

Taman Edukatif Kreatif Jayengrono, Sebuah Ruang bagi Manusia untuk Bertemu

Tuesdayani Sadu dan Andy Mappa Jaya

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

e-mail: romojoyo@gmail.com

Abstrak—Kemajuan teknologi, khususnya pada teknologi *gadget* membawa dampak bagi kehidupan manusia. Teknologi diciptakan dengan tujuan untuk memudahkan kehidupan manusia. Disamping dampak positif yang memudahkan manusia, terdapat pula dampak negatif bagi penggunaannya. Salah satu dampak negatifnya adalah ketergantungan yang dapat menyebabkan seseorang menjadi individualis dan antisosial. Hal tersebut tidak sesuai dengan kodrat manusia sebagai makhluk sosial. Oleh karena itu manusia membutuhkan sebuah ruang untuk bertemu, yaitu sebuah ruang publik. Bertujuan untuk meningkatkan nilai sosial pada manusia, ruang publik ini juga bertujuan untuk memberikan sarana edukasi serta rekreasi. Perancangan menggunakan pendekatan *spirit of place*, yang diintegrasikan dengan lokasi tapak yang merupakan lokasi bersejarah. Objek rancang merupakan sebuah taman untuk mewadahi kegiatan manusia dalam beraktivitas. Dalam perancangannya, teknologi digunakan sebagai media pendukung fungsi taman. Teknologi dihadirkan berupa sebuah galeri interaktif serta area game yang dapat memberikan edukasi serta rekreasi bagi masyarakat.

Kata Kunci—Makhluk Sosial, Manusia, Ruang Publik, Teknologi.

I. PENDAHULUAN

TEKNOLOGI *gadget* menjadi gaya hidup manusia karena perannya yang sangat penting dalam kehidupan. Perannya yang membantu manusia dalam kehidupan sehari-hari menjadikan kehadirannya tak bisa diabaikan. Manusia setiap harinya berkomunikasi dan mengakses informasi dengan fasilitas *gadget*.

Manusia sebagai makhluk sosial tidak dapat hidup sendiri. Manusia membutuhkan pertemuan dan interaksi dengan sesama makhluk sosial yang lainnya.

Kehadiran teknologi memberikan dampak bagi kehidupan manusia. Kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi membuat manusia dapat berkomunikasi dan berjumpa tanpa harus bertemu langsung. Akses informasi dunia juga mudah diakses dimana saja. Banyak juga aplikasi menarik pada *gadget* yang dapat diakses dengan mudah. Selain dampak positif, teknologi *gadget* juga membawa dampak negatif bagi penggunaannya.

Banyaknya fitur menarik pada aplikasi *gadget* membuat manusia kecanduan untuk mengakses teknologi ini. Jika kecanduan terus berlanjut akan membuat manusia menciptakan ruang sendiri dengan teknologi. Saat manusia memiliki ruang sendiri dengan teknologi, ia akan memiliki batas dengan lingkungan sekitarnya. Kecanduan membuat manusia menjadi individualis bahkan antisosial. Hal tersebut

dapat membuktikan bahwa teknologi mempengaruhi perilaku manusia.



Gambar 1. Gadget.
(Sumber: Internet)



Gambar 2. Dampak negatif dari Teknologi gadget.
(Sumber: Internet)



Gambar 3. Dampak negatif dari Teknologi gadget.
(Sumber: Internet)



Gambar 4. Manusia Sebagai Makhluk Sosial.
(Sumber: Internet)



Gambar 5. Kegiatan Bersama.
(Sumber: Internet)



Gambar 9. Gedung Cerutu dan Jembatan Merah Plaza.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



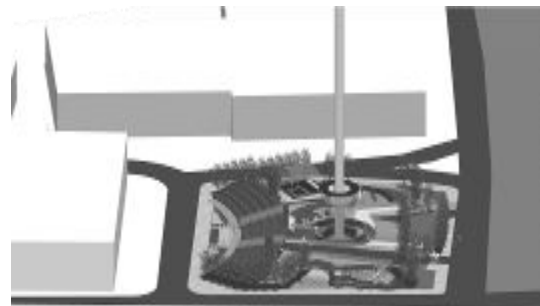
Gambar 6. Taman Jayengrono, Surabaya.
(Sumber: Internet)



Gambar 10. Bank Mandiri.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 7. Lokasi Tapak: Taman Jayengrono.
(Sumber: Internet)



Gambar 11. Tapak yang berorientasi pada Gedung Internatio.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 8. Gedung Internatio.
(sumber: Internet)



Gambar 12. Galeri Surabaya sebagai zona edukatif.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

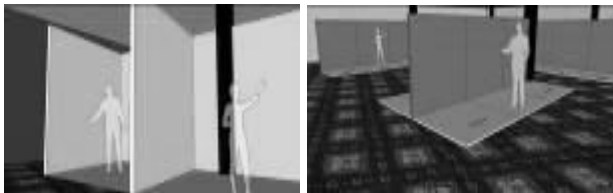
Perilaku manusia yang individualis bertentangan dengan kodrat manusia sebagai makhluk sosial. Manusia sebagai makhluk sosial harus berinteraksi dengan sekitarnya, sedangkan individualisme maupun antisosial adalah keadaan dimana manusia lebih menyendiri dan kurang interaksi dengan sekitarnya.

Dari isu dan permasalahan, penyelesaian yang diusulkan adalah berupa ruang publik untuk mewadahi kegiatan manusia. Objek desain merupakan wadah kegiatan ‘berteknologi’ bersama untuk mengalihkan penggunaan gadget secara individu. Kegiatan ‘berteknologi’ bersama yaitu adalah melihat movie, bermain game dan belajar bersama. Mengapa kegiatan ‘berteknologi’? Karena dengan menggunakan teknologi untuk hal yang bermanfaat dan

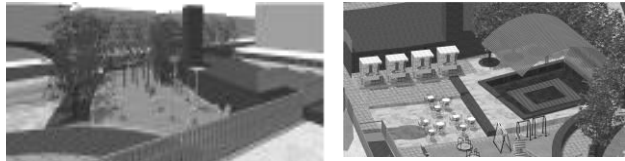
bersama-sama dapat mengalihkan manusia dari penggunaan gadget secara individu.

Objek desain dibagi menjadi kategori edukatif dan rekreatif. Kegiatan yang termasuk dalam kategori edukatif adalah melihat movie dalam sajian video mapping, menaiki gyro tower untuk melihat surabaya, serta galeri Surabaya yang akan memberikan informasi tentang surabaya dulu dan kini. Sedangkan kegiatan dalam kategori rekreatif adalah kegiatan dalam taman serta dalam area game.

Objek desain merupakan sebuah ruang publik berupa taman yang bertujuan meningkatkan nilai sosial masyarakat dengan mewadahi kegiatan bersama. Objek berupa redesain taman Jayengrono yang terletak di kawasan jembatan merah, Krembangan, Surabaya.



Gambar 13. Area Game sebagai zona rekreatif.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 14. Area Olahraga dan Bersantai pada Taman.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 15. Area Playground pada Taman.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 16. Tribun untuk Pertunjukan Video Mapping.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

II. METODE PERANCANGAN

Metode yang digunakan dalam merancang adalah metode *Response To Site – Contextualism* oleh Kari Jormakka. Metode ini merupakan metode merancang dengan mengaitkan dan menyelaraskan bangunan baru dengan lingkungan sekitar.

Lahan yang dipilih merupakan lahan yang memiliki peruntukan sebagai ruang terbuka yaitu taman. Sehingga dalam perancangan menurut peraturan taman tidak terdapat bangunan diatas lahan. Untuk memenuhi kebutuhan ruang objek rancang maka fungsi bangunan diletakkan di bawah tanah, dan lahan tetap berfungsi sebagai taman.

Lahan yang juga terletak di lokasi bersejarah memberikan nilai lebih terhadap makna tempat tersebut. Untuk memaksimalkan dan menyelaraskan dengan lingkungan sekitar unsur sejarah dihadirkan dalam fungsi bangunan. Unsur sejarah digunakan dalam mengedukasi masyarakat yang juga berkaitan dengan isu dan kodrat manusia sebagai makhluk sosial.

III. HASIL EKSPLORASI

A. Lokasi

Kriteria pemilihan lokasi adalah:

- Lokasi lahan berada di dekat pusat kota atau wilayah dengan kepadatan aktivitas tinggi.
- Lokasi lahan merupakan titik pertemuan antara beberapa fungsi bangunan.

Lokasi yang dipilih adalah jalan Taman Jayengrono, Kel. Krembangan Selatan, Kec. Krembangan, Kota Surabaya. Terletak di dekat jembatan merah yang merupakan saksi perjuangan warga di Surabaya menegakkan proklamasi kemerdekaan. Lokasi lahan berada di tengah titik pertemuan antara beberapa fungsi bangunan. Lahan memiliki luasan 5.300 m².

Lokasi lahan dikelilingi oleh bangunan-bangunan yang diperuntukkan bagi perdagangan dan jasa dan juga pemukiman penduduk. Hal ini mendukung isu yang perancangan yang mengharuskan rancangan yang dekat dengan lokasi yang memiliki tingkat aktivitas yang tinggi seperti perumahan serta perkantoran.

Bangunan pada sekitar lahan:

- Pada sisi sebelah utara terdapat Jalan Garuda dan Jembatan Merah Plaza.
- Pada sisi sebelah timur terdapat sungai kalimas.
- Pada sisi sebelah selatan terdapat jalan rajawali dan bank Mandiri.
- Pada sisi sebelah barat terdapat jalan garuda dan gedung Internatio.
- Di sekitar lahan juga terdapat Jembatan Merah, Gedung Cerutu, Gedung Garuda.

Analisa: fungsi bangunan sekitar lahan merupakan bangunan yang padat dengan kedatangan masyarakat. Ruang publik pada lahan akan menjadi oase pertemuan di tengah hiruk pikuk aktivitas manusia.

B. Konsep

1) Konsep Bentuk Bangunan Dan Tapak

Konsep: Simbiosis Present and History

Objek rancang terletak di lahan yang merupakan sebuah taman, oleh karena itu fungsi bangunan diletakkan dibawah tanah.

Tapak yang terletak di kawasan sejarah memberikan nilai lebih dalam pemaknaan sebuah tempat. Kawasan bersejarah memiliki jiwa dari peristiwa penting yang terjadi. Menghubungkan sejarah dan masa depan dalam sebuah fungsi aktivitas yaitu pada pertunjukan video mapping oleh karena itu bentuk tribun mengarah terhadap gedung Internatio yang merupakan orientasi dari tapak ini.

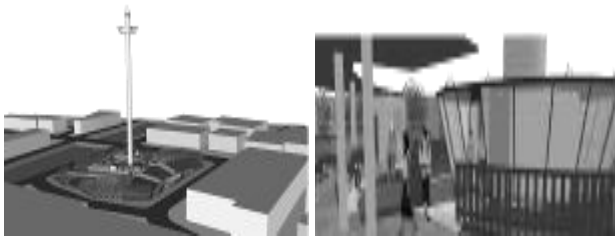
2) Konsep Ruang

a) Zoning Fungsi

Konsep: rekreatif dan edukatif

Fungsi pada tapak terbagi menjadi zona rekreatif dan edukatif, serta gabungan keduanya.

- Zona edukatif
Fungsi galeri Surabaya bertujuan mengedukasi masyarakat tentang peristiwa penting dan sejarah yang dihadirkan dengan media teknologi.
- Zona Rekreatif:
Kegiatan ‘berteknologi’ bersama diwujudkan dalam bentuk galeri interaktif dan area game, dengan teknologi sebagai medianya. Memindahkan fungsi gadget secara individual menjadi komunal.



Gambar 17. Area Menara sebagai zona Edukatif Rekreatif. (Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 20. Video Mapping. (Sumber: Internet)



Gambar 18. Siteplan Objek Rancang. (Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 21. Teknologi yang digunakan dalam Area Game. (Sumber: Internet)



Gambar 19. Denah Area Game dan Galeri. (Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 22. Teknologi yang digunakan dalam Area Game. (Sumber: Internet)

Zona rekreatif dihadirkan dalam bentuk area game yang dapat dimainkan bersama-sama.

Selain area game, zona rekreatif dihadirkan dalam fungsi taman yang mewadahi kegiatan masyarakat, untuk olahraga maupun bermain.

- Zona Edukatif Rekreatif:
Gabungan dari kedua zona dihadirkan dalam menara panorama dimana masyarakat dapat menikmati panorama Surabaya hingga ketinggian 80 meter. Selain rekreatif, juga mengedukasi masyarakat dengan memberikan gambaran luasan kota Surabaya dengan melihat seluruh kota maupun peninggalan peristiwa sejarah sekitar tapak.

b) *Sirkulasi*

- Sirkulasi Tapak
Konsep: Fleksibilitas
Konsep kebebasan membuat pengunjung dapat dengan bebas menapaki lansekap, masuk melalui sisi mana saja. Area lansekap atau tapak seluruhnya merupakan area publik tanpa ada hirarki tertentu. Sehingga semua pengunjung dapat datang dan bereksplorasi.
- Sirkulasi Bangunan

Konsep: Continuity

Konsep ini bertujuan supaya masyarakat dapat merasakan seperti melakukan perjalanan waktu dari masa lampau yang berupa galeri interaktif hingga masa sekarang berupa area game teknologi.

3) *Konsep Makna*

- Konsep Spirit of Place

Merancang bangunan yang menguatkan *spirit of place*, dan menimbulkan *sense of place*. Dengan karakter bangunan yang kuat akan menimbulkan *memory of place*.

Manusia sebagai makhluk sosial harus bertemu dan berinteraksi. Hal tersebut diwujudkan dalam aktivitas bersama yang dilakukan manusia, dengan memanfaatkan teknologi sebagai sarannya. Manusia dapat bermain bersama, melihat, mendengar sesuatu yang menjadi penyatu aktivitas mereka.

Dalam beraktivitas manusia menempati sebuah ruang. Ruang dengan konsep bebas membuat manusia lebih bebas berkeplorasi, dengan tujuan manusia sebagai makhluk sosial harus bertemu dan berinteraksi. Dari konsep tersebut, manusia akan mengingat sebuah tempat dengan kebebasan, tidak ada batasan, dan dapat berinteraksi

dengan siapa saja, bertemu orang baru, dan mencoba hal baru bersama. Timbulnya interaksi akan memberikan dirinya sebuah kenangan di suatu tempat (*memory of place*).

Penghadiran makna *Spirit of Place* pada objek rancang adalah melalui konsep bentuk dan ruang yang telah dipaparkan.

Taman Jayengrono merupakan saksi sejarah Surabaya yang memiliki arti dan peranan penting. Untuk dapat memaknai suatu peristiwa haruslah mengetahui dan memahami peristiwa tersebut. Fungsi serta aktivitas pada objek rancang bertujuan untuk memberikan edukasi terhadap masyarakat akan pentingnya hubungan sosial. Seperti pada masa bersejarah 10 November dimana masyarakat Surabaya bersama-sama, bersatu mempertahankan kemerdekaan. Bersama-sama dan bergotong-royong merupakan sifat dasar manusia sebagai makhluk sosial, yaitu tidak dapat berdiri sendiri. Penghadiran makna sejarah juga bertujuan untuk mengingatkan kembali peranan hubungan manusia sebagai makhluk sosial.

Makna dihadirkan dalam fungsi zona edukatif; interaktif galeri serta pemuatan video mapping.

- Konsep Makna Teknologi

Teknologi diciptakan untuk membantu manusia. Pemanfaatan teknologi dalam kegiatan positif dapat memberikan dampak yang baik.

Dalam objek rancang teknologi digunakan sebagai media untuk menghadirkan makna, dan juga sebagai media untuk mencapai tujuan rancang. Teknologi yang digunakan adalah video mapping, dinding interaktif, dan *Virtual Reality*.

IV. KESIMPULAN

Teknologi diciptakan untuk membantu manusia. Teknologi, khususnya teknologi *gadget*, banyak membawa dampak positif namun juga tidak jauh dari dampak negatifnya. Salah satu dampak negatif dari teknologi adalah menyebabkan

ketergantungan. Ketergantungan yang berkelanjutan akan mengakibatkan manusia menjadi individualis dan antisosial. Padahal manusia merupakan makhluk sosial yang tidak mampu hidup sendiri. Sehingga pada objek rancang teknologi digunakan sebagai media untuk mengalihkan dari pemakaian *gadget* secara individu.

Objek rancang berupa ruang publik yang memiliki tujuan untuk memberikan edukasi dan rekreasi yang bermanfaat dan dapat meningkatkan nilai sosial manusia. Dengan pemakaian yang tepat dan benar, teknologi sangat membantu dan bermanfaat bagi kehidupan manusia.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Jormmaka., Kari.2007. *Basic Design Method*. ____: Birkhäuser Architecture
- [2] Schulz, Christian Roberg. 1976. *Genius Loci: Towards a Phenomenology of architecture*
- [3] Duerk, D. (1993). *Architectural Programming: Information Management for Design*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- [4] Purwono, Nanang. 2006. *Mana Soeraibaia Koe: Mengais Butiran Masa Lalu*. Surabaya: Pustaka Eureka.
- [5] Neufert, Ernst. 1996. *Data Arsitek Jilid 1*. Jakarta: Erlangga, indonesia. E-book.
- [6] Neufert, Ernst. 2001. *Data Arsitek Jilid 2*. Jakarta: Erlangga, indonesia. E-book.
- [7] Admin. 2015. *Video Mapping*. [ONLINE] Tersedia <http://www.wecip.com/en/video-mapping/> Diakses Tanggal: 11 November 2016.
- [8] Admin. 2015. *Teknologi*. [ONLINE] Tersedia: <http://www.laservision.com.au/technology/> Diakses tanggal: 10 November 2016.
- [9] Admin. 2015. *Singapore Night Light Festival*. [ONLINE] Tersedia: <http://www.wecip.com/en/singapore-night-light-festival/> Diakses tanggal: 12 November 2016.
- [10] Admin. 2014. *Laser vision Creates The Magical Masks of Venezia*. [ONLINE] Tersedia <https://www.laservision.com.au/news/laservision-creates-the-magical-masks-of-venezia/> Diakses tanggal: 12 Nopember 2016.
- [11] Admin. 2016. *Future World*. [ONLINE] Tersedia: <http://www.marinabaysands.com/museum/future-world.html> Diakses Tanggal 10 Desember 2016.
- [12] Eligius, Egi . 2015. *Taman Jayengrono*. [ONLINE] Tersedia <http://www.discoversurabaya.com/index.php/2015/10/10/taman-jayengrono-taman-tertua-taman-perjuangan/> Diakses Tanggal: 12 Februari 2017.