

Pengalaman Meruang di Kampung Kalimas dengan Konsep Inversi Museum

Hanum Soraya dan I Gusti Ngurah Antaryama

Departemen Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

e-mail: antaryama001@gmail.its.ac.id

Abstrak—Kota Surabaya adalah kota metropolitan yang masih memiliki kampung-kampung padat di dalamnya dan kampung menjadi salah satu identitas dari Kota Surabaya. Banyak kampung yang sudah menjadi kampung wisata yang nyaman dikunjungi, namun masih banyak kampung-kampung yang menarik dan berpotensi yang belum menjadi kampung wisata. Salah satu kampung yang memiliki potensi untuk dijadikan kampung wisata ialah Kampung Kalimas di jalan Kalimas Timur yang merupakan perbatasan tiga daerah kota tua dan memiliki bangunan cagar budaya, yakni Menara Syahbandar yang dulunya dipakai untuk mengawasi kapal yang masuk lewat Kalimas. Kampung di Surabaya kebanyakan memiliki sifat yang ramah kepada wisatawan agar wisatawan merasa diterima dan nyaman berada di kampung tersebut, namun hal tersebut kurang nampak di kampung Kalimas ini, hospitalitas menjadi sebuah isu. Permasalahan desain yang dihadapi adalah bagaimana obyek arsitektur dapat dihadirkan di sebuah kampung yang padat dan tidak memunyai lahan kosong. Metode yang digunakan adalah metode untuk membuat Peta Nolli yakni perekaman jalan dan ruang publik dan Responses to Site-Contextualism oleh Kari Jormakka untuk menemukan bentuk kemudian diubah menjadi bentukan yang baru dengan karakteristik yang sama dengan kampung. Konsep inversi dari museum membalikkan posisi kotak kaca yang biasanya digunakan untuk menyelubungi benda pameran sekarang digunakan untuk menyelubungi manusia agar kampung tersebut dapat dinikmati seperti museum raksasa.

Kata Kunci—Bangunan Sisipan, Hospitalitas, Kampung Wisata.

I. PENDAHULUAN

SETIAP kampung memiliki karakteristik dan tujuan masing-masing mengapa kampung tersebut ada. Salah satu ciri khas kampung di Kota Surabaya adalah suasana dan keramah-tamahan yang ditawarkan. Namun hal ini kurang terasa di Kampung Kalimas ini, yang memiliki potensi wisata berupa bangunan peninggalan zaman Belanda yang menarik untuk dinikmati di setiap gangnya. Lokasi yang berdekatan dengan pasar menjadi salah satu nilai lebih dari kampung ini, dimana pasar tersebut dapat dimanfaatkan sebagai sumber pendapatan.

Menurut Peraturan Daerah Kota Surabaya no. 5 tahun 2005 tentang, kawasan ini dikategorikan sebagai kawasan cagar budaya golongan C [1]. Cagar budaya adalah warisan budaya bersifat kebendaan berupa Benda Cagar Budaya, Bangunan Cagar Budaya, Struktur Cagar Budaya, Situs cagar Budaya, dan Kawasan Cagar Budaya di darat dan/atau di air yang perlu dilestarikan keberadaannya karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan/atau

kebudayaan melalui proses penetapan. (UU No.11 tahun 2010, pasal 1 ayat 1) [2]. Maka dari itu dibutuhkan solusi khusus untuk menyelesaikan masalah di daerah tersebut, yaitu dengan membuat kampung menjadi objek wisata dengan membalik konsep benda pameran yang ada di museum yang pada umumnya memamerkan benda di dalam kotak kaca menjadi manusia yang menikmatinya yang berada di dalam kaca karena benda yang dinikmati kali ini skala kampung.



Gambar 1. Kampung Kalimas



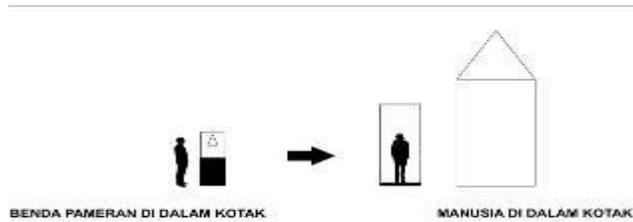
Gambar 2. Kampung Kalimas



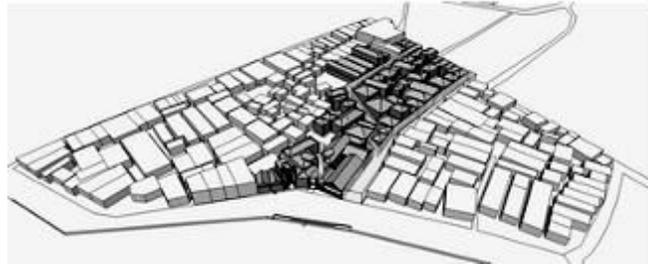
Gambar 3. Wisata Sisipan Kampung Kalimas

II. METODE RANCANG

Kampung Kalimas merupakan kampung padat yang memiliki banyak bangunan peninggalan sejarah dan termasuk dalam kategori cagar budaya, perubahan yang dilakukan pada daerah tersebut harus memerhatikan tentang ketentuan yang berlaku tergantung golongannya, kampung Kalimas ini termasuk dalam golongan C, dimana perubahan yang dapat dilakukan adalah mengubah bangunan dan/atau lingkungan cagar budaya agar dapat dimanfaatkan untuk fungsi yang lebih sesuai tanpa menuntut perubahan drastis.



Gambar 4. Konsep inversi dari benda pameran



Gambar 5. Metode perekaman jalan dan ruang public

Maka dari itu, metode yang digunakan dalam rancangan ini adalah metode yang diambil dari cara memetakan kota Roma pada tahun 1748 seperti pada pembuatan Peta Nolli [3] yakni perekaman jalan dan ruang publik dan metode desain *Responses to Site- Contextualism* oleh Kari Jormakka [4]. Rekaman jalan dan ruang publik diproyeksikan menjadi bentuk tiga dimensi yang kemudian diubah menyesuaikan karakteristik bangunan eksisting, yang kemudian bentuknya disesuaikan lagi dengan fasad bangunan seperti bentuk, letak pintu dan jendela, dan letak ruang privasi. Setelah itu disesuaikan lagi dengan fungsi dan program ruang yang dibutuhkan sehingga terbagi-bagi menjadi beberapa bagian mulai dari satu lantai untuk selasar dan taman hingga tiga lantai untuk menara pandang.

Kampung menjadi objek yang dinikmati seperti benda pameran yang ada di museum, jika kampung yang diberi selubung kaca akan menjadi objek yang sangat besar, maka konsep inversi museum diterapkan, bukan kampung yang diberi selubung melainkan manusianya. Maka dari itu material yang digunakan harus transparan seperti kaca agar dapat melihat kampungnya. Untuk mendukung dinding kaca, sistem struktur yang digunakan adalah rangka baja ringan.

III. HASIL DAN EKSPLORASI

Objek rancang yang di dapat adalah sebuah bangunan sisipan dengan konsep berkebalikan dengan benda pameran yang ada di museum. Benda yang dipamerkan di museum kebanyakan diletakkan dalam kotak kaca sehingga pengunjung dapat melihat benda tersebut. Dalam konteks

dalam kotak kaca, maka dari itu konsep inversi museum, dimana penyajian benda pameran dibalik menjadi manusianya yang berada di dalam kotak kaca yang menghasilkan



Gambar 6. Transformasi bentuk.

pengalaman ruang yang berbeda. Eksplorasi lain yang diterapkan adalah sebagai berikut:

A. Fungsi

Fungsi yang dihadirkan dalam objek adalah fungsi yang mendukung kegiatan kampung tersebut seperti, pengolahan ikan, ruang serbaguna dan ruang berjualan pada bagian A, selasar dan taman pada bagian B, menara pandang pada bagian C, hingga restoran pada bagian D (Gambar 7). Konsep inversi museum yang paling terasa adalah pada bagian B dan C karena tujuannya untuk melihat pemandangan kampung dari dalam kotak kaca.

B. Bentuk

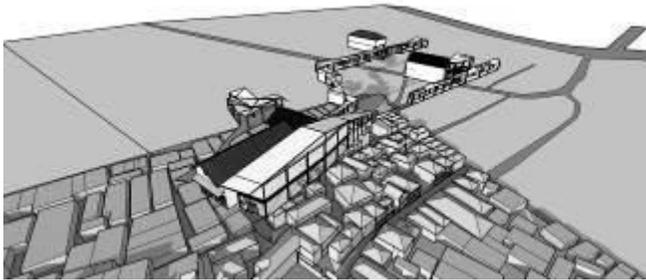
Bentuk yang dihasilkan adalah sebuah hasil dari metode seperti Peta Nolli yakni perekaman jalan dan ruang publik yang ada, di dalam kampung ini ruang publik yang dimaksud adalah ruang terbuka dan bangunan yang sudah tidak terpakai atau terbengkalai, kemudian dijadikan ruang tiga dimensi. Pada dinding bagian A bentuk yang dihadirkan hampir sama dengan bentuk pada bagian B dan C yang membedakan hanya ketinggiannya, bagian A 2 lantai, bagian B 1 lantai, dan bagian C 3 lantai. Pada bagian B, C, dan D bentuk dindingnya kemudian dipahat lagi dengan fasad bangunan eksisting seperti bentuk, letak pintu dan jendela untuk bukaan dan akses keluar masuk dan letak ruang privasi agar tetap tidak mengganggu privasi warga. Bentuk yang didapat adalah bentuk yang mendukung konsep inversi museum yang membalik posisi kotak kaca yang biasanya untuk benda pameran sekarang digunakan untuk manusia karena dapat melihat kampung dari dalam (Gambar 8 dan 9). Bentuk atap pada bagian A dan C berbentuk atap pelana yang dibalik arahnya, pada bagian B dan D atap dibentuk dengan konsep dekonstruksi. Bentuk-bentuk diatas dibuat agar terlihat berbeda dengan lingkungannya.



Gambar 7. Pembagian area.



Gambar 9. Bentuk kaca bangunan dan interior selasar.



Gambar 8. Bentuk dan perspektif.



Gambar 10. Gambar perspektif.

C. Sistem Struktur

Sistem struktur utama yang digunakan adalah sistem struktur rangka baja yang digunakan hampir pada seluruh objek rancang yang memungkinkan berdirinya dinding yang terbuat dari kaca, terutama pada selasar agar manusia yang ada di dalam objek rancang dapat melihat ke bangunan kampung, benda yang dipamerkan adalah kampung itu sendiri, yang kurang memungkinkan untuk dimasukkan ke kampung dari dalam objek rancang. Konsep ini merupakan konsep inversi dari museum, dimana kaca menyelubungi manusianya, bukan kampungnya. Untuk bangunan di bagian A yang berlantai 2 digunakan sistem yang sama namun, di bagian lantai 2 diberi sedikit sorotan agar cahaya matahari yang masuk tidak berlebihan. Sedangkan untuk bagian C atau menara dibuat tiga lantai agar dapat melihat kampung dari ketinggian, dinding juga terbuat dari kaca agar terasa seperti di dalam kotak kaca di museum.

Struktur rangka baja dan dinding kaca adalah material yang mudah dan cepat dipasang sehingga tidak banyak menyebabkan gangguan pada kampung. Sedangkan untuk sistem struktur bangunan eksisting yang direvitalisasi menggunakan system struktur yang sudah ada.

IV. KESIMPULAN

Kampung Sisipan Kalimas merupakan objek arsitektural yang merespon isu tentang hospitalitas serta keberadaan

kampung wisata di Surabaya. Dengan pendekatan interaksi sosial dan konsep inversi museum yang menukar posisi kotak kaca selubung benda pameran menjadi selubung untuk manusia memungkinkan pengunjung atau wisatawan menikmati bangunan lama yang ada di kampung tersebut seperti di dalam kotak kaca. Hasil dari perancangan ini adalah sebuah bangunan yang terdiri dari beberapa massa dan empat bagian yang terlihat seperti satu kesatuan, di beberapa bagiannya merupakan selasar untuk menikmati pemandangan kampung. Dengan begitu menelusuri jalanan kampung ini menjadi pengalaman baru dan berbeda dari kampung lainnya, dapat menunjang kampung dalam kegiatan ekonomi dan dapat meramaikan kampung tersebut karena fungsi penunjangnya, sekaligus untuk mendukung Kota Surabaya yang menginginkan kampung sebagai salah satu ciri khas kotanya. Untuk pengembangan selanjutnya, diperlukan pengaplikasian berupa percobaan langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Pemerintah Kota Surabaya, "Bangunan Dan/Atau Lingkungan Cagar Budaya," Surabaya, 2005.
- [2] Peraturan Pemerintah Republik Indonesia, "Undang-undang No. 11 tentang Cagar Budaya," Jakarta, 2010.
- [3] Wikipedia, "Giambatista Nolli," 2017. .
- [4] K. Jormakka, *Basics Design Methods*. Boston: Birkhäuser, 2003.