

PENAFSIRAN TRAGEDI PADA RANCANGAN MUSEUM TRAGEDI KANJURUHAN MELALUI ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI PARADIGMA DANIEL LIBERSKIND

Renaldy Putera Liano

Mahasiswa Prodi Arsitektur, Fak. Teknik Sipil dan Perencanaan, ITN Malang
e-mail: renaldyputeraliano@gmail.com

Komang Ayu Laksmi Harshinta Sari

Dosen Prodi Arsitektur, Fak. Teknik Sipil dan Perencanaan, ITN Malang
e-mail: komangayuhs@lecturer.itn.ac.id

Gaguk Sukowiyono

Dosen Prodi Arsitektur, Fak. Teknik Sipil dan Perencanaan, ITN Malang
e-mail: gaguk_sukowiyono@lecturer.itn.ac.id

ABSTRAK

Manusia yang menciptakan sebuah tempat tinggal tanpa ada citra atau esensi, apakah sama seperti Binatang yang dapat membuat sarang untuk tempat berlindung. Arsitektur merupakan seni dalam merancang dan membangun struktur bangunan. Kata arsitektur sendiri berasal dari bahasa Yunani, yaitu "archee" dan "tectoon." "archee" berarti yang utama, asli, sementara "tectoon" berarti stabil, tidak roboh, atau kokoh. Arsitektur bukan hanya membangun tetapi menciptakan serta menjawab suatu permasalahan. Tragedi merupakan kata dengan konotasi yang negatif, apakah seorang arsitek dapat mentermahkan sebuah tragedi menjadi ide yang orisinal dan hasil yang kokoh sebagai rancangan bangunan. Paradigma Daniel Liberskind akan menjadi acuan untuk mendapatkan kriteria rancangan dari Museum Tragedi Kanjuruhan, menterjemahkan sebuah tragedi menampung memori dari korban tragedi serta bagaimana arsitektur berempati pada Tragedi Kanjuruhan, dengan *framework* berbasis *concept based* dari Philip D. Plowright yang akan mereduksi sumber menuju lingkup arsitektur. Pada rancangan berbasis penelitian ini semoga memberikan warna, watak dan paradigma baru pada pengembangan arsitektur yang ada di Indonesia serta menjadi pandangan baru dalam merespon sebuah tragedi.

Kata kunci: Tragedi, Memori, Museum

ABSTRACT

Humans who create a place to live without any image or essence are the same as animals who can make a nest for shelter. Architecture is the art of designing and constructing building structures. The word architecture itself comes from the Greek, namely "archee" and "tectoon." "archee" means primary, original, while "tectoon" means stable, not collapsing, or firm. Architecture is not just building but creating and answering problems. Tragedy is a word with a negative connotation, can an architect translate a

tragedy into an original idea and a solid result as a building design? Daniel Liberskind's paradigm will be a reference for obtaining design criteria for the Kanjuruhan Tragedy Museum, translating a tragedy to accommodate the memories of the victims of the tragedy and how architecture empathizes with the Kanjuruhan Tragedy, with a concept-based method from Philip D. Plowright which will reduce the source to the scope of architecture. Hopefully, this research-based design will provide a new color, character and paradigm for the development of architecture in Indonesia as well as provide a new perspective in responding to a tragedy.

Keywords: Tragedy, Memory, Museum

1. PENDAHULUAN

Paradoks mungkin selalu ada dalam setiap peristiwa, karena sisi positif dan negatif merupakan dualitas yang sulit dipisahkan. Prama (2007:7) juga menjelaskan tentang dualitas yaitu kebahagiaan tidak hanya menyinari kehidupan, tetapi kesedihan juga, terutama karena kesedihan mengajarkan sikap rendah hati dan introspeksi. Siapa pun yang mampu melihat keindahan dalam setiap unsur dualitas berada di ambang pencerahan, dan hatinya akan bernyanyi "semuanya indah". Tragedi memiliki sisi positif dan negatif tergantung sudut pandang, tetapi Masyarakat selalu melihat tragedi sebagai konotasi negatif karena dampak fisik yang terjadi seperti Tragedi Kanjuruhan.

Kerusuhan di Kanjuruhan bermula dari aksi sejumlah suporter Arema yang memasuki lapangan sebagai respon terhadap kekalahan Arema Malang dari Persebaya Surabaya. Aksi ini kemudian memicu reaksi dari suporter lainnya yang ikut turun ke lapangan. Akibatnya, korban jiwa jatuh karena tindakan polisi Indonesia yang membubarkan kerumunan dengan menembakkan gas air mata ke lapangan dan tribun stadion. Tragedi ini dianggap sebagai bencana sepak bola terbesar dalam sejarah Indonesia, dengan 125 orang tewas dan sekitar 180 orang terluka parah. Tragedi di Kanjuruhan meninggalkan luka mendalam, terutama bagi korban dan warga Malang. Aksi turun ke lapangan, penembakan gas air mata oleh polisi, kesulitan bernapas, serta pintu stadion yang tertutup saat kejadian, semuanya menjadi pengalaman pahit yang menelan banyak korban. Peristiwa ini mengajarkan masyarakat untuk mencegah jangan sampai terulangnya tragedi serupa dengan mencari penyebabnya. Meskipun tragedi ini menyisakan banyak pertanyaan dan duka, hingga kini belum ada jawaban yang memuaskan, meninggalkan kenangan dan emosi mendalam bagi masyarakat Indonesia. Museum adalah tempat di mana kita memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi dan merenungkan objek-objek yang membuat penasaran dan membingungkan, objek fungsional, dan objek seni yang elegan. Museum juga merupakan tempat di mana kita bertemu satu sama lain, menciptakan ikatan sosial, berbagi cerita, mengukur

pendapat, dan memperdebatkan ide. Namun, pengalaman kita di ruang fisik museum diwarnai oleh pengetahuan, motivasi, dan latar belakang kita sebelumnya (Levent and Pascual-Leone 2014).

Arsitektur kontemporer sering dituduh dingin secara emosional, estetika yang membatasi, dan menjauhkan diri dari kehidupan. Kritik ini menunjukkan bahwa kita para arsitek telah mengadopsi sikap formalis, alih-alih menyelaraskan bangunan kita dengan realitas kehidupan dan pikiran manusia (Pallasmaa, Mallgrave et al. 2015). Gambar arsitektural bukanlah konfigurasi formal yang "murni"; mereka adalah gambar yang tertanam di tanah historisitas, memori, dan imajinasi manusia (Kim and Engineering 2009). Gambar arsitektur membangkitkan ingatan, perasaan, dan asosiasi. Gambar-gambar arsitektur yang bermakna secara eksistensial tidak bisa hanya berupa fabrikasi atau ciptaan formal, karena gambar-gambar tersebut pasti menggemakan dunia mental kita, dan pengalaman artistik pada dasarnya adalah pertukaran; kita mengalaminya sebagai bagian dari dunia kehidupan kita dan memberikan maknanya (Pallasmaa, Mallgrave et al. 2015). Selaras dengan pembahasan ini, penulis mencoba untuk menerapkan memori Tragedi Kanjuruhan Malang sebagai sumber domain untuk mengembangkan ide desain arsitektur.

Daniel Liberskind adalah salah satu arsitek dunia yang dapat menuangkan makna tragedi ke dalam suatu rancangan, Daniel Libeskind mampu memaksimalkan makna peristiwa masa lalu ke dalam sebuah rancangan, menjadikannya perwakilan dari sejarah yang ingin disampaikan kepada dunia. Ia mengintegrasikan elemen-elemen sejarah tersebut ke dalam bentuk yang modern, dengan keyakinan bahwa masa depan dapat menjadi lebih baik dari masa lalu. Libeskind berupaya memahami masa lalu dan mengasimilasikannya ke dalam arsitektur serta desain interiornya. Salah satu karya Daniel Liberskind menggunakan bentuk-bentuk yang tidak harmonis untuk menyampaikan pesan yang kuat dan meninggalkan kesan mendalam bagi mereka yang melihatnya. Libeskind menunjukkan bahwa desain bukan hanya tentang estetika, tetapi juga mementingkan filosofi yang kuat sebagai dasar.

Ketidaktentraman dan ketidakjelasan dari sebuah tragedi, dapat menjadi acuan untuk merancang sebuah tempat yang mampu menampung emosi dan memori terkait Tragedi Kanjuruhan, sambil memastikan aksesibilitas untuk berbagai kalangan. Tujuannya adalah agar masyarakat dapat memberikan pandangan, belajar dari tragedi tersebut, dan mencegah terulangnya kejadian serupa. Bangunan ini harus berfungsi sebagai ruang berkumpul bagi semua orang, menawarkan empati terhadap Tragedi Kanjuruhan melalui berbagai aktivitas dan filosofi yang diintegrasikan di dalamnya. Museum, dalam konteks ini, menjadi pilihan desain yang tepat karena mampu menampung emosi, memori, dan sejarah tragedi tersebut,

sekaligus berfungsi sebagai ruang komunal bagi komunitas sepak bola atau korban tragedi.

Kebaruan dan inovasi dalam desain Museum Tragedi Kanjuruhan akan berlandaskan pada pendekatan arsitektur dekonstruksi yang telah dipilih. Fokus utama dari desain ini adalah menciptakan pengalaman mendalam bagi pengunjung melalui pandangan arsitektur yang tidak hanya berfungsi sebagai ruang fisik, tetapi juga sebagai sebuah pertanyaan, jawaban, atau sudut pandang baru mengenai Tragedi Kanjuruhan. Dalam proses ini, berbagai aspek arsitektural akan dieksplorasi untuk menghasilkan bangunan yang menyajikan ruang, sirkulasi, dan visual yang merefleksikan Tragedi Kanjuruhan dari berbagai perspektif serta memunculkan watak dari tragedi kanjuruhan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Arsitektur dapat memberikan manusia untuk mengalami sebuah kenangan di suatu tempat jika cukup signifikan dan sering terjadi, hal tersebut akan menjadi bagian dari ingatan mereka atau sebuah memori. Selain itu, arsitektur juga berfungsi untuk memanggil kembali ingatan-ingatan seseorang terkait dengan tempat tersebut. Ketika manusia memiliki kenangan di suatu tempat, mereka akan mengingat kembali kenangan-kenangan itu saat kembali ke tempat tersebut. Ingatan tidak berdiri sendiri; ingatan memerlukan sebuah objek untuk berhubungan. Objek ini terhubung dengan ingatan karena selama proses terbentuknya ingatan, objek tersebut berperan dalam membantu merekamnya. Kemudian, objek ini menjadi pemicu untuk mengingat kembali ingatan di masa depan.

Estetika adalah elemen emosional, sebuah rasa kagum yang menyenangkan di dalam diri manusia, melibatkan kesadaran apresiatif, dan memicu perasaan terpukau. Sebaliknya estetika dapat memberikan emosional dengan konotasi negatif yang akan membangkitkan perasaan sedih dan kesadaran empati. Ruang-ruang arsitektur adalah bukan hanya tahapan tak bernyawa untuk aktivitas kita. Mereka memandu, membuat koreografi, dan menstimulasi tindakan, minat, dan suasana hati, atau dalam kasus negatif, menghambat dan melarangnya. Yang lebih penting lagi, mereka memberikan pengalaman sehari-hari kita sebagai kerangka persepsi dan cakrawala pandang yang spesifik. Setiap ruang, tempat dan situasi disetel dengan cara tertentu, dan memproyeksikan atmosfer yang mendorong suasana hati dan perasaan yang berbeda. (Pallasmaa, Mallgrave et al. 2015).

2.1. Arsitektur Dekonstruksi Sebagai Media Menyampaikan Arti Dari Tragedi

Esensi dari sebuah bangunan atau kota tidak hanya terletak pada bentuk fisiknya, melainkan pada kejadian yang terjadi di dalamnya. Kejadian ini bisa sangat beragam, mulai dari yang hanya terjadi sekali seumur hidup hingga yang berulang kali. Beberapa dari kejadian ini begitu penting sehingga dapat mengubah kehidupan dan meninggalkan jejak mendalam dalam memori. Hal yang paling signifikan adalah kejadian-kejadian yang sering terjadi, karena merekalah yang memberikan karakteristik serta watak unik pada suatu tempat maupun bangunan (Christopher Alexander, 1979).

Tragedi perlu dipandang dari berbagai perspektif, bagaimana cara menilainya benar atau salah, tergantung pada sudut pandang yang digunakan. Sebuah desain yang akan memberikan pengunjung untuk berpikir tentang jawaban atas tragedi tersebut dan dari sudut mana ia harus dipandang, dengan konsep "*responsive and remembering silence*," mampu menghidupkan kembali emosi, memori, watak dan sejarah dari tragedi yang telah terjadi. Pendekatan arsitektur dekonstruksi menerapkan unsur-unsur perbedaan, seperti ruang, jarak, perbedaan pendapat, pandangan dan ketidaksepakatan. Arsitektur dekonstruksi menawarkan solusi yang patut dipertimbangkan untuk mengatasi kejenuhan dalam desain, sehingga dapat menghasilkan paradigma dan perspektif baru dalam menghadapi masalah.

Dekonstruktivisme dalam arsitektur, yang sering disebut sebagai dekonstruksi atau arsitektur dekonstruksi, merupakan pengembangan yang memanipulasi permukaan struktur atau fasad serta bentuk-bentuk *non-rectilinear* yang menciptakan distorsi dan dislokasi pada elemen-elemen arsitektur tertentu, seperti struktur dan selubung bangunan. Hasil akhir dari tampilan visual bangunan yang menerapkan gaya dekonstruksi ini ditampilkan melalui stimulasi yang tidak terduga dengan ketidakteraturan yang tetap menyimpan keteraturan di dalamnya (*controlled chaos*). Kehadiran dekonstruksi pada intinya bertujuan untuk membebaskan arsitektur dari pemahaman sempit para praktisi yang hanya berfokus pada prinsip-prinsip arsitektur modern seperti "*form follows function*," "*purity of form*," "*truth to materials*," dan lain-lain (Mantiri and Makainas 2011).

2.2. Paradigma Daniel Liberskind

Arsitektur dan dekonstruksi adalah dua konsep yang berbeda, (Ching 2023) mendefinisikan arsitektur sebagai proses yang membentuk hubungan yang menyatukan ruang, bentuk, teknik, dan fungsi. Di sisi lain, dekonstruksi adalah sebuah metode dalam konteks filosofis yang lahir dari konsep anti-filosofis (Norris and Benjamin 1988). Agar dapat memahami hubungan dan proses penyatuan antara keduanya, perlu dilakukan kajian untuk melihat relevansi di antara kedua konsep tersebut.

Definisi arsitektur dekonstruksi cenderung bersifat subyektif, tergantung pada pandangan atau perspektif masing-masing tokoh. Hal ini terlihat dari karya tektual maupun karya tekstual arsitektur yang memiliki karakter berbeda-beda, tetapi tampak memiliki kesamaan dalam bentuk, warna yang kacau, dan sifatnya yang abstrak. Salah satu paradigma terkenal dari arsitektur dekonstruksi adalah pemikiran yang diusung oleh Daniel Libeskind. Parafigma Daniel Liberskind mampu menginterpretasikan peristiwa masa lalu dalam sebuah bangunan, menjadikannya representasi masa lalu yang terintegrasi dengan bentuk-bentuk kontemporer. Daniel Libeskind percaya bahwa masa depan akan lebih baik daripada masa lalu, dengan memahami masa lalu serta mengasimilasinya dalam arsitektur maupun interior. Daniel Liberskind menciptakan bentuk-bentuk yang tidak harmonis namun sarat makna, bertujuan memberikan kesan yang mendalam kepada siapa pun yang melihat karyanya. Daniel Libeskind menekankan bahwa desain bukan hanya soal estetika, melainkan filosofi kuat yang mendasarinya.

Daniel Libeskind juga menyampaikan beberapa konsep awal dan teorinya dalam karya tekstualnya (Libeskind and Belloli 1997), (Libeskind 1997), (Libeskind 2000), (Libeskind 2004), (Libeskind and Goldberger 2008), (Voigt, Aharoni et al. 2010). Dari 38 prinsip dan pemikiran Daniel Libeskind dalam konteks dekonstruksi, prinsip dan pemikiran Daniel Liberskind dapat dijadikan acuan dalam merancang Museum Tragedi Kanjuruhan, namun penulis hanya menerapkan beberapa prinsip yang dirasa memiliki keterkaitan dengan strategi desain yang akan diterapkan untuk museum sebagai berikut:

Tabel 1 Prinsip dan pemikiran Libeskind dan penerapan rancangan

No	Prinsip dan Pemikiran	Penerapan Pada Rancangan
1	Desain menarik secara emosional, fisik dan visual, serta ekspresif dan dapat berbicara pada zamannya sendiri	Diterapkan pada fasad atau bentuk bangunan dengan tampilan visual yang emosional dan berbeda dari morfologi bangunan di sekitarnya
2	Pendekatan multidisiplin, out of the box, non-linier, intuitif serta eksperimental tetapi dalam ranah teoritis.	Pendekatan filosofis (teoritis) diterapkan dalam desain, mencakup sirkulasi, bentuk, dan fasad bangunan.
3	Kejujuran dan keterusterangan desain dari segi filosofi, serta penafsiran kembali dalam bentuk memorial	Proses desain museum menggambarkan tragedi secara autentik dan diterapkan pada ruang.
4	Aspek filosofi dalam konfigurasi komponen desain lebih diutamakan ketimbang aspek	Penataan ruangan dengan berbagai konfigurasi yang beragam dan tidak konvensional bertujuan untuk mencerminkan filosofi tragedi. Ini diterapkan pada ruang dan sirkulasi.

	utilitarian	
5	Ide dan konsep desain bersifat abstrak	Diterapkan pada komposisi ruang, sirkulasi, dan bentuk bangunan yang didasarkan pada interpretasi tragedi
6	Desain memiliki korelasi organik dengan lingkungan sekitar	Memiliki dampak pada lingkungan sekitar.
7	Penekanan desain lebih kepada kompresi pengalaman ketimbang fungsionalitas	Pengalaman pengguna bangunan akan lebih diutamakan dengan teori serta filosofi dari interpretasi sebuah tragedi.
8	Pengalaman dislokasi dalam desain, serta kejutan pada sistem yang berasal dari melihat sesuatu yang sangat baru atau tidak terduga	Menmemberikan sistem baru yang tidak terduga dalam komposisi ruang atau sirkulasi yang bervariasi untuk memberikan kesempatan kepada pengguna merasakan tragedi

Tabel 1
“Penerapan Pada Rancangan Interpretasi Paradigma Daniel Liberskind”
sumber: karya tekstual Daniel Liberskind

3. METODE PENELITIAN

Rancangan Museum Tragedi Kanjuruhan menggunakan pendekatan berbasis konsep dari (Plowright 2014), di mana konsep menjadi kerangka utama untuk memberikan respon arsitektural serta membangkitkan metode narasi, analogi, atau pertanyaan yang akhirnya memunculkan ide besar dalam perancangan. Konsep bangunan ini dirancang untuk menciptakan lingkungan yang merefleksikan pengalaman dari berbagai sudut pandang tragedi, menghadirkan cara baru dalam menyampaikan, mengembangkan, dan menginterpretasikan sebuah tragedi melalui bahasa arsitektur. Konsep dengan gagasan abstrak, digunakan untuk menata elemen-elemen desain yang akan memunculkan ide besar, hipotesis, atau kriteria rancangan. Dalam kerangka berbasis konsep, proposal arsitektur disusun dengan memilih dan mengatur elemen-elemen arsitektural agar selaras dengan ide besar yang mendasarinya, proses ini melibatkan identifikasi prioritas utama dari gagasan ide, kemudian menggunakan kriteria rancangan untuk mengarahkan proses desain.



Gambar 1
“Struktur framework concept based”
sumber: Plowright, 2014

3.1 Context

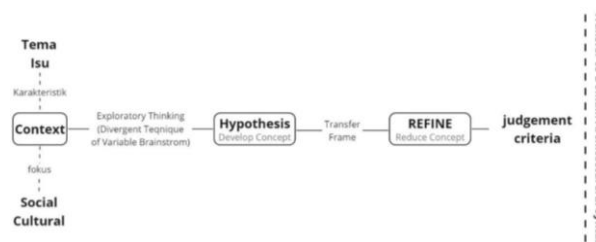
Proses ini dilakukan dengan menganalisis Tinjauan Pustaka serta studi preseden yang telah diperoleh, mengidentifikasi beberapa permasalahan utama dengan fokus pada aspek sosial dan budaya. Fokus utamanya adalah bagaimana agar pengguna rancangan dapat merasakan pengalaman saat berada di Stadion Kanjuruhan berdasarkan memori dan emosi para korban, serta merasakan empati terhadap tragedi tersebut melalui pendekatan arsitektural. Tujuannya adalah untuk mendorong pengguna rancangan mencari jawaban dari perspektif yang baru dan menciptakan interaksi antara pengguna, komunitas, dan para korban tragedi.

3.2 Hypothesis

Dari eksplorasi isu-isu yang mendasari Museum Tragedi Kanjuruhan, dapat dikembangkan pertanyaan, posisi, atau gagasan yang sangat relevan dengan objek rancangan. Dari proses sebelumnya, 97 gagasan diidentifikasi yang relevan dengan tema untuk membangun dasar gagasan atau hipotesis yang kuat, yang nantinya dijadikan acuan dalam perancangan ini. Kesimpulan dari isu-isu tersebut menghasilkan hipotesis: *“Architecture Empathizes with The Memory of The Kanjuruhan Riot Tragedy.”*

3.3 Refine

Hipotesis tidak dapat diterjemahkan secara langsung dalam konteks arsitektur, maka dilakukan proses penyempurnaan dengan mengembangkan domain luar menuju domain arsitektur. Hal ini dilakukan dengan mengidentifikasi atribut dan hubungan antar objek, kemudian membuat kerangka transfer untuk memeriksa atribut dan hubungan tersebut dalam domain luar menuju domain arsitektur. Proses ini juga melibatkan pemetaan dan penentuan atribut yang sesuai dan relevan dengan konteks isu dan hipotesis yang telah ditetapkan sebelumnya. Dari Tragedi Kanjuruhan, ditemukan domain luar yang atributnya akan diambil dan diterjemahkan ke elemen arsitektur untuk menciptakan serangkaian momen dan prioritas (*judgement criteria*).



Gambar 2
“Kerangka Berpikir Rancangan Museum Tragedi Kanjuruhan”
sumber: penulis

3.4 Mapping/Propose Moment

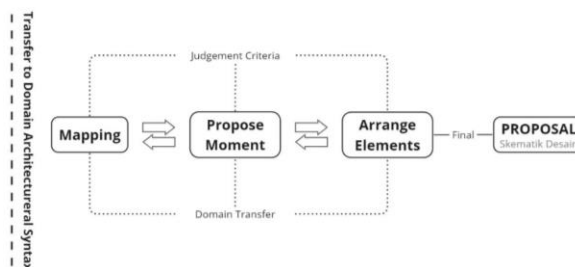
Proses ini adalah eksplorasi untuk mencari relevansi antara domain luar yang telah diidentifikasi dengan kualitas elemen formal arsitektur yang diinginkan. Pada tahap ini, penerjemahan antara domain luar dan domain arsitektur harus sesuai, sehingga muncul kriteria desain yang juga sejalan dengan pendekatan tema. *Propose moment* yang dihadirkan mengambil sumber domain Impresi Masa Lampau Pada Tragedi, Reseprentasi Sebuah Tragedi, Ketidakstabilan Dan Ketidakmurnian, Emosi dan Memori yang nantinya akan dikaitkan dengan target arsitektur.

3.5 Arrange Element

Tahap ini akan menghasilkan hasil akhir dari semua proses yang telah dilakukan sebelumnya, penerjemahan domain luar menuju domain arsitektur yang disaring berdasarkan prioritas. Proses ini melibatkan pengecekan dan pemilihan kriteria penilaian yang dikembangkan dari hipotesis, dengan mengabaikan segala sesuatu yang tidak sesuai dengan prinsip-prinsip pada kriteria penilaian. Semua aspek harus diselaraskan menuju tujuan yang sama, menciptakan koherensi keseluruhan.

3.6 Proposal

Pada tahap akhir proses concept-based framework ini menjadi proses perpaduan yang akan menghasilkan suatu konsep yang telah disempurnakan melalui tahapan sebelumnya. Hasil dari tahap ini yaitu produk final dari sebuah rancangan yang disajikan dalam skematik desain.



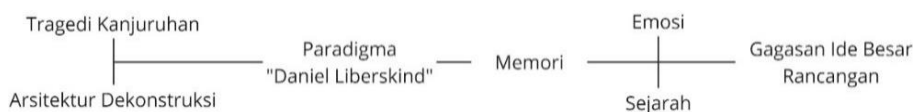
Gambar 3
“Kerangka Berpikir Rancangan Museum Tragedi Kanjuruhan”
sumber: penulis

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tragedi di Kanjuruhan meninggalkan luka mendalam, terutama bagi para penonton, keluarga korban dan penduduk kota Malang. Kejadian seperti penyerbuan ke lapangan, penembakan gas air mata oleh oknum polisi, sesak napas para penonton, dan pintu stadion yang tidak terbuka saat

kejadian, semuanya menjadi pengalaman pahit yang mengakibatkan banyak korban. Dari peristiwa ini, masyarakat dapat belajar agar tragedi serupa tidak terulang lagi dengan mencari tahu penyebabnya, apakah karena kesalahan individu, kelalaian panitia, fanatisme pendukung, atau masalah konstruksi stadion. Meskipun tragedi ini meninggalkan banyak pertanyaan dan kesedihan, belum ada jawaban yang memuaskan. Tragedi Kanjuruhan menghadirkan banyak kenangan dan emosi sebagai tragedi sepak bola terbesar kedua di dunia.

Banyak pandangan serta asumsi berbeda dari tiap orang yang merasakan dan menyaksikan tragedi tersebut. Salah satu arsitek dekonstruksi terkenal, Daniel Libeskind, memiliki pandangan tentang bagaimana sebuah tragedi dapat diterjemahkan ke dalam arsitektur. Menurut Daniel Libeskind, sebuah tragedi harus dikenang dan diingat seperti halnya sejarah, karena setiap tragedi memiliki keterkaitan emosional dengan manusia, emosi para korban maupun rasa empati dari mereka yang tidak terkena dampaknya. Kenangan dapat dihidupkan kembali dengan menunjukkan kepada pengunjung apa yang terjadi selama tragedi tersebut, lalu memberikan makna dari tragedi itu sendiri melalui emosi, alur, dan sejarah Tragedi Kanjuruhan yang perlu diingat kembali. Pandangan Daniel Libeskind ini akan menjadi acuan dalam merancang Museum Tragedi Kanjuruhan.



Gambar 4
"Interpretasi Alur Berpikir Daniel Libeskind Pada Rancangan"
sumber: penulis

Tragedi Kanjuruhan, sebagai isu desain dengan tema Arsitektur Dekonstruksi, menghasilkan sebuah hipotesis yaitu "*Architecture Empathizes with The Memory of The Kanjuruhan Riot Tragedy*." Menggunakan pandangan dari Daniel Libeskind, ide dasar rancangan Museum Tragedi Kanjuruhan menghasilkan beberapa kriteria yang akan menjadi pedoman dalam desain. Muncul sebuah interpretasi bagaimana jika perwujudan dari Tragedi Kanjuruhan sebagai suatu pernyataan atau pendapat sebuah ruang, sirkulasi maupun visual dan apakah bisa pengunjung merasakan kejadian saat terjadi tragedi



Gambar 5
“Mind Mapping Dari Tragedi Kanjuruhan”
sumber: penulis

4.1 Impresi Masa Lampau Pada Tragedi

Dalam konsep desain utama, isu tragedi Kanjuruhan akan dieksplorasi melalui pertanyaan-pertanyaan yang didasarkan pada pemikiran Daniel Libeskind mengenai "apa itu tragedi." Menurut Daniel Libeskind, untuk menginterpretasikan sebuah tragedi dalam arsitektur, perlu membangkitkan kembali memori tragedi tersebut. Memori ini dapat dihidupkan dengan menunjukkan kepada pengunjung apa yang terjadi selama tragedi dan memberikan makna tragedi melalui alur, sejarah, dan emosi yang terkait dengan Tragedi Kanjuruhan. Daniel Libeskind juga menyatakan bahwa masa lalu dan masa depan bergantung pada kehadiran masa kini, karena masa depan adalah presensi yang diantisipasi, masa lalu adalah presensi yang telah berlalu, dan untuk memahami masa kini yang sedang berlangsung, diperlukan momen-momen ketiadaan (*absent moments*).

Menghadirkan momen absensi dari jejak-jejak masa lalu ke dalam momen kehadiran adalah tantangan bagi segala bentuk bangunan. Dengan memanfaatkan impresi masa lalu yang kelam dari tempat kejadian, konsep pemilihan lokasi di tepi jalan, dengan batas situs yang mengarah langsung ke Stadion Kanjuruhan, memungkinkan pengunjung untuk melihat panorama perkembangan tragedi Kanjuruhan dari masa ke masa.

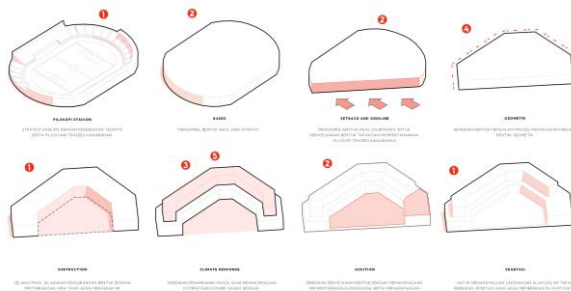


Gambar 6
“Tapak Dari Museum Tragedi Kanjuruhan”
sumber: penulis

4.2 Reseprentasi Sebuah Tragedi

Dalam arsitektur, bentuk berfungsi sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan makna yang terkandung di dalamnya atau sebagai media untuk menyampaikan pesan tertentu dari arsitek kepada Masyarakat maupun pengguna sebagai penerima pesan. Secara visual, bentuk adalah kesatuan yang terdiri dari unsur-unsur seperti garis, lapisan, volume, tekstur, dan warna. Kesan yang dihasilkan oleh bentuk ini dapat dirasakan secara instingtif, dengan mengaitkan elemen-elemen lain seperti skala, proporsi, dan warna (Sutedjo, 1982). Bentuk merupakan gabungan integral dari unsur-unsur seperti garis, lapisan, volume, tekstur, dan warna, yang bersama-sama menciptakan suatu bentuk ekspresif. Unsur-unsur ini bisa berdiri sendiri atau berfungsi sebagai komponen kecil yang membentuk elemen yang lebih besar. Meskipun pemahaman bisa diperoleh melalui insting, hal ini sebaiknya dikaitkan dengan berbagai unsur bentuk lainnya seperti skala, proporsi, irama, dan lain sebagainya. Faktor-faktor yang membentuk suatu bentuk meliputi pesan, fungsi, filosofi, dan sistem struktur.

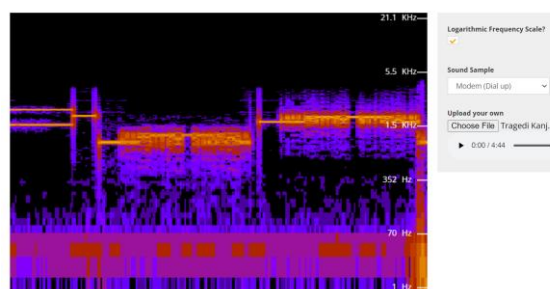
Bentuk kotak dan persegi panjang mencerminkan integritas dan stabilitas, serta menyampaikan kesan keteraturan, ketenangan, kekokohan, keamanan, serta kesetaraan. Konsep bentuk dasar bangunan merupakan hasil komposisi dari bentuk dasar yang diambil dari stadion Kanjuruhan, yang akan menciptakan bentuk abstrak dan menghubungkan ruang-ruang dengan urutan yang sudah dirancang, serta memberikan arti serta filosofi yang bertentangan dan mengaburkan makna dari sebuah tragedi. Konsep pola bentuk bertujuan untuk memudahkan akses bagi pengguna bangunan dan efisiensi penggunaan ruang dalam kaitannya dengan ukuran tapak, mengacu pada paradigma Daniel Liberskind dan prinsip dari arsitektur dekonstruksi.



Gambar 7
“Transformasi Bentuk”
sumber: penulis

4.3 Ketidakstabilan Dan Ketidakmurnian

Realitas kejadian sebuah tragedi yang memakan korban jiwa, menimbulkan kerusakan, hingga membuat perdamaian antara dua pihak. Hal tersebut adalah sebuah fakta tragedi yang dapat mengalami peralihan makna, sebuah dualisme realitas makna paradoks, antara negatif dan positif yang akan menuju ke visual rancangan. Eksplorasi kreatif penciptaan dari Paradigma Daniel Liberskind tercipta sebuah komposisi visual yang tak terduga, dari berjalan nya pertandingan hingga terjadi pembantaian. Kiasan atau ungkapan bentuk, diwujudkan dalam bangunan dengan harapan akan menimbulkan tanggapan dari orang yang menikmati atau memakai karyanya. Daniel Liberskind mengidentifikasikan hubungan antara benda dimana hubungan tersebut lebih bersifat abstrak daripada nyata serta mengidentifikasikan pola hubungan sejajar, yang dapat mendorong timbulnya berbagai interpretasi dari pengunjung.



Gambar 8
“Potongan Gelombang Suara Dari Suara Pada Saat Tragedi Kanjuruhan”
sumber: penulis

Ketidakstabilan pada saat Tragedi Kanjuruhan serta ketidakmurnian manusia saat mencari jawaban dari tragedi kanjuruhan akan menjadi façade

yang akan membuat pengunjung mentermahkan bagaimana tragedi tersebut terjadi.



Gambar 9

“Façade Dari Potongan Gelombang Suara Pada Saat Tragdei Kanjuruhan”

sumber: penulis

4.4 Emosi dan Memori

Memori dapat dihidupkan kembali dengan memrefleksikan kepada pengunjung apa yang terjadi selama tragedi tersebut, memberikan filosofi serta makna tragedi melalui emosi, alur, dan sejarah dari Tragedi Kanjuruhan. Emosi para korban dapat diinterpretasikan sebagai ruang-ruang yang akan dimasuki oleh pengunjung, memungkinkan mereka untuk merasakan apa yang dirasakan oleh korban selama tragedi terjadi sebagai pengalaman visual dalam ruang, alur dari tragedi ini dapat diubah menjadi struktur tata ruang yang membentuk tata letak Museum Tragedi Kanjuruhan. Tata ruang di Museum Tragedi Kanjuruhan akan dirancang mengikuti urutan kejadian tragedi Kanjuruhan, di mana alur perjalanan pengunjung diibaratkan sebagai latar tempat tragedi itu terjadi, yang akan dibagi menjadi lima bagian.

Pengunjung memulai pengalaman mereka di Museum Tragedi Kanjuruhan dengan perasaan antusias dan gembira, interpretasi dari suasana ketika pertandingan sepak bola berlangsung dengan baik. Bagian pertama adalah area lobi yang berfungsi sebagai pintu masuk, di mana pengunjung merasa senang dan penuh semangat, mencerminkan awal dari tragedi tersebut. Area ini menawarkan kebebasan bergerak dengan sudut pandang yang dinamis dan dekorasi ruang yang beragam.

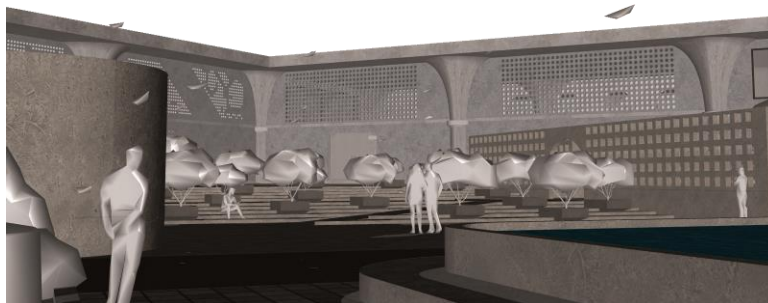
Setelah itu, pengunjung akan merasakan kekecewaan, mirip dengan perasaan para korban saat tim sepak bola favorit mereka kalah. Bagian kedua adalah ruang pameran utama yang menggambarkan kekecewaan para pendukung tim yang kalah. Ruang ini memiliki ketegangan visual dalam ruang yang luas dengan dinding kosong tanpa ornamen dekoratif, menciptakan suasana muram dan sedih, diperkuat dengan warna-warna gelap seperti coklat dan hitam.

Selanjutnya, pengunjung akan merasakan kemarahan setelah mengalami kekecewaan, mirip dengan saat korban meluapkan emosi mereka dengan kemarahan, diiringi dengan tembakan gas air mata oleh polisi. Ruang ini dirancang untuk menetralkan dan melepaskan perasaan kecewa dengan memberikan kebebasan visual, seakan-akan melepaskan diri dari pengekanan ruang sebelumnya. Ruang ini memiliki bukaan di sisi kiri, kanan, dan atas, dengan pencahayaan alami dan lampu terang yang

memberikan suasana yang cerah dan bersemangat melalui warna-warna seperti merah, kuning, biru, oranye, dan jingga.

Setelah perasaan marah, pengunjung akan merasakan kepanikan dan ketakutan, seperti yang dialami oleh korban yang berusaha menyelamatkan diri dari gas air mata dan berdesakan di kerumunan. Ruang ini didesain untuk merangsang gerakan cepat menuju tempat yang aman, dengan jalan yang semakin menyempit (dari besar ke kecil), mencerminkan kepadatan kerumunan di gerbang 14 Stadion Kanjuruhan. Pola linier digunakan untuk memperkuat arah gerakan.

Pada akhir cerita pengunjung akan merasakan kelegaan, kesedihan, dan kebingungan, mirip dengan perasaan korban yang keluar dari Stadion Kanjuruhan. Ruang terakhir ini luas dan menawarkan kebebasan pandangan, keleluasaan bergerak, dan menyatu dengan keindahan alam yang tak terbatas. Pemandangan ini menghadirkan artikulasi bentuk bangunan yang menyatu dengan alam, menggunakan warna-warna netral untuk jalan, serta pencahayaan alami dan lampu terang yang ditempatkan secara linier.



Gambar 10
“Suasana interior pada museum”
sumber: penulis

5. KESIMPULAN

Arsitektur bukan hanya sekedar membuat, merancang atau merealisasikan sebuah bangunan, tetapi bagaimana seorang arsitek bercerita, berekspresi, serta berinteraksi kepada karya nya. Suatu metode untuk menciptakan instrument simbolik dalam menyampaikan ekspresi dalam suatu desain bangunan, maupun sebagai suatu metode dalam filsafat dan sastra, seperti arsitek dekonstruksi lainnya yang tidak dapat didefinisikan secara pasti pemikirannya, berdasarkan pada konsep hakiki yang mendasarinya, saat dekonstruksi telah dapat terdefinisikan, hal tersebut tidak lagi dapat disebut sebagai dekonstruksi. Distorsi antara dualisme dari tragedi membuahkan banyak arti dan makna, kriteria yang

muncul dengan Paradigma Daniel Libeskind sebagai acuan pada rancangan Museum Tragedi Kanjuruhan, menterjemahkan sebuah tragedi menjadi sebuah bangunan yang bisa menjawab pertanyaan dari Tragedi Kanjuruhan, memberikan pandangan baru bagaimana melihat sebuah hal dengan konotasi negatif dan berempati dengan cara berarsitektural. Di sisi lain, pada penelitian ini menunjukkan bahwa hal dengan konotasi negatif memiliki banyak arti yang positif, bagaimana seorang arsitek memandang hal tersebut, seorang arsitek harus bisa menjawab segala pertanyaan dengan sebuah konsep baru serta desain yang inklusif agar memaksimalkan ide dari sebuah rancangan dan memberi terobosan baru untuk arsitektur yang ada di dunia.

DAFTAR PUSTAKA

Ching, F. D. (2023). *Architecture: Form, space, and order*, John Wiley & Sons.

Kim, H.-S. J. J. o. A. A. and B. Engineering (2009). "Alvar Aalto and humanizing of architecture." 8(1): 9-16.

Levent, N. and A. Pascual-Leone (2014). *The multisensory museum: Cross-disciplinary perspectives on touch, sound, smell, memory, and space*, Rowman & Littlefield.

Libeskind, D. (1997). *Fishing from the Pavement*, Nai010 Publishers.

Libeskind, D. (2004). *Breaking ground: an immigrant's journey from Poland to Ground Zero*, Penguin.

Libeskind, D. and A. P. A. Belloli (1997). *Daniel Libeskind, Radix-Matrix: Architecture and Writings*, Prestel.

Libeskind, D. and P. Goldberger (2008). *Counterpoint: Daniel Libeskind*, De Gruyter, Incorporated.

Libeskind, D. J. (2000). "Daniel Libeskind: the space of encounter."

Mantiri, H. J. and I. J. M. M. Makainas (2011). "Eksplorasi terhadap arsitektur dekonstruksi." 8(2).

Norris, C. and A. J. Benjamin (1988). "What is deconstruction?"

Pallasmaa, J., H. F. Mallgrave, S. Robinson and V. J. F. T. W. R. B. F. Gallese (2015). "Architecture and empathy."

Plowright, P. (2014). *Revealing architectural design: methods, frameworks and tools*, Routledge.

Voigt, A., S. Aharoni, J. Birken, A. Krell and J. Zappe (2010). *The Daniel Libeskind Research Studio: Staatliche Hochschule Für Gestaltung Karlsruhe 1999-2003, Staatliche Hochschule für Gestaltung*.