

# Perancangan Museum Sejarah Pengasingan Soekarno di Kabupaten Ende dengan Pendekatan Arsitektur Ikonik

Ida Hubertin Kedhi<sup>1)</sup>, Rosvitayati Umbu Nday<sup>2)</sup>, Yohanes W. D. Kapilawi<sup>3)</sup>

<sup>1,2,3)</sup> Program Studi Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknik, Universitas Nusa Cendana

---

## Abstrak

Ende memiliki potensi sebagai kota sejarah pengasingan Soekarno yang menghasilkan Pancasila sebagai dasar negara, sehingga terdapat beberapa situs sejarah di Kota Ende yang dikunjungi masyarakat dalam upaya mengetahui kisah pengasingan. Namun rumah museum yang merupakan salah satu situs yang sering dikunjungi tidak dapat mewakili kisah secara menyeluruh, juga beberapa situs tidak diketahui oleh masyarakat serta sulit ditemui. Maka untuk memenuhi kebutuhan terkait kisah sejarah disediakan beberapa fasilitas melalui perancangan museum yang dapat menampung setiap situs. Dalam perancangan museum digunakan metode *glass box* dengan pendekatan arsitektur ikonik sebagai acuan dalam perancangan, arsitektur ikonik merupakan karya arsitektur yang menjadi penanda tempat atau waktu era tertentu. Perancangan museum dengan pendekatan arsitektur ikonik ini menghasilkan bangunan lebih menonjol dan memiliki daya tarik, serta desain unik yang memiliki keterkaitan terhadap Pancasila dan kota Ende, sehingga adanya museum dapat menjadi tanda Ende sebagai tempat pengasingan Soekarno. Selain itu ruangan dalam museum dirancang mengikuti alur kisah pengasingan agar pengunjung dapat menjumpai setiap situs baik yang masih ada ataupun yang telah punah, dan pengunjung bisa mengikuti serta memaknai alur kisah pengasingan pada masa lampau yang *disetting* pada ruang-ruang pameran.

**Kata-kunci** : arsitektur ikonik, Ende, interior, museum

---

## Abstract

*Ende has the potential as a historical city of Soekarno's exile which produced Pancasila as the basis of the state, so that there are several historical sites in Ende City which are visited by the public in an effort to find out the story of exile. However, the museum house, which is one of the most visited sites, cannot represent the overall story, and some sites are unknown to the public and difficult to find. So to meet the needs related to historical stories, several facilities are provided through the design of a museum that can accommodate each site. method is used glass box with an iconic architectural approach as a reference in design, iconic architecture is an architectural work that marks a certain place or time. The design of the museum with this iconic architectural approach resulted in a more prominent and attractive building, as well as a unique design that has links to Pancasila and the city of Ende, so that the existence of a museum can be a sign of Ende as Soekarno's exile. In addition, the rooms in the museum are designed to follow the storyline of exile so that visitors can find every site, both existing and extinct, and visitors can follow and interpret the storyline of exile in the past which is set in the exhibition halls.*

**Keywords** : iconic architecture, Ende, interior, museum

---

## Kontak Penulis

Ida Hubertin Kedhi  
Program Studi Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknik,  
Universitas Nusa Cendana  
Jl. Adi Sucipto Penfui, Kota Kupang, NTT 85111  
Telp: 0380-881590 Fax: -  
E-mail : [idahubertinkedi@gmail.com](mailto:idahubertinkedi@gmail.com)

## Pendahuluan

Ende memiliki potensi sebagai kota lahirnya Pancasila yang merupakan hasil dari pengasingan Soekarno, dengan adanya peristiwa ini maka terdapat situs-situs sejarah di kawasan Ende menjadi daya tarik masyarakat untuk dipelajari serta dijadikan sebagai sarana wisata hiburan edukasi, hal ini ditandai dengan jumlah tingkat pengunjung museum situs rumah pengasingan Soekarno berdasarkan bada pusat statistik kabupaten Ende pada tahun 2015 sebanyak 1.425, 2016 sebanyak 1.075, 2017 sebanyak 1.302 ,dan 2018 sebanyak 1.035 kunjungan. Namun tidak semua situs diketahui oleh masyarakat, beberapa situs sudah mulai punah dan sulit dijumpai, disisi lain rumah museum sebagai salah satu situs yang sering dikunjungi tidak dapat mewakili kisah pengasingan secara menyeluruh di Ende dan merupakan bangunan cagar budaya yang tidak dapat dirubah untuk menambah fasilitas terkait situs-situs sejarah.

Menanggapi potensi serta permasalahan yang ada maka dilakukan perancangan museum dalam upaya menampung setiap situs-situs sejarah serta memenuhi kebutuhan fasilitas bagi pengunjung. Perancangan museum menggunakan pendekatan arsitektur ikonik yang merupakan karya arsitektur atau bangunan yang dapat dijadikan sebagai tanda (atau penanda) tempat di lingkungan sekitar ataupun karya arsitektur yang menjadi tanda dari era waktu tertentu (Rahardian dkk, 2013:2), sehingga dengan bangunan yang menonjol akan mempermudah masyarakat untuk menjumpai bangunan serta secara tidak langsung setiap situs yang sulit dijumpai dan yang telah punah dapat diketahui kembali melalui penyediaan fasilitas dalam museum, melalui gaya arsitektur ikonik ini ditampilkan beberapa potensi serta ikon lokasi kota Ende sehingga memperkuat penandaan Ende sebagai kota lahirnya Pancasila melalui kajian-kajian penerapan pada perancangan. Selain itu interior dan ruangan pameran museum dirancang mengikuti alur peristiwa pengasingan, sehingga pengunjung dapat mengetahui situs-situs dan memaknai/merasakan peristiwa pengasingan yang terjadi di masa lampau.

## Tinjauan Pustaka

### (1) Tinjauan Perancangan Museum

Menurut JB.Reswick (dalam Jasmal, 2018) perancangan merupakan aktivitas kreatif, melibatkan proses untuk membawa kepada sesuatu yang baru dan bermanfaat yang sebelumnya tidak ada. Selain itu menurut John Wade (dalam Tristan dkk,2019) perancangan ialah usulan pokok yang mengubah sesuatu yang sudah ada menjadi sesuatu yang lebih baik, melalui tiga proses mengidentifikasi masalah, mengidentifikasi metode untuk pemecahan masalah. Dengan kata lain pemrograman, penyusunan rancangan, dan pelaksanaan rancangan. Museum menurut *International Council of Museums* adalah institusi

permanen, nirlaba, melayani kebutuhan publik, dengan sifat terbuka, dengan cara melakukan usaha pengoleksian, mengkonservasi, meriset, mengkomunikasikan, dan memamerkan benda nyata kepada masyarakat untuk kebutuhan studi, pendidikan, dan kesenangan (Sutaarga,1998). Mengacu pada pengertian di atas maka perancangan museum berarti menciptakan sebuah rancangan yang dapat menampung, mengoleksi, menjaga serta memamerkan koleksi sebagai tujuan untuk memenuhi kebutuhan studi, pendidikan, dan kesenangan melalui beberapa fasilitas yang disediakan bagi masyarakat.

### (2) Tinjauan Pelaku Kegiatan Museum

Pelaku dalam kegiatan museum dibedakan atas dua jeis antara lain:

#### *Pengelola*

##### (a) Pengelola Museum Eksternal

Jenis pengguna ini merupakan jenis pengguna yang mengelola keberlangsungan museum baik dalam bidang pengawasan, pemeliharaan, dan penyelenggaraan. Didalamnya terdapat badan pendiri, badan penasehat, badan pengawas, dan badan pengurus. Dengan perincian sebagai berikut:

1. Pendiri adalah orang perseorangan sebagai pendiri yayasan atau mereka yang berdasarkan keputusan rapat anggota pembina.
2. Penasihat adalah wakil pengurus yang berasal dari anggota pengurusan yayasan yang bertugas untuk mendampingi lembaga dibawah yayasan.
3. Pengawas adalah organ yayasan yang bertugas melakukan pengawasan serta memberi nasehat.
4. Pengurus adalah organ yayasan yang melakukan kepengurusan yayasan baik didalam maupun diluar yayasan.

##### (b) Pengelola Museum Medium

Dalam menjalankan pelayanan museum maka terdapat struktur organisasi medium (biasa) yang mengambil perannya antara lain:

1. Tata usaha yang memiliki tugas dalam registrasi ketertiban/keamanan, kepegawaian dan keuangan serta pengelolaan perpustakaan yang meliputi kegiatan kepustakaan/referensi.
2. Pengelolaan koleksi yang bertugas berhubungan dengan identifikasi, klasifikasi, katalogisasi koleksi sesuai dengan jenis koleksi.
3. Konservator laboratorium bertugas dalam konservasi preventif dan kuratif serta mengandalkan keadaan dan kelembaban suhu ruang koleksi dan gudang serta penanganan laboratorium koleksi.

4. Preparator studio yang bertugas dalam pelaksanaan restorasi koleksi, reproduksi, penataan pameran, pengadaan alat untuk menunjang kegiatan edukatif dan penangan bengkel.
5. Edukator bimbingan edukatif bertugas dalam kegiatan bimbingan edukatif kultural dan penerbitan yang bersifat ilmiah dan populer serta penanganan peralatan audio visual.
6. Kepala museum bertugas dalam penanganan koleksi dalam museum, kepala museum biasanya merangkap tugas sebagai kurator.

*Pengunjung*

Menurut Sutaarga (1992), terdapat beberapa jenis pengunjung museum berdasarkan kepentingannya antara lain :

1. Pengunjung pelaku studi ialah mereka yang menguasai bidang studi tertentu berkaitan dengan koleksi museum untuk menambah penalarannya, melaksanakan pekerjaan verifikasi persoalan-persoalan tertentu dan sebagainya, jenis pengunjung ini biasanya menggunakan perpustakaan.
2. Pengunjung dengan posisi dinas atau bidang bimbingan edukatif, yaitu pengunjung yang datang secara khusus dan resmi atas nama lembaga tertentu untuk keperluan atau tujuan edukatif yang lebih mendalam.
3. Pengunjung museum bertujuan tertentu atau pengunjung terarah adalah mereka yang mengunjungi museum dengan membawa pertanyaan tertentu atau mempunyai perhatian tertentu jenis pengunjung dapat berupa sekelompok anak sekolah yang berkunjung bersama pengajarnya.
4. Pengunjung dengan tujuan rekreasi, yaitu mengunjungi museum dalam pelbagai tingkat minat dan perhatian, tetapi tidak membawa pertanyaan atau tujuan yang terperinci.

(3) Tinjauan situs-situs sejarah pengasingan Soekarno di Ende

Terdapat 10 situs sejarah pengasingan Soekarno di Ende antara lain sebagai berikut pada tabel 1.

(4) Tinjauan Arsitektur Ikonik

Arsitektur Ikonik adalah karya arsitektur atau bangunan yang dapat dijadikan sebagai tanda (atau penanda) tempat di lingkungan sekitar ataupun karya arsitektur yang menjadi tanda dari era waktu tertentu (Rahardian dkk, 2013:2). Terdapat beberapa ciri-ciri bangunan arsitektur ikonik menurut Udjianto Pawitro(2012) antara lain :

- (a) Letak lokasi yang strategis sehingga mudah dilihat/dikenali oleh lingkungan sekitar.
- (b) Pemilihan bentuk yang cenderung menarik sehingga dijadikan tanda atau ikon dari lingkungan sekitar.

**Tabel 1.** Situs-situs Sejarah di Ende

No	Situs	Kegiatan
1	Pelabuhan Ipi	Kedatangan/Kepulangan
2	PM Ende	Persinggahan awal
3	Rumah Pengasingan	Kegiatan rumah tangga
4	Taman renungan soekarno	Merenung
5	Masjid	Beribadah
6	Katedral	Beribadah
7	Rumah pastoran St.Yoseph(serambi)	Merenung dan bertukar pendapat
8	Gedung immaculata	Pentas seni
9	Eks toko deks leew	Sebagai pasar
10	Makam ibu Amsi	-

Sumber: Analisis, 2022

- (c) Memiliki unsur kekuatan atau kokokohan bangunan yang tinggi sehingga berumur panjang.

Selain itu, menurut Khaled Elhagla, Dina M. Nassar, dan Mohamed A. Ragheb (dalam Rahayu dkk, 2020) juga menyatakan beberapa prinsip yaitu:

- (a) Desain yang unik (*Unique design*). Pada umumnya bangunan arsitektur ikonik memiliki bentuk yang unik
- (b) Skala besar (*Large scale*) Maksud dari bangunan yang memiliki skala yang besar ialah bangunan dengan ukuran yang lebih dari ukuran sedang, tinggi dan luas dimana memiliki skala lebih tinggi dari bangunan sekitarnya
- (c) Bangunannya tinggi (*High level*) Bangunan ikonik biasanya memiliki tinggi lebih dari bangunan sekitarnya dengan tujuan agar bangunan ini dapat dilihat.
- (d) Memiliki pesan/makna spesifik (*Specific message signified by the building*) banyak bangunan yang menjadi ikon ketika diketahui ada kisah dibalik perancangan terungkap (Meilanita, 2018).

(5) Tinjauan Interior

Terdapat beberapa metode penyajian koleksi dalam museum yang dapat digunakan menurut Asmara (2019: 15) sebagai berikut:

- (a) Pendekatan Intelektual adalah cerita penyajian benda-benda koleksi museum yang mengungkapkan informasi tentang guna, arti, dan fungsi benda koleksi museum.
- (b) Metode pendekatan romnatik (evokatif) adalah cara penyajian benda-benda koleksi museum yang mengungkapkan suasana tertentu yang berhubungan dengan benda-benda yang dipamerkan.

- (c) Metode pendekatan estetik adalah cara penyajian benda-benda koleksi museum yang mengungkapkan nilai artistik yang ada pada benda koleksi museum.
- (d) Metode pendekatan simbolik adalah cara penyajian benda-benda koleksi museum dengan menggunakan simbol-simbol tertentu sebagai media interpretasi pengunjung.
- (e) Metode pendekatan kontemplatif adalah cara penyajian koleksi di museum untuk membangun imajinasi pengunjung terhadap koleksi yang dipamerkan.
- (f) Metode pendekatan interaktif adalah cara penyajian koleksi di museum, pengunjung dapat berinteraksi langsung dengan koleksi yang dipamerkan, Penyajian interaktif dapat menggunakan teknologi informasi.

**Metode**

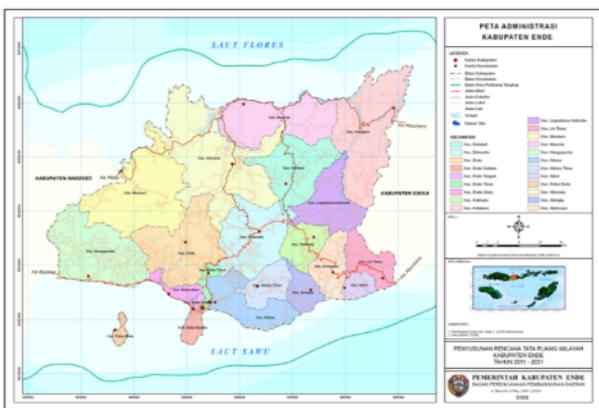
Perancangan menggunakan metode *glass box* didasari prinsip pendekatan arsitektur ikonik, yang dilakukan melalui tahapan analisis kualitatif kemudian dilanjutkan proses sintesis.

**Hasil dan Pembahasan**

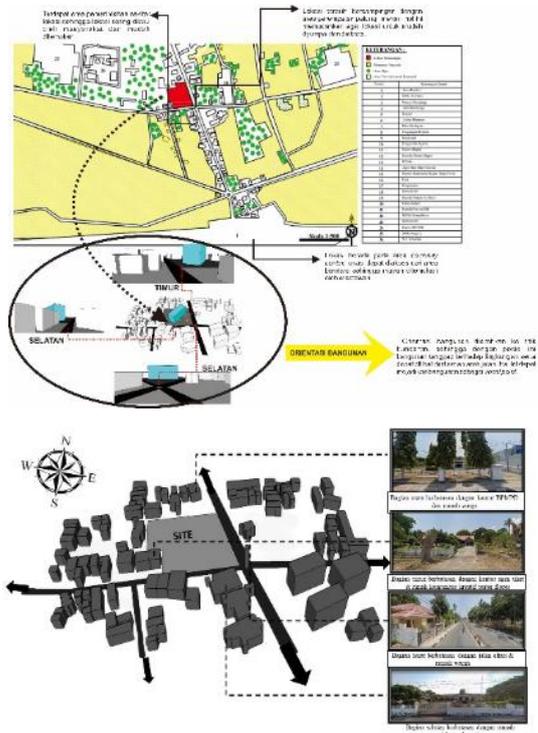
**(1) Lokasi Perancangan**

Lokasi perancangan berada di kabupaten Ende, kecamatan Ende Tengah, Nusa Tenggara Timur. Lokasi berada di tengah pusat kota, mudah diakses, dan terletak pada wilayah pengembangan I.

- (a) Utara : Kantor BPMPD
- (b) Barat : Jalan Eltari
- (c) Timur : Agen tiket
- (d) Selatan : Rumah Jabatan Bupati



**Gambar 1.** Peta Administrasi Kabupaten Ende. Sumber: RTRW Kabupaten Ende, 2011



**Gambar 2.** Peta lokasi perancangan

**(2) Analisis dan Konsep Perancangan**

Terdapat beberapa kajian terkait analisis dan konsep yang diterapkan antara lain:

- (a) Kebutuhan Ruang

**Tabel 2.** Rekapitulasi Besaran Ruang

No	Ruang	Luasan
1	Parkir mobil	225m <sup>2</sup>
2	Parkir motor	150 m <sup>2</sup>
3	R.kenangan	138,5 m <sup>2</sup>
4	R. Filosofi	597,83 m <sup>2</sup>
5	R.Pameran	212,62 m <sup>2</sup>
6	Katedral	101,93 m <sup>2</sup>
7	R.Edukasi	234,9 m <sup>2</sup>
8	R.Audio visual	59,12 m <sup>2</sup>
9	R.Tellnet	53,65 m <sup>2</sup>
10	Toilet	66,5 m <sup>2</sup>
11	R.Office boy/girl & staff	152,14 m <sup>2</sup>
12	R.Informasi & R.CCTV	34,72 m <sup>2</sup>
13	Lounge	184,63 m <sup>2</sup>
14	Cafe	138,397 m <sup>2</sup>
15	Toko souvenir	40,66 m <sup>2</sup>
16	Pos satpam	11,72 m <sup>2</sup>
17	R.Mekanikal	29,01 m <sup>2</sup>
18	R.Penyimpanan koleksi	25,17 m <sup>2</sup>
19	Gudang	26,25 m <sup>2</sup>
20	Labirinth indoor	66,5 m <sup>2</sup>
21	Theater outdoor	357 m <sup>2</sup>
22	Bengkel	16,4 m <sup>2</sup>
Total :		2.922,647 m <sup>2</sup>

Sumber: Analisis, 2022

Berdasarkan pola kegiatan pelaku serta kebutuhan dari pengunjung dan pemenuhan setiap situs yang ada berikut pengelompokan fasilitas ruang yang dibutuhkan (tabel 2).

(b) Letak Strategis

Bangunan berada pada jalan perempatan jalan utama kota, sehingga mudah dijumpai dan dicapai, arah orientasi bangunan menuju titik perempatan agar menjadi pusat perhatian dan dilihat dari setiap arah.

(c) Zonasi Dalam Site

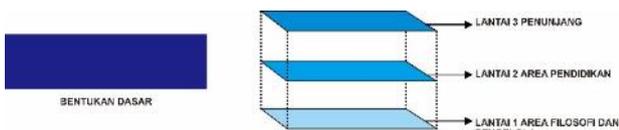
Agar bangunan mudah diamati maka zonasi diatur agar tetap memiliki area transisi bangunan ke jalan utama sehingga tetap dilihat. Setiap zona diletakkan beberapa ikon Kota Ende seperti taman Pancasila, kanopi penerima yang diadaptasi dari bentukan rumah adat dan material lokal sebagai penanda lokasi.



Gambar 3. Konsep zonasi

(d) Bangunan tinggi, Skala Monumental, dan Kekokohan Bangunan.

Bangunan memiliki jumlah 3 lantai sesuai kebutuhan kegiatan, bentukan dasar diambil dari bentuk persegi panjang agar menciptakan kesan lebih lebar dan monumental. Sementara itu, untuk sistem struktur digunakan pondasi tiang pancang, rigid frame serta gelagar (*truss*).

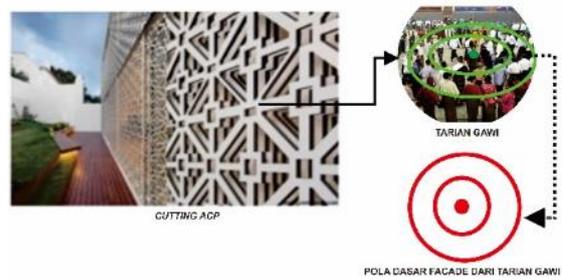


Gambar 4. Konsep bentuk dasar

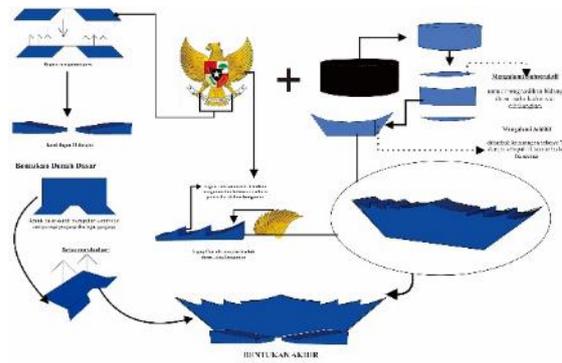
(e) Desain Yang Unik

Bangunan dibentuk menggunakan ikon kota Ende sebagai tempat lahir Pancasila yakni bentukan dasar dari burung garuda, bentuk atap yang berbeda menjadikan bangunan sebagai *vocal point*, juga selain itu penggunaan *façade*

yang menarik menggunakan motif tarian adat Kota Ende yaitu *Gawi*.



Gambar 5. Konsep *façade* bangunan

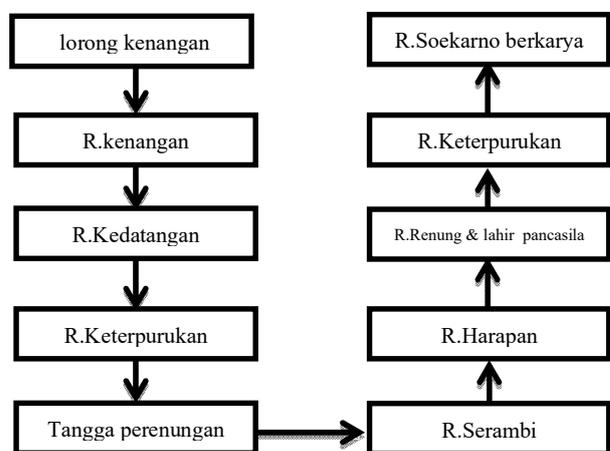


Gambar 6. Konsep bentukan bangunan

(f) Penyajian Interior Ruang

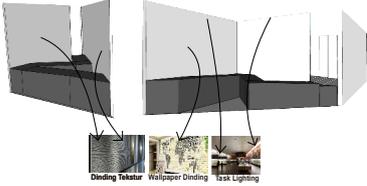
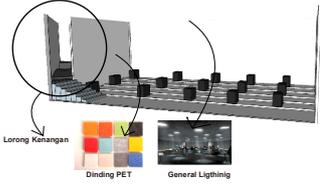
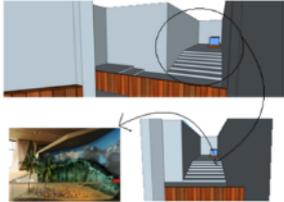
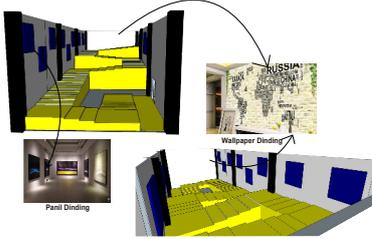
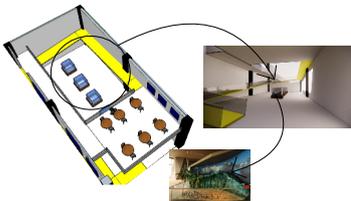
Untuk membawa suasana masa lampau pengasingan kedalam pameran, maka dalam perancangan digunakan sistematisa kronologis yang diterapkan dalam denah museum sehingga ruang pameran memuat setiap situs yang saling berhubungan sesuai alur pengasingan, ruangan ini terdiri atas ruang-ruang filosofi.

Sementara itu, untuk mempermudah pengunjung memaknai serta merasakan suasana pengasingan, setiap penyajian koleksi museum menerapkan beberapa metode penyajian pada ruang filosofi sebagai berikut (tabel 3).



Gambar 7. Konsep bentukan bangunan

Tabel 3. Teknis Penyajian Interior Ruang Filosofi

No	Ruang	Metode	Gambar
1	Lorong kenangan	Ruang ini merupakan bagian alur sirkulasi menuju R.Kenangan, lorong ini sebagai pengantar awal menggunakan ramp sebagai jalur sirkulasi yang berliku yang menggambarkan kedatangan suasana hati Soekarno yang tidak setuju diawal pengasingan, suasana di seting gelap menyerupai lorong dengan disinari oleh <i>task lighting</i> . Metode yang digunakan ialah metode romantik untuk mencapai suasana dalam lorong. Juga terdapat audio dalam ruang untuk menciptakan suasana.	
2	R.Kenangan	Metode yang diterapkan ialah metode intelektual dengan menyajikan informasi melalui monitor, selain itu untuk meredam kebisingan ruangan menggunakan dinding PET, juga dalam upaya meningkatkan suasan ruang pencahayaan dalam ruang menggunakan <i>general lighting</i> .	
3	R.Kedatangan pelabuhan menuju PM	Metode yang digunakan ialah romantik, estetik, dan kontemplatif penggunaan ketiga metode dengan tujuan agar menciptakan suasana kisah pengasingan. Untuk area kedatangan (pelabuhan) dilengkapi dengan <i>audio</i> keadaan tepi pelabuhan agar menciptakan suasana, selain itu dinding memiliki tekstur ombak sehingga menambah suasana. Untuk ruang kedatangan (PM) menciptakan suasana dengan permainan dinding <i>wallpaper</i> beserta pencahayaan.	
4	R.Keterpurukkan	Metode yang digunakan ialah intelektual, estetik, dan kontemplatif. Ruang ketepurukan sengaja dibuat menyerupai lorong, ruangan yang sempit menggambarkan perasaan Sekarno yang terpuruk akibat dikekang oleh pemerintah Belanda, ruang menggunakan diorama untuk menjelaskan kisah sehingga membangun imajinasi pengamat. Selain itu diberikan informasi bagian koleksi untuk memperjelas. Permainan suasana menggunakan pencahayaan.	
5	Tangga perenungan	Tangga perenungan memiliki 45 anak tangga sesuai dengan keadaan situs asli yang menggambarkan tahun kemerdekaan indonesia 1945. Tangga dibuat berliku-liku sehingga secara tidak langsung menggambarkan keadaan Soekarno yang kebingungan saat merenung dan membuat suasana mengikuti kisah, pengunjung juga dibawa kedalam suasana. Selain itu menemani perjalanan, setiap dinding diberi panil yang menjelaskan keadaan Soekarno, dan juga di beberapa bidang dinding digunakan <i>wallpaper</i> . Metode yang digunakan ialah metode intelektual dan romantik.	
6	Serambi Soekarno	Metode yang digunakan ialah metode intelektual, kontemplatif. Ruang serambi memiliki panjang 8 meter mewakili bulan indonesia merdeka 8 agustus, sedangkan selasar penghubung tangga perenungan dan serambi memiliki panjang 17 meter mewakili tanggal Indonesia merdeka. Ruang ini diletakan kursi dan meja replika peninggalan dan beberapa replika patung yang digunakan untuk menjelaskan keadaan Soekarno saat itu.	
7	R. Harapan	Ruangan harapan berada di bawah lantai serambi, hal ini menunjukan adanya pemikiran dari perenungan di serambi membawa harapan bagi Soekarno, suasana disetting dengan ruang berada dibawah dan mendapat cahaya dari atas seperti ilham. Metode yang digunakan ialah intelektual dan kontemplatif dalam upaya membangkitkan imajinasi pengunjung. Terdapat diorama dalam ruangan.	

(3) Hasil Perancangan



Gambar 8. Letak yang strategis



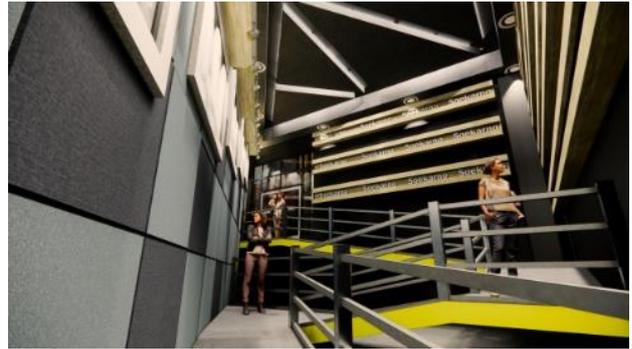
Gambar 9. Bentuk yang unik dan skala monumental



Gambar 10. Area gazebo dan Taman Pancasila

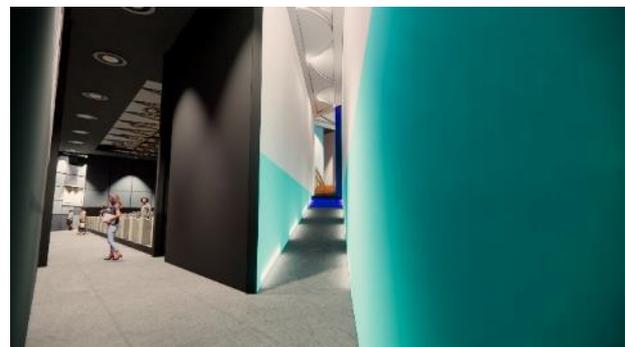


Gambar 11. Facade tarian gawi



Gambar 12. Lorong kenangan

Lorong kenangan merupakan lorong awal perjalanan pengunjung, lorong ini di *setting* menggunakan audio dan tampilan interior yang mencekam dengan tujuan membawa suasana kegelisahan Soekarno diawal pengasingan. Di setiap sisi di dinding terdapat nama-nama setiap tokoh yang terlibat dalam pengasingan.



Gambar 13. Lorong kenangan

Ruangan kenangan berisikan monitor yang menjelaskan proses pengasingan yang terjadi, ruangan ini merupakan kelanjutan dari lorong kenangan. Plafon dari ruangan ini digunakan motif Ende. Sisi kanan dari ruang ini terdapat lorong transisi menggunakan ramp menuju ruang lainnya dengan perbedaan suasana. Dengan demikian, pengunjung dapat merasakan perbedaan suasana sesuai keadaan masa lampau.

Ruangan kedatangan pelabuhan merupakan ruang lanjutan dari lorong transisi dari ruang kenangan. Ruangan diberi suasana menggunakan *audio, wallpaper*

pantai dan terdapat replika kapal untuk menghadirkan suasana juga ditambahkan kolam.



**Gambar 14.** Ruang kedatangan pelabuhan

Setelah melalui ruang kedatangan pelabuhan, terdapat ruang kedatangan polisi militer yang berisikan wallpaper situs PM dan replika serta diorama saat kejadian dimasa lampau pada bangunan.



**Gambar 15.** Ruang kedatangan PM

Dari ruangan PM dilanjutkan ruang keterpurukan yang menggambarkan suasana awal kedatangan Soekarno yang merasa terpuruk, ruangan ditata dengan suasana gelap agar pengunjung terbawa suasana.



**Gambar 16.** Ruang keterpurukan

Area jembatan merupakan area transisi dari saat kedatangan Soekarno menuju saat Soekarno mulai melakukan aktivitas di Ende.



**Gambar 17.** Jembatan kenangan



**Gambar 18.** Ruang tangga perenungan

Ruangan ini memiliki 45 buah anak tangga menyerupai keadaan aslinya, tangga dibuat berliku-liku mewakili pikiran Soekarno pada saat itu yang sedang memikirkan negara. Jumlah anak tangga ini dipercayai mewakili tahun merdeka Indonesia 1945.



**Gambar 19.** Ruang serambi

Ruangan ini terdiri dari koridor yang menghubungkan tangga perenungan menuju serambi sepanjang 17m dan lebar serambi 8m bentangan ini menyerupai tempat aslinya, juga tersedia pula replika meja dan kursi Soekarno saat merenung. Panjang dan lebar koridor serta serambi mewakili tanggal dan bulan merdeka Indonesia 17 Agustus (08). Sedangkan dari arah serambi dapat dilihat kolam di tengah bangunan yang menyerupai keadaan serambi Soekarno yang dapat menatap laut lepas dari ketinggian.



Gambar 20. Ruang serambi

Ruangan ini dikelilingi oleh *ramp* dari ruangan di atasnya yaitu ruang serambi hal ini bertujuan agar cahaya berasal dari perenungan diatas serambi menjadi harapan baru bagi Soekarno, ruangan diberi cahaya pada bagian tengah ruang.

### Penutup

Berdasarkan hasil perancangan museum sejarah pengasingan Soekarno di Kabupaten Ende dengan pendekatan arsitektur ikonik dapat ditarik kesimpulan pemecahan masalah yang ada antara lain:

- (1) Terkait “rumah museum” yang tidak menjelaskan pengasingan secara lengkap, museum sejarah pengasingan Soekarno menyediakan ruang-ruang baru yang di dalam ruangan memuat setiap situs-situs baik yang masih ada maupun telah punah melalui penyajian koleksi serta ruang-ruang pameran terkait situs.
- (2) Gaya arsitektur ikonik pada museum menjadikan bangunan menonjol dan mudah dijumpai, hal ini memudahkan pengunjung untuk menemukan keberadaan serta mengunjungi museum dengan begitu setiap pameran dalam bangunan terkait situs-situs yang telah menjalankan fungsi sebagai bangunan biasa akan dijelaskan dan dikenang kembali sebagai bangunan bersejarah melalui penyajian serta penjelasan koleksi dalam museum.
- (3) Dengan adanya bangunan museum, masyarakat tidak hanya terbatas kisah pengasingan Soekarno pada “rumah museum” tetapi masyarakat dapat menjelajahi kisah pengasingan setiap situs sejarah di kabupaten Ende. Selain itu adanya ruang filosofi yang disajikan dengan metode yang menarik dapat membawa pengunjung untuk merasakan peristiwa pengasingan sehingga mudah dipahami dan lebih rekreatif dibanding rumah museum.
- (4) Penerapan pendekatan arsitektur ikonik mempermudah bangunan untuk menjadi *vocal point* melalui visual bangunan yang menerapkan kajian prinsip ikonik, sehingga dengan bangunan yang unik

- menjadi daya tarik bagi pengamat untuk menemukan keberadaan bangunan maka hal ini dapat memecahkan permasalahan terkait “rumah museum” yang sulit ditemukan keberadaannya.
- (5) Bangunan museum sejarah pengasingan Soekarno menyediakan fasilitas servis dan penunjang bagi pengunjung yang tidak didapatkan dari bangunan “rumah museum”.

### Daftar Pustaka

- Asmara, D. (2019). Peran Museum dalam Pembelajaran Sejarah. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial-Humaniora*, 2(1), 10-20.
- Jasmal, M. S. (2018). Perancangan Tutorial Baju Kaos Secara Manual (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR).
- Meilanita, J. (2018, Januari 2018). *10 Elemen Rahasia Arsitektur Ikonik*. Retrieved Juni 1, 2021, from Arsitag: <https://www.arsitag.com/article/10-elemen-rahasia-arsitektur-ikonik>
- Pawitro, U. (2012). Perkembangan ‘Arsitektur Ikonik’ di Berbagai Belahan Dunia. *Majalah Ilmiah TRI-DHARMA Kopertis Wilayah IV Jabar & Ban Ten, Bandung, Nomor, 1*.
- Rahadian, E. Y., Wahab, F., Syaputra, H., & Setiawan, A. (2013). Kajian Karakteristik Bangunan Ikonik Pada Gedung Puspa Iptek Kota Baru Parahyangan. *Reka Karsa*, 1(1).
- Rahayu, G. D., Sardiyarso, E. S., & Handjajanti, S. (2020). PENERAPAN PRINSIP ARSITEKTUR IKONIK DAN CIRI VISUAL TERHADAP PERANCANGAN BANGUNAN SEKRETARIAT ASEAN. In *Prosiding Seminar Intelektual Muda (Vol. 2, No. 1)*.
- Sutargaa, M. A. (1998). *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum* (Cetakan keempat ed.). Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Kebudayaan Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta.
- Trissan, W., & Agustia, M. (2021). Design of Container Use as an Alternative Housing with Futuristic Modern Architecture Concept. *PARENTAS: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 7(1), 24-31.