

BAB II KAJIAN TEORI

2.1. *Hakka Heritage Museum*

2.1.1. Hakka

2.1.1.1. Kajian Umum

Suku Hakka merupakan salah satu subetnis Tionghoa yang memiliki gaya hidup tradisional yang tinggal secara nomaden. Dalam catatan sejarah mereka tercatat sering kali melakukan migrasi untuk mencari kehidupan yang lebih layak. Identitas ini terkenal sehingga di dalam berbagai konteks mereka identik sebagai kelompok yang mampu beradaptasi tanpa kehilangan akar tradisinya.

Secara historis, nenek moyang Hakka berasal dari kawasan utara Tiongkok. Namun, akibat pergolakan politik, perang, dan tekanan ekonomi, mereka melakukan migrasi besar-besaran ke bagian selatan Tiongkok, khususnya ke provinsi Guangdong, Fujian, dan Jiangxi. Proses migrasi yang panjang ini turut membentuk karakter budaya Hakka, termasuk gaya hidup sederhana, arsitektur rumah tradisional berbentuk *tulou*, serta bahasa yang mempertahankan unsur-unsur fonetik kuno. Dengan latar belakang sebagai komunitas migran yang berpindah-pindah, orang Hakka memiliki reputasi sebagai kelompok yang tangguh, gigih, dan mampu bertahan di berbagai lingkungan baru. (Budaya Bentaran, 2022).



Gambar 2. 1 Orang Hakka
Sumber: *asiasociety.org*, 2025

2.1.1.2. Sejarah

A. Hakka-Tiongkok

Menurut (*Defining Hakka Identity*, 2014), bahwa orang-orang Hakka merupakan keturunan mongolia dan diketahui eksistensinya sejak dinasti Han yang berada di Utara Tiongkok. Orang-orang Hakka sebagian berasal dari area yang memiliki topografi berbukit-bukit dan bermigrasi ke selatan dengan tujuan mencari ladang baru untuk mata pencaharian mereka. Di daerah asalnya, orang-orang Hakka sering melakukan aktivitas pekerjaan perladangan dan pertambangan berpindah ketika lahan dirasa sudah kurang layak dan berbagai faktor lainnya. Oleh karena kebiasaannya, orang-orang ini disebut Hakka yang berarti tamu (Rahmarani Any, 2014).

Migrasi pertama orang-orang Hakka terjadi sekitar pada tahun 400 masehi yang diakibatkan perpecahan dan runtuhnya dinasti Jin yang disebabkan adanya penyerbuan suku Xiongnu. Runtuhnya dinasti ini menyebabkan orang-orang Hakka meninggalkan rumah mereka di dataran Tiongkok Tengah dan bermigrasi menuju Tiongkok Selatan menyebrangi sungai Yangtze menuju Hunan, Hubei Selatan, Anhui, Zhejiang dan lembah sungai Gan di Jiangxi.

Migrasi kedua pada sekitar tahun 900 masehi, perpindahan ini disebabkan adanya ketidakstabilan ekonomi dan pemberontakan Huang Chao. Orang-orang Hakka bermigrasi menuju Jiangxi Tenggara hingga barat Fujian, beberapa ada yang mencapai provinsi Guangdong (Britannica, 2025).

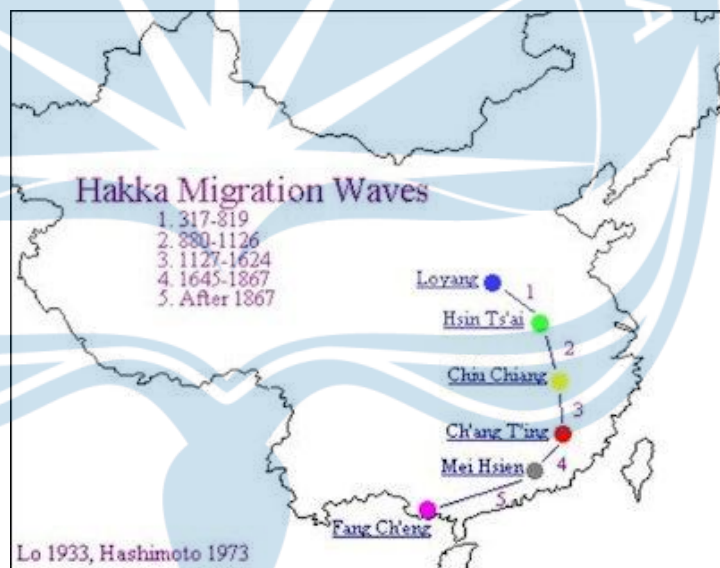
Migrasi ketiga terjadi di akhir masa dinasti Song pada tahun 960 masehi, ketika bangsa Mongol berhasil menduduki dinasti tersebut. Invasi bangsa Mongol membuat orang-orang Hakka di Jianxi dan barat daya Fujian terpaksa bermigrasi ke utara dan timur Guangdong. Hal ini membuat orang-orang Hakka membuka permukiman baru berskala besar di sana, di akhir dinasti Yuan pada tahun 1368 daerah Guangdong sudah didominasi orang-orang Hakka.

Migrasi keempat terjadi di era dinasti Qing pada 1644, ketika ekonomi orang-orang Hakka mengalami kesulitan diakibatkan over-populasi mereka di provinsi Guangdong sehingga orang-orang Hakka harus mencari area baru untuk ekspansi pertumbuhan mereka. Beberapa peraturan

pemerintahan saat itu membuat mereka hanya boleh bermigrasi ke selatan dan barat Guangdong, sehingga arah perpindahan menuju ke Sichuan, Guangxi, Yunna, Hunan, Taiwan dan selatan Guizhou.

Migrasi kelima terjadi pada tahun 1700-1800an ketika terjadi konflik dengan masyarakat asli yaitu suku Yue. Hal ini memicu adanya pergerakan migrasi baru ke tempat-tempat yang jauh. Pada saat ini mulai banyak orang-orang Hakka yang mulai pergi ke luar Tiongkok daratan untuk kehidupan selanjutnya.

Dari kelima migrasi besar ini, menyebabkan distribusi penyebaran orang-orang Hakka relatif luas, namun mereka selalu berhasil kompak membentuk satu komunitas perlindungan. Orang-orang Hakka juga terkenal dengan adaptasi mereka di tanah yang berbeda dan bahkan di kondisi kehidupan yang berbeda-beda di setiap perjalanan mereka (Hays, 2022).



Gambar 2. 2 Peta Penyebaran Suku Hakka di Tiongkok
Sumber: factsanddetails.com, 2025

B. Hakka-Singkawang

Awal kedatangan orang-orang Hakka di Kota Singkawang yang tergambarkan diawali dengan sebuah perintah oleh penguasa-penguasa kesultanan Melayu di Barat Borneo yang melihat adanya potensi emas di daerah aliran Sungai Duri pada tahun 1740. Namun kedatangan orang-orang Hakka yang disengaja ini bukan

pertama kali kedatangan etnis Tionghoa di Borneo barat. Menurut Buku Permukiman Tionghoa di Singkawang oleh Any Rahmayani (2014), adanya penemuan sendok keramik yang menggambarkan naga dan dilapisi galsir hijau dari masa Dinasti Han. Didapati orang Tionghoa pertama kali datang pada tahun 400 masehi, namun tidak membuat permukiman tetap di pesisir Borneo.

Disebutkan bahwa orang-orang Hakka didatangkan melalui jalur laut dengan Kapal Layar (Gambar 2.3.) dengan membawa kurang lebih dua puluh orang setiap kapalnya dan sebuah patung dewa yang disebut *Pak Kung* oleh orang-orang Singkawang saat ini. Seiring berkembangnya tambang, orang-orang Hakka semakin banyak didatangkan langsung untuk kebutuhan pekerja di tambang oleh panembahan Kesultanan Melayu. Orang-orang Hakka masuk ke pesisir Borneo barat melalui sungai-sungai dan membentuk perkampungan disekitarnya.



Gambar 2. 3 Kapal Layar
Sumber: wikipedia.org, 2025

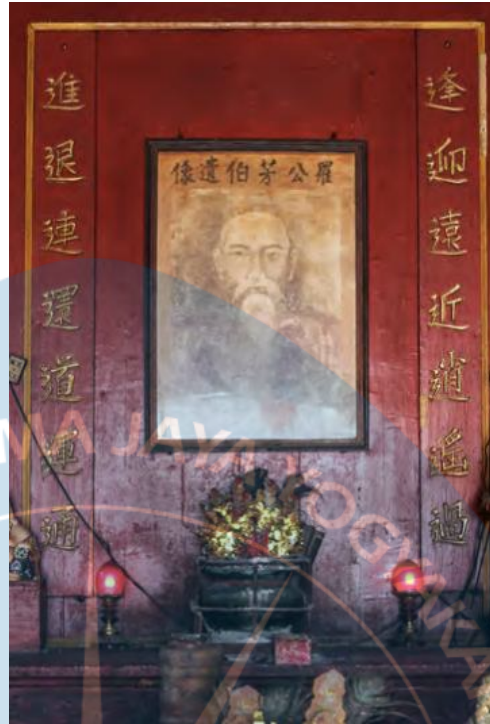
Menurut Buku Permukiman Tionghoa di Singkawang oleh Any Rahmayani (2014), Singkawang merupakan nama yang diberikan oleh para pendatang Tionghoa saat itu yang melihat adanya “Gunung di mulut lautan” yang sesungguhnya merupakan perbukitan yang terletak di muarah sebuah sungai yang berada di tepi laut dengan sebutan *San Kew Jong*. Seiring berjalannya waktu, Singkawang menjadi sebuah perkampungan

pelabuhan sebagai pintu keluar masuknya distribusi perdagangan. Ketika orang-orang Hakka dan keturunan posisinya semakin kuat, mereka membentuk sebuah kumpulan sejenis aliansi dagang yang diberi nama “Kongsi-kongsi”. Fungsinya, mengatur pertambangan, perdagangan, keamanan di kala perkembangan ekonomi yang semakin baik dan timbulnya persaingan. Kongsi-kongsi ini terus tumbuh dengan mulai mengelola pertanian dan pertambangan sekitar hingga pada tahun 1774 didirikannya Republik Lan Fang (Gambar 2.4.).

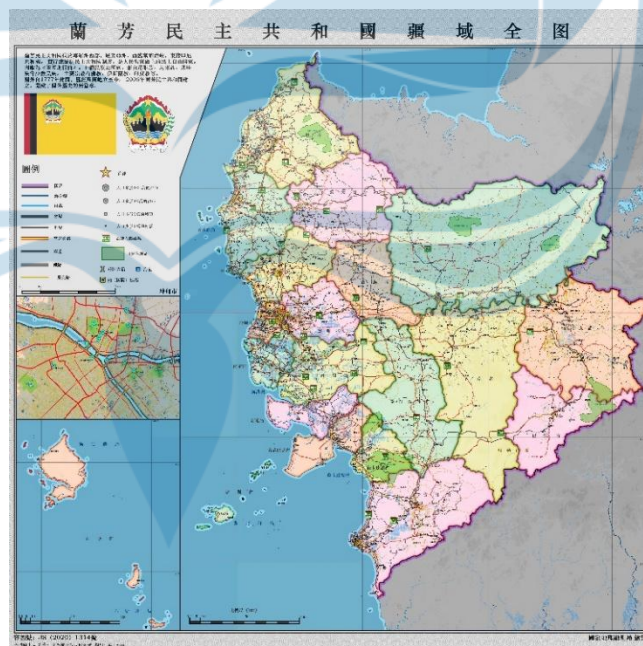


Gambar 2. 4 Bendera Republik Lan Fang
Sumber: [wikimedia.org](https://www.wikimedia.org), 2025

Republik Lan Fang merupakan perkumpulan/ persekutuan serikat dagang atau usaha di pesisir Borneo barat yang didirikan atas aliansi dagang orang-orang Tionghoa (Kustedja, 2016). Republik ini didirikan oleh Lo Fong Pak (Gambar 2.5.) pada tahun 1774 dengan pusat kepemimpinan saat itu berada di Mandor. Perjalanan Republik Lan Fang berlangsung relatif panjang, dengan aktif memperluas kekuasaan dengan bekerja sama dengan banyak Kesultanan di Borneo Barat dengan cara “dikelola tanahnya” oleh republik ini (Gambar 2.6).



Gambar 2. 5 Potret Lo Fong Pak di Kelenteng Purun Kecil
Sumber: *bentarabudaya*, 2014



Gambar 2. 6 Teritorial Republik Lan Fang
Sumber: *reddit.com*, 2025

Kekuasaan Republik Lan Fang mengalami titik konflik ketika Belanda datang dan masuk di pesisir Borneo (Gambar 2.7). Koloni Belanda mulai memasuki pesisir

Borneo barat pada tahun 1840-an dengan niat menguasai seluruh wilayah Nusantara. Setelah Belanda menduduki kesultanan pesisir, mereka juga berniat untuk mengisi keuangan kas dengan menariki pajak dari pertambangan, akan tetapi pihak Belanda ingin menguasai langsung tambang-tambang emas tersebut (Kustedja, 2016). Karena desakan tersebut, terjadi perselisihan di antara kedua pihak, puncaknya terjadi pada 1853 pertempuran di Sekadau yang dilatar belakangi pemberontakan kongsi-kongsi terhadap kolonialisme Belanda (Gambar 2.8). Paska kejadian ini, hubungan kongsi-kongsi dengan Belanda semakin terpuruk, Republik Lan Fang berjalan di bawah tekanan Belanda dengan mengalami banyak penurunan hingga pada puncaknya tahun 1884 pemimpin Republik Lan Fang saat itu Liu Asheng meninggal sehingga sebagai tanda dibubarkannya republik ini secara total (Kustedja, 2016).



Gambar 2. 7 Litografi Kedatangan kapal Belanda di Pesisir Borneo barat

Sumber: *Litografi karya P. Lauter, 1912*



Gambar 2. 8 Litografi Pertempuran Sekadau antar kongsi-kongsi dan Belanda

Sumber: *Litografi karya J.P. de Veer, 1900*

Paska pembubaran Republik Lan Fang, banyak orang-orang Hakka yang kembali ke Singkawang untuk berdagang hingga nelayan. Banyak pekerja tambang yang sebelumnya hanya memiliki keahlian di bidang pertambangan mulai berlatih di bidang pertanian (Rahmayani Any, 2014).

Kota Singkawang tumbuh menjadi kota perdagangan yang mayoritasnya merupakan perdagangan hasil pertanian. Kondisi ini menyebabkan lahirnya daerah pasar yang semakin besar dan dikenal dengan nama Pasar Lama Singkawang. Struktur permukiman menjadi semakin meluas ditambahnya semakin banyaknya komunitas Hakka yang turut ikut tumbuh. Permukiman terpusat terbentuk dengan diikuti adanya pembangunan kuil *Thai Pak Kung* di tengah permukiman dan pasar. Menurut Rahmayani Any (2014), dijelaskan bahwa pola ini merupakan ciri khas Hakka yang disesuaikan dengan konseptual-spasial rumah *Tu Lou*.

2.1.2. *Heritage*

Heritage di dalam Kamus Inggris Indonesia karya John Echols dan Hasan Sadili memiliki arti warisan atau pusaka, sehingga secara umum memiliki makna berupa warisan yang diturunkan dari generasi ke generasi, bisa dalam bentuk benda maupun tak benda. Dalam konteks umum, *heritage* mencakup nilai, tradisi, budaya, pengetahuan, peninggalan sejarah, maupun situs fisik yang dianggap penting untuk dijaga dan dilestarikan karena memiliki

makna identitas, sejarah, sosial, ataupun spiritual bagi suatu komunitas.

Menurut UNESCO, *heritage* diartikan sebagai warisan masa lalu yang perlu dilestarikan antar generasi karena memiliki nilai-nilai tertentu. *Heritage* bisa berupa kebendaan, berupa peninggalan peralatan, kerajinan, hingga situs bangunan, dan juga dapat berupa bukan kebendaan seperti cara hidup, norma, dan tata nilai.

Menurut Synder dan Catanse (1997), setiap *heritage* memiliki kisah dan sejarahnya masing-masing. *Heritage* bisa sebagai ikon suatu daerah tertentu yang melambangkan suatu perjalanan kisah sejarah yang pernah terjadi di daerah tersebut, sehingga *heritage* merupakan bukti atau tanda sebuah sejarah yang terus memiliki nilai penting dan berupa catatan kehidupan dari suatu daerah.

2.1.3. Museum

2.1.3.1. Kajian Umum

Museum merupakan kata yang secara etimologis diambil dari bahasa Yunani Kuno yaitu Museion adalah bangunan tempat suci untuk memuja sembilan dewi seni dan ilmu pengetahuan. Pada masa itu Museion digunakan untuk tempat berkumpul para cendekiawan guna mempelajari dan melakukan penyelidikan berbagai ilmu pengetahuan, serta menjadikan tempat tersebut sebagai tempat pemujaan Dewa Dewi. Konsep seperti ini diwujudkan oleh Yunani Kuno pada Mouseion di Alexandria, yang didirikan pada abad ke-3 SM.

Menurut ICOM (2024), Pengertian museum menurut International Council of Museum, museum merupakan lembaga yang melayani masyarakat dan berkembang secara aktif dalam penelitian, pengumpulan, pelestarian, dan penyajian benda-benda yang memiliki nilai sejarah, seni, dan ilmiah. Museum bertujuan untuk mendidik dan meningkatkan kesadaran masyarakat tentang warisan budaya.

Menurut buku "Museum Studies: An Anthology of Contexts" oleh Bettina Messias Carbonell, dijelaskan Museum sejarah sebagai institusi yang berfungsi mendokumentasikan dan menginterpretasikan sejarah melalui konteks koleksi yang relevan.

Museum Budaya menurut "The International Handbooks of Museum Studies" karya Sharon Macdonald dan Helen

Rees Leahy, merupakan lembaga yang berfokus pada pelestarian dan pemameran aspek-aspek budaya, termasuk seni, tradisi, dan praktik sosial dari suatu masyarakat.

Di era modernisasi seperti saat ini, museum dapat menjadi peran sebagai jembatan penerus sumber pengetahuan. Di era sekarang, sering kali ditemukan sebuah kasus yang berusaha untuk memecahbelah antar kelompok budaya. Alih-alih menimbulkan perpecahan, kehadiran museum dapat memiliki peran sebagai jembatan, museum dapat memberikan perspektif berbeda dengan intelektual ataupun pelajaran masa lalu sebagai bukti ke mana perilaku manusia seharusnya (Gambar 2.9) (Carlsson, 2024).

“
Pentingnya museum terletak pada kemampuan uniknya untuk menghubungkan kita dengan warisan budaya, menantang perspektif kita, dan menginspirasi inovasi. – Josh Fischer

Gambar 2. 9 Quotes Josh Fisher
Sumber: *museumnext.com*, 2025

2.1.3.2. Standar Bangunan Museum

A. Standar Kebutuhan Tapak

Pemilihan lokasi tapak untuk bangunan museum harus didasarkan pada pertimbangan yang menyeluruh untuk memastikan beberapa aspek pendukung fungsionalitas dan nilai yang disajikan (Archiwork, 2021). Adapun beberapa kriteria standar kebutuhan tapak guna bangunan museum, antara lain:

- a. Aksesibilitas, museum harus mudah diakses termasuk pejalan kaki, transportasi umum, hingga pribadi.
- b. Lingkungan sekitar, kondisi sekitar seperti ketersediaan ruang, nilai atau *value* lokasi hingga kondisi lalu lintas sekitar.
- c. Peraturan, fungsi guna lahan memiliki kesesuaian yang mendukung tujuan bangunan museum.

B. Standar Organisasi Ruang

Menurut buku *Time Saver Standarts* (2001), organisasi ruang untuk bangunan museum

diklasifikasikan menjadi lima zona. Zona-zona ini diklasifikasikan berdasarkan keberadaan publik dan barang koleksi, antara lain:

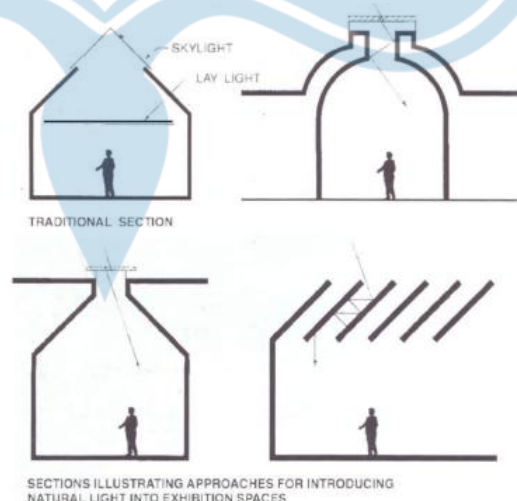
- a. Zona Publik – Tanpa Koleksi.
- b. Zona Publik – Dengan Koleksi.
- c. Zona Non Publik – Tanpa Koleksi.
- d. Zona Non Publik – Dengan Koleksi.

C. Standar Luas Kebutuhan Ruang

Menurut Neufert (1997), luas objek pameran yang baik akan memberikan kenyamanan dan fungsi yang maksimal di dalam ruang pameran. Adapun objek pameran seperti lukisan memerlukan luasan pameran 3-5 meter persegi, sementara patung memerlukan 6-10 meter persegi luasan pameran.

D. Standar Pencahayaan Alami

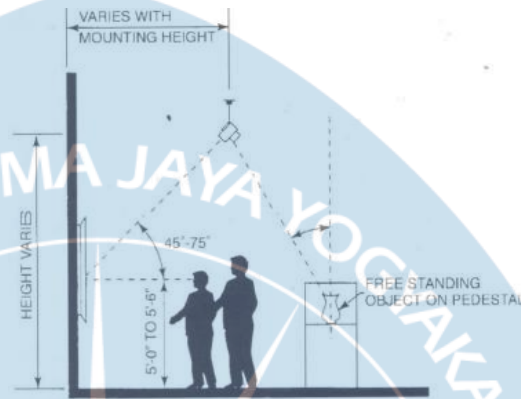
Pencahayaan alami pada museum dapat digunakan sebagai pendramatisir maupun pencahayaan utama. Namun pencahayaan alami bisa saja dapat merusak benda koleksi sensitif, dengan demikian perancangan museum harus memahami objek dan ruang yang ingin diaplikasikan dengan pencahayaan alami.



Gambar 2. 10 Standar Teknis Pencahayaan Alami
Sumber: *Time Saver Standard*

E. Standar Pencahayaan Buatan

Pencahayaan buatan pada museum digunakan sebagai penerang objek pameran secara khusus. Pencahayaan buatan dinilai lebih fleksibel karena tingkat intensitas cahaya yang dapat diatur sesuai keperluan.



Gambar 2. 11 Standar Teknis Pencahayaan Buatan
Sumber: *Time Saver Standard*

F. Standar Elemen Pendukung

a. Temperatur

Keadaan lingkungan yang ekstrem (terlalu kering atau terlalu lembab) berisiko merusak koleksi museum. Oleh karena itu, penting untuk mengatur suhu dan kelembaban secara ketat, termasuk mengontrol panas yang dihasilkan oleh sistem pencahayaan, di semua area fungsional seperti ruang pameran, konservasi, dan penyimpanan.

b. Penghawaan

Meskipun museum yang ideal memanfaatkan penghawaan alami, seperti melalui ventilasi silang (peletakan jendela tinggi dan rendah), sistem AC tetap diperlukan untuk pemeliharaan objek pameran. Penggunaan AC esensial karena kemampuannya mengontrol suhu dan kelembaban secara tepat, khususnya untuk benda koleksi yang sensitif terhadap perubahan lingkungan.

c. Akustik

Desain akustik yang sesuai sangat penting di setiap museum demi menjamin kenyamanan

pengunjung, baik individu maupun kelompok. Penataan akustik harus memungkinkan pemandu tur didengar jelas oleh rombongan tanpa mengganggu pengunjung lain.

d. Keamanan

Untuk mengamankan operasional dan koleksi secara menyeluruh, museum wajib mengintegrasikan sistem keamanan aktif dan elektronik dengan desain serta tata letak ruang yang aman. Perlindungan koleksi dari kerusakan, pencurian, dan penyalahgunaan oleh semua pihak (pengunjung, staf penanganan, dan keamanan) adalah prioritas tertinggi, yang membedakannya dari keamanan gedung pada umumnya. Untuk mengontrol akses, museum sebaiknya membatasi pintu masuk umum menjadi satu, dengan pintu masuk staf yang terpisah, disesuaikan dengan skala museum.

e. Proteksi Kebakaran

Pelestarian koleksi dari bahaya api adalah misi penting museum, yang menuntut adanya sistem proteksi kebakaran maksimal, termasuk alat deteksi peringatan dini dan sistem penekanan api. Sistem ini harus terintegrasi dengan sistem keamanan untuk segera melaporkan alarm atau kondisi pemicu alarm, memungkinkan tindakan korektif cepat oleh staf terlatih.

2.2. Narrative Architecture

2.2.1. Kajian Umum

Narrative yang jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia “naratif” pada dasarnya memiliki makna berupa sebuah cerita yang dapat mendeskripsikan sebuah kisah hingga pihak atau karakter dan biasanya memiliki pesan atau makna tersirat. Sehingga jika konsep naratif diimplementasikan ke dalam ranah arsitektur menjadi sebuah cerita dari sebuah bangunan yang ingin disampaikan melalui elemen-elemen arsitektur dan ditujukan kepada penggunanya (*Architecture Narratives - The Storytelling of Design - Archisoup*, 2021). Naratif digunakan di dalam proses perancangan untuk mengolah elemen arsitektural dapat mengimplementasikan sebuah narasi. Pendekatan

ini merupakan salah satu metode yang digunakan oleh seorang arsitek untuk mengevaluasi sebuah cerita dan dimulai dari menyusun konsep, proses pendesainan hingga mengkomunikasikan desain (Prastowo dkk., 2019).

Menurut Harysakti, (2025), di dalam arsitektur naratif, setiap elemen desain memiliki alasan kuat dan cerita di dalamnya, dengan demikian arsitektur menjadi lebih dari sekedar wujud fisik, melainkan sebuah pembawaan makna dan pesan tertentu yang diinterpretasikan oleh subjek yang berinteraksi di dalamnya, dengan begitu adapun prinsip desain arsitektur naratif sebagai berikut:

A. Tema dan konteks

Proses perancangan di setiap desainnya harus memiliki tema atau cerita di dalamnya yang berkaitan dengan konteks tertentu. Tema pada desain berfungsi sebagai landasan konsep untuk membentuk karakter dan identitas desain pada bangunan. Dengan memahami konteks, desain dapat menciptakan pengalaman ruang yang bermakna dan memberikan kesan atau nilai emosional bagi subjek di dalamnya.

B. Simbolisme

Mengimplementasikan simbolisme dan metafora di dalam desain merupakan cara untuk mengkomunikasikan gagasan cerita hingga makna tertentu di dalam arsitektural. Bentuk, pola, material, hingga detail arsitektural dapat merepresentasikan konsep yang ingin disampaikan sehingga subjek atau pengguna bangunan dapat merasakan langsung ketika berinteraksi di dalamnya.

C. Interaktivitas Ruang

Interaktivitas ruang di dalam desain menjadi konsen tertentu guna menciptakan pengalaman berinteraksi yang memungkinkan subjek di dalamnya dapat merasakan perjalanan narasi yang disampaikan. Tata letak, pencahayaan, material serta transisi ruang dapat merangsang emosional dan eksploasi.

D. Emosi dan Atmosfer

Penekanan emosi serta menciptakan atmosfer di dalam desain memberikan pengalaman ruang yang lebih bermakna. Komposisi di dalam ruang dapat mendukung adanya emosi yang tersampaikan sebagai pendukung unsur cerita.

E. Material dan Tekstur

Penggunaan material dan tekstur pendukung penciptaan pengalaman berinteraksi di dalam desain. Pemilihan material tidak hanya guna fungsional dan estetika, tetapi memiliki relevansi terhadap tema dan cerita.

Menurut Prastowo dkk.,(2019), pendekatan arsitektur naratif dapat memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

A. *Linking*/hubungan

Melalui narasi, seseorang bisa merasakan koneksi terhadap lingkungan atau suasana yang dibentuk.

B. *Structuring*/kerangka

Melalui narasi, arsitek dapat mengimplementasikan program, kebutuhan ruang, hingga bentuk fisik suatu bangunan yang menyesuaikan dan berdasarkan alur cerita.

C. *Framing*/pembingkai

Melalui narasi, seseorang akan diarahkan ke dalam sebuah perspektif tertentu yang telah ditetapkan agar dapat seolah-olah masuk ke dalam cerita.

Arsitektur naratif juga menjadi penting dalam proses perancangan berbagai ruang guna kebutuhan budaya. Dengan narasi, arsitektur dapat memainkan konteks yang dibawa untuk menghadirkan nilai-nilai yang dituju bagi komunitas tertentu. Penerapan pendekatan ini dapat memainkan peran yang kuat untuk menyampaikan narasi lokalitas budaya setempat dengan memainkan dan menciptakan ruang yang tidak hanya menaik tetapi juga memperdalam hubungan emosional antara pengunjung dan tempat (Gambar 2.7.). Dengan pendekatan ini, arsitek dapat menghadirkan sentuhan lokal sebagai interaksi naratif yang dapat memberikan pengalaman dan menciptakan karakter yang kaya bagi arsitektur tersebut (Rowa dkk., 2024).

Menurut (Camprecios, 2024), Arsitektur naratif juga menjadi memiliki peran penting dalam memainkan emosional hingga spiritualitas dari perpektif orang yang menikmatinya.

2.2.2. Arsitektur Asli Hakka di Tingkok

Dalam budayanya sub-suku Hakka memiliki arsitektur tradisionalnya bernama Tu Lou (土楼), Tu lou adalah bangunan berbentuk bundar atau persegi yang berfungsi sebagai tempat tinggal komunal sekaligus benteng pertahanan. Bangunan ini awalnya dibangun pada era Dinasti Song untuk mencari tempat tinggal yang aman dari konflik sekaligus menjadi tempat tinggal komunal bagi keluarga-keluarga Hakka. Seiring waktu, Tu Lou (Gambar 2.12.) berkembang menjadi simbol budaya Hakka yang mencerminkan nilai-nilai solidaritas dan kekompakan komunitas.



Gambar 2. 12 Rumah Tu Lou
 Sumber: <https://whc.unesco.org>, 2025

Sejarah rumah Tu Lou dibangun oleh suku hakka sebagai benteng untuk melindungi diri dari serangan konflik saat itu. Saat itu kondisi Tiongkok masih marak terjadi penjarahan dan penyerangan antar kekuasaan wilayah suku. Rumah Tu Lou tercatat pertama kali dibangun pada tahun 1709, dalam keperluan menciptakan hunian yang aman dan layak bagi keluarga besar mereka. Rumah Tu Lou pada sejarahnya dibangun oleh setiap marga-marga dari suku hakka, menciptakan koloni kekeluargaan dan menjaga aspek gotong royong di tempat mereka tinggal. Pada sejarahnya, rumah Tu Lou paling banyak dihuni secara bersamaan sebanyak 800 orang dalam satu lingkarannya. Rumah Tu Lou dibangun setiap pergantian kekuasaan secara generasi ke generasi. Para orang tua akan melepaskan anaknya untuk membentuk Tu Lou lainnya di area yang berbeda. Hingga saat ini rumah Tu Lou masih menjadi budaya yang terus dijaga dan diturunkan generasi ke generasi dan telah menjadi objek wisata budaya. Bangunan ini mencerminkan cara hidup masyarakat Hakka yang tinggal secara komunal (Gambar 2.13.) dalam satu kompleks besar, memperkuat ikatan sosial dan budaya di antara anggota keluarga.



Gambar 2. 13 Komunalitas di depan rumah Tu Lou

Sumber: <https://whc.unesco.org>, 2025

Di dalam perkembangan arsitektur Hakka, terdapat *guideline* pada tata massa bangunan akibat kondisi kehidupan yang membentuk mereka saat itu. Hal ini menciptakan adanya pola ruang yang ditata untuk keamanan hingga komunalitas.

2.2.3. Arsitektur Lokal Hakka di Singkawang

Pasar Hongkong Singkawang (Gambar 2.14) merupakan salah satu kawasan perdagangan paling ikonik di Kota Singkawang, Kalimantan Barat. Kawasan ini tumbuh sebagai pusat ekonomi dan sosial sejak masa awal kedatangan komunitas Tionghoa, khususnya etnis Hakka, yang bermigrasi ke Singkawang pada abad ke-18 dan 19. Nama “Hongkong” sendiri melekat karena kawasan ini pada masa kolonial hingga pascakemerdekaan dikenal sebagai tempat transaksi barang-barang impor dan aktivitas perdagangan yang ramai, sehingga identik dengan pusat perniagaan kosmopolitan layaknya Hongkong di Asia Timur.



Gambar 2. 14 Pasar Hongkong Singkawang

Sumber: [google maps](https://www.google.com/maps), 2025

Secara geografis, Pasar Hongkong terletak di pusat kota dan menjadi simpul pertemuan berbagai jalur perdagangan lokal maupun regional. Sejak awal, kawasan ini berfungsi ganda sebagai ruang dagang sekaligus ruang hunian melalui tipologi rumah toko (ruko),

sehingga membentuk karakter unik berupa deretan bangunan komersial dengan fungsi sosial yang kuat. Aktivitas pasar tidak hanya berlangsung pada siang hari, melainkan juga hidup pada malam hari dengan munculnya pasar malam dan sentra kuliner yang semakin memperkuat citranya sebagai pusat keramaian kota.

Lebih dari sekadar tempat transaksi ekonomi, Pasar Hongkong berkembang menjadi ruang interaksi budaya, di mana masyarakat Hakka mempertahankan identitasnya melalui bahasa, kuliner, dan ritual sehari-hari. Kawasan ini juga menjadi pusat kegiatan budaya berskala besar, seperti festival Cap Go Meh, yang menjadikan Pasar Hongkong sebagai panggung utama perayaan sekaligus simbol kebersamaan masyarakat Tionghoa dan etnis lain di Singkawang. Dengan latar belakang sejarah, fungsi ganda, dan peran budaya yang melekat, Pasar Hongkong tidak hanya dipahami sebagai kawasan perdagangan, melainkan juga sebagai representasi identitas sosial budaya komunitas Hakka di Singkawang.

Arsitektur kawasan pasar Hongkong Singkawang merepresentasikan tipologi rumah toko yang menjadi bentuk dominan pada kawasan tersebut. Dengan tipologi ini, kawasan Pasar Hongkong menjadi memiliki karakteristik unik yang menjadi daya tarik khas dan tidak menyerupai area lain. Beberapa keunikan dibentuk klasifikasi berdasarkan elemen bangunannya sebagai berikut:

A. Bukaannya Pintu

Pada elemen bukaan pintu terdapat beberapa keberagaman bentuk, seperti dengan rolling door ataupun pintu lipat kayu (Gambar 2.11). Bentuk elemen seperti ini banyak terdapat di jalan yang banyak memiliki toko dan berada di jalan utama. Seperti pada Jl. Niaga, Jl. Setiabudi dan Jl. Salam.



Gambar 2. 15 Bukaannya pintu rumah toko Singkawang
Sumber: *google maps*, 2025

B. Bukaannya Jendela

Elemen jendela dengan bentuk grid persegi dengan material jalusi kayu dan kaca banyak ditemukan pada bangunan dengan tipologi ruko (Gambar 2.16.).



Gambar 2. 16 Bukaan jendela rumah toko Singkawang
Sumber: *google maps*, 2025

C. Dinding

Elemen dinding dengan bentuk grid persegi dengan material kayu ulin (Gambar 2.13.).



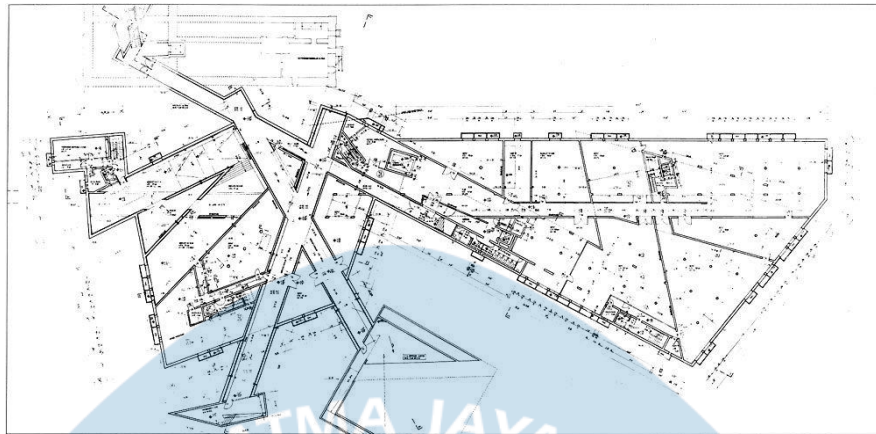
Gambar 2. 17 Dinding rumah lama Singkawang
Sumber: *google maps*, 2025

2.3. Studi Preseden

2.3.1. *The Jewish Museum, Jerman*



Gambar 2. 18 *Fasade the Jewish Museum Berlin*
Sumber: *Archdaily.com*, 2025



Gambar 2. 19 Denah the Jewish Museum Berlin
Sumber: Archdaily.com, 2025

Jewish Museum di Berlin merupakan wujud perancangan arsitektur yang merepresentatifkan cerita melalui tipologi museum. Bangunan ini didirikan pada tahun 2001 dan merupakan bentuk ekspansi dari museum sebelumnya. Berarsitekkan Daniel Libeskind bangunan ini dirancang untuk menggambarkan sejarah *holocaust* dan pengalaman komunitas Yahudi di Jerman pada saat perang (Harysakti, 2025).

Foto udara (Gambar 2.20) menunjukkan bentuk yang tidak biasa dari museum ini yang digambarkan sebagai sambaran petir atau bintang Daud yang terlipat atau pecah dan meregang. Ada juga pendapat bahwa tikungan dan sudut pada struktur labirin juga dapat melambangkan sejarah Yahudi. Celah jendela bersudut di bagian luar juga melambangkan perpecahan di masa lalu Yahudi.



Gambar 2. 20 Foto Udara the Jewish Museum Berlin
Sumber: <https://homepages>, 2025

Bentuk *façade* yang memiliki banyak jendela yang bergerigi, tipis dan tidak beraturan menggambarkan luka sayatan atau retakan yang semakin memperkuat nuansa kehampaan dan rasa kehilangan yang ingin disampaikan. Selain itu, terdapat taman tengah yang diisi dengan 49 kolom beton yang disusun miring dan berbentuk persegi berukuran 7x7 meter, tepat di atas setiap kolom beton terdapat semak zaitun Rusia yang menyimbolkan harapan (Gambar 2.21).



Gambar 2. 21 Taman Tengah the Jewish Museum Berlin
Sumber: <https://homepages>, 2025

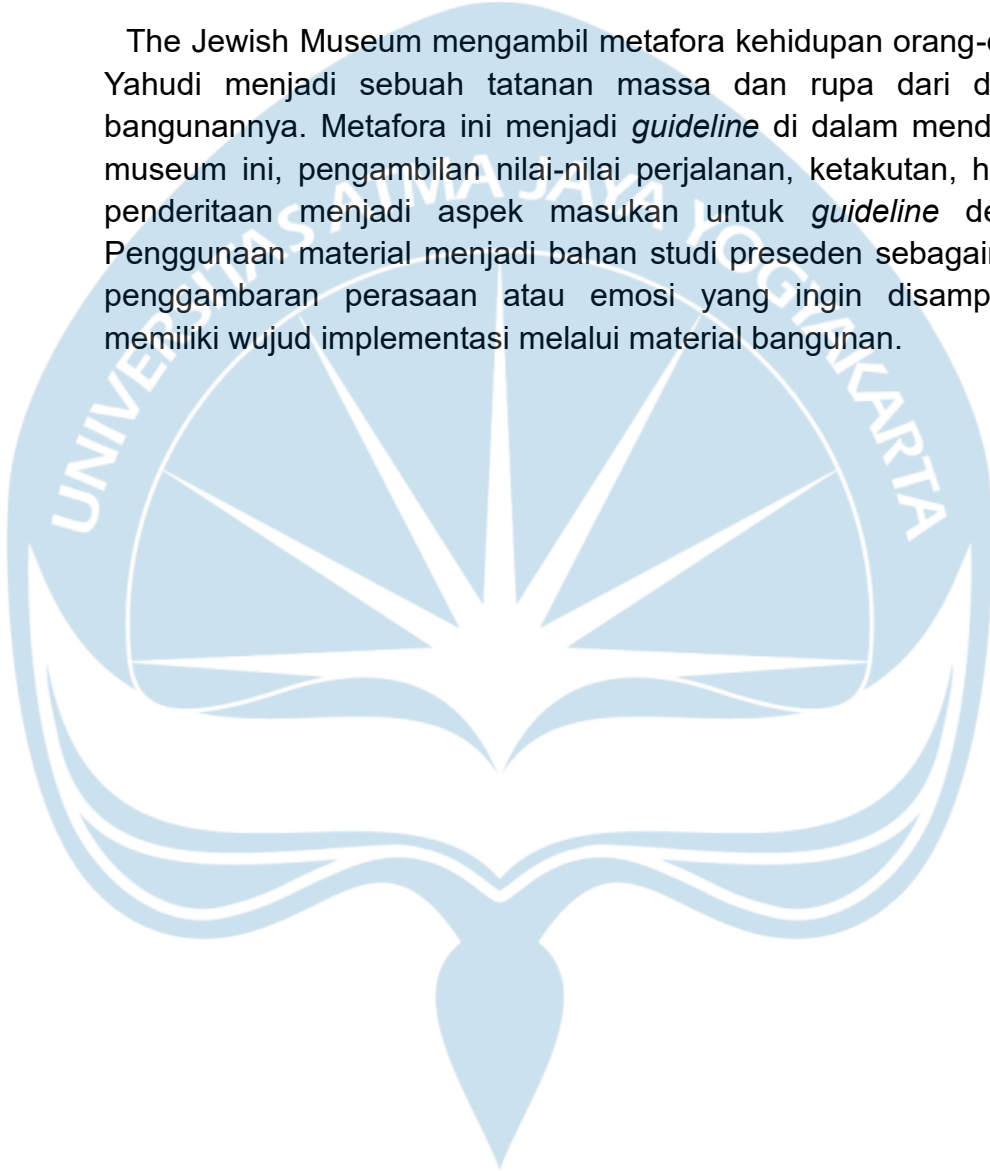
Terdapat tiga sumbu bersilangan (Gambar 2.22) di bagian bawah gedung, melambangkan adanya tiga sejarah besar perkembangan Yahudi di Jerman, antara lain poros pengasingan, poros *holocaust*, dan poros kontinuitas. Sumbu yang bersilangan ini mengarahkan pengunjung ke ruang yang berbeda-beda.



Gambar 2. 22 Sumbu di the Jewish Museum Berlin
Sumber: <https://homepages>, 2025

Selain itu, terdapat area “*Voids*” yang merupakan ruang kosong dan memotong vertikal pada bangunan. Ruang ini termasuk ruang publik yang tidak dapat dilalui pengunjung, para pengunjung diberikan makna melalui visual yang diciptakan. Simbol ruangan ini menggambarkan kekosongan yang mewakili hal yang dirasakan bangsa Yahudi saat itu.

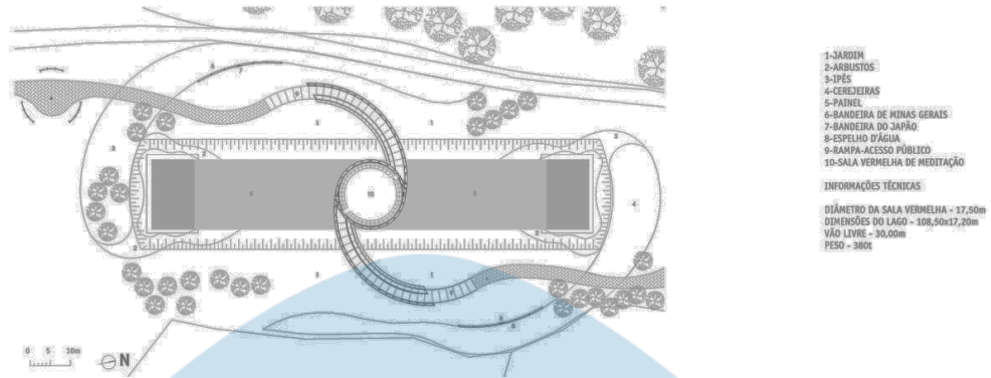
The Jewish Museum mengambil metafora kehidupan orang-orang Yahudi menjadi sebuah tatanan massa dan rupa dari desain bangunannya. Metafora ini menjadi *guideline* di dalam mendesain museum ini, pengambilan nilai-nilai perjalanan, ketakutan, hingga penderitaan menjadi aspek masukan untuk *guideline* desain. Penggunaan material menjadi bahan studi preseden sebagaimana penggambaran perasaan atau emosi yang ingin disampaikan memiliki wujud implementasi melalui material bangunan.



2.3.2. Japanese Immigration Memorial, Brasil

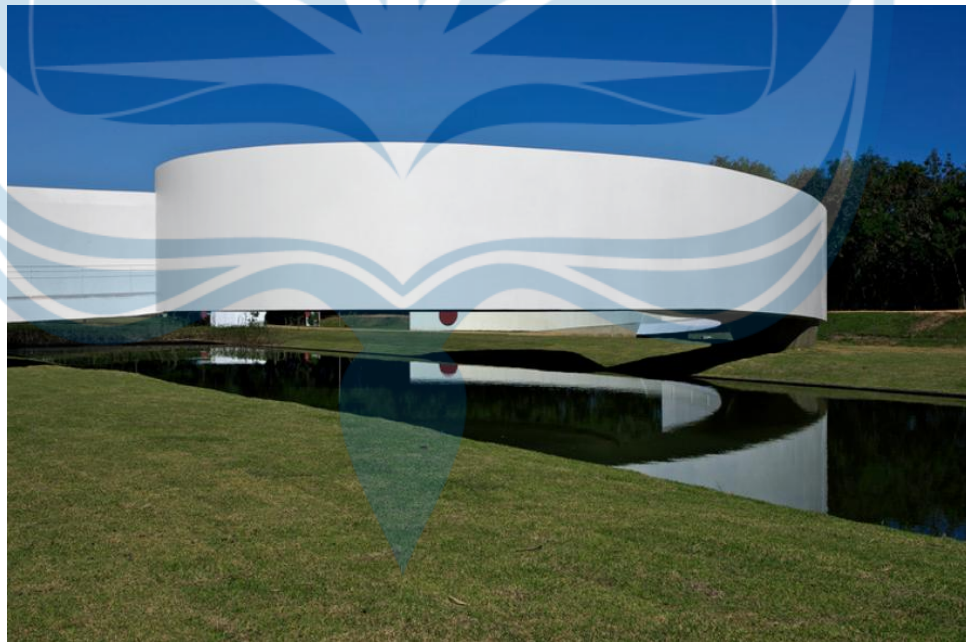


Gambar 2. 23 *Fasade Japanese Immigration Memorial*
Sumber: *Archdaily.com*, 2025



Gambar 2. 24 Denah Japanese Immigration Memorial
Sumber: Archdaily.com, 2025

Museum *Japanese Immigration Memorial* dibangun sebagai simbol persahabatan antara Jepang dan negara bagian Minas Gerais, Brasil. Didesain oleh Gustavo Penna pada tahun 2009, desain museum dibangun sebagai jembatan penghubung, secara metaforis jembatan menyimbolkan hubungan wilayah, waktu, gagasan dan cita-cita, sementara danau (Gambar 2.25) di bawahnya menyimbolkan lautan antar bangsa serta tantangan yang dijalani.



Gambar 2. 25 Bentuk jembatan dari Japanese Immigration Memorial
Sumber: Archdaily.com, 2025

Museum dibagi menjadi dua bagian, yaitu sisi Jepang dengan simbol lingkaran dan segitiga dari sisi Minas. Ruang tengah sebagai penghubung keduanya didesain radial dengan warna merah yang

secara penuh memenuhi interiornya, hal ini menyimbolkan adanya peleburan, persatuan serta menghadirkan kohesi berkelanjutan dan ketergantungan (Gambar 2.26).



Gambar 2. 26 Interior dari Japanese Immigration Memorial
Sumber: *Archdaily.com*, 2025

Museum ini mengambil implementasi nilai-nilai keakraban antar kedua negara. Alur sirkulasi dan tata ruang museum yang linear dan radial menggambarkan perjalanan pertemuan kedua kubu negara sehingga bersatu dalam hubungan diplomatik. Penerapan preseden pada desain terletak kepada arah sirkulasi yang selaras dengan cerita atau pesan yang disampaikan. Penerapan ruang yang tidak menyudut memberikan kesan damai dan ramah.

2.3.3. China Merchants Group History Museum & Weiboshan, Tiongkok

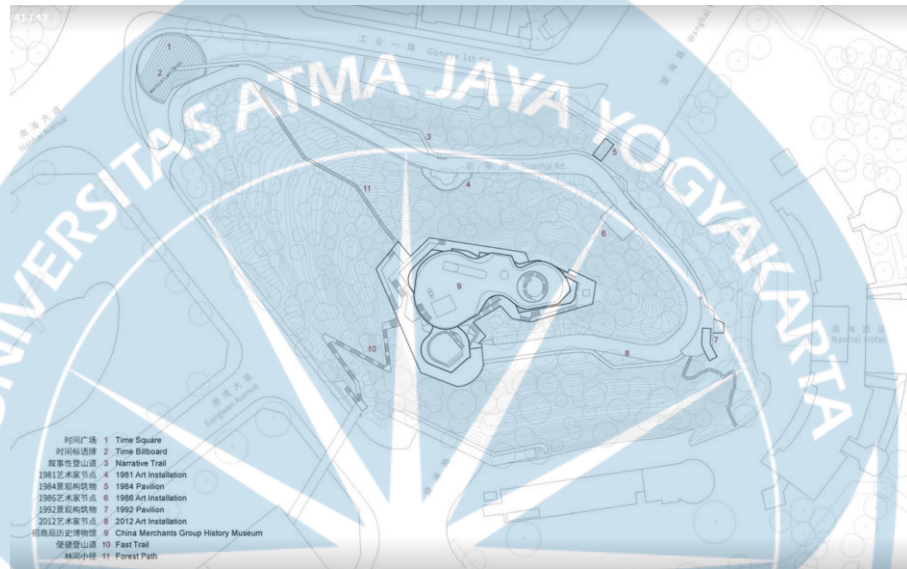


Gambar 2. 27 Interior dari Japanese Immigration Memorial

Sumber: *Archdaily.com*, 2025

Pada 2023, museum perdagangan Tiongkok dibangun sebagai simbol peringatan hari jadi ke-150 Industri Shekou di Shenzhen berdiri. Pada akhir tahun 1970-an, Tiongkok mengalihkan fokusnya

ke pembangunan ekonomi, dengan Shenzhen menjadi Zona Ekonomi Khusus pertama. Kelompok Pedagang Tiongkok dari Hong Kong memimpin pembangunan Zona Industri Shekou di Shenzhen. Mereka menghancurkan daerah perbukitan, mereklamasi laut untuk membangun pelabuhan, dan menarik investasi asing, menjadikannya pelopor dalam Reformasi dan Keterbukaan Tiongkok.



Gambar 2. 28 Denah dari Japanese Immigration Memorial

Sumber: Archdaily.com, 2025

Museum ini mengambil *guideline* desain dari sebuah perasaan. Perjalanan pengembaraan para pedagang yang membentuk sebuah zona industri hingga menjadikannya pelopor reformasi Tiongkok. Pengambilan ekspresi ini menjadi tolak ukur dan gambaran pedoman dalam desain perancangan untuk mengimplementasikan perasaan dalam bentuk perjalanan ruang.