna senada. Sedangkan sisi Barat tapak menghadap alun-alun dengan masjid agungnya. View terbaik menuju tapak berada di sisi Utara dan Barat tapak. Sisi *hook* tapak mempunyai potensi yang bagus untuk orientasi utama bangunan. Selain itu, sisi Utara dan Barat juga menjadi sisi yang paling banyak dilihat oleh pejalan kaki maupun pengendara kendaraan yang melintas.



Gambar 5. Analisis Kawasan  
Sumber: Olahan Penulis, 2021

### Studi Sejarah dan Preseden Tipologi Museum

Metode perancangan yang digunakan pada merancang proyek museum ini adalah arsitektur naratif pada tipologi museum. Metode ini bekerja dengan cara mempertanyakan tipologi museum, untuk menghasilkan tipologi ruang pameran museum yang baru. Dimulai dari mempelajari tipologi museum yang sudah ada dengan beberapa bangunan yang dibangun di rentang waktu yang berbeda dengan gaya yang berbeda, dan membandingkan tipologi museum yang sudah dipelajari untuk menemukan satu kesamaan maupun keunikan dari museum yang dibangun di tiap zaman yang berbeda. Mempertanyakan tipologi museum dimulai dari mengkaji sejarah museum secara etimologi, fungsi, dan citra kemudian studi preseden 5 museum terpilih, yaitu: Louvre Museum (1793), Altes Museum (1830), Guggenheim Museum (1959), Jews Museum (1999), dan Arts Centre at Casa das Mudas (2004) dengan latar belakang dan lingkungan yang masing-masing berbeda.



Gambar 6. Studi Sejarah dan Preseden Tipologi Museum  
Sumber: Olahan Penulis, 2021

### Menyusun Narasi Pada Ruang Pamer

Metode naratif digunakan sebagai perantara antara narasi sejarah yang akan disampaikan dengan penerjemahan konsep arsitektural yang diusung. Metode ini memasukkan narasi sejarah yang akan dibawa yaitu sejarah jalan raya pos ke dalam tipologi ruang pameran museum. Memikirkan kembali tipologi ruang pameran museum dengan metode naratif berangkat dari pemetaan rentang waktu sejarah yang akan disajikan.

Narasi sejarah dibagi menjadi 5 zona ruang pameran, yang di setiap ruang pamernya memiliki karakteristik tersendiri berdasarkan narasi sejarahnya. Zona 1 dimulai ketika keadaan Kota Bandung (kota yang lahir dari jalan raya pos) masih merupakan hutan lebat dengan beberapa komunitas penduduk yang terletak di tengah-tengah daerah Priangan di bawah kekuasaan Kesultanan Mataram. Rentang waktu pada zona ini adalah pra 1808, atau ketika Daendels belum menginjakkan kaki di tanah Jawa. Zona 2 ruang pameran menceritakan keadaan Pulau Jawa ketika Daendels mulai memerintahkan untuk pembangunan proyek jalan raya pos dari Anyer hingga Panarukan pada 1808 sampai dengan 1811. Pada zona ini, diceritakan bagaimana kekejaman sistem yang dijalankan pemerintah kolonial dan tradisional bekerja sehingga membuat rakyat menderita. Kemudian Zona ke 3 ruang pameran berlatarkan tahun 1811-1906. Pada rentang waktu ini, pesisir Utara Pulau Jawa sudah tersambung oleh jalan raya pos. Daerah-daerah yang dilewati jalan raya pos berkembang secara majemuk dan menerima

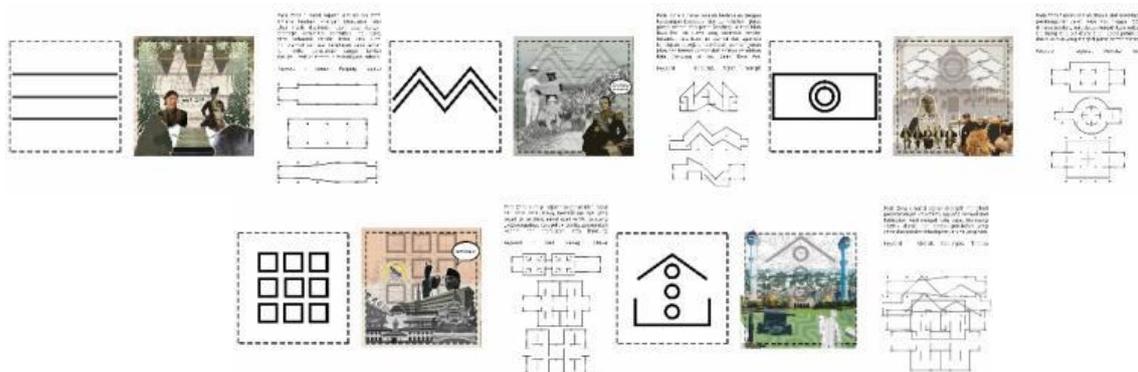
keterbukaan peradaban. Selain itu, beberapa daerah juga lahir karena adanya jalan raya pos itu salahsatunya yaitu Kota Bandung, lokasi dimana proyek ini didirikan. Zona ke 4 ruang pameran menceritakan keadaan jalan raya pos dan Kota Bandung yang semakin berkembang dengan segala keberagamannya pada rentang waktu 1906-1945. Rentang waktu ini dipinggal berdasarkan waktu dimana Kota Bandung menerima statusnya sebagai kotamadya, kemudian di tahun 1945 menjadi bagian dari Republik Indonesia yang merdeka. Zona 5 ruang pameran merupakan zona terakhir di museum ini, berlatar Kota Bandung dan jalan raya pos paska kemerdekaan Indonesia hingga masa kini. Pada zona ini, narasi yang disampaikan adalah ketika paska kemerdekaan peran jalan raya pos tidak begitu saja terlupakan, melainkan secara perlahan-lahan mengikutin perkembangan sosial-budaya penduduk di sepanjang jalan raya tersebut. Zona ni juga menjadi ruang narasi yang belum berakhir, sejarah yang terus berlanjut antara Kota Bandung yang lahir di tepi jalan raya pos sebagai infrastruktur vital pada masanya, hingga masa kini yang mulai bergeser citra dan fungsinya sebagai jalur utama mobilitas di Pesisir Utara Pulau Jawa.



Gambar 7. Narasi Sejarah Pada Ruang Pamer Museum  
Sumber: Olahan Penulis, 2021

### Memasukkan Narasi dan Ide Bentuk Pada Ruang Pamer

Setelah memetakan waktu dan menyusun narasi pada tiap ruang pameran, ide bentuk dibentuk dari kata kunci masing-masing ruang pameran. Bentuk ruang memiliki keunikannya tersendiri hasil dari penggabungan narasi sejarah dan kata kunci yang ada kemudian diterjemahkan secara arsitektural. Tiap ruang pameran memiliki beberapa variasi tipe yang kemudian diturunkan untuk menemukan tipe baru ruang pameran.



Gambar 8. Implementasi Narasi Pada Tipologi Ruang Pamer Museum  
Sumber: Olahan Penulis, 2021

#### 4. DISKUSI DAN HASIL

##### Proses Gubahan Massa

Tahap pertama ubahan massa dimulai dari memebentuk massa bangunan dari bentuk tapak itu sendiri, kemudian di *offset* mengikuti aturan kota. Area *hook* disiapkan sebagai ruang terbuka penerima pengunjung dan juga sebagai point of interest dengan *diagonal cut*. Pada tahap kedua, secara garis besar massa bangunan dibagi menjadi 2 buah massa yaitu Utara dan Selatan. Pembagian ini berdasarkan pembagian perencanaan Kota Bandung pada zaman kolonial, area Utara untuk penduduk Eropa, area Selatan untuk penduduk pribumi, dengan jalan raya pos (sekarang Jalan Asia Afrika) sebagai acuannya. Selanjutnya, di tahap ketiga bentuk massa pada sisi barat di *cut* mengikuti garis imajiner yang terbentuk dari bentuk lapangan alun-alun. Hal ini bertujuan untuk menciptakan koneksi visual diantara alun-alun dan museum. Selain itu, bentuk yang dihasilkan dari garis imajiner ini menjadi acuan *shape grammar* pada bangunan.

Tahap keempat bentuk massa bangunan agar tidak terlalu massif di *cut* pada bagian tertentu. Hal ini bertujuan untuk memasukkan cahaya alami. Tahap selanjutnya, penempatan ruang pameran zona 1 dimulai pada bagian sisi Timur massa. Susunan alur sirkulasi ruang pameran berurutan ke atas, yang diantara ruang pameran tersebut terdapat ruang transisi yang netral. Sisi massa bangunan yang meyorok ke Utara diberi bentuk melengkung, bentuk ini diambil dari gaya *art deco*. Bentuk ini dipilih sebagai langgam arsitektur yang pernah menjadi primadona di Kota Bandung pada masa-masa terakhir kolonialisme. Pada tahap terakhir, penggunaan fasad *second skin* pada sisi Selatan bangunan merupakan penggambaran sisi Selatan Kota Bandung yang dahulu diperuntukkan untuk penduduk pribumi. Fasad *second skin* berpola segitiga diambil dari kosmologi Sunda "*Tri Tangtu*", dengan struktur rangka besi hollow 50x50 mm dan kayu bengkirai sebagai panel *second skin* nya.



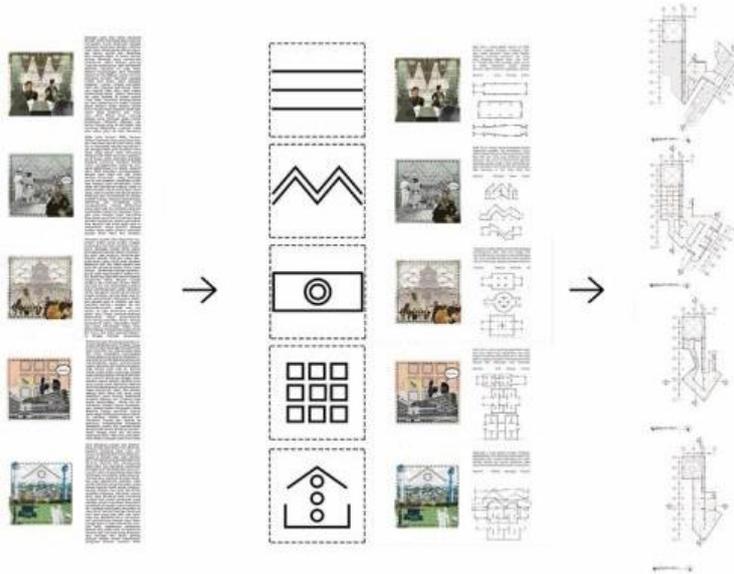
Gambar 9. Proses Gubahan Massa

Sumber: Olahan Penulis, 2021

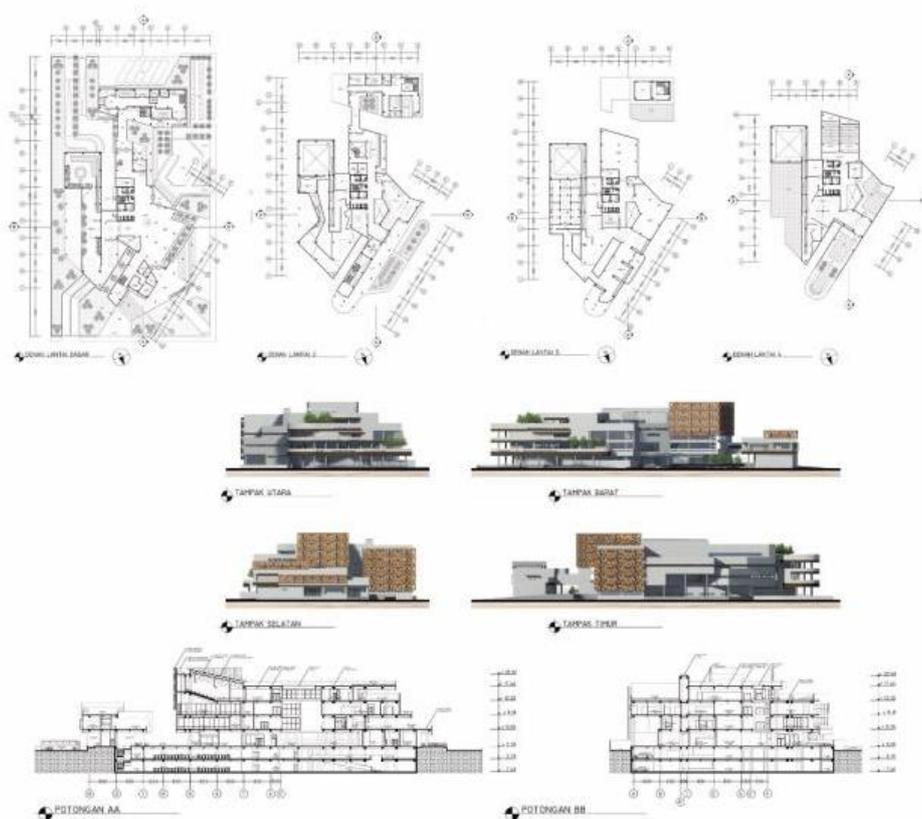
##### Arsitektur Naratif Pada Museum De Grote Postweg

Setelah melalui tahap pemilihan tapak, program ruang, analisis kawasan, hingga menerjemahkan secara arsitektural narasi sejarah yang akan dibawakan, proses desain berlanjut hingga gubahan massa. Elemen-elemen narasi sejarah yang dibentuk melalui ruang spasial hasil penurutan, kombinasi, dan pembedaan secara tipologikal membentuk satu kesatuan ruang pameran yang berurutan berdasarkan rentang waktu yang ada. Penambahan fungsi ruang yang lain bertujuan untuk melengkapi massa bangunan sehingga menjadi ruang

publik sarana wisata budaya berbasis sejarah yang edukatif, atraktif, dan inklusif. Pembentukan lansekap pada bangunan museum didominasi oleh bentukan bersudut yang lancip, ini merupakan terusan dari penggunaan *shape grammar* pada bangunan yang berdasarkan garis imajiner yang dibentuk lapangan alun-alun. Lansekap dibentuk berdasarkan kebutuhan pengunjung, alur sirkulasi pejalan kaki, pemenuhan lahan hijau pada tapak, dan juga keperluan estetika.



Gambar 10. Skema Arsitektur Naratif Pada Ruang Pamer Museum  
Sumber: Olahan Penulis, 2021



Gambar 11. Denah, Tampak, Potongan Hasil Rancangan  
Sumber: Olahan Penulis, 2021

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Proyek yang dirancang menggunakan metode arsitektur naratif pada tipologi museum, khususnya ruang pameran dapat menyajikan wisata budaya berbasis sejarah yang baru di Kota Bandung. Pembagian narasi sejarah menjadi beberapa zona ruang pameran memerlukan penyikapan yang berbeda dalam mendesain, hal ini bertujuan untuk menyampaikan narasi sejarah melalui suasana ruang sehingga dapat mengikat pengunjung dan melepaskan dari kesehariannya. Hal ini akan berdampak pada tingkat ketertarikan dan keingintahuan pengunjung, sehingga museum bukan hanya tempat memamerkan koleksi melainkan jawaban atas memori kolektif jalan raya pos yang mulai terkikis.

### Saran

Merancang museum penting untuk memperhatikan narasi sejarah yang akan dibawakan, begitu pula keterkaitan ruang luar dan ruang dalamnya, agar menjadi sarana wisata sejarah yang edukatif juga inklusif. Selain itu untuk menepis stigma masyarakat tentang museum di Indonesia, perlu memikirkan bagaimana narasi sejarah itu sampai kepada pengunjung. Pada proyek ini menggunakan metode arsitektur naratif, untuk mendapatkan tipologi ruang pameran baru pada museum. Dengan memikirkan tipologi baru museum, pengalaman ruang yang didapat oleh pengunjung akan berbeda, dan dapat sangat kontekstual apabila turut mempertimbangkan keadaan kawasan sekitar dan keterkaitannya dengan narasi sejarah yang akan disajikan.

## REFERENSI

- Ardiwidjaja, R. (2013). *Perspektif Masyarakat Terhadap Museum di Indonesia*. Jakarta: Amara Books.
- Ching, F. D. (2007). *Arsitektur : Bentuk, Ruang dan Tatanan*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Clarke, A. (2012). *Spatial Experience, Narrative, and Architecture*. *New South Wales: Byera Hadley Report*.
- Ellis, E. V. (1997). *The Play of Architecture (Re)Production*. *Dichotomy Student Journal of the University of Detroit Mercy*.
- Findlen, P. (1989). *The Museum : Its Classical Etymology and Renaissance Genealogy*. *Journal of The History of Collections , Volume 1, Issue 1*.
- Hardjasaputra, A. (2000). Bandung. In N. Lubis, *Sejarah Kota-kota Lama di Jawa Barat*. Bandung: Alqaprint
- ICOM. (2007). *ICOM Statutes. 22nd General Assembly*. Vienna, Austria.
- Jingyi, Q., & Ming, H. (2019). *Study on the Theory of Rafael Moneo Architectural Typology*. *Conference Series: Materials, Science, and Engineering*. Wuhan.
- Madrazo, L. (1994). *Durand and the Science of Architecture*. *Journal of Architectural Education, Volume 48, Number 1*.
- Moneo, R. (1979). *On Typology. A Journal for Ideas and Criticism in Architecture, Volume 13*.
- OECD. (2009). *The Impact of Cultural Tourism*. Paris: OECD Publishing.
- Pelczer, D. (2014). *The Cultural Impact of Contemporary Museum Architecture*.
- Pendit, N. S. (2006). *Ilmu Pariwisata: Sebuah Pengantar Perdana*. Jakarta: PT Pradnya Paramita.
- Nas P.J. & Pratiwo (2002). *Java and De Groote Postweg., La Grande Route, The High Military Road. Bijdragen tot de Taal-, Land- en Volkenkunde, Volume 158, Number 4*.
- Paramitasari, A. (2015). *Studi Persepsi Masyarakat Tentang Museum Ideal*. *Prosiding Temu Ilmiah IPBLI*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Psarra, S. (2009). *Architecture and Narrative : The Formation of Space and Cultural Meaning*. Abingdon-on-Thames: Routledge.

- Sutanto, A. (2010). *Peta Metode Design*. Jakarta: Universitas Tarumanagara.
- Tissink, F. E. (2016). *Narrative-drive Design: Roles of Narratives for Designing the Built Environment*. Delft: TU Delft.
- Vidler, A. (2014). *The Third Typology and Other Essays*. London: Artifice Books on Architecture.
- CNNIndonesia. (2018). *Kurang Atraktif, 'Penyakit Lama' Museum di Indonesia*. Retrieved from CNN: <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20180419182749-269-292076/kurang-atraktifpenyakit->
- Danang, M. (2021). *Jalan Raya Pos Anyer-Panarukan: Mega Proyek Pertama di Hindia Belanda*. Retrieved from Kompaspedia: <https://kompaspedia.kompas.id/baca/infografik/kronologi/jalan-raya-pos-anyer-panarukan-mega-proyek-pertama-di-hindia-belanda>
- Hardjasaputra, A. (2003). Perubahan Sosial di Bandung 1810 – 1906. *Jurnal Sosiohumanuora, Volume 5 Nomor 1*.
- Marotta, A. (2012). *Typology: Museums*. Retrieved from The Architectural Review: <https://www.architectural-review.com/essays/typology/typology-museums>
- Prastowo, R. M., Hartanti, N. B., & Rahmah, N. (2019). Penerapan Konsep Arsitektur Naratif Terhadap Tata Ruang Pameran Museum. *Seminar Nasional Pakar ke 2*. Jakarta: Universitas Trisakti.
- Tifada, D. A., & Mahabarata, Y. (2021). *History Of Forced Labor Building The Anyer-Panarukan Pos Highway, Is It True That Daendels Doesn't Pay Workers?* Retrieved from Voi: <https://voi.id/en/memori/31941/history-of-forced-labor-building-the-anyer-panarukan-pos-highway-is-it-true-that-daendels-doesnt-pay-workers>

