

**SKRIPSI 54**

**EKSPLORASI RUANG ARSITEKTUR  
STADHUIS BATAVIA ABAD KE-18  
MELALUI RUANG VIRTUAL**



**NAMA : JULIANI**

**NPM : 2017420111**

**PEMBIMBING: CAECILIA S. WIJAYAPUTRI, ST, MT**

**UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN  
FAKULTAS TEKNIK JURUSAN ARSITEKTUR  
PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR**

**Akreditasi Institusi Berdasarkan BAN Perguruan Tinggi No: 1998/SK/BAN-  
PT/Ak.Ppj/PT/XII/2022 dan Akreditasi Program Studi Berdasarkan BAN  
Perguruan Tinggi No: 10814/SK/BAN-PT/AK-ISK/S/IX/2021**

**BANDUNG**

**2023**

SKRIPSI 54

**EKSPLORASI RUANG ARSITEKTUR  
STADHUIS BATAVIA ABAD KE-18  
MELALUI RUANG VIRTUAL**



**NAMA : JULIANI  
NPM : 2017420111**

**PEMBIMBING:**

**Caecilia S. Wijayaputri, ST, MT**

**PENGUJI :**

**Prof. Dr. Ir. Purnama Salura, M.T.,  
M.B.A.**

**Yenny Gunawan, S.T., M.A.**

**UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN  
FAKULTAS TEKNIK JURUSAN ARSITEKTUR  
PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR**  
Akreditasi Institusi Berdasarkan BAN Perguruan Tinggi No: 1998/SK/BAN-  
PT/Ak.Ppj/PT/XII/2022 dan Akreditasi Program Studi Berdasarkan BAN  
Perguruan Tinggi No: 10814/SK/BAN-PT/AK-ISK/S/IX/2021

**BANDUNG  
2023**

**PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN SKRIPSI**  
**(Declaration of Authorship)**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Juliani  
NPM : 2017420111  
Alamat : Jl. Fajar No. 1 RT/RW 0/17, Jakarta Utara, DKI Jakarta  
Judul Skripsi : Eksplorasi Ruang Arsitektur Stadhuis Batavia Abad ke-18  
melalui Ruang Virtual

Dengan ini menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa :

1. Skripsi ini sepenuhnya adalah hasil karya saya pribadi dan di dalam proses penyusunannya telah tunduk dan menjunjung Kode Etik Penelitian yang berlaku secara umum maupun yang berlaku di lingkungan Universitas Katolik Parahyangan.
2. Jika di kemudian hari ditemukan dan terbukti bahwa isi di dalam Skripsi ini, baik sebagian maupun keseluruhan terdapat penyimpangan-penyimpangan dari Kode Etik Penelitian antara lain seperti tindakan merekayasa atau memalsukan data atau tindakan sejenisnya, tindakan plagiarisme atau autoplagarisme, maka saya bersedia menerima seluruh konsekuensi hukum sesuai ketentuan yang berlaku.

Bandung, 3 Juli 2023



Juliani

## Abstrak

# EKSPLORASI RUANG ARSITEKTUR STADHUIS BATAVIA ABAD KE-18 MELALUI RUANG VIRTUAL

Oleh  
**Juliani**  
NPM: 2017420111

Arsitektur Stadhuis Batavia (sekarang dikenal sebagai Museum Sejarah Jakarta) adalah sebuah Cagar Budaya tingkat Nasional yang dikonservasi oleh Pemerintah Republik Indonesia. Stadhuis Batavia merupakan latar penting dalam sejarah Bangsa Indonesia, terutama pada masa kolonial Belanda (1596-1900). Arsitektur Stadhuis Batavia berdiri di Alun-Alun Kota Batavia, Stadhuisplein Batavia dan mewadahi fungsi kantor pemerintahan dan administrasi VOC di Batavia.

Pada tahun 1620-an, Belanda (VOC) membangun Stadhuis pertamanya di dalam Kastil Batavia yang kemudian dipindahkan dan dibangun ulang sebagai Stadhuis kedua, sebuah balai kota yang lebih besar untuk memenuhi kebutuhan kota, di Selatan Alun-Alun Kota Stadhuisplein Batavia di tahun 1627. Stadhuis ini kemudian dihancurkan dan dirancang ulang oleh arsitek Eropa W.J. Van de Velde di tahun 1710, kemudian kembali berfungsi sebagai balai kota Batavia sampai jatuhnya Belanda di Batavia, sebelum mengalami transformasi di Abad ke-19. Bangunan ini kemudian digunakan dan dikonservasi sebagai museum sejarah di Abad ke-20.

Perubahan arsitektur Stadhuis dan Stadhuisplein Batavia membuat ruang arsitektur fisik yang dapat dijelajahi untuk mempelajari arsitektur dan sejarahnya sebagian hilang, sehingga perlu ada metode lain untuk menjelajahi dan memahami arsitektur ini.

Di dalam penelitian ini, peneliti menemukan ide menggunakan Ruang Virtual untuk melakukan eksplorasi ruang arsitektur Stadhuis Batavia Abad ke-18 menarik. Metode tersebut dapat menciptakan kemungkinan untuk menjelajahi arsitektur Stadhuis Batavia Abad ke-18 yang telah hilang dan cara baru ruang arsitektur dieksplorasi dan dialami. Peneliti memilih untuk menciptakan kembali arsitektur Stadhuis Batavia Abad ke-18 di dalam *software* Blender 3D dan meneliti cara ruang arsitektur Stadhuis Batavia Abad ke-18 dieksplorasi dan dialami di dalam Ruang Virtual, dan caranya memengaruhi alur dan pergerakan dalam eksplorasi ruang arsitektur dan pendekatan seseorang terhadap ruang arsitektur.

**Keywords:** Eksplorasi Ruang, Stadhuis Batavia Abad ke-18, Ruang Virtual



## Abstract

# **EXPLORING THE ARCHITECTURE SPACE OF THE 18<sup>TH</sup> CENTURY STADHUIS BATAVIA THROUGH VIRTUAL SPACE**

by  
**Juliani**  
**NPM: 2017420111**

*The Architecture of Stadhuis Batavia (now known as Jakarta History Museum) is a national heritage which is conserved by the Government of The Republic of Indonesia. Stadhuis Batavia was a significant background in the history of Indonesia, especially in the Dutch Colonial Era (1596-1900). Stadhuis Batavia is located on the city square of Batavia, Stadhuisplein Batavia and functioned as a government and administration office of VOC in Batavia.*

*In the year 1620s, The Dutch (VOC) built the first Stadhuis within the walls of Batavia Castle which was then moved and rebuilt as the second Stadhuis, a bigger city hall to fit the city's needs on the South of the city square Stadhuisplein Batavia in 1627. It was then demolished and redesigned by European Architect W.J. Van de Velde in the year 1710 and continued to function as Batavia's city hall until the fall of Dutch in Batavia, before going through another transformation in the 19<sup>th</sup> century. This building was then used as a historical museum and conserved in the 20<sup>th</sup> century.*

*These changes in the Stadhuis' and Stadhuisplein Batavia's architecture has made the physical architecture space which could be explored to study architecture and their history partially lost, therefore a new method to explore this architecture is needed.*

*In this research, the writer found the idea of using virtual space to explore the architecture space of the 18<sup>th</sup> Century Stadhuis Batavia intriguing, as it creates a possibility to explore the missing 18<sup>th</sup> Century Stadhuis Batavia and different ways of exploring and experiencing architecture space differently. The writer chose to recreate the 18<sup>th</sup> Century Stadhuis Batavia in the software Blender 3D and study how the Architecture space of the 18<sup>th</sup> Stadhuis Batavia is explored and experienced in virtual space, how it affects the sequence and movements of exploring architecture space and how people approach architecture spaces.*

**Keywords:** *Exploring Space, 18<sup>th</sup> Century Stadhuis Batavia, Virtual Space*

## **PEDOMAN PENGGUNAAN SKRIPSI**

Skripsi yang tidak dipublikasikan ini, terdaftar dan tersedia di Perpustakaan Universitas Katolik Parahyangan, dan terbuka untuk umum dengan ketentuan bahwa hak cipta ada pada penulis dengan mengikuti aturan HaKI dan tata cara yang berlaku di lingkungan Universitas Katolik Parahyangan.

Referensi kepastakaan diperkenankan dicatat, tetapi pengutipan atau peringkasan hanya dapat dilakukan seizin pengarang dan harus disertai dengan kebiasaan ilmiah untuk menyebutkan sumbernya.

Memperbanyak atau menerbitkan sebagian atau seluruh Skripsi haruslah seizin Rektor Universitas Katolik Parahyangan.









## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena penulis dapat menyelesaikan penelitian ini. Penelitian ini dibuat untuk memenuhi tugas akhir Program Studi Sarjana Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Katolik Parahyangan. Selama proses penelitian berlangsung, penulis mendapatkan bimbingan, arahan, dukungan, dan saran. Untuk itu rasa terima kasih sedalam-dalamnya penulis sampaikan kepada:

- Dosen pembimbing, Caecilia S. Wijayaputri, S.T., M.T. atas bimbingan dan dukungan beliau di dalam proses penulisan dan penelitian skripsi ini,
- Dosen penguji, Prof. Dr. Ir. Purnama Salura, M.T., M.B.A. dan Yenny Gunawan, S.T., M.A. atas masukan dan bimbingan yang diberikan,
- Museum Sejarah Jakarta dan pihak operasional museum, yang telah memberikan izin penelitian dan mengizinkan penggunaan fasilitas museum, khususnya Bapak Galih tim keamanan Museum Sejarah Jakarta yang menuntun peneliti mempelajari ruang-ruang museum untuk menyelesaikan penelitian ini,
- Michelle Pusung dan Vincent Jonathn yang telah mendukung proses penelitian di Museum Sejarah Jakarta selama penelitian,
- Rekan-rekan Arsitektur UNPAR sebagai responden yang menggunakan Ruang Virtual,
- Orang tua dan keluarga yang telah mendukung dan mendampingi peneliti untuk menyelesaikan penelitian ini,
- Teman dan rekan-rekan yang tidak dapat disebutkan namanya yang telah mendukung dan mendampingi peneliti untuk menyelesaikan penelitian ini.

Bandung, 3 Juli 2023



Juliani



## DAFTAR ISI

Abstrak.....	i
Abstract.....	iii
PEDOMAN PENGGUNAAN SKRIPSI.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
<b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	3
1.3. Pertanyaan Penelitian.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.6. Ruang Lingkup Penelitian.....	4
1.7. Kerangka Penelitian.....	5
<b>BAB 2 KAJIAN TEORI.....</b>	<b>7</b>
2.1. Arsitektur Cagar Budaya.....	7
2.2. Arsitektur – Skala dan Proporsi.....	10
2.2.1. Definisi Skala dan Proporsi.....	10
2.2.2. Skala Generik.....	11
2.2.3. Skala Manusia.....	11
2.2.4. Skala dan Proporsi Ruang.....	12
2.3. Sirkulasi ( <i>Circulation</i> ).....	13
2.3.1. <i>Form of The Circulation Space</i> .....	13
2.4. Ruang Virtual ( <i>Virtual Space</i> ).....	15
2.4.1. Ruang Virtual sebagai Realitas Virtual ( <i>Virtual Reality</i> ).....	15
2.4.2. Ruang Virtual sebagai <i>Virtual Space</i> .....	16
2.4.3. Ruang Virtual melalui <i>software</i> Blender 3D.....	17
2.5. Jenis Penelitian.....	18
2.6. Tempat dan Waktu Penelitian.....	18

2.7. Teknik Pengumpulan Data.....	18
2.7.1. Sumber Data.....	18
2.7.2. Metode Eksperimental.....	18
2.8. Tahap Analisis Data.....	18
2.9. Metode Penelitian .....	19
2.9.1. Analisis Data Literatur berupa Lukisan Batavia Abad ke-18.....	19
2.9.2. Mencocokkan peta Batavia Abad ke-18 dengan peta Jakarta Abad ke-21.....	19
2.9.3. Mengobservasi langsung kondisi objek studi dengan fungsi Museum Sejarah Jakarta dan Taman Fatahillah.....	20
2.9.4. Membuat ulang ruang tiga dimensi dan ruang virtual Stadhuis dan Stadhuisplein Batavia Abad ke-18 dengan aplikasi Sketchup dan Blender 3D .....	20
2.9.5. Menguji Prototipe Ruang Virtual Arsitektur Stadhuis Batavia Abad ke-18.....	20
2.9.6. Prosedur Pengambilan Data Responden Ruang Virtual Stadhuis Batavia Abad ke-18.....	20
<b>BAB 3 DATA OBJEK.....</b>	<b>23</b>
3.1. Data Umum Stadhuis Batavia (Museum Sejarah Jakarta) dan Stadhuisplein Batavia (Taman Fatahillah).....	24
3.2. Arsitektur Stadhuis Batavia (Museum Sejarah Jakarta).....	25
3.2.1. Peta Lokasi .....	25
3.2.2. Gambar Tiga Dimensi .....	25
3.2.3. Denah .....	26
3.2.4. Tampak.....	29
3.2.5. Potongan.....	31
3.2.6. Dokumentasi Objek.....	32
3.2.7. Alur Perjalanan Pelaku di Museum Sejarah Jakarta – Pengunjung .....	34
3.3. Arsitektur Stadhuisplein Batavia Abad ke-18.....	37

3.3.1. Rencana Blok .....	37
3.3.2. Perspektif .....	38
3.4. Sejarah Bangunan Stadhuis di Stadhuisplein Batavia.....	39
3.5. Arsitektur Stadhuis dan Stadhuisplein Batavia di Abad ke-18.....	41
3.5.1. Arsitektur Stadhuis Batavia di Abad ke-18.....	41
3.5.2. Lingkungan Stadhuisplein Batavia di Abad ke-18.....	48
3.6. Arsitektur Koninklijk Paleis op de Dam, Amsterdam .....	52
3.7. Penelitian Arsitektur Stadhuis dan Stadhuisplein Batavia Sebelumnya ....	54
3.7.1. Rencana Blok .....	54
3.7.2. Denah .....	54
3.7.3. Tampak .....	55
3.7.4. Potongan .....	55
3.7.5. Gambar Tiga Dimensi .....	55
3.7.6. Dokumentasi Lainnya .....	56
<b>BAB 4 RUANG VIRTUAL STADHUIS BATAVIA ABAD KE-18 .....</b>	<b>57</b>
4.1. Ruang Virtual Stadhuis dan Stadhuisplein Batavia Zaman Kolonial .....	58
4.1.1. Tampilan Ruang Virtual – Stadhuisplein Batavia Abad ke-18.....	58
4.1.2. Tampilan Ruang Virtual – Stadhuis Batavia Abad ke-18.....	59
4.1.3. Tampilan Ruang Virtual – Interior Stadhuis Batavia Abad ke-18	61
4.2. Catatan Penelitian – Pembuatan Ulang Stadhuis dan Stadhuisplein Batavia Zaman Kolonial dalam Ruang Virtual .....	67
Dalam proses penelitian, penulis mengalami beberapa kendala yang dihadapi, yaitu:	67
<b>BAB 5 ANALISIS.....</b>	<b>69</b>
5.1. Analisis Pemetaan Pergerakan dan Perilaku Responden di dalam Ruang Virtual (VR) Stadhuis Batavia Zaman Kolonial .....	69
<b>BAB 6 BAB 6 KESIMPULAN .....</b>	<b>78</b>
6.1. Kesimpulan .....	78
6.1.1. Eksplorasi Ruang Arsitektur Stadhuis Batavia Abad ke-18 sebagai Cagar Budaya melalui Ruang Virtual .....	78

6.1.2. Eksplorasi Ruang Arsitektur Stadhuis Batavia Abad ke-18 dalam Skala dan Proporsi melalui Ruang Virtual .....	79
6.1.3. Eksplorasi Ruang Arsitektur Stadhuis Batavia Abad ke-18 dalam konteks Sirkulasi di dalam Ruang Arsitektur melalui Ruang Virtual .....	79
6.2. Kritik dan Saran .....	81
DAFTAR PUSTAKA.....	73
LAMPIRAN.....	74





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Stadhuis Batavia pada berbagai masa: (a) Abad ke-17; (b) Abad ke-18; (c) Abad ke-19 dan ke-20; (d) Abad ke-21 .....	1
Gambar 1.2 Ruang Virtual Stadhuis dan Stadhuisplein Batavia .....	2
Gambar 1.3 Lukisan Johannes Rach 1779 - Stadhuisplein Batavia.....	4
Gambar 1.4 Tampak Atas Stadhuis Batavia dan sekitarnya (Abad ke-21).....	4
Gambar 1.5 Kerangka Penelitian Ruang Virtual sebagai Media Eksplorasi Arsitektur Stadhuis Batavia Zaman Kolonial.....	5
Gambar 2.1 Kategorisasi Tingkat Kepentingan Cagar Budaya menurut Docomomo .....	8
Gambar 2.2 Skala Generik.....	11
Gambar 2.3 Skala Manusia.....	11
Gambar 2.4 Skala dan Proporsi Ruang Sirkulasi: (a) Sempit; (b) Lebar; (c) Besar	12
Gambar 2.5 Sirkulasi Horizontal .....	13
Gambar 2.6 Sirkulasi Vertikal .....	13
Gambar 2.7 Ruang Sirkulasi Tertutup .....	14
Gambar 2.8 Ruang Sirkulasi Terbuka di Satu Sisi .....	14
Gambar 2.9 Ruang Sirkulasi Terbuka di Kedua Sisi .....	14
Gambar 2.10 Contoh Alat Perantara VR .....	15
Gambar 2.11 Translasi Horizontal.....	17
Gambar 2.12 Translasi Vertikal.....	17
Gambar 2.13 Teleportasi .....	17
Gambar 2.14 Lukisan Stadhuisplein Batavia 1779 Karya Johannes Rach .....	19
Gambar 2.15 Peta Batavia Overlay.....	19
Gambar 2.16 <i>Bird Eye View</i> 3D VR Stadhuis Batavia .....	20
Gambar 2.17 Peletakan Titik Berangkat Pengguna Ruang Virtual Stadhuis Batavia Zaman Kolonial .....	21
Gambar 2.18 Diagram <i>Controller</i> VR Oculus Quest 2.....	21
Gambar 2.19 Diagram Pemetaan Pergerakan dan Perilaku Responden dalam VR Stadhuis Batavia Zaman Kolonial.....	22
Gambar 3.1 Peta Museum Sejarah Jakarta dan Dokumentasi Eksisting di Taman Fatahillah (2023).....	24
Gambar 3.2 Tampak Atas Museum Sejarah Jakarta dan Sekitarnya (2023) .....	25



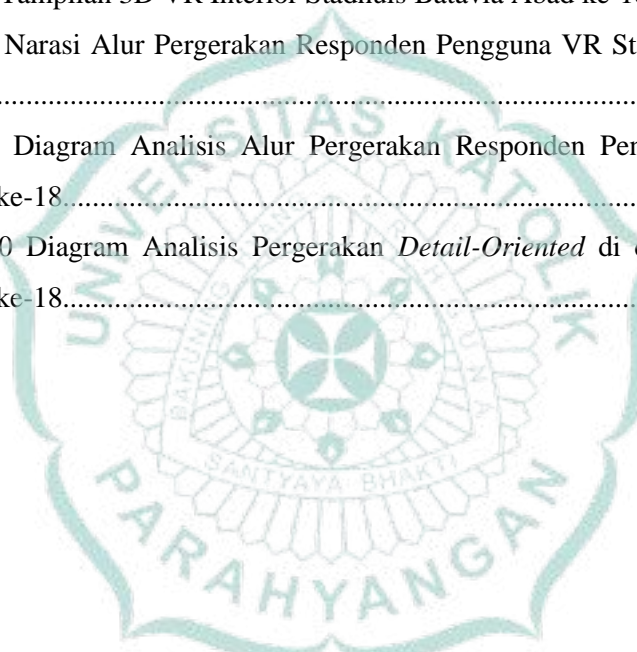
Gambar 3.3 Diagram Tiga Dimensi Museum Sejarah Jakarta (2023) .....	25
Gambar 3.4 Museum Sejarah Jakarta - Denah Lantai Dasar .....	26
Gambar 3.5 Museum Sejarah Jakarta - Denah Semi-Basement .....	27
Gambar 3.6 Museum Sejarah Jakarta - Denah Lantai Mezzanine .....	27
Gambar 3.7 Museum Sejarah Jakarta - Denah Lantai Satu .....	28
Gambar 3.8 Museum Sejarah Jakarta - Lantai Atap .....	28
Gambar 3.9 Museum Sejarah Jakarta - Ruang Lonceng .....	28
Gambar 3.10 Museum Sejarah Jakarta - Tampak Depan (Utara) .....	29
Gambar 3.11 Museum Sejarah Jakarta – Tampak Belakang (Selatan) .....	29
Gambar 3.12 Museum Sejarah Jakarta – Tampak Samping (Barat) .....	29
Gambar 3.13 Museum Sejarah Jakarta - Tampak Samping (Timur) .....	30
Gambar 3.14 Museum Sejarah Jakarta - Potongan A .....	31
Gambar 3.15 Museum Sejarah Jakarta - Potongan B .....	31
Gambar 3.16 Museum Sejarah Jakarta - Potongan C .....	31
Gambar 3.17 Dokumentasi Eksisting Museum Sejarah Jakarta (2023).....	32
Gambar 3.18 Dokumentasi Eksisting Museum Sejarah Jakarta (2023).....	32
Gambar 3.19 Dokumentasi Eksisting Museum Sejarah Jakarta (2023).....	33
Gambar 3.20 Dokumentasi Eksisting Museum Sejarah Jakarta (2023).....	33
Gambar 3.21 Diagram Alur Museum Sejarah Jakarta .....	36
Gambar 3.22 Peta Stadhuisplein Batavia Abad ke-18 .....	37
Gambar 3.23 Peta Batavia Abad ke-18.....	37
Gambar 3.24 Lukisan Suasana Stadhuisplein Batavia 1779 Karya Johannes Rach	38
Gambar 3.25 Lukisan Suasana Gereja Belanda Baru dari Kali Besar .....	38
Gambar 3.26 Stadhuis Batavia dari masa ke masa: (a) Abad ke-17; (b) Abad ke-18;	
(c) Abad ke-21.....	39
Gambar 3.27 Arsitektur Stadhuis Batavia - Gambar Tiga Dimensi.....	41
Gambar 3.28 Peta Stadhuisplein Abad ke-18 (1772-1780) .....	41
Gambar 3.29 Stadhuis Batavia - Denah Lantai Dasar.....	42
Gambar 3.30 Stadhuis Batavia - Denah Semi-Basement.....	42
Gambar 3.31 Stadhuis Batavia - Denah Lantai Mezzanine .....	42
Gambar 3.32 Stadhuis Batavia - Denah Lantai Satu.....	43
Gambar 3.33 Stadhuis Batavia - Denah Lantai Atap .....	43
Gambar 3.34 Stadhuis Batavia - Denah Ruang Lonceng.....	43

Gambar 3.35 Tampak Depan Stadhuis Batavia ketiga dalam lukisan karya Francois Valentyn, 1724.....	44
Gambar 3.36 Stadhuis Batavia 1779 karya Johannes Rach.....	44
Gambar 3.37 Lukisan Batavia oleh Johannes Rach.....	45
Gambar 3.38 Tampak Depan Stadhuis Batavia ketiga dalam lukisan karya Francois Valentyn, 1724.....	46
Gambar 3.39 Dokumentasi Bangunan Kolonial VOC; (a) Museum Bahari; (b) Museum Fatahillah.....	46
Gambar 3.40 Peta Stadhuisplein Batavia Abad ke-18.....	48
Gambar 3.41 Peta Stadhuisplein Batavia Abad ke-18.....	48
Gambar 3.42 Peta Stadhuisplein Batavia Abad ke-18.....	49
Gambar 3.43 Pola Perkerasan Stadhuisplein Batavia: (a) Abad ke-21; (b) Abad ke-18 .....	49
Gambar 3.44 Lukisan Stadhuisplein Batavia ke-18.....	50
Gambar 3.45 Lukisan Gereja Belanda Baru Abad ke-18 .....	51
Gambar 3.46 Denah dan Potongan Gereja Belanda Baru.....	51
Gambar 3.47 Lukisan Stadhuis Batavia.....	52
Gambar 3.48 Lukisan Koninklijk Paleis op de Dam (Balai Kota Amsterdam), Amsterdam.....	52
Gambar 3.49 Rencana Blok Museum Fatahillah di Jakarta.....	54
Gambar 3.50 Denah Lantai Dasar, Mezzanine dan Lantai 1 Museum Fatahillah ..	54
Gambar 3.51 Tampak Depan Museum Fatahillah.....	55
Gambar 3.52 Potongan Museum Fatahillah .....	55
Gambar 3.53 3D Museum Fatahillah berdasarkan Koran Kompas Juni 2021.....	55
Gambar 3.54 Infografis Museum Fatahillah berdasarkan Koran Kompas Juni 2021 .....	56
Gambar 4.1 Tampilan Isometrik 3D VR Stadhuis Batavia Zaman Kolonial.....	57
Gambar 5.1 <i>Overlay</i> Pergerakan dan Perilaku Responden di dalam Ruang Virtual (VR) Stadhuis Batavia Zaman Kolonial .....	69
Gambar 6.1 Arsitektur Stadhuis Batavia Abad ke-18 dalam Ruang Virtual .....	78
Gambar 6.2 Dinding dan elemen pembatas ruang lainnya tidak membatasi sirkulasi pengguna di dalam ruang arsitektur melalui ruang virtual.....	80



## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Tabel Waktu Penelitian .....	18
Tabel 2 Data Umum Objek Stadhuis Batavia (Museum Sejarah Jakarta) .....	24
Tabel 3 Detail Ornamenasi Arsitektur Stadhuis Batavia di Abad ke-18 dan Abad ke-21 .....	47
Tabel 4 Perbandingan Arsitektur Koninklijk Paleis op de Dam dengan Stadhuis Batavia .....	53
Tabel 5 Tampilan 3D VR Stadhuisplein Batavia Abad ke-18.....	59
Tabel 6 Tampilan 3D VR Eksterior Stadhuis Batavia Abad ke-18 .....	61
Tabel 7 Tampilan 3D VR Interior Stadhuis Batavia Abad ke-18.....	66
Tabel 8 Narasi Alur Pergerakan Responden Pengguna VR Stadhuis Batavia Abad ke-18 .....	72
Tabel 9 Diagram Analisis Alur Pergerakan Responden Pengguna VR Stadhuis Batavia Abad ke-18.....	74
Tabel 10 Diagram Analisis Pergerakan <i>Detail-Oriented</i> di dalam VR Stadhuis Batavia Abad ke-18.....	77





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Foto Dokumentasi Eksisting Stadhuis dan Stadhuisplein Batavia (Museum Sejarah Jakarta dan Taman Fatahillah) 2023 .....	85
Lampiran 2 Dokumentasi Pembuatan Ruang Virtual .....	86
Lampiran 3 Diagram Pemetaan Alur Pergerakan dan Perilaku Pengguna VR Stadhuis Batavia Abad ke-18 .....	88





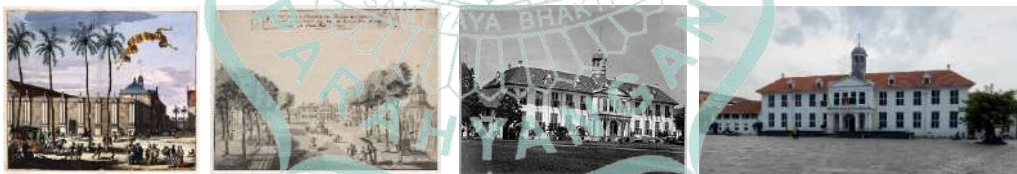
# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Arsitektur Stadhuis Batavia (sekarang dikenal sebagai Museum Sejarah Jakarta) adalah sebuah Cagar Budaya tingkat Nasional yang dikonservasi oleh Pemerintah Republik Indonesia. Stadhuis Batavia merupakan latar penting dalam sejarah Bangsa Indonesia, terutama pada masa kolonial Belanda (1596-1900). Arsitektur Stadhuis Batavia berdiri di Alun-Alun Kota Batavia, Stadhuisplein Batavia dan mewadahi fungsi kantor pemerintahan dan administrasi VOC di Batavia.

Pada tahun 1620-an, Belanda (VOC) membangun Stadhuis pertamanya di dalam Kastil Batavia yang kemudian dipindahkan dan dibangun ulang sebagai Stadhuis kedua, sebuah balai kota yang lebih besar untuk memenuhi kebutuhan kota, di Selatan Alun-Alun Kota Stadhuisplein Batavia di tahun 1627. Stadhuis ini kemudian dihancurkan dan dirancang ulang oleh arsitek Eropa W.J. Van de Velde di tahun 1710, kemudian kembali berfungsi sebagai balai kota Batavia sampai jatuhnya Belanda di Batavia, sebelum mengalami transformasi di Abad ke-19. Bangunan ini kemudian digunakan dan dikonservasi sebagai museum sejarah di Abad ke-20.



Gambar 1.1 Stadhuis Batavia pada berbagai masa: (a) Abad ke-17; (b) Abad ke-18; (c) Abad ke-19 dan ke-20; (d) Abad ke-21

(Sumber: Heuken, *Historical Sites of Jakarta*; Dokumentasi Pribadi)

Perubahan arsitektur Stadhuis dan Stadhuisplein Batavia membuat ruang arsitektur fisik yang dapat dijelajahi untuk mempelajari arsitektur dan sejarahnya sebagian hilang, sehingga perlu ada metode lain untuk menjelajahi dan memahami arsitektur ini.

Ruang Virtual (*Virtual Reality*) adalah sebuah sistem simulasi komputer tiga dimensi yang dipaparkan melalui ruang yang dikenal juga dengan sebutan cyberspace. VR adalah dunia buatan komputer yang mensimulasikan elemen kunci dari “ruang nyata” atau sedikitnya representasi dominan di dalamnya. VR menjanjikan kemungkinan interaksi antar sebuah atau beberapa objek yang terpisah-pisah secara spasial, tetapi dapat datang



bersama, dapat berinteraksi dengan jaringan komputer satu sama lain melalui lingkungan bersama. Kemampuan-kemampuan yang ditunjukkan oleh Teknologi VR ini telah membuka kemungkinan metoda baru yang dapat digunakan untuk menjelelajahi suatu ruang, dalam kasus ini ruang arsitektur, khususnya ruang arsitektur yang secara fisik sudah tidak ada.

Peneliti menemukan gagasan menggunakan Virtual Reality untuk menjelajahi ruang arsitektur Stadhuis Batavia Abad ke-18 menarik, karena arsitektur ini berperan penting di dalam sejarah Bangsa kami, Indonesia, dan pembicaraan mengenai sejarah ibukota Jakarta tidak dapat dipisahkan dari Kota Tua Batavia dan Balai Kota Stadhuis Bataviannya (sekarang dikenal sebagai Museum Sejarah Jakarta) yang terletak di Alun-Alun Kota Stadhuisplein Batavia (sekarang dikenal sebagai Taman Fatahillah).

Dalam penelitian ini, penulis memilih untuk menciptakan kembali ruang Stadhuis Batavia Abad ke-18 di dalam software Blender 3D, dan memahami cara ruang arsitektur Stadhuis Batavia Abad ke-18 dieksplorasi dan dialami melalui ruang virtual.



Gambar 1.2 Ruang Virtual Stadhuis dan Stadhuisplein Batavia

## **1.2. Perumusan Masalah**

Arsitektur Stadhuis Batavia merupakan sebuah latar penting dalam sejarah Jakarta. Akan tetapi, seiring berjalannya waktu dan bergantinya masa, bangunan ini mengalami perubahan fungsi, bentuk dan ornamentasi menjadi sebuah bangunan yang sekarang dikenal sebagai Museum Sejarah Jakarta, sehingga sebagian dari ruang arsitektur yang dapat dialami dan dijelajahi hilang.

Dua ruang arsitektur tidak dapat berada di tempat yang sama pada waktu yang sama, sehingga untuk mengalami dan menjelajahi arsitektur Stadhuis Batavia di masa lalu, diperlukan metode lain, yaitu Ruang Virtual yang berperan sebagai media eksplorasi arsitektur di dalam penelitian ini.

Kemungkinan yang muncul dari kemampuan teknologi Ruang Virtual menyebabkan munculnya perbedaan cara ruang arsitektur Stadhuis Batavia Abad ke-18 melalui ruang yang tidak nyata.

## **1.3. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya, muncul beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

Bagaimana ruang arsitektur Stadhuis Batavia Abad ke-18 dieksplorasi melalui ruang virtual?

## **1.4. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk memahami ruang arsitektur Stadhuis Batavia Abad ke-18 melalui ruang virtual dan memahami perubahannya dengan ruang arsitektur Stadhuis Batavia di Abad ke-21.

## **1.5. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini bermanfaat untuk mempelajari Bangunan Cagar Budaya Stadhuis Batavia Abad ke-18 melalui metode pembelajaran Ruang Virtual.

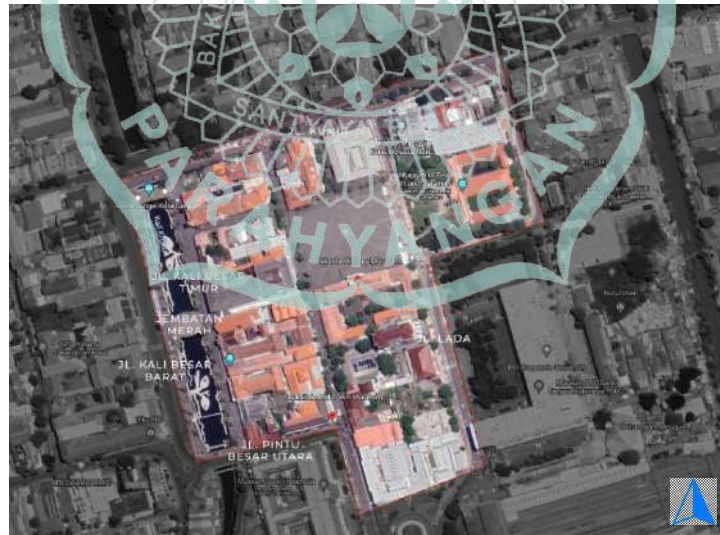
## 1.6. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini meliputi:

1. Ruang Lingkup penelitian ini pencarian data mengenai Stadhuis Batavia Abad ke-18 sebagai ruang penelitian dan Stadhuisplein Batavia Abad ke-18 sebagai konteks lokasi Stadhuis Batavia.



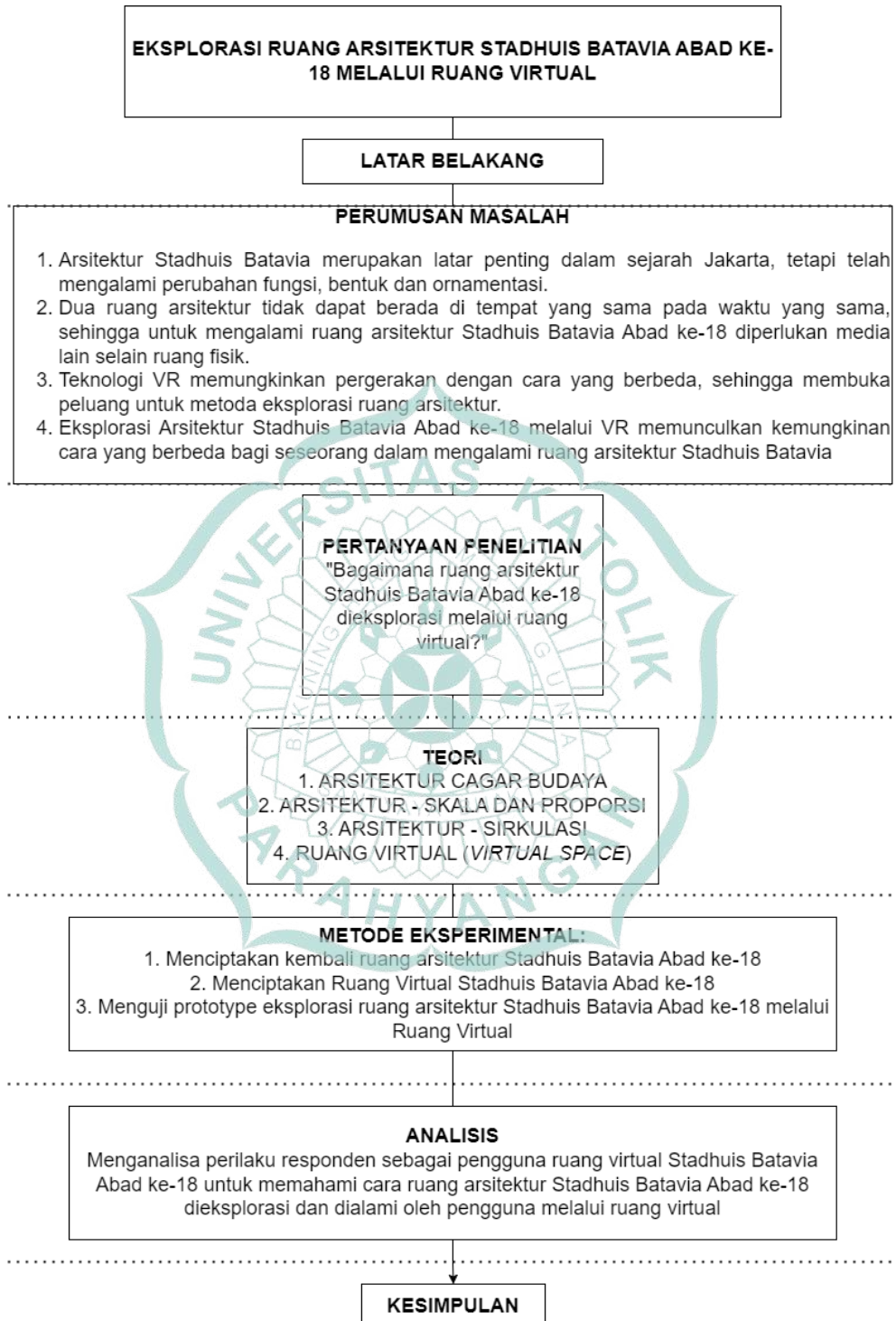
Gambar 1.3 Lukisan Johannes Rach 1779 - Stadhuisplein Batavia  
(Sumber: Heuken, *Historical Sites of Jakarta*)



Gambar 1.4 Tampak Atas Stadhuis Batavia dan sekitarnya (Abad ke-21)  
(Sumber: *Google Earth*)

2. Lingkup pembahasan penelitian ini adalah eksplorasi ruang arsitektur Stadhuis Batavia Abad ke-18.

## 1.7. Kerangka Penelitian



Gambar 1.5 Kerangka Penelitian Ruang Virtual sebagai Media Eksplorasi Arsitektur Stadhuis Batavia Zaman Kolonial