

LAPORAN

STUDIO AKHIR ARSITEKTUR

PAYAKUMBUH NARATIF MEMORIAL PARK DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR ANALOGI ROMANTIKA DI PAYAKUMBUH



Dosen Koordinator :
Ir. Nasril Sikumbang.,M.T.IAI

Dosen Wakil Koordinator :
Duddy Fajriansyah S.T.,M.T

Dosen Pembimbing:
Dr. Al Busyra Fuadi S. T.,M. Sc
Ariyati S.T.,M.T

Disusun Oleh :
Dandi Najunda Putra
2010015111052

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA 2025



LAPORAN STUDIO AKHIR ARSITEKTUR

SEMESTER GANJIL 2024/2025

JUDUL

**PAYAKUMBUH NARATIF MEMORIAL PARK DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR ANALOGI ROMANTIKA DI PAYAKUMBUH**

KETUA & WAKIL KOORDINATOR :

Ir. Nasril Sikumbang, M.T., IAI

Duddy Fajriansyah, S.T., M.T

DOSEN PEMBIMBING

Dr. Al Busyra Fuadi, S.T., M.Sc

Ariyati S.T., M.T

MAHASISWA :

DANDI NAJUNDA PUTRA

2010015111052

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
2024/2025 PADANG



**LEMBAR PENGESAHAN
STUDIO AKHIR ARSITEKTUR
SEMESTER GANJIL TAHUN 2024-2025**

Judul :

Payakumbuh Naratif Memorial Park Dengan Pendekatan Arsitektur Analogi Romantika Di Payakumbuh

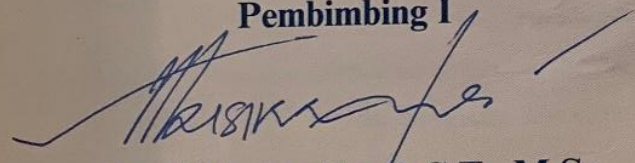
Oleh :

**Dandi Najunda Putra
2010015111052**

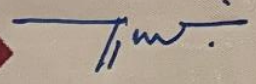
Padang, 17 Februari, 2025

Disetujui oleh :

Pembimbing I


**Dr. Al Busyra Fuadi, S.T., M.Sc
(NIDN : 1016018102)**

Ketua Program Studi Arsitektur

 
**Ir. Nasril Sikumbang, M.T., IAI
(NIDN : 0003026302)**

Mengetahui :



Pembimbing II


**Ariyati, S.T., M.T
(NIDN : 1007018302)**

Wakil Koordinator Studio Akhir Arsitektur


**Duddy Fajriansyah, S.T., M.T
(NIDN : 1023068001)**

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
2024/2025 PADANG**

SURAT PERNYATAAN

KEASLIAN TUGAS AKHIR ARSITEKTUR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dandi Najunda Putra

NPM : 2010015111052

Program Studi : Arsitektur

Dengan sejujur – jujurnya saya menyatakan bahwa hasil pekerjaan Studio Akhir Arsitektur, dengan judul :

Payakumbuh Naratif Memorial Park Dengan Pendekatan Arsitektur Analogi romantika Di Payakumbuh

Merupakan hasil karya yang dibuat sendiri, bukan jiplakan dari Tugas Akhir atau Karya Tulis atau Studio Akhir Arsitektur orang lain, dengan menjunjung tinggi kode - etik akademik dilingkungan ilmiah dan almamater. Jika kemudian hari ternyata tidak sesuai dengan pernyataan di atas, penulis bersedia untuk mempertanggung jawabkannya.

Padang, 27 Februari 2025



Dandi Najunda Putra

PRAKATA

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji dan Syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas Rahmat yang diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Studio Akhir Arsitektur ini dengan sebaik-baiknya. Penulisan laporan ini dalam rangka memenuhi syarat kelulusan dalam Mata Kuliah Studio Akhir Arsitektur yang diampu oleh Bapak Ir. Nasril Sikumbang.,S.T.,M.T.,IAI dan Duddy Fajriansyah.,S.T,M.T

Dalam proses penyelesaian Tugas Akhir Studio Akhir Arsitektur ini penulis banyak mendapat arahan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan kerendahan hati penulis ucapkan terimakasih. Meski demikian penulis menyadari masih terdapat kekurangan dalam penyusunan proposal ini. Oleh karena itu penulis secara terbuka menerima kritik dan saran positif dari pembaca.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak :

1. Terimakasih kepada Allah SWT yang telah memberikan kelancaran dan kemudahan dan kekuatan dalam pengerjaan laporan Seminar Arsitektur ini.
2. Kedua orang tua (Bapak Alm. Syahbudin dan Ibu Almh. Netrawatti) yang selalu menjadi motivasi dan pemacu semangat penulis dalam menyelesaikan laporan ini.
3. Seluruh anggota keluarga yang telah memberi dukungan dalam bentuk apapun dalam pengerjaan laporan ini.
4. Teristimewa untuk kakak Dini Novita, kakak Yogi Saputra, kakak Hestika Putri, Kakak Anggelia Desta, Kakak Dinda Fitria Desta, dan Adik Alfandy atas support dalam bentuk apapun selama pengerjaan laporan dan proses perkuliahan.
5. Ibuk Prof. Dr. Diana Kartika selaku Rektor Universitas Bung Hatta
6. Ibuk Dr. Ir. Haryani, MTP, selaku Dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Bung Hatta.
7. Bapak Ir. Nasril S., M.T, IAI selaku Ketua Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan.

8. Bapak Ir. Nasril Sikumbang.,S.T.,M.T.,IAI, dan Bapak Duddy Fajriansyah.,S.T,M.T selaku koordinator dan wakil koordinator Studio Akhir Arsitektur Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Bung Hatta.
9. Bapak Dr. Al Busyra Fuadi, S.T., M.Sc, selaku dosen pembimbing I
10. Ibuk Ariyati., ST.,M.T., sebagai dosen pembimbing II
11. Dosen mata kuliah dan pembimbing lainnya yang telah memberikan bekal pengetahuan.
12. Sahabat yang telah memberikan support selama penulisan laporan dan selama perkuliahan.
13. Teman-teman seperjuangan yang tidak bisa disebutkan satu persatu atas motivasi dan dukungannya selama perkuliahan.
14. Pihak-pihak yang telah memberikan arahan dan petunjuk yang memungkinkan selesainya laporan Seminar Arsitektur ini.

Demikian yang dapat penulis sampaikan, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan terutama bagi diri penulis sendiri.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Padang, 27 Agustus 2025

Dandi Najunda Putra
2010015111052

ABSTRAK

Memorial Park berfungsi sebagai tempat untuk mengenang, mengingat, dan memelihara kenangan tentang peristiwa sejarah masa lalu. *Memorial Park* ini terdiri dari kombinasi ruang dalam dan luar. Gabungan dari tempat tempat ini membantu melestarikan ingatan kolektif dan memberikan pengetahuan sejarah kepada generasi mendatang dengan menyediakan ruang untuk mengingat dan merefleksikan masa lalu. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif dan deskriptif terhadap berbagai preseden desain serta kondisi eksisting kawasan penelitian. Tujuan dari penelitian perancangan ini adalah untuk menciptakan sebuah *landmark* di kota Payakumbuh dan menunjukkan kenyataan bahwa kota Payakumbuh memiliki kekayaan sejarah panjang dan kompleks, dimana merupakan salah satu kota dengan gejolak terbesar di era Agresi Militer Belanda II. Perancangan Memorial Park ini menggunakan tema arsitektur naratif dengan konsep arsitektur analogi romantika yang berperan dalam permainan perancangan elemen ruang seperti bentuk, tekstur, warna dan pencahayaan. Hal ini diciptakan sedemikian rupa untuk menciptakan Kesan “Ruang yang bercerita” dan menghasilkan emosi yang ingin diciptakan pada pengunjung.

Kata Kunci: *Memorial Park*, analogi romantika, arsitektur naratif, sejarah lokal, agresi militer Belanda II, pemerintahan PDRI

ABSTRACT

The Memorial Park serves as a place to commemorate, remember, and preserve memories of past historical events. The Memorial Park consists of a combination of indoor and outdoor spaces. The combination of these places helps preserve collective memory and provide historical knowledge to future generations by providing a space to remember and reflect on the past. This research was conducted with a qualitative and descriptive approach to various design precedents and the existing conditions of the research area. The purpose of this design research is to create a landmark in the city of Payakumbuh and show the fact that the city of Payakumbuh has a long and complex historical wealth, which is one of the cities with the greatest turmoil in the era of Dutch Military Aggression II. The design of this Memorial Park uses the theme of narrative architecture with the concept of romantic analogy architecture which plays a role in the design of space elements such as shape, texture, color and lighting. This is created in such a way as to create the impression of “space that tells a story” and produce emotions that want to be created in visitors.

Keyword: *Memorial Park*, romantic analogy, narrative architecture, local history, Dutch military aggression II, PDRI government

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGASi

PRAKATAii

DAFTAR ISIiv

DAFTAR GAMBAR.....ix

DAFTAR TABEL.....ix

DAFTAR DIAGRAM.....x

BAB I PENDAHULUAN1

1.1 Latar Belakang.....1

1.1.1 Isu dan Permasalahan1

1.1.2 Data dan Fakta1

1.2 Rumusan Masalah3

1.2.1 Permasalahan Non Arsitektural3

1.2.2 Permasalahan Arsitektural3

1.3 Tujuan Penelitian3

1.4 Sasaran Penelitian.....3

1.5 Manfaat Penelitian.....3

1.6 Ruang Lingkup Pembahasan3

1.6.1 Ruang Lingkup Spasial (kawasan)3

1.6.2 Ruang Lingkup Substansial (kegiatan).....4

1.7 Ide Kebaruan.....4

1.8 Keaslian Penelitian6

1.9 Sistematika Pembahasan7

BAB II TINJAUAN PUSTAKA8

2.1 Tinjauan Umum8

2.2 Tinjauan Teori11

2.3 Tinjauan Tema12

2.4 Review Jurnal14

2.4.1 Jurnal Nasional14

2.4.2 Jurnal Internasional23

2.4.3 Kriteria Desain25

2.5 Review Preseden26

2.5.3 Prinsip Desain30

2.5.4 Tanggapan30

BAB III METODE PENELITIAN31

3.1 Metode Pendekatan Penelitian31

3.1.1 Sumber dan Jenis Data31

3.1.2 Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data31

3.1.2.1 Teknik Pengumpulan data.....31

3.1.2.2 Teknik Pengolahan Data.....32

3.1.3 Alur Prosedur Penelitian.....32

3.2 Jadwal Penelitian.....32

3.3 Kriteria Pemilihan Lokasi33

3.4 Alternatif Lokasi Tapak33

3.4 Lokasi Tapak Terpilih.....35

BAB IV TINJAUAN KAWASAN PERENCANAAN.....36

4.1 Deskripsi Kawasan36

4.1.1 Potensi Kawasan36

4.1.2 Problematika Kawasan36

4.2 Deskripsi Tapak37

4.2.1 Lokasi37

4.2.2 Tautan Lingkungan.....37

4.2.3 Ukuran dan Tata Wilayah38

4.2.4 Peraturan.....38

4.2.5 Kondisi Fisik Alami38

4.2.6 Kondisi Fisik Buatan.....39

4.2.7 Aspek Sirkulasi39

4.2.8 Utilitas40

4.2.9 Panca Indera	40
4.2. 10 Iklim	40
4.2.11 Manusia dan Kebudayaan.....	41
BAB V ANALISIS.....	42
5.1 Analisis Ruang Luar	42
5.1.1 Analisis Kondisi Fisik Alami	42
5.1.2 Analisis Iklim.....	43
5.1.3 Analisis Aksesibilitas dan Sirkulasi.....	43
5.1.4 Analisis Vegetasi Alamiah	44
5.1.5 Analisis Utilitas Tapak.....	44
5.1.6 Superimpose	44
5.1.7 Zoning Makro.....	45
5.2 Analisis Ruang Dalam	45
5.2.1 Analisis Data Fungsi.....	45
5.2.2 Analisis Programatik	46
5.2.2.1 Analisa Pelaku dan Aktivitas	46
5.2.3 Analisis Kebutuhan Ruang	53
5.2.4 Analisis Besaran Ruang.....	54
5.2.5 Analisis Hubungan Ruang	61
5.2.6 Analisis Organisasi Ruang.....	61
5.2.7 Zoning Mikro.....	62
5.3 Analisis Bangunan	62
5.3.1 Analisis Bentuk dan Massa Bangunan.....	62
5.3.2 Analisis Struktur Bangunan	62
5.3.3 Analisis Analisis Utilitas Bangunan	63
BAB VI KONSEP PERANCANGAN	65

6.1 Konsep Tapak	65
6.1.1 Konsep Panca Indera Terhadap Tapak.....	65
6.1.2 Konsep Panca Indera.....	65
6.1.3 Konsep Iklim	66
6.1.4 Konsep Aksesibilitas dan Sirkulasi	66
6.1.5 Konsep Utilitas	67
6.2 Konsep Bangunan	67
6.2.1 Konsep Massa Bangunan	67
6.2.2 Konsep Ruang Dalam	68
6.2.3. Konsep Struktur Bangunan	71
6.2.4 Konsep Utilitas Bangunan.....	72
BAB VII PERENCANAAN TAPAK.....	73
7.1 Site plan.....	73
BAB VIII PENUTUP	74
8.1 Kesimpulan.....	74
8.2 Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA.....	74

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 DTW Sumatera Barat	2
Tabel 1.2 PRDB kota Paykumbuh	2
Tabel 1.3 Tingkat keberhasilan peningkatan kunjungan wisata	2
Tabel 1.4 Referensi Judul Tugas Akhir Mahasiswa Arsitektur.....	6
Tabel 3.2 Kriteria Pemilihan Tapak	34
Tabel 5.1 Analisa kebutuhan Ruang	53
Tabel 5.2 Analisa Besaran Ruang	54
Tabel 5.3 Kebutuhan Ruang Museum Naratif	58
Tabel 5.4 Total kebutuhan Ruang	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Lokasi Penelitian	4
Gambar 2.1 Psikologi Ruang	9
Gambar 2.2 Penerapan Arsitektur Naratif	28
Gambar 3.1 Alternatif Lokasi Tapak 1	33
Gambar 3.2 Alternatif Lokasi Tapak 2	33
Gambar 3.3 Alternatif Lokasi Tapak 3	33
Gambar 3.3 Alternatif Lokasi Tapak 4	34
Gambar 3.5 Lokasi Tapak Terpilih	35
Gambar 3.6 Lokasi Tapak terpilih.....	35
Gambar 4.1 Kota Payakumbuh	36
Gambar 4.2 Balai Cacang.....	36
Gambar 4.3 Lokasi Tapak	37
Gambar 4.4 Batas Tapak	37
Gambar 4.5 Tautan Lingkungan	37
Gambar 4.6 Lokasi tautan Lingkungan	37
Gambar 4.7 <u>Kuran dan Tata Wilayah</u>	38
Gambar 4.8 Fisik Alami	39
Gambar 4.9. Vegetasi Alami.....	39
Gambar 4.10 Kondisi Fisik Buatan	39
Gambar 4.12 Sirkulasi Tapak	39
Gambar 4.14 Iklim Tapak	39
Gambar 4.15 View Pada Tapak	40
Gambar 4.16 Indera Penciuman Tapak	40
Gambar 4.14 Iklim Tapak	40
Gambar 4.15 View Pada Tapak	41
Gambar 4.16 Indera Penciuman Tapak	41
Gambar 5.1 Kondisi Fisik Alami	42

Gambar 5.2	Data Aksesibilitas dan Sirkulasi	42
Gambar 5.3	Analisa Aksesibilitas dan Sirkulasi	42
Gambar 5.4	Data Utilitas Tapak	42
Gambar 5.5	Tanggapan Utilitas Tapak	42
Gambar 5.6	Analisa Iklim.....	43
Gambar 5.7	Tanggapan Matahari	43
Gambar 5.8	Tanggapan angin dan Hujan	43
Gambar 5.9	Panca Indera Terhadap Tapak	43
Gambar 5.10	View Tapak	44
Gambar 5.11	Tanggapan Kebisingan Tapak	44
Gambar 5.12	Analisa Superimpose	44
Gambar 6.1	Konsep Tapak	65
Gambar 6.2	Konsep View	65
Gambar 6.3	Konsep kebisingan.....	65
Gambar 6.4	Konsep Matahari	66
Gambar 6.5	Konsep Angin dan Hujan	66
Gambar 6.6	Konsep Aksesibilitas dan Sirkulasi.....	66
Gambar 6.7	Konsep utilitas	67
Gambar 6.8	Konsep Massa Bangunan.....	67
Gambar 6.9	Konsep Massa Bangunan 2	67
Gambar 6.10	Konsep Massa Bangunan 3	68
Gambar 6.11	konsep Ruang Kehancuran	70
Gambar 6.12	Konsep Ruang Eksekusi	70
Gambar 6.13	Konsep Ruang Perjuangan Gerilya	70
Gambar 6.14	Konsep Ruang Zona Tekanan	71
Gambar 6.15	Konsep Ruang Pengasingan	71

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1.1	Storyline Peristiwa Agresi Militer Belanda II	5
Diagram 5.1	Pola Kegiatan Pengelola Museum	46
Diagram 5.2	Pola Kegiatan Kepala Museum	46
Diagram 5.3	Pola Aktivitas Divisi Perpustakaan dan Arsip	46
Diagram 5.4	Pola Aktivitas Divisi Konservator dan Laboratorium	46
Diagram 5.5	Pola Aktivitas Divisi Konservator dan Laboratprium	47
Diagram 5.6	Pola Aktivitas Divisi Preparator	47
Diagram 5.7	Pola Aktivitas Divisi Operasional.....	47
Diagram 5.8	Pola Aktivitas Divisi Penunjang dan Servis	47
Diagram 5.9	Pengunjung museum dan memorial Park	48
Diagram 5.10	Kolektor Sejarah	49
Diagram 5.11	Imuwan Sejarah.....	49
Diagram 5.12	Pewisata Sejarah	49
Diagram 5.13	Bidang Pendidikan.....	49
Diagram 5.14	Keluarga Korban.....	49
Diagram 5.15	Anak-anak	49
Diagram 5.16	Anak Muda	50
Diagram 5.17	Orang Tua	50
Diagram 5.18	Pelaku Wisata Umum	50
Diagram 5.19	Pelaku Pengunjung Museum Naratif.....	50
Diagram 5.20	Pelaku Acara Tahunan Kota	50
Diagram 5.32	Hubungan Ruang Museum Naratif.....	61
Diagram 5.33	Hubungan Ruang Office	61
Diagram 5.34	Hubungan Ruang Event Kota	61
Diagram 5.35	Hubungan Ruang Servis.....	61

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Memorial Park merupakan sebuah tatanan ruang dan tatanan sinergitas antara ruang dalam dan ruang luar yang berfungsi sebagai tempat untuk mengenang, mengingat dan memelihara kenangan tentang sebuah peristiwa sejarah dimasa lalu. Salah satu aspek penting dari *Memorial Park* adalah perannya dalam melestarikan dan memperingati ingatan kolektif. Dalam penerapannya, *memorial park* dapat berperan dalam pengenalan kebudayaan dan sebagai wadah berkegiatan yang mendukung terhadap fungsinya dalam pengenalan kebudayaan (Widhiastuti, 2022). Ruang-ruang ini sering kali mencakup pameran dan pusat pengunjung yang menampilkan artefak sejarah dan narasi yang berkaitan dengan peristiwa atau periode penting dalam sejarah (Harlov-Csorán, 2022). Dengan menyediakan ruang fisik untuk mengingat dan merefleksikan masa lalu, pusat-pusat ini berkontribusi pada pelestarian memori kolektif dan transmisi pengetahuan sejarah kepada generasi mendatang. Sebuah tatanan lanskap memorial park akan diisi oleh banyak elemen diantaranya monument peringatan, bangunan museum dan taman memorial. Museum dalam *memorial park* dapat berfungsi sebagai penggambaran dan pemaknaan peristiwa Sejarah yang terjadi. Dalam metode penyampaian sebuah Sejarah masa lalu dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu dengan filosofi dan menggunakan visualisasi. Dengan menerapkan metode visualisasi pada penyampaian sebuah sejarah masa lalu berarti memaksimalkan penggunaan ruang dengan penataan dan pengaturan ruang serta elemen bentuk dan perancangan ruang yang sedemikian rupa.

Kota Payakumbuh merupakan sebuah kota yang terletak di Provinsi Sumatera Barat, Indonesia. Kota Payakumbuh terletak di bagian tengah Provinsi Sumatera Barat, tepatnya di dataran tinggi Bukit Barisan. Kota ini berada sekitar 134 kilometer dari ibu kota provinsi, Padang. Sejarah awal Kota Payakumbuh berkaitan dengan wilayah Minangkabau yang kaya akan warisan budaya dan sejarah. Kota ini menjadi salah satu pusat perdagangan dan pertukaran budaya di Sumatera Barat. Meskipun tidak sepopuler destinasi pariwisata lainnya di Sumatera Barat seperti Padang atau Bukittinggi, Kota Payakumbuh memiliki potensi pariwisata yang menarik. Terdapat beberapa objek wisata alam, Sejarah dan budaya.

Sejarah merupakan sebuah refleksi akan kebudayaan dan kehidupan suatu bangsa di masa lampau yang kemudian menjadi bahan pembelajaran untuk kehidupan di masa kini dan di masa yang akan datang (Usman & Husin, 2022). Kota Payakumbuh merupakan kota yang memiliki banyak Sejarah diantaranya sejarah kolonial, perlawanan kolonial juga sejarah yang terjadi didalam internakl kota itu sendiri. Kekayaan sejarah yang dimiliki kota Payakumbuh dinilai belum dilestarikan dengan cukup baik, dimana upaya pelestarian yang dilakukan terbatas hanya dalam bentuk pendirian monumen penganang atau *membrance wall* yang dijadikan sebagai tempat penjabaran peristiwa sejarah. Diantara Sejarah kota Payakumbuh yang terkenal antara lain adalah Peristiwa Jembatan Ratapan Ibu, Peristiwa Situjuah. Beberapa Perlawanan dan pertahanan terhadap penjajahan dan agresi militer Belanda yang saling terkait pada masa PDRI di Sumatera barat.

Maka dengan itu, penulis hendak melakukan penelitian mengenai perancangan terhadap sebuah lanskap *Memorial Park* yang berada di pusat kota Payakumbuh. Dimana *Memorial Park* ini akan menyajikan

beberapa peristiwa sejarah yang penting yang pernah terjadi di lingkungan kota Payakumbuh. *Memorial Park ini* akan memuat perkembangan kota Payakumbuh serta Sejarah beberapa peristiwa penting yang ada di sekitarnya yang saling berkaitan. Lansekap ini tidak hanya menampung kegiatan transformasi ilmu Sejarah namun juga sebagai Lokasi transformasi pengenalan budaya lokal dengan penempatan barang-barang hasil kebudayaan serta sebagai tempat penampung kegiatan kebudayaan dan kota Payakumbuh, seperti even budaya atau even tahunan. Dalam penelitian ini, penulis ingin menciptakan sebuah tatanan *Memorial Park* yang menjabarkan peristiwa sejarah lokal yang pernah terjadi di kota Payakumbuh sendiri dengan menggunakan tema naratif arsitektur dan pendekatan arsitektur analogi romantika. Dengan penerapan tema dan pendekatan ini dapat menciptakan suatu konsep yang menyajikan pemaparan peristiwa sejarah yang lengkap secara bertahap dengan menggunakan konfigurasi ruang dan permainan dalam prinsip perancangna ruang yang dibentuk sedemikian rupa sehingga pengunjung dapat merasakan situasi yang ingin disampaikan dalam waktu tertentu tanpa harus mendeskripsikan melalui bacaan seperti museum umum lainnya.

1.1.1 Data dan Fakta

Kota Payakumbuh terutama pada pusat kotanya dahulu dibangun oleh pemerintah kolonial Hindia-Belanda. Sejak keterlibatan Belanda dalam Perang Padri, kawasan ini berkembang menjadi depot atau kawasan gudang penyimpanan dari hasil tanam kopi dan terus berkembang menjadi salah satu daerah administrasi distrik pemerintahan kolonial Hindia-Belanda waktu itu (Kemenag Sumbar, 2014). Menurut tambo setempat, dari salah satu kawasan di dalam kota ini terdapat suatu nagari tertua yaitu nagari Aie Tabik dan pada tahun 1840, Belanda membangun jembatan batu untuk menghubungkan kawasan tersebut dengan pusat kota sekarang. Jembatan itu sekarang dikenal juga dengan nama Jembatan Ratapan Ibu. Payakumbuh sejak zaman sebelum kemerdekaan telah menjadi pusat pelayanan pemerintahan, perdagangan, dan pendidikan terutama bagi Luhak Limo Puluah. Pada zaman pemerintahan Belanda, Payakumbuh adalah tempat kedudukan asisten residen yang menguasai wilayah Luhak Limo Puluah, dan pada zaman pemerintahan Jepang, Payakumbuh menjadi pusat kedudukan pemerintah Luhak Limo Puluah.

Kota Payakumbuh sebagai pemerintah daerah berdasarkan Undang-undang Nomor 8 Tahun 1956 tanggal 19 Maret 1956, yang menetapkan kota ini sebagai kota kecil. Kemudian ditindaklanjuti oleh Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 8 tahun 1970 tanggal 17 Desember 1970 menetapkan kota ini menjadi daerah otonom pemerintah daerah tingkat II Kotamadya Payakumbuh. Dalam bidang pariwisata, kota Payakumbuh merupakan kota atau kabupaten dengan perolehan kunjungan wisatawan atau Daya Tarik Wisata (DTW) paling kecil kedua setelah kabupaten Pasaman Barat dalam ranah provinsi Sumatera Barat.

Tabel 1.1 DTW Sumatera Barat

Kabupaten/Kota	Kunjungan Wisatawan Pada Daya Tarik Wisata (DTW) Berbayar Menurut Kabupaten/Kota di Provinsi Sumatera Barat (orang)		
	2021	2022	2023
Kab. Kepulauan Mentawai	318	5	14
Kab. Pesisir Selatan	354 297	212 881	1 316 340
Kab. Solok	703 300	555 943	1 669 161
Kab. Sijunjung	60 533	121 613	241 236
Kab. Tanah Datar	340 363	642 717	1 108 151
Kab. Padang Pariaman	100 144	243 283	227 131
Kab. Agam	509 428	82 254	58 410
Kab. Lima Puluh Kota	624 155	749 034	630 226
Kab. Pasaman	11 812	20 175	13 875
Kab. Solok Selatan	61 199	151 909	93 521
Kab. Dharmasraya	54 908	126 596	178 499
Kab. Pasaman Barat	23 503	433 405	391 999
Kota Padang	376 534	286 093	1 199 833
Kota Solok	181 154	100 373	217 252
Kota Sawahlunto	91 027	140 986	254 396
Kota Padang Panjang	215 073	261 044	254 985
Kota Bukittinggi	748 074	1 231 306	1 161 812
Kota Payakumbuh	77 747	48 384	35 181
Kota Pariaman	252 317	209 003	2 182 157

Sumber : Badan Pusat Statistik Sumatera Barat, 2023

Tabel 1.2 PDRB kota Payakumbuh

	2020	2021	2022
Pertanian, Kehutanan, dan Perikanan	438 673,94	444 030,96	486 078,90
Pertambangan dan Penggalian	35 410,17	37 365,64	41 207,88
Industri Pengolahan	331 871,95	367 277,74	405 987,14
Pengadaan Listrik dan Gas	4 155,66	4 290,14	4 490,56
Pengadaan Air, Pengelolaan Sampah, Limbah dan Daur Ulang	16 278,59	17 013,56	18 908,43
Konstruksi	932 935,71	993 947,21	1 113 070,14
Perdagangan Besar dan Eceran, Reparasi Mobil dan Sepeda Motor	1 673 597,29	1 755 844,11	2 072 187,47
Transportasi dan Pergudangan	799 911,39	866 755,82	977 905,63
Penyediaan Akomodasi dan Makan Minum	206 615,13	230 030,99	276 102,52
Informasi dan Komunikasi	563 204,22	614 019,09	691 799,29
Jasa Keuangan dan Asuransi	403 016,34	449 555,51	499 594,85
Real Estat	198 156,20	208 532,48	231 045,26
Jasa Perusahaan	16 225,36	16 612,80	18 349,83
Administrasi Pemerintahan, Pertahanan	517 029,81	567 209,12	594 220,39

Sumber : Badan Pusat Statistik Sumatera Barat, 2023

Dari data diatas ditemukan fakta bahwa sektor pariwisata di kota Payakumbuh belum bisa menjadi sumber pemasukan dan sektor utama dalam pengembangan kota.

Tabel 1.3 Tingkat keberhasilan peningkatan kunjungan wisata

N0	Indikator Kinerja	Target RPJMD	Target 2021	Realisa si 2021	Target 2022	Realisa si 2022	Ket
1	Tingkat capaian kunjungan wisatawan		33,73	101,62	47,24	47,74	Melebihi Target
2	Persentase Peningkatan Destinasi Wisata yang Layak		10	10	15	15,36	Melebihi Target
3	Persentase peningkatan pemasaran pariwisata yang berkualitas		10	12	12	12,50	Melebihi Target
4	Persentase Peningkatan Kualitas Sumber Daya Pariwisata yang berstandar (Pokdarwis dan Pemandu Wisata)		29,73	31,12	33,78	33,78	Tercapai

Sumber : Disparpora Limapuluh Kota, 2022

Dapat dilihat bahwa di Kota Payakumbuh terjadi peningkatan kunjungan wisata dari tahun sebelumnya, yang berarti wisata dan daerah Kota Payakumbuh semakin dikenal oleh warga luar.

1.1.1.2 Rentetan Peristiwa (Sroryline) Peristiwa Sejarah kolonial di Payakumbuh

Peristiwa sejarah era kedudukan Belanda di Kota Payakumbuh merupakan rangkaian dari peristiwa PDRI di Sumatera Barat. Pemerintahan dan agresi Belanda II di Payakumbuh dan Luak Limapuluh diawali pada awal tahun 1948 saat pada tanggal 22 Desember 1948 mendeklarasikan Pemerintah Darurat Republik Indonesia (PDRI) dengan ketuanya Syafruddin Prawiranegara.

Pada tanggal 23 Desember 1948, tetara Belanda menduduki Kota Payakumbuh. Pada malam sebelumnya bangunan-bangunan penting di kota ini dibumi hanguskan pula antara lain Markas Bataliyon Singga Harau, Kantor Bupati, Kantor Bank, Gonjong Limo dan Pabrik senjata di Kubu Gadang.

1. Perjalanan dan perjuangan gerilya pejuang lokal Koto Nan Gadang terhadap Belanda dan kaki tangan Belanda. Perjuangan gerilya para pemuda Koto Nan Gadang banyak menuai hasil yang baik dan sangat sulit untuk diantisipasi oleh pemerintahan Belanda.
2. 30 Desember 1948 (Penangkapan dan pembantaian 16 orang di Jembatan Ratapan Ibu). 30 Desember pagi, Belanda dengan kaki tangan warga pribumi mengadakan patrol kea rah Sicincin, Airtsbit, dan padang Alai, dan menangkap 16 orang lebih pemuda. Dimana 12 pemuda yang dipilih oleh kaki tangan Belanda yang merupakan warga lokal dengan kejam disiksa, dan akhirnya dieksekusi dengan hantaman tembakan pistol dari belakang di tepi Sungai Batang Agam, kemudian menghanyutkan mayat para pemuda yang dieksekusi. Pada data yang diperoleh dari Bidang Kebudayaan Kota Payakumbuh tidak kurang dari 100 pejuang yang dieksekusi mati di jembatan batang agam (Sekarang jembatan ratapan ibu).

- 23 Desember 1948. Terjadi peristiwa pembakaran dan pembumihangusan bangunan-bangunan penting yang ada di Kota Payakumbuh. Diantaranya, Batalyon Singgaharaua, Kantor Bupati, Gedung Bank, Gonjong Limo dan Gudang Senjata.
- 11 Februari 1949. 3 penangkapan dan penembakan 3 pemuda yang ditangkap dan ditembak di pertigaan simpang masjid Gadang, Balai Gadang (Hamdani, Radinas, Matrusi).
- 20 Februari 1949. Interogasi dan pembunuhan terhadap 7 pemuda yang sedang berdiskusi (Bahar, Bakar, Syukur, Reno, Damuri, Andrawuni, Jukus. Pada masa pemerintahan PDRI daerah Koto nan Gadang menjadi arena pertempuran antara pasukan gerilya PDRI dengan pasukan kaki tangan Belanda.

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Rumusan Masalah Non arsitektural

Rumusan masalah ini berfokus pada seberapa besar *memorial park* turut berperan dalam melestarikan dan menjaga nilai sejarah lokal serta nilai kebudayaan yang dimiliki oleh Kota Payakumbuh dan Limapuluh Kota

- Bagaimana upaya yang dapat dilakukan untuk melestarikan dan menjaga nilai sejarah yang kental sehingga dapat dikenang hingga generasi mendatang sebagai salah satu latar belakang daerahnya?.
- Bagaimana menciptakan sebuah pengalaman emosional, psikologikal dan intelektual serta merefleksikan Sejarah dalam kompleks tatanan *memorial park* dan bangunan museum?.
- Apa upaya yang dapat dilakukan dalam menciptakan ruang berkegiatan, pengadaan even, edukasi dan diskusi yang didampingi dengan fasilitas wisata sejarah bagi anak muda dan masyarakat umum?

1.2.2 Rumusan Masalah Arsitektural

Ini memfokuskan dalam aspek perancangan yang tepat sebagai upaya dalam melestarikan nilai sejarah yang ada, melalui hasil rancangan *memorial park*, yang juga dapat berperan krusial dalam menciptakan landmark nagari Situjuah Batua.

- Bagaimana merancang sebuah memorial park dengan museum yang berkonsep naratif komemoratif, sebagai wadah dalam mentransfer pengetahuan dan pengalaman sejarah yang terjadi?.
- Bagaimana menciptakan *Memorial Park* dan museum dengan pendekatan arsitektur analogi romantika serta menerapkan modifikasi visual dalam elemen perancangan ruang dan bentuk arsitektur dalam upaya menciptakan pengalaman emosional dalam memaknai dan menggambarkan peristiwa sejarah?.
- Bagaimana menciptakan tatanan arsitektur yang dapat menampung berbagai kegiatan dan keperluan dengan penzoningan arsitektur yang jelas diantara penzoningan *memorial*, dan *education and space*?.

1.3 Tujuan Penelitian

Melestarikan nilai sejarah dengan perancangan *memorial park* sebagai media yang bisa berbicara mengenai beberapa rentetan cerita sejarah yang populer di kota Payakumbuh, diantaranya peristiwa

Situjuah, peristiwa Jembatan Ratapan Ibu, atau rentetan peristiwa pada masa pemerintahan PDRI dan Agresi Militer Belanda II di Sumatera Barat yang terjadi di kota Payakumbuh yang diprakarsai oleh banyak tokoh lokal dan kolonial. Penelitian ini untuk menciptakan sebuah *memorial park* sebagai tatanan taman dengan sejumlah massa bangunan yang dapat mengakomodasi berbagai kegiatan, diantaranya wisata sejarah, rekreasi dan edukasi serta dapat menjadi tempat pelaksanaan kegiatan dan acara besar kota maupun masyarakat lokaal sekitar kawasan tapak.

1.4 Sasaran Penelitian

Menjadikan sebuah *memorial park* dengan konsep yang informatif, aktif dan naratif, dengan ruang-ruang yang bersifat pemaknaan dan penggambaran sehingga pengunjung tidak akan merasa bosan dengan konsep museum kuno yang mengharuskan pengunjung untuk membaca. Konsep ini menuntut bangunan untuk bercerita melalui pengalaman ruang yang disediakan dengan pengaturan ruang yang sedemikian rupa.

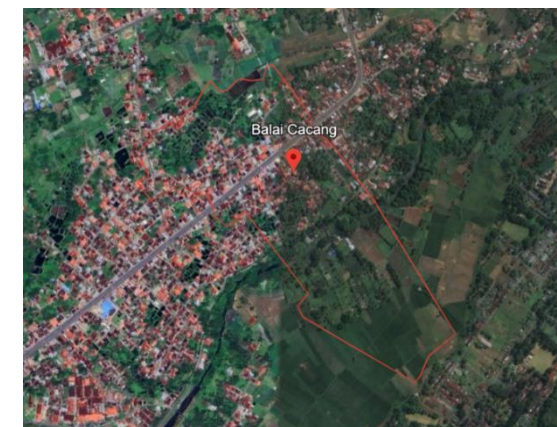
1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat akademik dari penelitian ini adalah sebagai pedoman dan awalan juga bagi penulis sendiri dalam memahami konsep *memorial park* dan museum sejarah dengan konsep naratif. Merubah konsep kuno museum yang seringkali membuat pengunjung merasa bosan. Penelitian ini dapat menjadi awalan juga bagi penulis untuk mengembangkan lagi di konsep yang sama di masa yang akan datang. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan pemerintah setempat sebagai salah satu upaya melestarikan nilai sejarah dan nilai budaya lokal yang dimili, khususnya di kota Payakumbuh dan Kabupaten Limapuluh Kota.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

1.6.1 Ruang Lingkup Spasial (Lokasi)

Penelitian ini mengambil lokasi di kawasan Balai Cacang, Koto Nan gadang, Payakumbuh Utara, Kota Payakumbuh, Sumatera Barat.



Gambar 1.1. Lokasi Penelitian

Sumber : <https://earth.google.com/>, 2024

Pemilihan lokasi ini didasari atas penemuan penulis terkait sebuah peristiwa sejarah besar yang pernah terjadi di lingkungan kota Payakumbuh. Lokasi ini juga ditunjang dengan adanya wacana dari Bidang Kebudayaan Kota Payakumbuh yang mencanangkan pengembangna fungsi museum pada lokasi yang sama.

1.6.2 Ruang Lingkup Substansial (Kegiatan)

Pada lingkup substansial ini mencakup rancangan penelitian yang dilakukan dengan kegiatan studi literatur tentang sejarah lokal, dengan pendekatan arsitektur analogi romantika dan bagaimana motivasi, pengalaman dan pengaruh psikologis yang dapat dihasilkan dengan menghadirkan sebuah taman memorial park dengan mengangkat sejarah lokal suatu daerah. Kegiatan diawali dengan pencarian dan pemetaan data dan fakta mengenai isu yang diangkat. Selanjutnya survei ke lokasi site dilakukan untuk mengetahui situasi dan kondisi sehingga permasalahan sapat diselesaikan.

Ruang lingkup substansial ini memfokusna kepada bagaimana prinsip dan cara dalam merancang sebuah *memorial park* dengan mengangkat cerita kelam sejarah lokal, serta dalam aktivitas khusus juga dapat menamoung kegiatan edukasi dan rekreasi bagi Masyarakat umum. Pembahasan yang difokuskan pada masalah- masalah disiplin ilmu arsitektur, yang disesuaikan dengan tujuan, manfaat, dan sasaran yang ingin dicapai.

1. Pembahasan mengenai lokasi peristiwa sejarah lokal yang menjadi lokasi perancangan dengan modal dan potensi yang ada.
2. Pembahasan mengenai media berbagai kegiatan yang ditampung dalam sebuah taman memorial dengan aktivitas khusus seperti pendidikan, ruang terbuka dan rekreasi.
3. Pembahasan mengenai contoh dan cara penyelesaian masalah dengan disiplin arsitektur dan fungsi yang sama sebagai informasi kriteria desain.
4. Pembahasan mengenai wilayah yang akan dipakai sebagai site berdirinya bangunan
5. Pembahasan penyelesaian masalah dari analisa site untuk menghasilkan konsep desain ruang luar serta ruang dalam yang sesuai dengan kaidah serta teori ilmu arsitektur
6. Pembahasan mengenai peran sifat analogi romantika ke dalam pengaruh induksi emosi yang dihasilkan oleh bangunan dan dapat dirasakan langsung oleh pengguna bangunan.

1.7 Ide Kebaruan Desain

1. Arsitektur induksi emosi dalam *memorial museum*

Arsitektur sebagai induksi emosi bertujuan untuk memengaruhi perasaan, psikologi dan pengalaman emosional orang yang mengunjungi dan berinteraksi dengan bangunan tersebut. Dengan menerapkan pendekatan arsitektur analogi romantika, dan penerapan tema arsitektur naratif, desain arsitektur sebagai induksi emosi dapat diterapkan dengan penggunaan elemen perancangan ruang seperti pencahayaan, warna, bentuk, tekstur, proporsi, dan konfigurasi ruang khusus yang menganalogikan keadaan emosional seperti kecemasan, kesedihan, atau kebahagiaan menciptakan atmosfer dan suasana tertentu yang dapat mengundang respon emosional pengunjung. Dalam penelitian ini, peneliti hendak mengaplikasikan konsep arsitektur sebagai induksi emosi dengan pendekatan analogi romantika yang diperlihatkan dengan penggambaran suatu keadaan dan suasana di suatu waktu dengan menggunakan media bangunan dan ruang-ruang yang tersedia.

1. Rentetan Peristiwa (*Sroryline*) Peristiwa Sejarah kolonial di Payakumbuh

Pada zona ini akan menceritakan tentang rentetan peristiwa semasa pemerintahan PDRI di Kota

Payakumbuh. Peristiwa sejarah era kedudukan Belanda di Kota Payakumbuh merupakan rangkaian dari peristiwa PDRI di Sumatera Barat. Pemerintahan dan agresi Belanda II di Payakumbuh dan Luak Limapuluh diawali pada awal tahun 1948 saat pada tanggal 22 Desember 1948 mendeklerasikan Pemerintah Darurat Republik Indonesia (PDRI) dengan ketuanya Syafruddin Prawiranegara.

Pada tanggal 23 Desember 1948, tetara Belanda menduduki Kota Payakumbuh. Pada malam sebelumnya bangunan-bangunan penting di kota ini dibumi hanguskan pula antara lain Markas Bataliyon Singga Harau, Kantor Bupati, Kantor Bank, Gonjong Limo dan Pabrik senjata di Kubu Gadang.

1. **23 Desember 1948.** Terjadi peristiwa pembakaran dan pembumihangusan bangunan-bangunan penting yang ada di Kota Payakumubuh. Diantaranya, Batalyon Singgaharaua, Kantor Bupati, Gedung Bank, Gonjong Limo dan Gudang Senjata.
2. **Pelarian dan pengasingan** yang dilakukan sesaat setelah Belanda Kembali menduduki pusat kota payakumbuh. Sebagian besar Masyarakat yang tinggal di pusat kota yang didominasi oleh orang tua, ibu, dan anak-anak segera melakukan persembunyian di daerah perbatasan atau bahkan memasuki daerah limapuluh kota seperti daerah Halaban, Andalas, dan Taram. Pelarian dan pengasinagn yang dilakukan penduduk ini tidak sepenuhnya membuat mereka berada dalam situasi yang amn, damai dan tentram. Tak bisa dibayangkna bagaimana keresahan yang mereka rasakan di tempat pengasingan dengan tetap mendengar kabar ataupun suara-suara ledakan peluru peperangan yang terjadi di pusat kota.
3. **Perjalanan dan perjuangan gerilya** pejuang lokal Koto Nan Gadang terhadap Belanda dan kaki tangan Belanda. Perjuangan gerilya para pemuda Koto Nan Gadang banyak menuai hasil yang baik dan sangat sulit untuk diantisipasi oleh pemerintahan Belanda. Gerakan gerilya yang banyak dilakukan oleh para pemuda di Koto Nan Gadang dipimpin oleh Mardisun.
4. **30 Desember 1948** (Penangkapan dan **pembantaian 16 orang di Jembatan Ratapan Ibu**). 30 Desember pagi, Belanda dengan kaki tangan warga pribumi mengadakan patrol kea rah Sicincin, Airtsbit, dan padang Alai, dan menangkap 16 orang lebih pemuda. Dimana 12 pemuda yang dipilih oleh kaki tangan Belanda yang merupakan warga lokal dengan kejam disiksa, dan akhirnya dieksekusi dengan hantaman tembakan pistol dari belakang di tepi Sungai Batang Agam, kemudian menghanyutkan mayat para pemuda yang dieksekusi. Pada data yang diperoleh dari Bidang Kebudayaan Kota Payakumbuh tidak kurang dari 100 pejuang yang dieksekusi mati di jembatan batang agam (Sekarang jembatan ratapan ibu). Dengan cara memerintahkan para pejuang untuk berdiri di dinding jembatan menghadap ke air dan dihujani oleh tembakan dari belakang, hingga jatuh ke pusaran air berputar sebentar sebelum akhirnya dibawa hanyut oleh arus sungai Batang Agam.
5. **15 Januari 1949.** Pada kawasan Limau Kapeh atau pada pernatasan Limbukan dengan Situjuah, terjadi **perlawanan dan penyergapan terhadap rombongan pasukan Belanda yang membawa sebanyak 64 orang tawanan dari Situjuah**. Ketika Belanda melewati jalan Situjuah-Limbukan, pasukan republic melepaskan tembakan kea rah musuh. Ini menyebabkan banyak pasukan Belanda mengalami luka dan tewas. Dan semua tawanan berhasil diselamatkan tanpa mengalami cedera sedikitpun.
6. 11 Februari 1949 **penangkapan dan penembakan 5 pemuda** yang ditangkap dan ditembak di pertigaan simpang masjid Gadang, Balai Gadang, diantaranya (Hamdani, Radinas, Matrusi). Peristiwa ini dilakukan sesaat sebelum para pejuang hendak melaksanakan Sholat Jumat.
7. 20 Februari 1949. **Interogasi dan pembunuhan terhadap 7 pemuda yang sedang berdiskusi** (Bahar, Bakar, Syukur, Reno, Damuri, Andrawuni, Jukus

8. Tidak lama dari peristiwa 7 pemuda, diketahui Belanda dan kaki tangannya Kembali melakukan **penangkapan, penyiksaan dan penembakan terhadap 11 orang pemuda Taruko** yang dieksekusi dai batas gerbang Koto Baru Payobasuang.
9. **Penyerangan serentak dan terencana** oleh pasukan republik terhadap beberapa titik batalyon di beberapa tempat di kota Payakumbuh. Slah satu penyerangan yang teringat di Masyarakat dalam masa ini adalah penyerangan yang dilakukan di markas Belanda di Tiakar. Penyerangan ini diprakarsai oleh pasukan batalyon Singa Harau yang bermarkas di Bukit Sikumpa, Kecamatan Lareh Sago Halaban, dengan menggempur pos Belanda di Tiakar dari arah Air Tabit, Payobasuang dan Taram. Yang dipimpin oleh Kapten Azhari. Penyerangan ini berbuntut kepada **pembumihangusan deretan rumah-rumah di sepanjang jalan raya Tiakar** oleh pasukan republik dengan tujuan agar tidak bisa diduduki lagi oleh pasukan Belanda sebagai pos Militer.
10. **23 Desember 1949 Belanda meninggalakn Payakumbuh** dan para pengungsi yang melakukan pelarian dan pengasingan mereka kembalike kota dengan perasaan gembira bercampur haru. Karena banyak diantara mereka yang sudah kehilangan rumah tempat tinggal dan sebagainya. Banyak kampung kampung yang dibakar Belanda, seperti d Koto Nan Gadang, buah dan Balai Panjang. Dan banyak pula dantara mereka yang sengaja datang untuk mencari anak, suami atau keluarganya yang dtangkap Belanda dan dbawa ke kota. Mereka mendapat keterangan bahwa sebagianbesar yang diatngkap oleh Belanda, dibunuh di Jembatan Batang Agam. Meraka datang ke jembatan itu, namun mereka tidak akan melihat jasad keluarganya yang telah gugur. Hanya dijembatan itu banyak ibu-ibu mencurahkan segala kesedihannya. Mereka meratap menangisi keluarga mereka yang telah tada. Dijembatan itulah segala duka nestapanya dicurahkan, sambil berdoa kepada allah yang Maha Kuasa.

Diagram 1.1 Storyline Peristiwa Agresi Militer Belanda II



Sumber : Buku Pajacombo Bagian 1, 2020

Diagram 1.2 Storyline Peristiwa Agresi Militer Belanda II



Sumber : Buku Pajacombo Bagian 1, 2020

1.8 Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian ini berdasarkan pada beberapa penelitian terdahulu yang mempunyai karekteristik yang relatif sama dalam hal tema kajian, keserupaan judul dan penelitian. Pada penelitian ini memiliki tema, pendekatan serta lokasi yang berbeda dan sudah dipastikan mengenai perbedaan lokasi yang diambil, bahwa belum pernah ada penelitian terdahulu dengan kemiripan judul serta tema kajian, dengann lokasi yang sama.

Penelitian ini didasari atas temuan peneliti mengenai sebuah Sejarah kelam yang pernah terjadi di nagari Situjuh kabupaten Limapuluh Kota, Sumatera barat. Sehingga dapat dipastikan bahwa belum pernah ada penelitian terdahulu mengenai perancangan dengan tema, pendekatan dan lokasi yang persis sama dengan yang penulis lakukan pada penelitian kali ini.

Tabel 1.4 Referensi Judul Tugas Akhir Mahasiswa Arsitektur

No	Universitas / Tugas Akhir	Nama	Tah un	Judul	Pembahasan
1	Universitas Bung Hatta https://ejurnal.bunghatta.ac.id/	Emil Hanif Pulungan	2020	Pengembeng an TPU Etnis Tionghoa Berkonsep “Memorial Park” di Kecamatan Bungus Teluk Kabung	Perancangan pengembangan TPU Etnis Tionghoa dengan konsep “Memorial Park” ini bertujuan untuk mengembangkan Kawasan TPU etnis Tionghoa yang memiliki fasilitas kurang memadai. Penelitian ini untuk memberikan dan memenuhi kebutuhan akan prosesi penghormatan terakhir yang dilakukan orang Tionghoa yang merupakan suatu prosesi yang sacral bagi mereka. Tujuannya adalah bagaimana menghadirkan fasilitas yang memadai kegiatan kegiatan

					yang berkaitan dengan pemakaman bagi Etnis Tionghoa yang ada di sekitar Bungus, Teluk Kabung.Kabung
2	Universitas Bung Hatta https://ejurnal.bunghatta.ac.id/	Nourouzzaman Assidqi	2019	Perancangan Monumen Memorial Gempa Bumi Kota Padang Berbasis Treatment, Edukasi dan Mitigasi	Penelitian ini mempunyai fokus permasalahan yaitu menyediakan wadah yang bersifat memorial sebagai bentuk dari kejadian bencana gempa yang pernah terjadi di Padang. Penelitian ini juga bertujuan untuk menjadi pusat belajar dan memberikan edukasi dan langkah mitigasi atas bencana yang mungkin terjadi. Penelitian yang dilakukan berbasis <i>treatment</i> atau <i>trauma healing</i> . Sehingga bangunan yang dirancang diharapkan dapat memberikan rasa aman dan segenap pengetahuan yang mendewasakan pemikiran terhadap bencana alam.
3	Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim http://etheses.uin-malang.ac.id/	Sayyidathul Abidah	2021	Perancangan Sidoarjo Mud volcano Memorial Park dengan Pendekatan Memory and The Making of Places.	Penelitian ini bertujuan untuk memberikan ide desain yang dibentuk sebagai konsep situs dan fasilitas memorial yang meliputi fungsi pendidikan, rekreasi dan dokumentasi dengan pendekatan memory and the making of places. . Hasil dari penelitian ini berupa usulan konsep desain yang muncul sebagai konsep tapak, ruang, dan bentuk yang diterapkan pada desain Sidorjo Mud dengan harapan dapat memberikan fasilitas peringatan atau kenangan kepada masyarakat Sidoarjo khususnya pasca kejadian semburan lumpur panas Sidoarjo.
4	Universitas Podomoro http://repository.podomorouniversity.ac.id/	Vernando Antoni	2020	Perancangan Memorial Park Dengan Pendekatan Arsitektur Puitis di	Penelitian ini didasari oleh kurangnya lahan pemakaman yang tersedia dan berbanding terbalik dengan lajunya tingkat kelahiran dan kematian di wilayah penelitian. Penelitian mencoba menggabungkan konsep pemakaman vertical dengan taman hijau kota. Penelitian ini menggunakan pendekatan arsitektur Utopia dimana merupakan pendekatan arsitektur yang

				Jakarta Utara	menyajikan konsep-konsep arsitektur yang diluar nalar. Penggunaan teori-teori yang diimplementasikan ke dalam perancangan Kawasan dan bangunan yang menghasilkan solusi dari keterbatasan lahan, ruang hijau, ruang sosial, aktivitas manusia, dan kegiatan pemakaman yang erat kaitan dengan keagamaan.
--	--	--	--	-------------------------------	--

Pernah dilakukan penelitian dengan judul dan pendekatan yang serupa. Namun, pada penelitian kali ini, mengangkat perbedaan pada lokasi, ide kebaruan, sasaran, tujuan serta penambahan pada konsep arsitektur lain yang akan dimasukkan. Maka dari itu, penelitian mengenai judul “Payakumbuh *Memorial Park* dengan Pendekatan Arsitektur Analogi Romantika di Kota Payakumbuh” layak untuk dilakukan penelitian dan terbukti keasliannya.

1.9 Sistematika Pembahasan

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan konteks yang terkait dengan nama penelitian yang dilakukan, permasalahan dan fakta yang berkaitan dengan penyidikan, pemecahan masalah mencakup tujuan dan sasaran non-struktural dan arsitektural tujuan penyelidikan, ruang lingkup pembahasan dengan ruang ruang terbuka (area) dan skala besar (pekerjaan).

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi data, teori dan tinjauan dari artikel dan sumber bacaan yang berkaitan dengan judul. kumpulan artikel penting yang diterbitkan dalam lima tahun terakhir setidaknya 5 arsitek terkecil di dunia desain dengan karya serupa dibangun dalam 10 tahun terakhir.

BAB III METODE PENELITIAN

Menjelaskan tentang metode dan cara yang diterapkan dalam penelitian juga dalam perancangan yang akan dilakukan.

BAB IV TINJAUAN KAWASAN PERANCANGAN

Berisi tentang hasil survey yang menjabarkan data dan fakta objek di lapangan, problematik kawasan secara makro dan mikro yang melampirkan foto udara, foto tinjauan makro, foto tinjauan mikro, rangkuman gambar visual kawasan dan wawancara data sekunder tentang tapak.

BAB V ANALISA

Berisi cara menganalisa data ruang luar tapak, ruang dalam tapak dan analisa bangunan dan lingkungan. Bab ini akan menjabarkan analisa mengenai tapak perancangan dan lingkungan tapak.

BAB VI KONSEP PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang konsep tapak, konsep bangunan, dan konsep arsitektur dari perencanaan.

Bab VII PERENCANAAN TAPAK

Bab ini menjelaskan tentang hasil akhir dari perencanaan zoning ruang luar dan zoning ruang dalam dari kawasan perencanaan.

BAB VIII KESIMPULAN

Bab ini menjelaskan tentang solusi atau jawaban dari rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya. Bagian ini akan menjadi rangkuman atas solusi yang direncanakan untuk menyelesaikan permasalahan yang telah didapatkan.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN