

# Pengembangan Budaya Surabaya Melalui Pendekatan *Sense* Manusia

Henriansah Wahyu Utomo dan Rabbani Kharismawan  
Departemen Arsitektur, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)  
*e-mail*: rabbani@arch.its.ac.id

**Abstrak**— Kemajuan teknologi yang semakin berkembang di jaman globalisasi saat ini dapat mengakibatkan dampak positif dan juga negatif bagi kebudayaan di sebuah daerah. Pada saat ini muncul berbagai macam kebudayaan baru yang dihasilkan oleh jaman globalisasi. Dengan seiring jalannya waktu, budaya lama tetap ada dan beralih pada budaya baru, sehingga kurangnya minat dan keinginan untuk melestarikan budaya lama dan beralih pada budaya baru. Kebudayaan lama yang kental sering dilakukan pada masa lalu kini seakan menghilang dan berkurangnya minat pada budaya tersebut. Seharusnya kebudayaan lama tetap dilestarikan dan kebudayaan baru dapat tetap dilakukan. Terdapat banyak kebudayaan baru yang muncul, sebagai contohnya olahraga. Sehingga olahraga sangat populer dikalangan remaja dan tidak tertarik dengan kebudayaan lama. Dibutuhkan sebuah respon arsitektur yang dapat memwadahi kebudayaan lama dan kebudayaan baru di satu area, sehingga budaya lama dan masa kini tetap dilakukan dan dikembangkan. Metode *trans-programming* diterapkan untuk meningkatkan kualitas dan minat budaya lama. Dengan menggunakan pendekatan *architecture and the sense*, pengunjung dapat merekam kejadian, suasana dan aktivitas yang terjadi pada objek rancang. Sehingga pengunjung juga secara sadar atau tidak sadar dapat belajar budaya secara langsung.

**Kata Kunci**—Teknologi, budaya Surabaya, *sense*, *trans-programming*, pusat kebudayaan.

## I. PENDAHULUAN

### A. Isu dan Konteks Desain

Penurunan tingkat kualitas budaya dapat mempengaruhi pengetahuan akan budaya yang ada di suatu daerah, hal ini menyebabkan suatu daerah dengan banyak anak muda yang tidak mengenal budayanya akan menurunkan kualitas budaya di suatu daerah tersebut. Sehingga budaya lokal kurang diminati oleh masyarakat, hal tersebut dapat berdampak pada pengembangan kebudayaan pada suatu daerah.

Pada dasarnya di masa teknologi yang sangat canggih remaja sekarang memilih kegiatan yang mudah untuk dilakukan dan instan, sehingga kegiatan tersebut mempunyai faktor positif dan negatif ketika dilakukan. Dengan kecanggihannya teknologi pengguna dapat dimudahkan dan menimbulkan dampak positif, sebagai contohnya remaja dapat mempelajari kebudayaan dan sejarah dimana saja. Tetapi teknologi juga bisa menimbulkan dampak negatif ketika pengguna tidak menggunakannya dengan baik. Pengguna akan lalai dan menjadi malas karena kemudahan yang didapatkan. Seiring berkembangnya teknologi sekarang terdapat media yang dapat memudahkan pengguna untuk belajar di mana saja yang berupa program aplikasi atau situs internet. (Gambar 3)

Remaja tentu lebih tertarik memilih media tersebut untuk belajar kebudayaan, tetapi media aplikasi dan situs internet tidak memiliki ruang yang nyata, sehingga tidak dapat merasakan suasana ruang langsung. Merasakan ruang

secara langsung akan mendapatkan suatu pengalaman atau peristiwa, karena *sense* manusia akan digunakan secara langsung. Pengunjung yang jalan-jalan akan lebih mudah untuk belajar, jika menggunakan media aplikasi atau situs internet tentu dapat mempelajari suatu kejadian. Tetapi suatu kejadian tersebut tidak dapat langsung terekam oleh memori pengunjung karena tidak melihat secara langsung suatu kejadian.

### B. Pendekatan Desain

Pendekatan yang dipilih dalam permasalahan perancangan adalah pendekatan *architecture and the sense*. Pendekatan ini untuk mengkaji tentang penggunaan indra manusia untuk mengenali arsitektur. Peran tubuh sebagai tempat dari persepsi, pikiran, dan kesadaran. Pentingnya peran indera dalam menerjemahkan, menyimpan, dan memproses respon dari pemikiran.

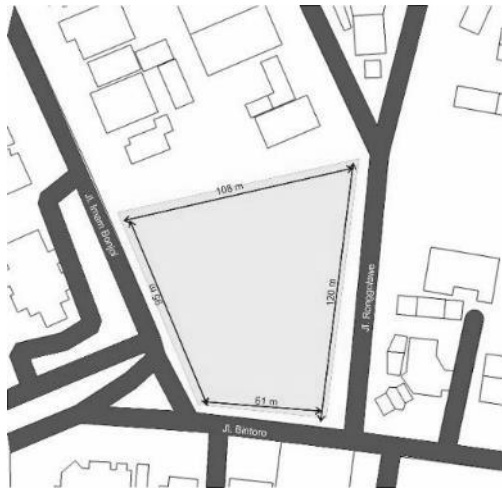
Semua indera, termasuk penglihatan adalah pecahan dari indera peraba, dimana indera tersebut spesialisasi jaringan kulit. Semua pengalaman indera dapat dirasakan dari menyentuh sesuatu (Juhani Pallasmaa, 1996)[1].

Sudut pandang penemuan representasi menjadikan mata sebagai titik pusat dunia, representasi itu sendiri dapat berubah sebagai simbolis yang tidak hanya menggambarkan tetapi juga mengkondisikan persepsi seseorang. Penglihatan dan pendengaran menjadi indera sosial yang istimewa, seseorang dapat belajar melalui kedua indera tersebut secara langsung.

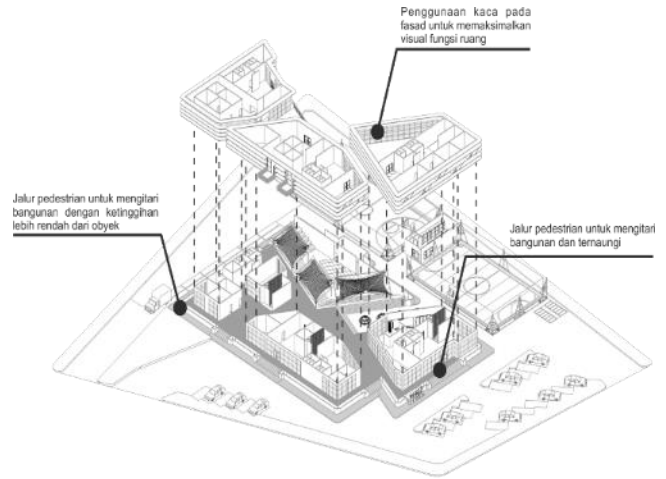
Obyek rancangan nantinya perwujudan makna yang ingin disampaikan melalui *sense* pada setiap individu pengunjung yang datang dan dapat belajar melalui indera mereka. Pendekatan arsitektur dan indera dalam desain arsitektur nantinya adalah bagaimana caranya untuk mengeksplorasi kreativitas melalui visual yang di dapat oleh pengunjung yang datang. (Gambar 16, 17)



Gambar 1. Wilayah Perancangan.



Gambar 2. Detail Tapak.



Gambar 4. Spatial Form.



Gambar 3. Tipe Pembelajaran.

## II. METODA PERANCANGAN

### A. Metoda Trans-Programming

Metoda *trans-programming* merupakan salah satu metode dari Bernard Tschumi yang tertulis dalam bukunya yang berjudul “*Architecture and Disjunction*” tahun 1994. Metode *trans-programming* yaitu mengkombinasikan dua program yang sifat dan konfigurasi spasialnya berbeda tanpa melihat kecocokannya atau dua fungsi ruang yang berbeda tanpa melihat kecocokannya tetapi dapat melebur pada suatu ruang. Misalnya perpustakaan dikombinasikan dengan arena balap, penampilan band dan tempat berjualan (Novielle, 2007).

### B. Metoda Layering

Metode *layering* digunakan untuk mengolah komposisi layer-layer pada perancangan, terdapat beberapa layer yaitu *basic form*, *spatial for*, *metaphorical form*, dan *programmatic form*. Untuk membantu perancangan yang kompleks dan membantu untuk memenuhi persyaratan teknis pada ruang.

#### 1) Basic Form

Bentuk awal yang tercipta karena mengikuti pola pada lahan.

#### 2) Program Form

Konfigurasi dan fungsi ruang pada obyek rancang, pada *program form* dapat membentuk sirkulasi pada ruang dan sirkulasi pengguna obyek rancang.

#### 3) Metaphorical Form

Bentuk yang ringkas dan informatif yang diwujudkan pada rancangan.

#### 4) Spatial Form

Menghadirkan variasi pengalaman lansekap ruang pada rancangan[2].

## III. HASIL EKSPLORASI

### A. Konsep Spatial Form

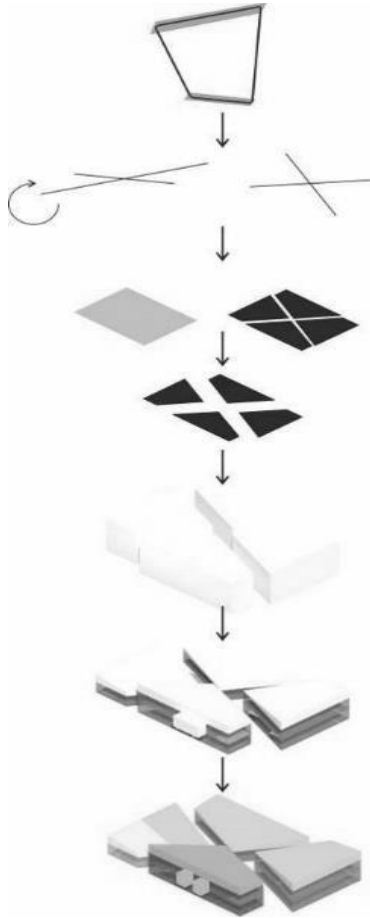
Terdapat tiga pembelajaran yang efektif yaitu menggunakan *sense* manusia sebagai alat pembelajaran tersebut. Pertama *sense* perasa, kedua *sense* aural, ketiga *sense* visual. Pengalaman ruang akan tercipta ketika datang pada obyek secara langsung. Obyek arsitektur kali ini mempunyai 2 fungsi yaitu fungsi sekunder sebagai tempat jalan-jalan dan bersenang-senang, fungsi primer sebagai tempat belajar.

Terdapat 2 jalur pengunjung yang berbeda mengitari seluruh bangunan yaitu jalur yang ternaungi dan jalur yang memiliki ketinggian level lantai yang berbeda. Penggunaan dinding kaca pada beberapa ruang. Hal ini mempunyai tujuan untuk pengunjung dapat berkeliling ke seluruh bangunan melihat kejadian dan suasana ruang. (Gambar 4)

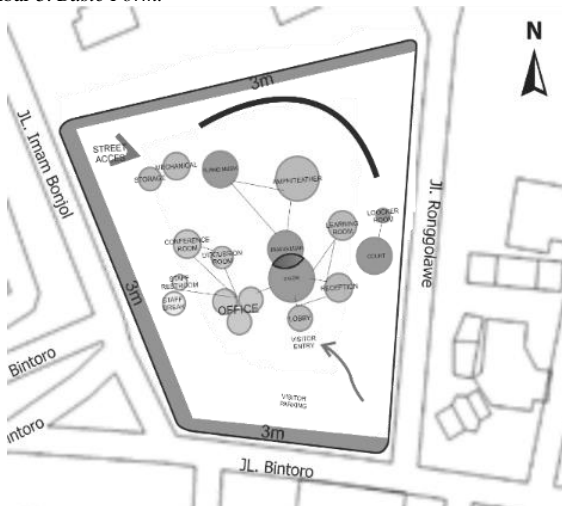
### B. Konsep Basic Form

Konsep Basic Form pada hasil eksplorasi antara lain: (1)Lahan memiliki 2 garis tegak lurus yang memiliki kemiringan horisontal, garis tersebut digabungkan dan diputar sehingga membelah suatu persegi; (2)Persegi yang telah terbelah dipisah dan dijadikan sebagai bidang kubus; (3)Memiringkan bagian atas kubus dan menempatkan kemiringan tersebut pada sudut yang sama; (4)Kubus dipisah berdasarkan zonasi yang akan dimunculkan pada obyek

arsitektur. Warna orange sebagai fasilitas publik, warna merah sebagai pengelola obyek arsitektur, dan warna kuning sebagai maintenance obyek arsitektur; (5) Penggunaan cut & fill pada massa digunakan untuk memunculkan ruang luar dan sirkulasi pengunjung pada bangunan. (Gambar 5)



Gambar 5. Basic Form.



Gambar 6. Metaphorical Form.

C. Konsep Metaphorical Form

Penggunaan *sunscreen* pada massa bangunan guna memantulkan sinar matahari yang akan masuk pada ruang dan sebagai bentuk informatif untuk mudah diingat oleh pengunjung. (Gambar 6)

D. Konsep Program Form

Penempatan ruang luar yang di trans-programming dengan ruang galeri pada tengah lahan, sirkulasi pengunjung dapat bergerak dengan ke semua ruang ketika berada di ruang yang

di trans-programming tersebut. Ruang untuk menuju ke setiap ruang. Sirkulasi ruang yang digunakan pada konfigurasi ruang diatas menggunakan sirkulasi radial. Pada konfigurasi ruang 2 dipilih sebagai konsep pada sirkulasi dan penempatan ruang pada obyek arsitektur. (Gambar 7)

E. Sistem Struktur

Sistem struktur pada bangunan menggunakan *rigid frame* yang terdiri dari kolom dan balok yang bekerja saling mengikat satu dengan yang lainnya, hal ini bertujuan agar beban yang diterima kolom tidak terlalu banyak. Karena bangunan hanya mempunyai 2 lantai. (Gambar 8)

F. Material

Penggunaan material yang di ekspos pada fasad sehingga dapat diketahui permukaan material tersebut setelah melihatnya. Batu alam dan kayu digunakan sebagai lantai pada bangunan guna mempertahankan kualitas material lokal. Atap menggunakan material upvc yang melindungi dari sinar ultraviolet dan cuaca yang tidak menentu dan ekstrem.

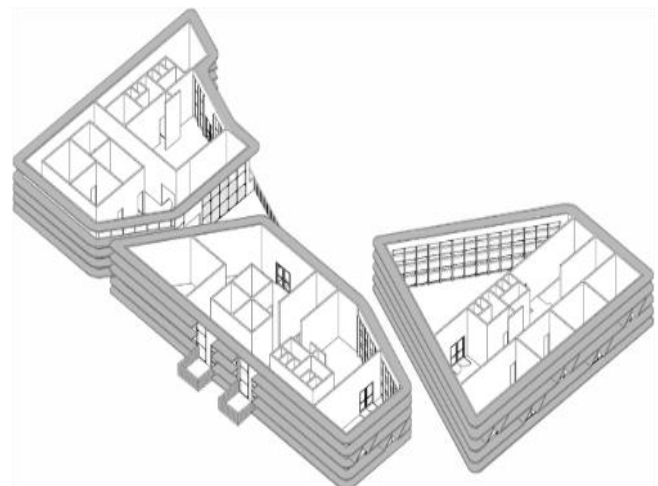
G. Konsep Pencahayaan dan Penghawaan

Pusat kebudayaan ini lebih mengutamakan pencahayaan alami yang bertujuan menghemat energi, tetapi terdapat pencahayaan buatan yang dimaksud untuk menerangi obyek pada salah satu ruang. Penggunaan kaca pada fasad bangunan digunakan untuk menangkap cahaya dan memaksimalkan cahaya yang masuk pada siang hari. Tetapi cahaya yang masuk bukan panas matahari yang membuat suasana ruang menjadi panas, pemanfaatan *sunscreen* pada setiap massa bangunan digunakan untuk memantulkan cahaya alami sehingga cahaya tidak langsung masuk pada ruang.

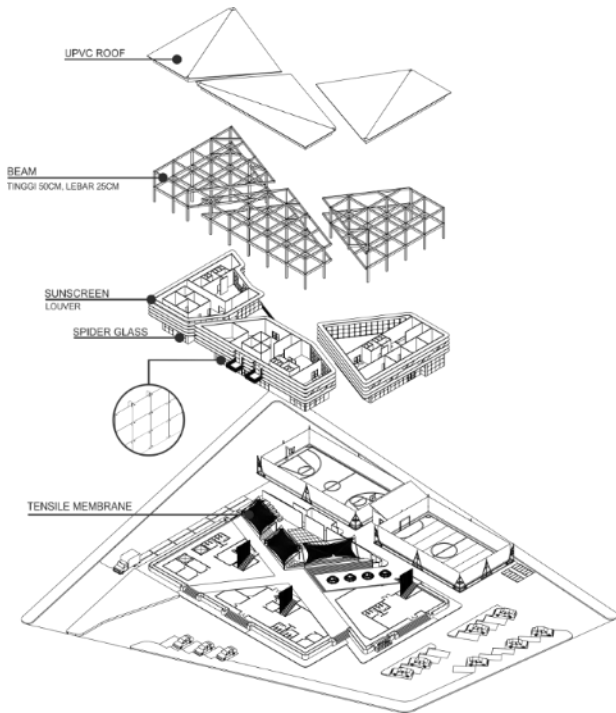
Penghawaan alami juga digunakan pada pusat kebudayaan ini, terdapat ruang-ruang luar yang ada pada bangunan guna menangkap aliran angin untuk masuk pada ruang. Penggunaan penghawaan buatan juga berada di beberapa titik sebagai berikut: (1) *AC Split Duck*: Lobby, Ruang Seminar, Ruang Kerja, Ruang Rapat, Kafetaria; (2) *AC Window*: Ruang Peralatan, Ruang Tata Lampu, Ruang Ganti

H. Air Bersih

Sumber air bersih yang digunakan pada pusat kebudayaan menyesuaikan kebutuhan air yang diperlukan, kebutuhan air bersih untuk keperluan memasak seperti kafetaria, kebutuhan air bersumber dari PDAM. Keperluan air sanitasi seperti toilet, hydrant dan sprinkler berasal dari sumber bor.



Gambar 7. Konfigurasi Ruang.



Gambar 8. Aksonometri Struktur.

tinggi seperti kafetaria dan massa kantor. Perletakan *hydrant* pada setiap sisi massa bangunan untuk meredam api jika kebakaran terjadi pada pusat kebudayaan.

J. Elektrikal

Penempatan ruang ME pada setiap massa bangunan dan daya listrik utama menggunakan daya dari PLN, kemudian di distribusikan ke seluruh ruangan. Tenaga cadangan ketika mengalami pemadaman listrik menggunakan generator agar kegiatan pusat kebudayaan berjalan dengan baik.

K. Kebisingan

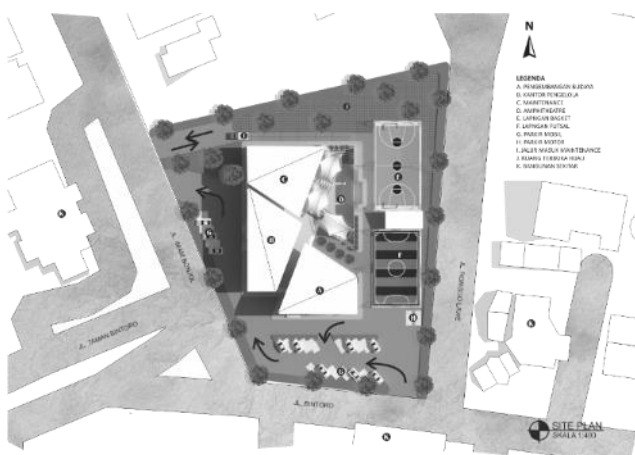
Pada analisa kebisingan pada lahan sebelumnya, kebisingan yang dihasilkan dari kendaraan yang melintas pada sekitar lahan mempunyai beragam tingkat kebisingan. Tingkat kebisingan paling tinggi berada pada Jalan Bintoro dengan tingkat kebisingan 77 *decible*, tingkat kebisingan terendah berada pada Jalan Ronggolawe dengan tingkat kebisingan 69 *decible*. Mengingat terdapat ruangan yang membutuhkan tingkat kebisingan rendah, dalam hal ini penataan massa pada bangunan dapat berfungsi untuk menata ruang yang membutuhkan tingkat kebisingan rendah.

IV. KESIMPULAN

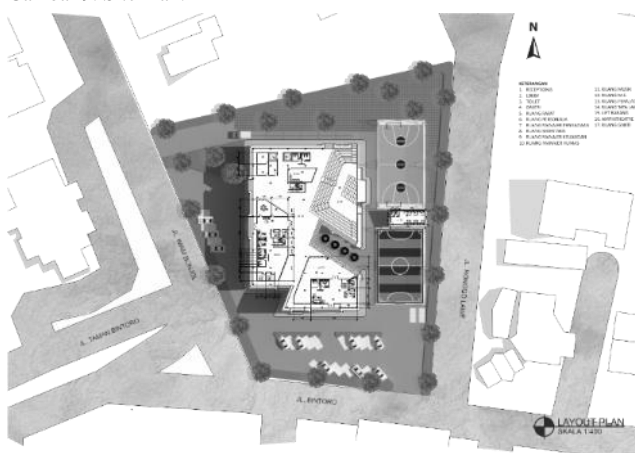
Kualitas budaya suatu daerah tercerminkan pada tingkat minat masyarakat pada budaya tersebut. Berdasarkan analisis desain yang telah dilakukan, pusat kebudayaan merupakan bangunan publik yang dapat menampung dan mengembangkan minat masyarakat pada budaya. Memperlajari budaya dapat meningkatkan kualitas budaya pada daerah tersebut, sehingga perlunya pemahaman untuk memenuhi persyaratan teknis yang berkaitan dengan kenyamanan.

Pendekatan *sense* manusia dan penggabungan antara dua fungsi kebudayaan dapat mengembangkan mengembangkan budaya pada daerah. Terdapat fasilitas-fasilitas penunjang yang berfungsi sebagai ruang edukasi seperti galeri. Pengalaman langsung yang di dapat dari setiap individu yang datang dapat menjadi sebuah pengalaman dan pembelajaran untuk mengenal budaya di daerahnya.

Dengan adanya pusat kebudayaan diharapkan masyarakat sadar akan belajar dan mengembangkan budaya lama sebagai warisan di masa yang akan datang.



Gambar 9. Site Plan.



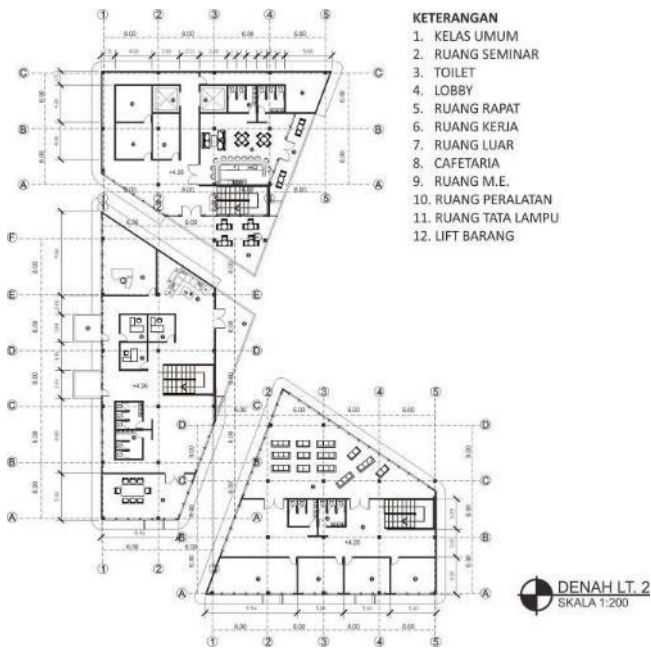
Gambar 10. Layout Plan.

I. Fire Protection

Terdapat beberapa ruangan yang rawan kebakaran seperti *lobby*, kafetaria, ruang seminar, dan massa kantor akan dilindungi dengan sistem *sprinkler* yang diterapkan pada seluruh bagian ruang yang berpotensi kebakaran. Penggunaan alat penghisap asap (*exhaust fan*) yang diletakkan pada ruang yang mempunyai resiko kebakaran



Gambar 11. Denah Lantai 1.



Gambar 12. Denah Lantai 2.



Gambar 13. Ilustrasi Interior.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. Pallasmaa, *The Eyes of The Skin: Architecture and Sense*. Chichester: Wiley, 1996.
- [2] D. Jauslin, "Architecture with Landscape Methods," 2010.