

Rekonstruksi Visual Hotel Des Indes

¹Henny Hidajat, ²Geraldo Joshua

^{1,2}Program Studi DKV, Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Bunda Mulia
e-mail: ¹hhidajat@bundamulia.ac.id, ²joshuageraldo13@gmail.com

Abstrak

Hotel Des Indes dibangun di Batavia tahun 1829 semasa penjajahan Belanda. Hotel ini berperan dalam sejarah Indonesia sebagai lokasi Perundingan Roem-Royen, tempat bermalamnya anggota PPKI mempersiapkan kemerdekaan RI, bahkan hampir menjadi tempat dirumuskannya naskah Proklamasi kemerdekaan RI. Namun hotel ini telah musnah demi pembangunan kota Jakarta. Arsitektur merupakan peninggalan yang merekam sejarah masanya. Guna mengedukasi masyarakat, terutama generasi muda, agar memahami dan menghargai peninggalan arsitektur maupun sejarah, dirancanglah video rekonstruksi Hotel Des Indes, dengan rumusan masalah bagaimana merancang video rekonstruksi yang menggambarkan hotel tersebut, serta menarik bagi masyarakat, terutama generasi muda. Penelitian menerapkan metode kualitatif, dengan kajian kepustakaan dan perancangannya menerapkan teknik *3D modelling* untuk menggambarkan bangunan arsitektur maupun interiornya secara realistis. Dapat disimpulkan bahwa untuk merancang video edukasi dengan merekonstruksi bangunan arsitektur seperti hotel ini, teknik *3D modelling* memberikan gambaran yang realistis sehingga mampu menghidupkan suasana bangunan. Selain itu dibutuhkan pula interpretasi visual berdasarkan foto-foto dokumentasi yang terbatas.

Kata kunci: Des Indes, Rekonstruksi, Video, Arsitektur, Sejarah

Visual Reconstruction Des Indes Hotel

Abstract

Des Indes Hotel was built in Batavia on 1829 during the Dutch colonial period. This hotel plays roles in Indonesian history as the location of the Roem-Royen Conference, as place where PPKI members spend the night preparing Indonesian independence, even almost to be the place where text of the Indonesian Independence Proclamation was formulated. However, this hotel has been destroyed for the city development. Architecture is a heritage that records history of its time. In order to educate the public, especially the younger generation, to understand and appreciate architectural and historical heritage, a reconstruction video of Des Indes Hotel was designed, with research problem about how to design a reconstruction video that depicts the hotel, and interesting to the community, especially the younger generation. The research applies qualitative methods, with literature review, and applying 3D modeling techniques to describe architectural buildings and interiors realistically. It can be concluded that to design educational videos by reconstructing architectural buildings such as the hotel, 3D modeling techniques provide a realistic picture so as to be able to liven up the atmosphere of the building. In addition, visual interpretation based on limited documentation photos is also needed.

Keywords: Des Indes, Reconstruction, Video, Architecture, History

Pendahuluan

Sejarah memiliki arti strategis dalam kehidupan yang membantu pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta dalam proses pembentukan rakyat Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Dengan mempelajari sejarah masyarakat akan lebih mengenal jati dirinya sebagai suatu bangsa (Hasan, 2012). Sepanjang sejarah terbentuknya Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), banyak tahap perjuangan telah dilalui oleh bangsa ini, mulai dari era kolonialisme Belanda, hingga penjajahan Jepang. Berbagai peristiwa telah meninggalkan jejak sejarah, baik berupa konsep pemikiran, artefak, termasuk arsitektur bangunan yang menjadi saksi perjalanan sejarah perjuangan bangsa Indonesia. Berbagai bangunan bersejarah peninggalan masa kolonial tersebar di berbagai kawasan di seluruh Indonesia, sebagian bertahan dengan fungsi baru, sebagian dipertahankan sebagai cagar budaya, sebagian tidak terawat, sebagian lagi telah dimusnahkan dan berganti dengan bangunan baru, walaupun telah disahkan Undang-undang Nomor 5 Tahun 1992 Tentang Benda Cagar Budaya yang telah diperbaharui dengan UU No.11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya. Undang-Undang tersebut memberikan pengertian bahwa benda cagar budaya, merupakan kekayaan budaya bangsa yang penting artinya bagi pemahaman dan pengembangan sejarah, ilmu pengetahuan dan kebudayaan. Sehingga benda cagar budaya perlu dilindungi dan dilestarikan demi pemupukan kesadaran jati diri bangsa dan kepentingan nasional (Setiawan & Sulistianingsih, 2013).

Namun demikian, apresiasi masyarakat dan pemahaman masyarakat terhadap bangunan peninggalan sejarah masih sangat kurang (Choir, 2014). Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa kesadaran dan pengetahuan masyarakat terhadap bangunan bersejarah masih kurang. Berdasarkan suatu penelitian responden yang berdomisili di Jakarta banyak yang gagal mengidentifikasi bangunan bersejarah kota Jakarta (Tedjasendjaja, 2015). Salah satu bangunan yang menjadi saksi sejarah dan telah dihancurkan adalah bangunan Hotel Des Indes, yang dibangun pada masa penjajahan Belanda, tepatnya pada tahun 1829 dan berlokasi di ujung selatan Molenvliet West, atau kini dikenal sebagai Jl Gajah Mada, Jakarta Pusat. Hotel yang tergolong mewah dan megah pada eranya ini merekam peristiwa penting di Indonesia yaitu sebagai lokasi perundingan Roem-Royen pada 7 Mei 1949, tempat Presiden Soekarno mengumumkan lambang negara Garuda Pancasila pada 15 Februari 1950,

tempat perwakilan dari berbagai negara peserta Konferensi Asia Afrika 1955 bermalam. Hotel ini juga hampir menjadi tempat penyusunan naskah Proklamasi, namun urung karena terdapat pembatasan waktu beroperasi dari penguasa Jepang saat itu.

Berdasarkan penelusuran, penelitian tentang Hotel Des Indes lebih mengarah kepada kajian tentang iklan hotel tersebut (Wardhana et al., 2021), sementara penelitian yang menghasilkan rekonstruksi hotel belum ditemukan. Oleh karena itu, bertujuan memperkenalkan arsitektur dan interior bangunan hotel bersejarah Des Indes kepada masyarakat, terutama kaum muda, agar mereka dapat lebih mengapresiasi sejarah dan peninggalannya dan karena bangunan tersebut telah musnah, maka perlu dilakukan suatu rekonstruksi tiga dimensional untuk menciptakan kembali citra bentuk bangunan beserta isinya sesuai masa kejayaan hotel tersebut. Sebagai pembatasan masalah, fokus dari penelitian ini adalah menciptakan suatu video berdurasi sekitar 5 menit yang menggambarkan arsitektur dan interior Hotel Des Indes terutama pada area bangunan utama, *lobby* utama, tangga utama, ruang kamar tamu dan ruang makan utama, dan beberapa *area service*, dilengkapi *caption* sejarah.

Penelitian dilaksanakan dengan metode kualitatif deskriptif yaitu suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, atau objek, dengan membuat deskripsi, gambaran secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta atau fenomena yang diselidiki (Azis et al., 2021). Penelitian ini juga menerapkan *historical research*, yang bertujuan menggambarkan atau memotret keadaan atau kejadian masa lalu yang kemudian digunakan untuk menjadi proses pembelajaran masyarakat sekarang (Azis et al., 2021). Untuk itu penelitian ini meneliti situasi arsitektur dan interior serta sejarah dari Hotel Des Indes dengan sedalam-dalamnya melalui pengumpulan data sedalam-dalamnya pula, yang dilakukan melalui studi kepustakaan dan dokumentasi bangunan tersebut, baik secara digital maupun tercetak untuk kemudian dipelajari sehingga dapat disusun rekonstruksinya agar dapat dijadikan referensi bagi masa kini. Permodelan tiga dimensional (*3D Modelling*) dari suatu objek dapat dijelaskan sebagai suatu proses lengkap yang dimulai dari pengumpulan data yang dilanjutkan dengan pembuatan model virtual 3D yang interaktif secara visual di komputer. Metode rekonstruksi tiga dimensi berbasis rangkaian gambar 2D, yang disebut sebagai metode pasif, menjadi lebih populer

dan praktis di kalangan peneliti, terutama dibandingkan metode aktif yang dilakukan melalui pengambilan gambar dengan peralatan laser (Zhang & Miao, 2010). Beberapa tahun belakangan ini 3D *Modelling* telah banyak diterapkan dalam pembuatan arsip digital warisan budaya, dengan berbagai motivasi seperti: telah terjadi kehilangan atau kerusakan objek, penyediaan pariwisata maupun museum virtual, penyusunan materi dalam pendidikan, kebutuhan interaksi pada objek tanpa menimbulkan risiko kerusakan, dan sebagainya (Remondino & El-hakim, 2006). Rekonstruksi 3D menjadi media penting dalam proses pengajaran, ilustrasi dan penelitian sejarah, terutama arsitektur, yang dapat diterima dan dipahami oleh masyarakat yang lebih luas (Münster et al., 2017). Dokumentasi berupa image tiga dimensional merupakan suatu pertimbangan utama dalam inventori, konservasi dan restorasi, terutama bila dokumentasi bersifat unik dan rumit untuk disederhanakan dalam bentuk cetak dua dimensional. Selain itu, beberapa situs maupun monumen warisan budaya membutuhkan dokumentasi dan kajian untuk menyusun keputusan dan kajian yang tepat bagi penelitian maupun perancangan kini dan masa depan (Lerma et al., 2005).

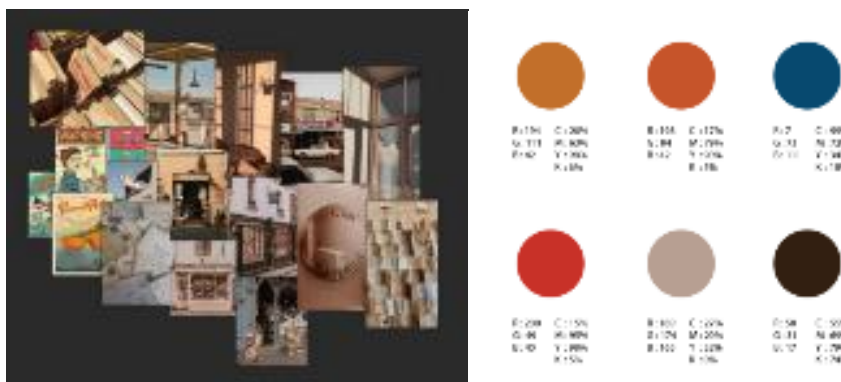
Untuk merekonstruksi bangunan Hotel Des Indes beserta interiornya, maka digunakan teknik 3D *Modelling* dengan memanfaatkan dokumentasi foto maupun video dari masa kejayaan hotel tersebut. Selain itu diterapkan pula berbagai perangkat lunak misalnya Maya, 3D Studio Max dan lain-lain, selain data-data. Sementara itu metode rekonstruksi 3D yang digunakan adalah metode pasif yang berbasis rangkaian gambar 2D. Dalam video ini juga dilakukan 3D *rendering* yang memperhatikan aspek-aspek seperti tekstur, pencahayaan, transparansi, model dan keseimbangan komposisi, sehingga hasil akan menjadi lebih detail dan realistis

Pembahasan

Video rekonstruksi Hotel des Indes ini dirancang agar dapat menarik minat pemirsa, khususnya para dewasa muda, yang mau mempelajari dan mengetahui bangunan bersejarah di Indonesia, penggemar sejarah, arsitektur serta bangunan bersejarah di Indonesia. Video disertai terjemahan Bahasa Inggris bagi pemirsa asing. Beberapa pendekatan yang dilakukan dalam perancangan antara lain pendekatan historis yang diupayakan dengan menelaah dan menganalisa data-data dokumen ataupun buku dan video dokumenter yang berisi penjelasan maupun imaji-imaji dari hotel ini semasa masih

berjaya, yang berkaitan dengan penelitian ini. Diharapkan melalui pendekatan tersebut dapat dihasilkan suatu rekonstruksi yang mendekati aslinya. Untuk melengkapi pendekatan tersebut, dilakukan pula pendekatan emosional yang berusaha mengangkat impresi nostalgia dan suasana masa lalu dengan pemilihan warna yang agak kecoklatan atau kekuningan sesuai penerangan masa penjajahan tersebut. Penerapan gaya desain Art Deco yang sesuai dengan *trend* masa itu dilakukan sesuai dengan dokumentasi untuk *furniture* maupun dekorasi interior hotel, yang juga memberikan kesan dan gambaran yang sesuai.

Selain mempersiapkan berbagai dokumentasi baik teks maupun visual dari berbagai media baik buku cetak maupun video dan website, dalam perancangan terdapat beberapa hal yang juga dipersiapkan antara lain *moodboard* yang menjadi acuan bagi penentuan tampilan visual video, terutama pada *tone* warna, sehingga selanjutnya dapat dipersiapkan suatu *palette* warna yang memberikan kesan nostalgia dan masa lalu, terutama dengan *tone* yang kecoklatan atau kekuningan. *Moodboard* dan *palette* warna dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Mood Board dan Color Palette
(Sumber: Pribadi)

Dalam proses 3D *modelling* dan *rendering*, sesuai tujuan untuk merekonstruksi bangunan hotel Des Indes, menggunakan visualisasi realistis mungkin dengan bangunan aslinya. Mengacu pada berbagai gambaran perspektif maupun denah dari arsitektur bangunan maupun interior yang dapat ditemukan pada berbagai dokumentasi, dilakukan analisa bentuk maupun ukuran, yang diterapkan pada *wireframe* gambar bangunan, kemudian dilakukan proses *rendering* dengan menerapkan warna yang sesuai. Untuk

warna yang tidak diketahui karena kebanyakan dokumentasi masih bersifat hitam putih, dilakukan perkiraan dengan *tone* warna yang kecoklatan atau kekuningan. Proses dari referensi gambar, *wireframe* dan *rendering* dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2 Proses dari Referensi, *Wireframe* hingga *Rendering*
(Sumber: Gelink et al., 1947)

Selain warna yang membutuhkan perkiraan adalah kelengkapan detail ruang yang sering tidak tampak pada berbagai dokumentasi. Untuk itu dilakukan pendekatan gaya desain yang sesuai dengan masa itu, misalnya dengan menggantinya dengan benda sejenis yang berasal dari tempat lain namun dalam kurun waktu yang sama, misalnya seperti jam, motif tirai, lampu, dan benda lainnya. Setelah bangunan utama, *lobby* utama, ruang makan utama, tangga utama, kamar tamu serta beberapa ruang lainnya selesai di-*render*, dilakukan proses animasi dengan mengatur pergerakan kamera. Untuk itu sebelumnya dibuat suatu *storyboard* agar dapat diperkirakan urutan adegan video, pergerakan kamera beserta sudut pengambilan gambar. Contoh *storyboard* dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3 *Storyboard*
(Sumber: Pribadi)

Setelah tampilan pembuka, yang berisi judul video dan sejarah singkat hotel. Judul video mengambil visualisasi dari papan nama hotel yaitu “Des Indes”, yang dilanjutkan dengan tulisan berisi sejarah hotel ditampilkan dengan efek mesin ketik masa lalu, dengan latar kertas berwarna kuning dengan noda-noda kecoklatan untuk

memberikan kesan masa lalu. Pada adegan pembuka sengaja tidak ada musik untuk menegaskan suara mesin tik yang mengajak pemirsa untuk fokus membaca tentang apa yang terjadi dengan bangunan bersejarah ini. Adegan ketikan sejarah hotel ini disertai dengan terjemahan dalam Bahasa Inggris. Adegan arsitektur dan interior setiap ruang disusun selalu dengan menampilkan terlebih dahulu dokumen asli sesuai referensi. Kamera berjalan sesuai dengan urutan kunjungan ke hotel tersebut, mulai dari tampak bagian luar, *lobby* utama, tangga utama, kamar tamu, ruang makan dan diakhiri area *service* seperti dapur dan ruang karyawan, dengan *zoom in* pada detail tertentu. Adegan judul, sejarah hotel dan tampilan interior dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4 Adegan Judul, Sejarah dan Interior
Sumber: Pribadi

Video diakhiri dengan adegan bangunan di malam hari, yang terdapat penghentian suara secara tiba-tiba yang merupakan kontras dengan visualisasi kejayaan bangunan dan interior, lalu muncul tampilan *caption* tentang situasi terakhir bangunan tersebut dengan latar hitam untuk memberikan fokus dan penekanan akan nasib tragis hotel yang sudah tiada sehingga pemirsa diharapkan berempati. Adegan dilanjutkan dengan tampilan judul film dan *credit title*, yang juga ditampilkan tanpa suara. Judul pun menghilang secara perlahan (*fade away*) untuk memberikan penekanan emosi dan dramatisasi

menggambarkan kejayaan hotel yang telah sirna. Bagian akhir video dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5 Adegan Penutup
Sumber: Pribadi

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dapat ditemukan kebutuhan akan rekonstruksi digital terhadap arsitektur dan interior dari bangunan bersejarah yang telah rusak berat ataupun musnah, dalam penelitian ini yaitu Hotel Des Indes yang telah tidak ada, guna memberikan informasi dan membangkitkan kepedulian terhadap bangunan bersejarah dan sejarah pada umumnya. Penggunaan 3D Modelling dan Rendering dapat menggambarkan bangunan dan interiornya serealistik mungkin, agar pemirsa dapat lebih tepat dalam membayangkan bangunan tersebut pada masanya. Untuk menyusun rekonstruksinya, dibutuhkan berbagai dokumentasi masa lalu yang dapat menjadi referensi. Namun karena tidak semua detail tampil dalam dokumentasi, mengingat bangunannya yang telah tiada, maka dibutuhkan referensi berdasarkan hal-hal serupa yang muncul pada dokumentasi sesuai masanya, misalnya gaya arsitektur, desain interior, furniture maupun benda-benda lainnya. Untuk menampilkan kesan yang sesuai, dapat mengatur pencahayaan agak redup sesuai dengan penerangan masa lalu yang tidak sekuat penerangan masa kini. Guna melengkapi rekonstruksi bangunan ini, agar dapat dinikmati oleh pemirsa dan mencapai tujuannya, maka video ini dilengkapi dengan tampilan

dokumentasi asli bangunan dan ruangan, dan disertai penceritaan sejarah yang ditampilkan secara kontras dengan tampilan bangunan yang megah, yaitu dengan meniadakan musik dan memberikan *background* yang sederhana. Untuk selanjutnya video dapat dibuat dalam versi yang lebih lengkap misalnya disertai dengan *figure* manusia yang beraktivitas di hotel tersebut sehingga tampak lebih hidup. Penelitian ini dapat dilanjutkan pula dengan evaluasi yang melibatkan responden pemirsa video, maupun penelitian dan perancangan berikutnya.

Referensi

- Azis, B., Safrilia, A., & Wijaya, I. B. A. (2021). REKONSTRUKSI INTERIOR BANGUNAN SEJARAH OPTIK SURYA DENGAN MODEL 3D. *Mintakat: Jurnal Arsitektur*, 22(2). <https://doi.org/10.26905/jam.v22i2.6043>
- Choir, M. (2014). *Perancangan Buku Ilustrasi Heritage Bangunan Bersejarah di Kota Jepara*. ISI Yogyakarta.
- Gelink, J. M. B., de Haan, F., & van de Wall, V. I. (1947). *50 jaar (1897-1947) N.V. Hotel des Indes*. <https://colonialarchitecture.eu/islandora/object/uuid%3Aee34be85-bfb9-4227-bfc6-876edf57afb7/pages?page=17>
- Hasan, S. H. (2012). Pendidikan Sejarah untuk Memperkuat Pendidikan Karakter. *Paramita: Historical Studies Journal*, 22(1).
- Lerma, J. L., García, A., Pérez, C., Politénica, U., & C°, D. V. (2005). 3D RECONSTRUCTION AND MODELLING OF ARCHITECTURAL DOMES. *Image (Rochester, N.Y.)*.
- Münster, S., Kröber, C., Weller, H., & Prechtel, N. (2017). Virtual Reconstruction of Historical Architecture as Media for Knowledge Representation. In *Mixed Reality and Gamification for Cultural Heritage*. https://doi.org/10.1007/978-3-319-49607-8_12
- Remondino, F., & El-hakim, S. (2006). Image-based 3D modelling: A review. In *Photogrammetric Record* (Vol. 21, Issue 115). <https://doi.org/10.1111/j.1477-9730.2006.00383.x>
- Setiawan, A., & Sulistianingsih, D. (2013). Harmonisasi Uu No. 11 Tahun 2010 Tentang Cagar Budaya Dalam Upaya Pelestarian Benda Cagar Budaya Kota Semarang. *Abdimas*, 17(11), 69–78.
- Wardhana, A. P. S., Farokhah, F. A., & Ramadhani, F. K. (2021). MERAYAKAN HEDONISME: ANALISIS MULTIMODAL VIDEO “MENSCHEN IM HOTEL DES INDES”, AWAL ABAD XX. *Pangadereng : Jurnal Hasil Penelitian Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 7(1). <https://doi.org/10.36869/pjhpish.v7i1.171>
- Zhang, D., & Miao, Z. (2010). Photorealistic 3D Volumetric Model Reconstruction By Voxel Coloring. *Building*, XXXVIII.