



LAPORAN TUGAS AKHIR - RA.141581

**REIMAJI SURABAYA
RUANG RETROSPEKSI KOTA MELALUI REVITALISASI
KAWASAN KEPUTRAN**

ASTRI ISNAINI DEWI
3211100024

DOSEN PEMBIMBING:
Ir. Andy Mappa Jaya, M.T.

PROGRAM SARJANA
JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2015



LAPORAN TUGAS AKHIR - RA.141581

**REIMAJI SURABAYA
RUANG RETROSPEKSI KOTA MELALUI REVITALISASI
KAWASAN KEPUTRAN**

ASTRI ISNAINI DEWI
3211100024

DOSEN PEMBIMBING:
Ir.Andy Mappa Jaya, M.T.

PROGRAM SARJANA
JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2015



FINAL PROJECT REPORT - RA.141581

**REIMAGINE SURABAYA
URBAN RETROSPECTION SPACE THROUGH KEPUTRAN
REVITALIZATION**

**ASTRI ISNAINI DEWI
3211100024**

**SUPERVISOR:
Ir. Andy Mappa Jaya, M.T.**

**UNDERGRADUATE PROGRAM
DEPARTMENT OF ARCHITECTURE
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING
SEPULUH NOPEMBER INSTITUTE OF TECHNOLOGY
SURABAYA
2015**



FINAL PROJECT REPORT - RA.141581

**REIMAGINE SURABAYA
URBAN RETROSPECTION SPACE THROUGH KEPUTRAN
REVITALIZATION**

**ASTRI ISNAINI DEWI
3211100024**

**SUPERVISOR:
Ir. Andy Mappa Jaya, M.T.**

**UNDERGRADUATE PROGRAM
DEPARTMENT OF ARCHITECTURE
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING
SEPULUH NOPEMBER INSTITUTE OF TECHNOLOGY
SURABAYA
2015**

LEMBAR PENGESAHAN

REIMAJI SURABAYA
RUANG RETROSPEKSI KOTA MELALUI REVITALISASI
KAWASAN KEPUTRAN



Disusun oleh :

ASTRI ISNAINI DEWI

NRP : 3211100024

Telah dipertahankan dan diterima
oleh Tim penguji Tugas Akhir RA.141581
Jurusan Arsitektur FTSP-ITS pada tanggal 26 Juni 2015
Nilai : AB

Mengetahui

Pembimbing

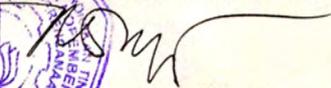
Ir. Andy Mappa Jaya, M.T.
NIP. 196704301994021001

Koordinator Tugas Akhir

Ir. IGN. Antarvama, Ph.D.
NIP. 196804251992101001

Ketua Jurusan Arsitektur FTSP ITS




Ir. Puwanta Setijanti, MSc PhD.
NIP. 195904271985032001

ABSTRAK

REIMAJI SURABAYA RUANG RETROSPEKSI KOTA MELALUI REVITALISASI KAWASAN

KEPUTRAN

Oleh

Astri Isnaini Dewi

NRP : 3211100024

Bertumbuhnya kota menuju metropolitan mendorong adanya penutupan ruang dengan fungsi dan guna yang berbeda. Kota Surabaya, telah mengalami penumpukan layer ruang hingga identitasnya semakin pudar. Dalam pencarian identitas, dilakukan penelusuran perkembangan Surabaya, yang disimpulkan dengan Kampung sebagai elemen kunci. Kampung, adalah sebuah fragmen kota yang secara kasat mata memberikan makna ruang yang mencerminkan identitas melalui berbagai entitas yang berbeda-beda. Guna menjawab permasalahan bagaimana arsitektur mampu menjadi ruang retrospeksi identitas kota, digunakan metode Timeless Way of Building oleh Christopher Alexander, dengan pendekatan simbiosis oleh Kisho Kurokawa yang diterjemahkan dalam konteks urban. Memanfaatkan Kampung Surabaya sebagai elemen rancangan utama, mengambil intisari program, bentuk arsitektur, hingga sekuen.

Kata Kunci : Galeri, Identitas, Kampung, Pasar, Ruang, Surabaya

ABSTRACT

REIMAGINE SURABAYA URBAN RETROSPECTION SPACE THROUGH KEPUTRAN REVITALIZATION

By
Astri Isnaini Dewi
NRP : 3211100024

The growth of the city when transforming into metropolis, push a superimposition of space with a gap in the term of use and function. Surabaya, has experiencing that superimposition in these past years, resulting the main identity far from peoples acknowledgement. In the long search of the identity, we could measured that Kampoong is the main key of Surabayas growth. Kampoong, is a city fragment that gives example of the soul of space that determined by the identity, in so many different entities. To answer the problem of creating an architecture that can be the a space of the citys retrospection, we used the Timeless Way of Building by Christopher Alexander as a method, with the Kisho Kurokawas Philosophy of Symbiosis as the approach that translated in urban context. With the Surabayas Kampoong as the main design element, we filtered the program, architectural element, until the sequence.

Keywords: Gallery, Identity, Kampoong, Market, Space, Surabaya

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmannirrahim. Terimakasih kepada Yang Maha Agung, atas rahmat-Nya yang tak henti tercurah hingga terselesaikannya laporan ini. Shalawat serta Salam kepada Sang Junjungan Muhammad SAW atas teladannya yang luar biasa.

Selama hampir 4 tahun masa kuliah, masa-masa proses pengerjaan laporan tugas akhir menjadi masa yang menampung dialektika pertanyaan dan pernyataan. Maka laporan ini tak lebih adalah sebuah kisah tentang arsitektur dari sudut pandang seorang mahasiswa dengan tumpukan layer pertanyaan dan pernyataan.

Di sisi lain, laporan ini adalah sebuah hibrida dari redefinisi makna arsitektur dan kecintaan saya pada petualangan budaya. Beberapa jawaban saya temukan di petualangan imajinatif dari buku-buku, atau dari petualangan visual dari trotoar ke trotoar yang selalu saya nikmati. Namun tanpa bimbingan dari Pak Andy Mappajaya, cerita-cerita tidak akan berubah menjadi jawaban, maka terimakasih sebanyak-banyaknya saya haturkan kepada beliau.

Terimakasih pula untuk Surabaya dan segala keindahannya, keluarga yang saling berbagi semangat, Bapak-Ibu dosen yang telah berbagi ilmu dan setia mendengarkan, kakak-kakak senior yang telah berbagi pengalaman, dan teman-teman Elang 2011 yang telah berbagi memori.

Tidaklah kesempurnaan melainkan wahana untuk kritik dan saran. Untuk arsitektur inklusif berbudaya.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
I Pendahuluan	
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Isu dan Konteks Desain	1
I.3 Tujuan Desain	2
I.3 Permasalahan dan Kriteria Desain	2
II Pendekatan dan Metoda Desain	
II.1 Pendekatan Desain	3
II.2 Metoda Desain	3
II.3 Konsep Desain	6
III Program Desain	
III.1 Tapak dan Lingkungan	7
III.2 Pemrograman Fasilitas dan Ruang	8
IV Eksplorasi Desain	
IV.1 Eksplorasi Tapak	9
IV.2 Eksplorasi Bentuk	11
IV.3 Eksplorasi dst	13
IV.4 Hasil Desain	14
V Kesimpulan	24
DAFTAR PUSTAKA	25

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Kepadatan Kota Surabaya (Dok. Anitha Silvia)	1
Gambar 2	Kampung Surabaya (Dok. MADCaHyO)	2
Gambar 3	Metode Desain (Dok. Pribadi)	4
Gambar 4	Gedung Cak Durasim (Dok. @exploresurabaya)	5
Gambar 5	Hotel Olympic (Dok. Surabaya Tempoe Doeloe)	5
Gambar 6	Rumah Salim Martak (Dok. Kami Arsitek Jengki)	5
Gambar 7	Program Ruang (Dok. Pribadi)	6
Gambar 8	Konsep Terhubung (Dok. Pribadi)	6
Gambar 9	Konsep Pengalaman Spasial (Dok. Pribadi)	6
Gambar 10	Posisi Lahan (Dok. Google Earth)	7
Gambar 11	Batas Lahan (Dok. Google Earth)	8
Gambar 12	Program Ruang (Dok. Pribadi)	8
Gambar 13	Eksplorasi Tapak (Dok. Pribadi)	9
Gambar 14	Perspektif Akses Site (Dok. Pribadi)	10
Gambar 15	Konsep Bantaran Sungai (Dok. Pribadi)	10
Gambar 16	Pengalaman Spasial (Dok. Pribadi)	11
Gambar 17	Kondisi Antar Bangunan (Dok. Pribadi)	12
Gambar 18	Site Plan (Dok. Pribadi)	14
Gambar 19	Layout Plan (Dok. Pribadi)	14
Gambar 20	Aksonometri Lantai 1 Bangunan (Dok. Pribadi)	15
Gambar 21	Aksonometri Lantai 1 Bangunan (Dok. Pribadi)	15
Gambar 22	Aksonometri Lantai 1 Bangunan (Dok. Pribadi)	16
Gambar 23	Aksonometri Lantai 1 Bangunan (Dok. Pribadi)	16
Gambar 24	Aksonometri Lantai 2 Bangunan (Dok. Pribadi)	17
Gambar 25	Aksonometri Lantai 2 Bangunan (Dok. Pribadi)	17
Gambar 26	Aksonometri Lantai 3 Bangunan (Dok. Pribadi)	18
Gambar 27	Tampak Bangunan (Dok. Pribadi)	19
Gambar 28	Potongan B-B' dan Sekuen (Dok. Pribadi)	20
Gambar 29	Potongan A-A' dan Sekuen (Dok. Pribadi)	21
Gambar 30	Perspektif Bantaran Kali dan Sekuen (Dok. Pribadi)	22
Gambar 31	Interior (Dok. Pribadi)	23

BAB 1 - PENDAHULUAN

LATAR BELAKANG

Ketika Indonesia mulai merdeka, pengaruh arsitektur dan tata kota mulai melebur bersama tren global, perlahan-lahan karakter Surabaya mulai dipertanyakan. Adanya fenomena hadirnya kultur modern yang mengurangi nilai-nilai luhur kota, menjadi pemicu pudarnya identitas kota.

Beberapa monumen hadir tanpa permanensi individual, identifikasi, dan kenangan kolektif. Dalam bidang perdagangan pun, perkembangan perdagangan swasta modern lebih berkembang pesat dibandingkan perdagangan tradisional. Sebutan kota pahlawan, yang ironinya justru menutup rapat sang Tugu Pahlawan dari jangkauan penduduknya. Dan berbagai kabar menarik terkait perkembangan kultur modern di Surabaya.

“Semua kota di Indonesia telah “membesar” terus-menerus, tetapi ruang-ruang yang dapat dimasuki bebas dan nyaman oleh penghuni serta pemakainya justru makin menyempit ke hanya ruang privat. Proses urbanitas secara harfiah hilang.” – Marco Kusumawijaya.

Dalam kondisi yang demikian, menemukan Surabaya menjadi suatu tantangan tersendiri bagi setiap elemen masyarakat.

ISU DAN KONTEKS DESAIN

Bergeraknya kota menuju metropolitan mendorong adanya penutupan ruang dengan fungsi dan guna yang berbeda. Dimana di Surabaya telah terjadi penumpukan layer dengan layer yang baru menciptakan ruang-ruang baru pada kota, sehingga kota perlahan semakin



Gambar. 1. Kepadatan Kota Surabaya
[Sumber: Dokumentasi Anitha Silvia]

pudar identitasnya. Isu utama yang dapat ditarik dari hal yang melatarbelakangi adalah pudarnya identitas kota.

Memperhatikan latar belakang sejarah, sejak era Majapahit hingga masa sekarang. Pada masa Majapahit dalam perkembangan menata wilayah kekuasaan, Majapahit diilhami dengan agama Hindu, yakni falsafah mata angin. Daerah Utara sebagai daerah suci dan resmi, Daerah Selatan sebagai daerah intim dan keluarga, Daerah Timur sebagai wilayah duniawi, dan Daerah Barat sebagai wilayah rohani. Sementara pada era kerajaan Demak, membagi tata kota sesuai daerah permukiman untuk darah keraton, dan daerah permukiman untuk darah profesi. Serta dapat dilihat bahwa tata kota pada era Mataram dan VOC berdasarkan ras & pemerintahan.

Dalam pertumbuhan kota, Surabaya tidak pernah meninggalkan masa lalunya pada era sebelum kemerdekaan. Nuansa hindu yang dibawa oleh Majapahit masih dirasakan pada perkembangan kota oleh Demak yang berbasis keraton dan profesi. Meski kini tinggal beberapa bangunan arsitektur dan nama-nama jalan yang tertinggal, bahkan kedatangan Belanda yang menata ulang sesuai ras pun masih menggunakan nama jalan dan alur yang sama pada sistem yang dibuat oleh Demak. Maka dapat disimpulkan

bahwa, Surabaya bertumbuh sesuai dengan budayanya dalam bermukim.

Identitas kota pada hakekatnya adalah citra mental yang terbentuk dari ritme natural tempat dan ruang tertentu yang mencerminkan waktu serta ditumbuhkan dari dalam secara mengakar oleh aktivitas sosial, ekonomi dan budaya dan mengacu pada makna individualitas yang mencerminkan perbedaan dengan obyek lain serta pengenalannya sebagai entitas tersendiri.

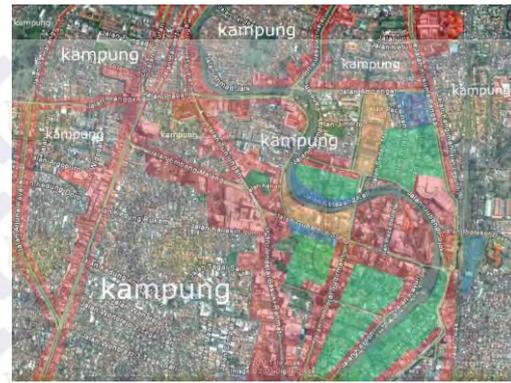
Surabaya mengalami perkembangan pesat sejak dulu dan dimulai dengan permukiman atau, baik dengan variabel diferensiasinya adalah profesi, kepercayaan agama, maupun rasial. Dengan demikian, identitas kota Surabaya dapat diwakili oleh kampung, sebagai yang menampung kegiatan masyarakat yang telah bermukim sepanjang sejarah perkembangan kota. Sebuah warisan tradisional yang membentuk wajah kota pribumi, refleksi keinginan serta kehidupan warganya. Kampung Surabaya merekam keadaan perkembangan menyajikan pesona perjalanan sejarah, arsitektur, dan niaga kota Surabaya.

Kesimpulannya, dalam menyelesaikan isu pudarnya identitas kota, penyelesaian yang diambil adalah dalam konteks urban dan ruang publik. Mengambil variabel kampung sebagai salah satu poin dalam perancangan.

TUJUAN DESAIN

- 1] Menjadi ruang retrospeksi identitas kota Surabaya melalui elemen kampung.
- 2] Menjadi media penghubung eksplorasi kampung secara viral.
- 3] Moda asosiasi masyarakat dari berbagai lapisan.

PERMASALAHAN DAN KRITERIA DESAIN



Gambar. 2. Kampung Surabaya
[Sumber: Dokumentasi MADCaHyO]

Permasalahan yang diambil adalah *bagaimana merancang arsitektur yang mampu menjadi wadah bagi masyarakat untuk mengenal kota Surabaya?*

Menarik dari isu dan konteks yang berkaitan, dalam proses perancangan memiliki beberapa visi utama, yakni:

1. Menjadi ruang retrospeksi identitas kota Surabaya melalui elemen kampung.
2. Menjadi media penghubung eksplorasi kampung secara viral.
3. Moda asosiasi masyarakat dari berbagai lapisan.

Dengan memperhatikan latar belakang, permasalahan serta visi rancangan, dapat dirumuskan kriteria rancangan dari berbagai aspek formal, fungsional, dan kontekstual.

1. Integrasi visual dengan lingkungan sekitar.
2. Sekuen objek agar memberikan makna.
3. Sirkulasi yang baik bagi pejalan kaki.
4. Redefinisi ruang.
5. Mampu menarik massa.
6. Interaksi maksimal antar pengguna.
7. Mendorong eksplorasi kampung.
8. Mengingatn tentang nilai sejarah dan bisnis di Surabaya yang saling berkaitan.
9. Menghidupkan kembali bantaran kali mas.

BAB 2 - PENDEKATAN DAN METODE

PENDEKATAN DESAIN

Titik awal pendekatan kepada isu dan permasalahan adalah bagaimana mengetahui akar budaya Surabaya. Sebagai kota besar dan pesisir, Surabaya diwarnai oleh banyak karakter mulai dari heterogenisasi masyarakat, warna arsitektur, pertamanan, dan lain-lain.

Kampung, sebagai ciri khas kota Surabaya memiliki banyak aspek yang mampu dibangkitkan kembali seperti sosial dan budaya.

Menurut Kisho Kurokawa, dalam esainya *The Philosophy of Symbiosis*, sebuah arsitektur dapat mengombinasikan elemen-elemen yang berbeda, melalui simbiosis. Simbiosis dapat menciptakan sebuah arsitektur yang menggambarkan interaksi antara tradisi dengan teknologi, misalnya.

Simbiosis, berbeda dengan harmoni, kompromi, atau ekletikisme. Simbiosis adalah sesuatu yang diwujudkan melalui pemahaman intisari dari kesakralan budaya, pada perbedaan, pada hal yang berlawanan, hal ekstrim, hingga dualisme.

Simbiosis merupakan pendekatan yang digunakan untuk menerjemahkan solusi atas permasalahan desain, dimana dalam mengungkapkan identitas kota, maka diperlukan untuk menerjemahkan asal-usul sejarah, dan menciptakan visi. Dimana dalam hal ini, terdapat perbedaan corak budaya masa lalu dan masa sekarang. Tanpa perlu menonjolkan sesuatu, atau menghilangkan sesuatu pula.

Beberapa metode untuk mencapai sebuah simbiosis adalah:

- Metode dimana bentukan historis diikuti, tetapi teknik dan material baru diperkenalkan untuk menghasilkan perubahan secara berangsur. Bisa

dikatakan, metode ini berusaha untuk mewarisi arsitektur lampau dengan membuat sesuatu yang baru semirip mungkin dengan yang lama.

- Mencoba membedah pecahan bentuk bersejarah dan menempatkan mereka secara bebas. Makna yang dulu dimiliki bentukan historis hilang, dan rekombinasinya menghasilkan tanda-tanda baru.

- Mengekspresikan ide-ide tak terlihat, estetika, gaya hidup dan pemikiran historis yang terbentang di balik simbol dan bentukan historis. Simbol dan bentuk historis yang terlihat dimanipulasi dengan intelek, menciptakan sebuah mode ekspresi yang ditunjukkan oleh abstraksi, ironi, humor, kejutan, jarak, kemewahan dan metafora.

Maka, dalam pendekatan simbiosis tersebut, diperlukan metode yang mengabstraksikan waktu dalam desain. Metode yang dipilih adalah Christopher Alexander, dalam *The Timeless Way of Building*

METODE DESAIN

The Timeless Way of Building adalah pandangan filosofis Alexander terhadap metode desain. Sebuah bangunan bisa bertahan dalam berbagai cakupan waktu, apabila memahami metode *Timeless Way*.

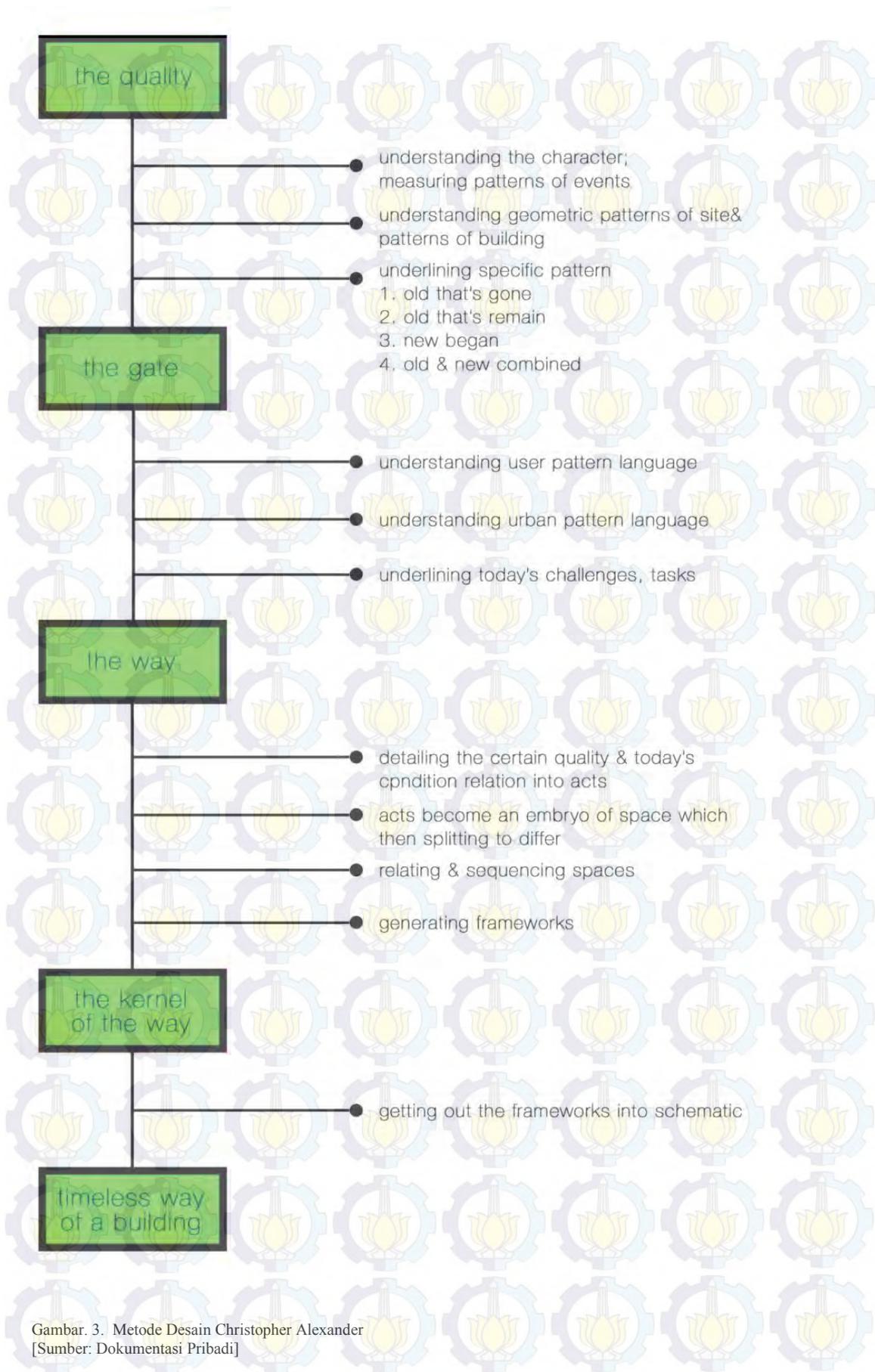
A. The Quality

1. *Understanding the character; measuring patterns of events.*

Memperhatikan karakter perkembangan Surabaya sejak masa Majapahit, Demak, Mataram, VOC, hingga kini. (Lampiran)

2. *Understanding geometric patterns of site & patterns of building.*

Beberapa era perubahan sejarah, turut pula membawa pengaruh terhadap gaya arsitektur. Terlihat terdapat beberapa langgam yang menonjol yakni:



Gambar. 3. Metode Desain Christopher Alexander
[Sumber: Dokumentasi Pribadi]

1. Arsitektur Tradisional
2. Arsitektur Kolonial
3. Arsitektur Jengki
3. *Understanding the specific patterns*

Pada pola kegiatan perkembangan Surabaya, terdapat catatan bahwa daerah Surabaya Tengah adalah jalur padat pergerakan perkembangan. Titik potensial wadah kegiatan berada di Surabaya Tengah, utamanya di Keputran.

Dengan beberapa catatan:

- Peran Sejarah
- Berada di akses dengan
- Berada di akses dengan permukiman lainnya
- Berada di dekat sungai kalimas
- Infrastruktur memadai
- Berada di dekat CBD
- Mudah dijangkau alat transportasi

B. The Gate

1. *Understanding User Pattern Language*

Beberapa perilaku yang dapat dianalisis sebagai pola kegiatan Surabaya adalah:

- Interaksi Visual
- Nongkrong
- Niaga
- Bersantai
- Kuliner

2. *Understanding Urban Pattern Language*

Adanya program ekonomi kreatif, yang mendorong kota untuk meningkatkan taraf ekonominya melalui subsektor kreatif. Meskipun, kota Surabaya sendiri masih memfokuskan diri pada pembangunan Utilitas, Komunikasi, Transportasi, dan Ruang Publik.

3. *Understanding Today's Challenge*

Memahami isu, permasalahan yang terjadi, dikaitkan dengan pola kegiatan masyarakat dan pola yang terjadi di site. Adalah bagaimana mampu mencapai visi rancangan melalui kegiatan-kegiatan yang tidak jauh dari pola kegiatan masyarakat serta menyesuaikan pola kawasan.

C. The Way



Gambar 4. Gedung Cak Durasim
[Sumber: Dokumentasi Instagram @exploresurabaya]



Gambar 5. Hotel Olympic
[Sumber: Dokumentasi Surabaya Tempoe Doeloe]



Gambar 6. Rumah Salim Martak
[Sumber: Dokumentasi Kami-Arsitek-Jengki]

1. *Detailing the Certain Quality & Today's Condition Relation into Acts.*

Melihat human pattern yang menunjukkan beberapa kegiatan yang mampu menjadi mediator pencapaian visi, dengan melihat karakter manusia modern, rencana kota, dan tantangannya. Maka, diagram dibawah ini menggambarkan detail kualitas yang akan disampaikan sesuai visi yang akan dicapai.

2. *Acts Become an Embro of Space* {Program Ruang}



Gambar 7. Program Ruang
[Sumber: Dokumentasi Pribadi]

- 3. *Relating and Sequencing Spaces (Program Ruang)*
- 4. *Generating Frameworks (Konsep)*

KONSEP DESAIN

[1] Terhubung
Memperhatikan posisi site dan kaitannya pada lingkungan sekitar, diperlukan aksis sebagai penarik massa. Dengan tujuan menghubungkan site dengan lingkungan sekitar, serta menghubungkan ruang terbuka dengan ruang tertutup. Sehingga konsep utama adalah terhubung.

[2] Pengalaman Spasial
Setelah menarik massa, langkah selanjutnya adalah menjadikan perjalanan user berkesan, meski hanya melintas. Maka, permainan spasial menjadi langkah arsitekturalnya. Dapat dicapai melalui permainan skala, batas ruang, elevasi, dan transparansi.

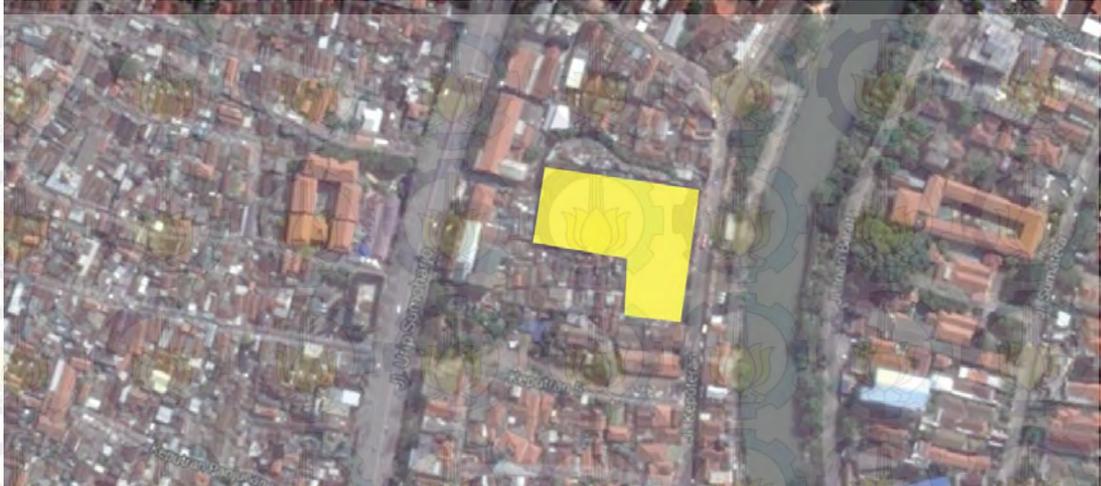


Gambar 8. Konsep Terhubung
[Sumber: Dokumentasi Pribadi]

permainan skala | batas ruang | elevasi | transparansi



Gambar 9. Konsep Pengalaman Spasial
[Sumber: Dokumentasi Pribadi]



Gambar. 10. Posisi Lahan
[Sumber: Google Earth]

BAB 3 - TAPAK DAN PROGRAM RUANG

TAPAK

Dalam RDTRK Surabaya, kawasan Keputran berada dalam Unit Pengembangan Tunjungan. Unit ini umumnya difungsikan sebagai perdagangan dan jasa, fasilitas umum dan pemerintahan, dan permukiman.

Area Keputran sendiri menjadi salah satu area pengembangan yang difungsikan sebagai perdagangan dan jasa. Memiliki akses langsung dengan jalur tram yang terbangun 2020.

Potensi tapak:

1. Dilalui beberapa moda transportasi, yakni angkutan massal, pada perencanaannya adalah monorail dan tram.
2. Menjadi salah satu titik yang berada di nadi kali mas sebagai arus transportasi utama sejak awal Surabaya berdiri.
3. Memiliki akses langsung ke beberapa kampung.
4. Salah satu area dengan variasi ras yang heterogen.
5. Berada di dekat beberapa bangunan tinggi di Surabaya sebagai view vista.

Permasalahan tapak:

1. Menempel langsung dengan permukiman sehingga bangunan akan berdampak langsung
2. Permasalahan yang terjadi pada objek sebelumnya menjadi tantangan akan objek
3. Ramainya jalan di batasan barat dan timur

Apabila kriteria dari persebaran peristiwa sejarah hingga ruang, terdapat beberapa karakteristik:

1. Peran Sejarah
2. Titik Permukiman
3. Berada di dekat nadi Surabaya, yaitu Sungai
4. Mudah dijangkau oleh Public Mass Transportation
5. Infrastruktur memadai
6. Dekat dengan pusat kota



Gambar. 11. Batas Lahan
[Sumber: Google Earth]

Lahan berbatasan langsung dengan:
Utara: Perkantoran wisma dharmala,
Kampung, dan Ruko
Timur: Jl. Keputran, Kalimas
Selatan: Kampung
Barat: Jl. Urip Sumoharjo



Gambar 12. Program Ruang
[Sumber: Dokumentasi Pribadi]

PROGRAM RUANG

Sesuai dengan penerjemahan nilai-nilai budaya yang bersimbiosis, terdapat beberapa sintesa mengenai karakter masyarakat dan bentukan ruang kota:

1. Kegiatan yang menjadi jiwa masyarakat adalah secara umum:

kuliner, seni, niaga/jual-beli, dan sebuah aktivitas simbolis (religius, atau memori komunal seperti pawai 10 november)

2. Bentuk arsitektur yang mengalir di Surabaya adalah bentukan dengan permainan beton yang menarik, adanya selasar/courtyard, dan dekorasi interior (mulai dari mural hingga interior)

Melihat human pattern, menunjukkan beberapa kegiatan yang mampu menjadi mediator pencapaian visi, dengan melihat karakter manusia modern, rencana kota, dan tantangannya. Maka, ruang-ruang yang akan dicapai:

1. Branding Kampung > Jual Beli > Produk Khas ; Makanan > Pasar Makanan

2. Penggambaran Identitas Kota > Visual Simbolis > Ekshibisi ; Visualisasi Memori > Galeri Kampung

3. Asosiasi Masyarakat > Area Terbuka > Fitur Interaktif; Ruang Terbuka

BAB 4 – EKSPLORASI DESAIN

EKSPLORASI TAPAK

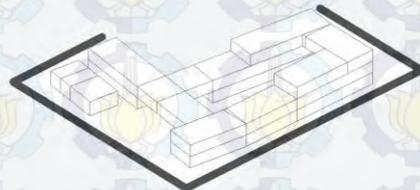
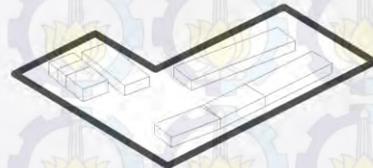
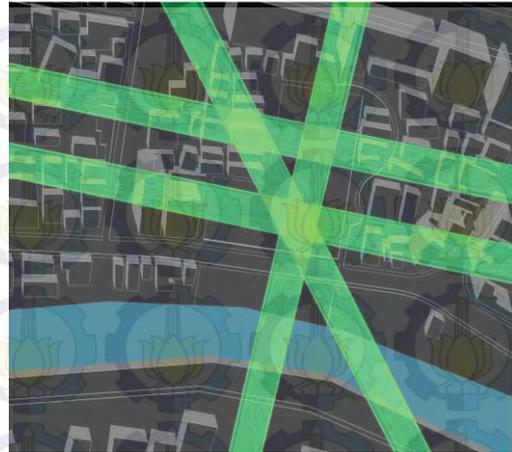
[1] Terhubung

Menarik aksis dari titik perpindahan manusia, seperti halte dan stasiun, sehingga memudahkan para komuter untuk melalui tapak. Serta aksis dari kampung ke kampung. Sebagai jalan yang mendorong masuknya orang ke dalam bangunan. Perpotongan dari aksis penghubung dan GSB, menjadi area yang terbangun.

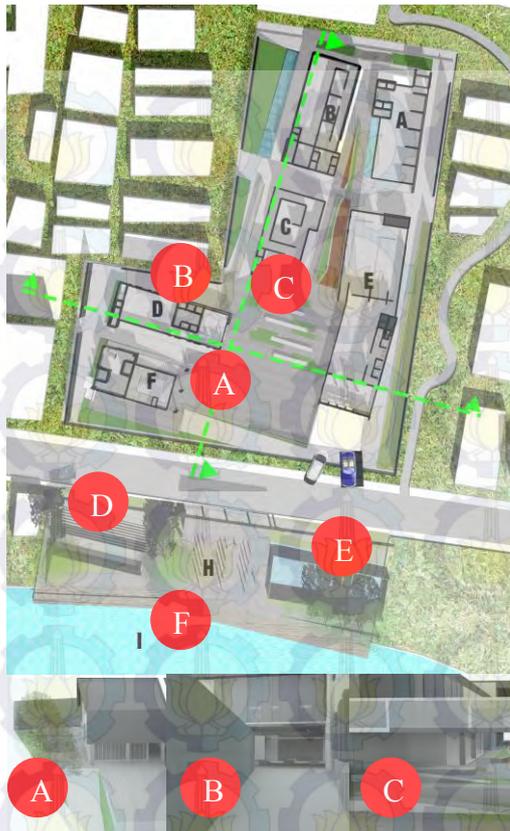
[2] Pengalaman Spasial

Memperhatikan bahwa tiap perpotongan area memiliki view yang berbeda pula, hal tersebut dapat dimanfaatkan dalam membangun kualitas spasial bangunan. Elevasi bangunan, difungsikan sebagai alat untuk memanfaatkan ketinggian bangunan.

Area Timur, adalah area dengan elevasi terendah, sebagai pemanfaatan view kali mas. Area tengah, memiliki elevasi $\pm 8m$, sebagai ukuran yang lebih tinggi dari lingkungan sekitar, sehingga mampu melihat kampung dari aerial view. Sementara area barat, memiliki elevasi tertinggi, sebagaimana view mengarah ke kepadatan kawasan Keputran-Urip Sumoharjo, hingga CBD Tunjungan, yang menarik pula.



Gambar 13. Eksplorasi pada Tapak sesuai Konsep
[Sumber: Dokumentasi Pribadi]

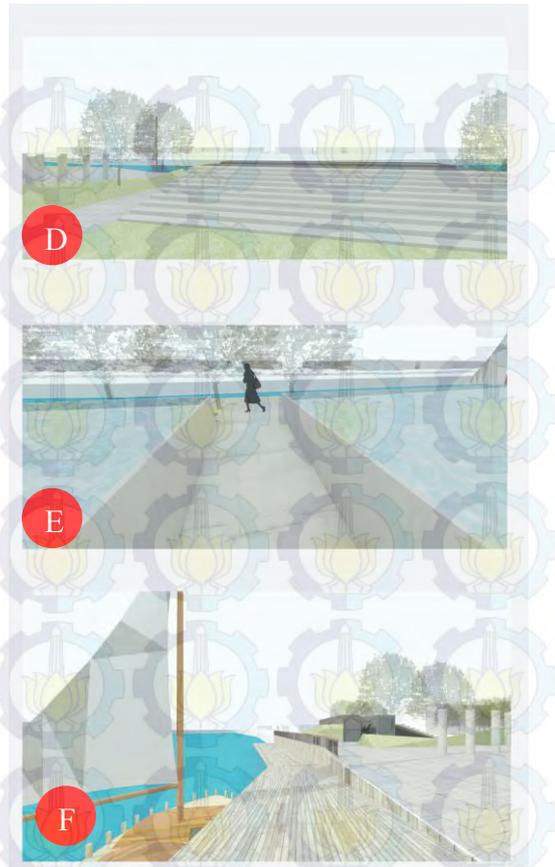


Gambar. 14. Perspektif Akses Site
[Sumber: Dokumentasi Pribadi]

[1] Terhubung
 Pada konsep terhubung, memiliki konsekuensi keamanan yang diselesaikan dengan menaikkan tapak, dan memberikan akses melalui ramp. Di setiap sisi diberikan dinding batasan, yang membatasi secara spasial, namun tidak menghalangi secara visual.

[2] Pengalaman Spasial
 Pada akses yang ditutup dinding dan diberi ramp, diberi pengalaman spasial berupa permainan air, area hijau, serta urban furniture. Yang perlahan mengantarkan user kepada bangunan sebagai area transisi pada aspek simbiosis. Area akses utama, dijadikan sebagai ruang terbuka yang diberikan urban furniture.

Bantaran kali mas di seberang site, merupakan view utama yang juga menjadi alat untuk retrospeksi kota Surabaya. Sehingga, pengolahan lahan



Gambar. 15. Konsep Bantaran Sungai
[Sumber: Dokumentasi Pribadi]

bantaran menjadi salah satu objek rancangan.

[1] Terhubung
 Gambaran garis-garis linier maya yang sejajar dengan trotoar untuk pedestrian, sehingga pada garis sejajar tersebut dipotong oleh garis tegak lurus sebagai akses masuk ke taman bantaran.

[2] Spasial
 Perpotongan garis tegak lurus, yang merupakan garis akses utama lahan yang diteruskan pada bantaran. Setiap area diolah menjadi beberapa poin utama rancangan:

1. Tempat Bersantai
2. Kolam
3. Dek Kapal
4. Perniagaan

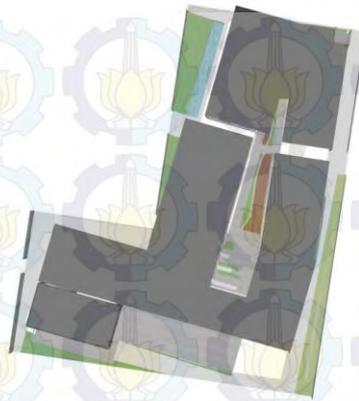
EKSPLORASI BENTUK

[1] Pengalaman Spasial

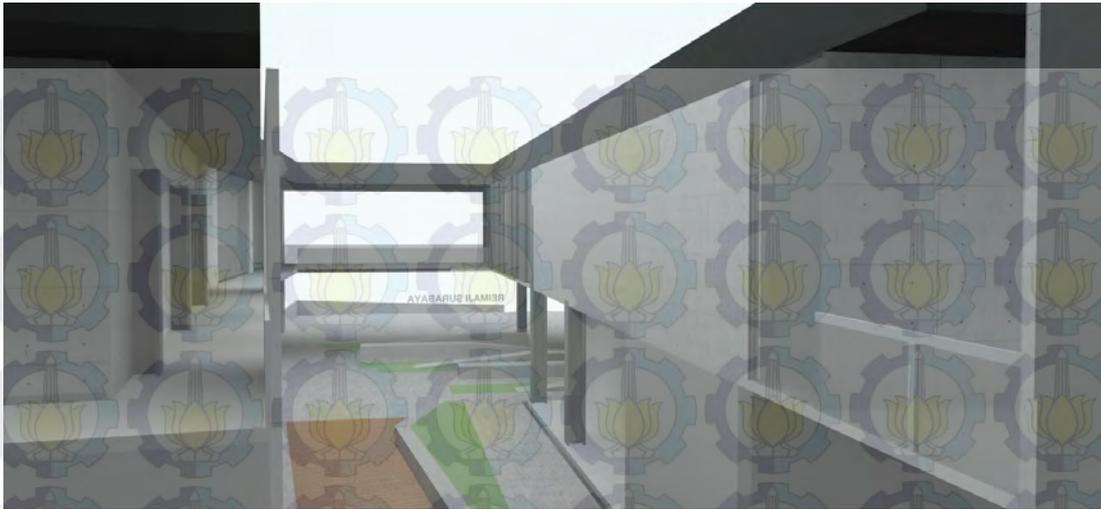
Setelah tapak disusun, ditemukan susunan block plan yang kemudian disusun sesuai program. Bagian depan digunakan sebagai area galeri maket kota, dan pengelola. Kemudian, diurutkan sesuai urutan perkembangan kota Surabaya. Pada ujung barat, digunakan sebagai Surabaya Utara, kemudian masa di sebelah kiri digunakan untuk mengembangkan perkembangan yang terjadi sesuai permukiman, yakni Surabaya Utara-Surabaya Tengah - Surabaya Selatan. Sementara masa sebelah kanan, untuk perkembangan area industri yakni Surabaya Timur- Surabaya Barat. Bentuk masif, diumpamakan sebagai grid kampung di Surabaya.

Penggunaan material, mencoba memberikan pengalaman spasial. Bangunan pada umumnya menggunakan material beton, yang merupakan material yang menunjukkan keramahan bagi berbagai lapisan masyarakat. Sementara olah bentuk mencoba menggambarkan masa pada Surabaya.

1. Penggunaan kayu dan perairan (Surabaya Lama)
2. Penggunaan beton dalam bentuk kolom grid dan selasar (Surabaya Kolonial)
3. Penggunaan material beton dibalut kaca dan digabung dengan plaza sebagai pencerminan Surabaya sekarang)



Gambar. 16. Pengalaman Spasial
[Sumber: Dokumentasi Pribadi]



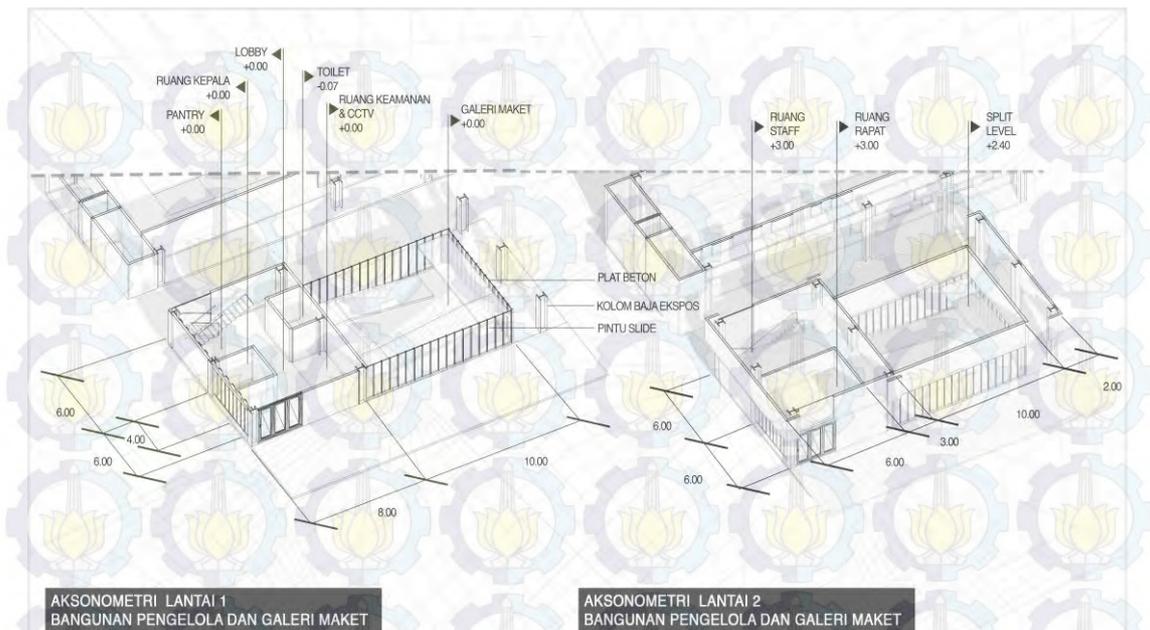
Gambar. 17. Koneksi Antar Bangunan
[Sumber: Dokumentasi Pribadi]

[1] Terhubung

Selain menghubungkan lingkungan dengan site, konsep mengantarkan pula pada hubungan antar bangunan. meskipun masa-masa bangunan terpisah, tetap dihubungkan dengan balkon-balkon sebagai transportasi horizontal, sementara transportasi vertikal menggunakan lift.

[2] Pengalaman Spasial

Penggunaan material transparan dan masif pada posisi balkon menjadi sebuah ruang transisi dari pendekatan simbiosis ruang luar dan ruang dalam. Secara visual, user dari balkon dapat melihat user lain yang berlalu lalang pada aksis utama sehingga mendorong mereka pula untuk berpindah.



Gambar. 17. Koneksi Antar Bangunan
[Sumber: Dokumentasi Pribadi]

EKSPLORASI RUANG

[1] Terhubung

Area Galeri diberikan fasad transparan agar secara visual dapat menarik karena melihat konten ruangnya.

[2] Pengalaman Spasial

Selain melihat maket dari dekat, diberikan pengalaman spasial berupa split level, sehingga dapat melihat

maket dari atas, dengan ketinggian ruang 6m, sehingga terasa jenjang.

[2] Pengalaman Spasial

Posisi Galeri dibuat intim dengan dinding-dinding yang rapat agar mampu menyatu dengan informasi. Sementara pada area niaga, dibuat dalam bentuk koridor mengadaptasi bentukan dari grid perkampungan.

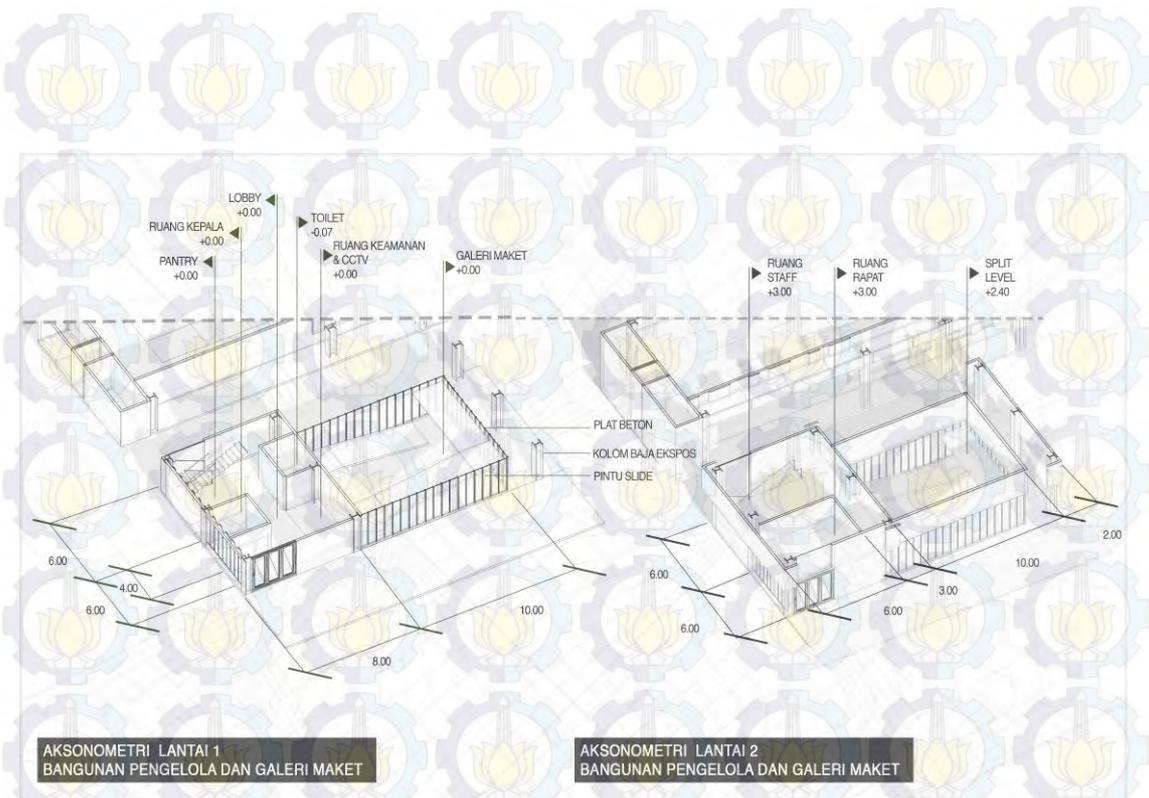
HASIL DESAIN



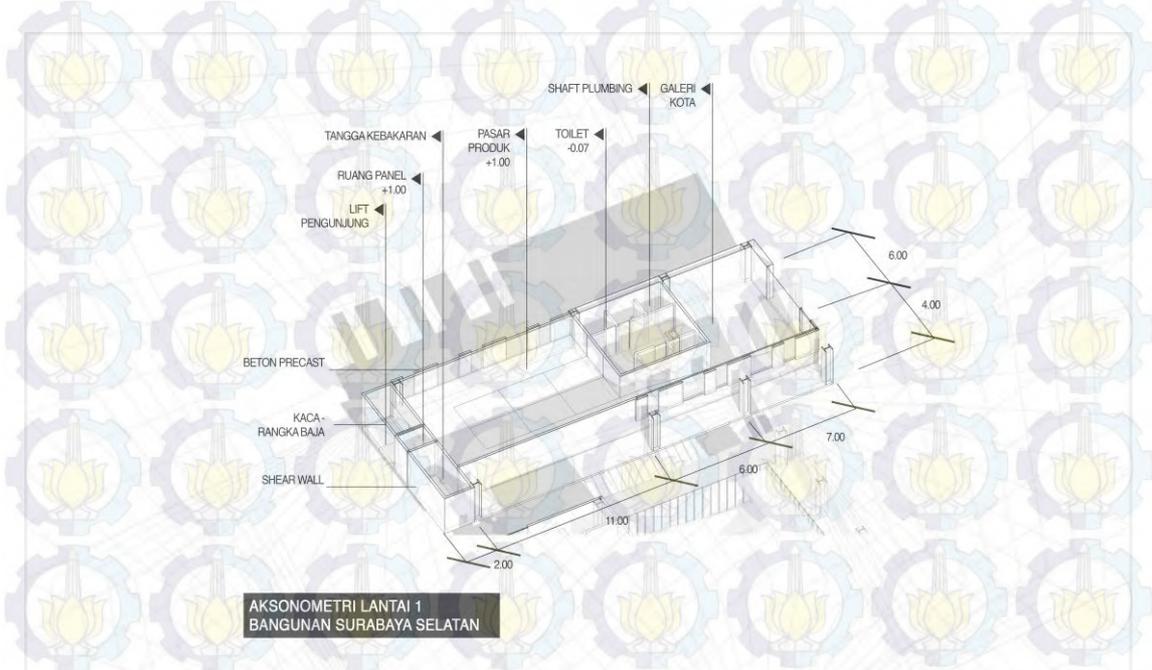
Gambar 18. Site Plan



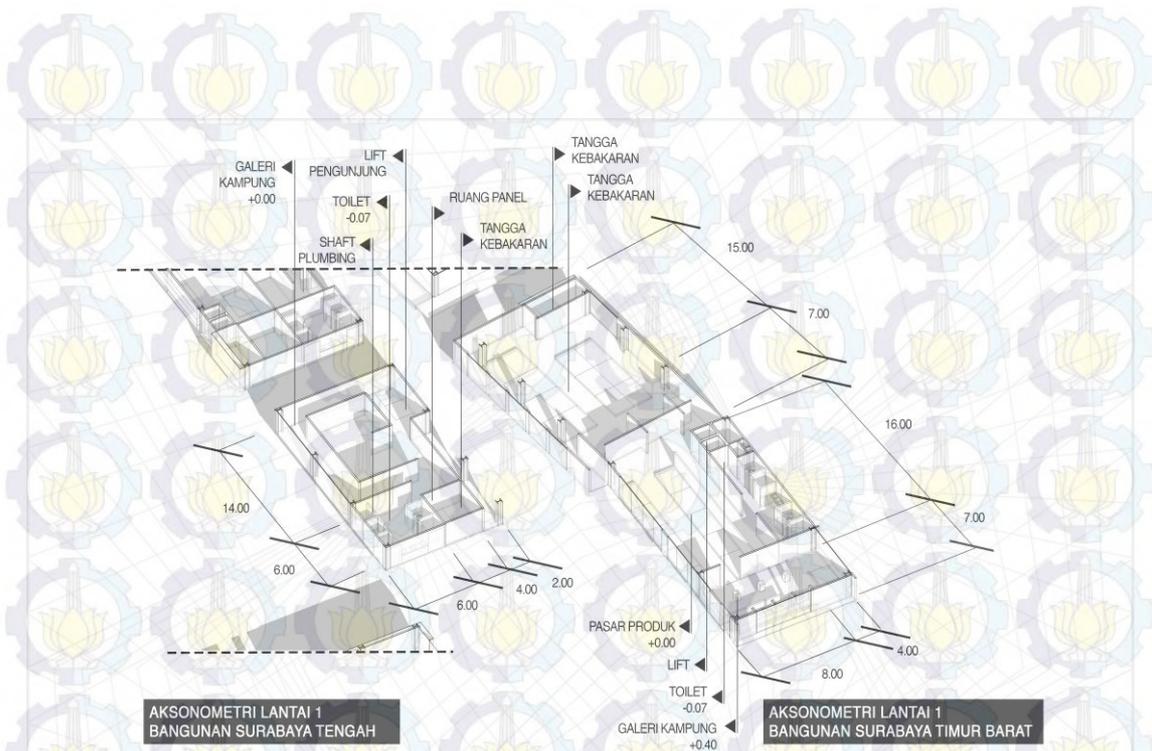
Gambar 19. Layout Plan



Gambar 20. Aksonometri Lantai 1 Bangunan Pengelola dan Galeri Maket



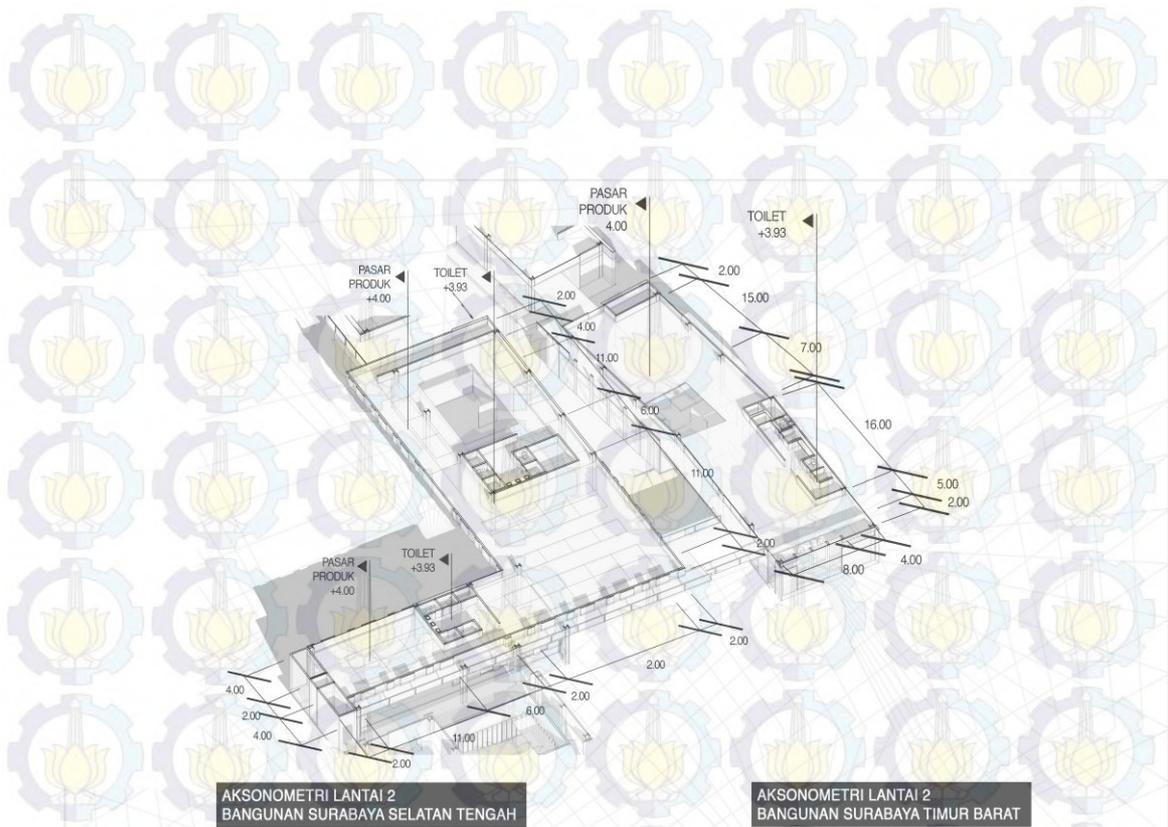
Gambar 21. Aksonometri Lantai 1 Bangunan Surabaya Selatan



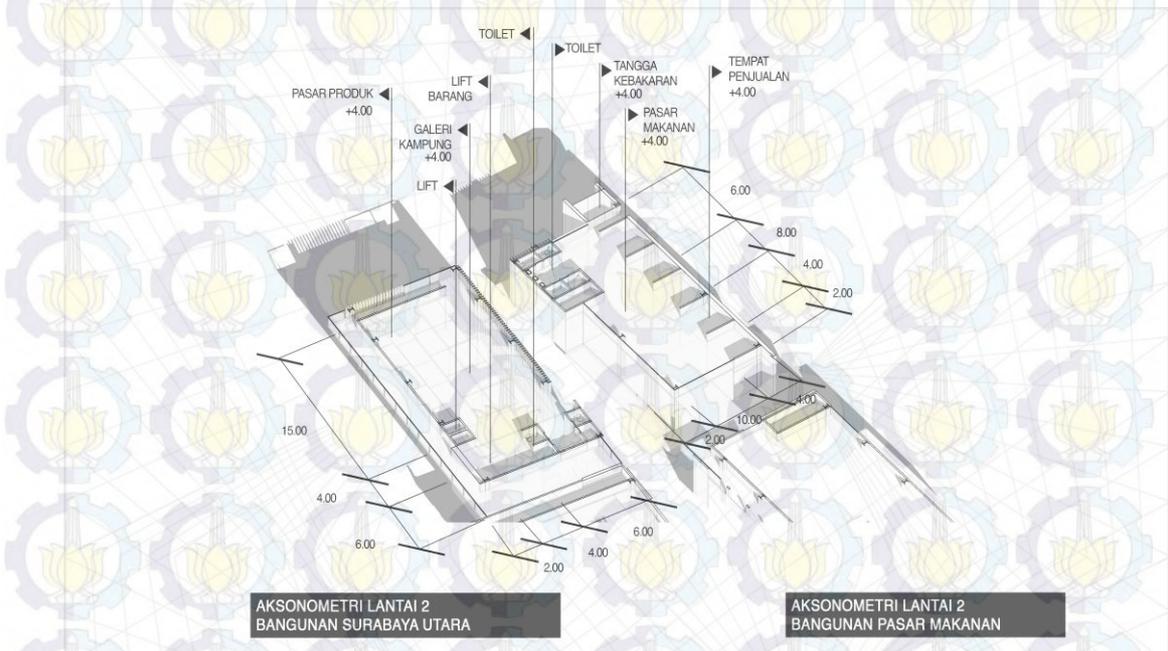
Gambar 22. Aksonometri Lantai 1 Bangunan Surabaya Tengah-Timur-Barat



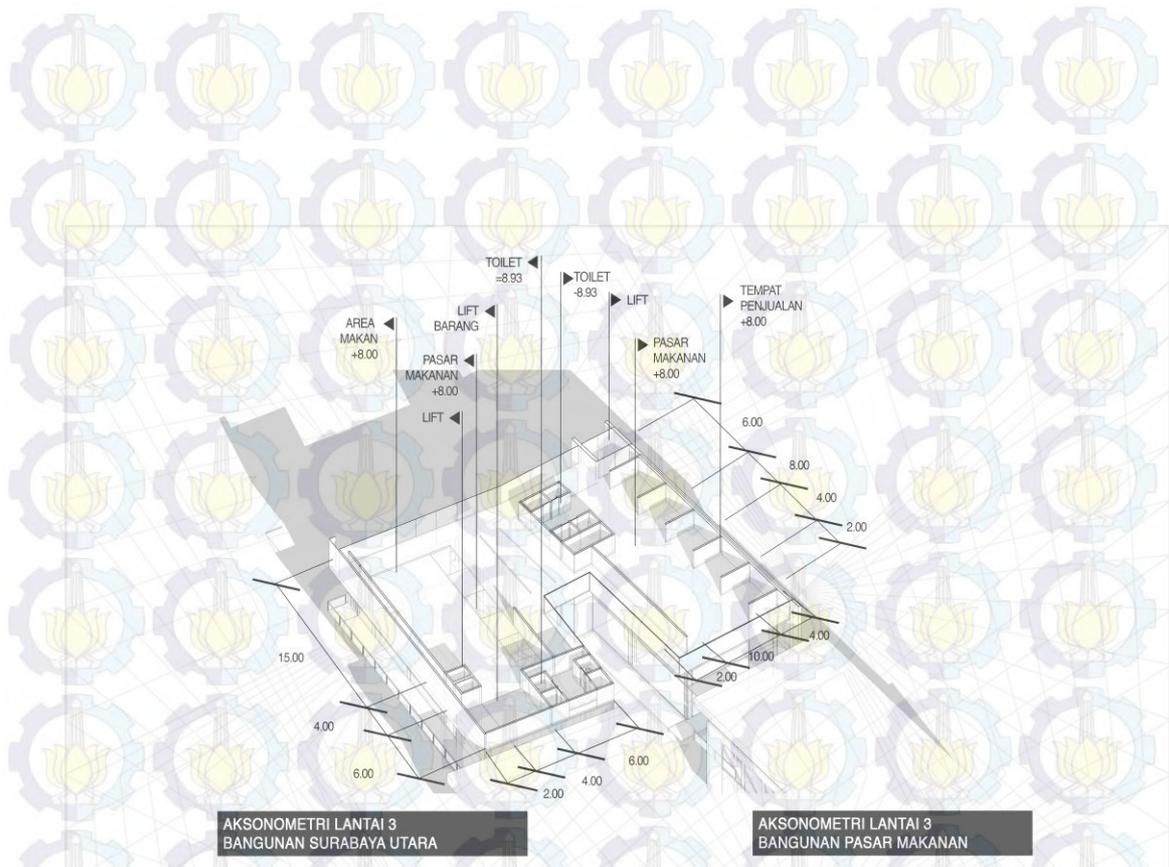
Gambar 23. Aksonometri Lantai 1 Bangunan Surabaya Utara dan Pasar Makanan



Gambar 24. Aksonometri Lantai 2 Bangunan Surabaya Tengah-Timur-Barat



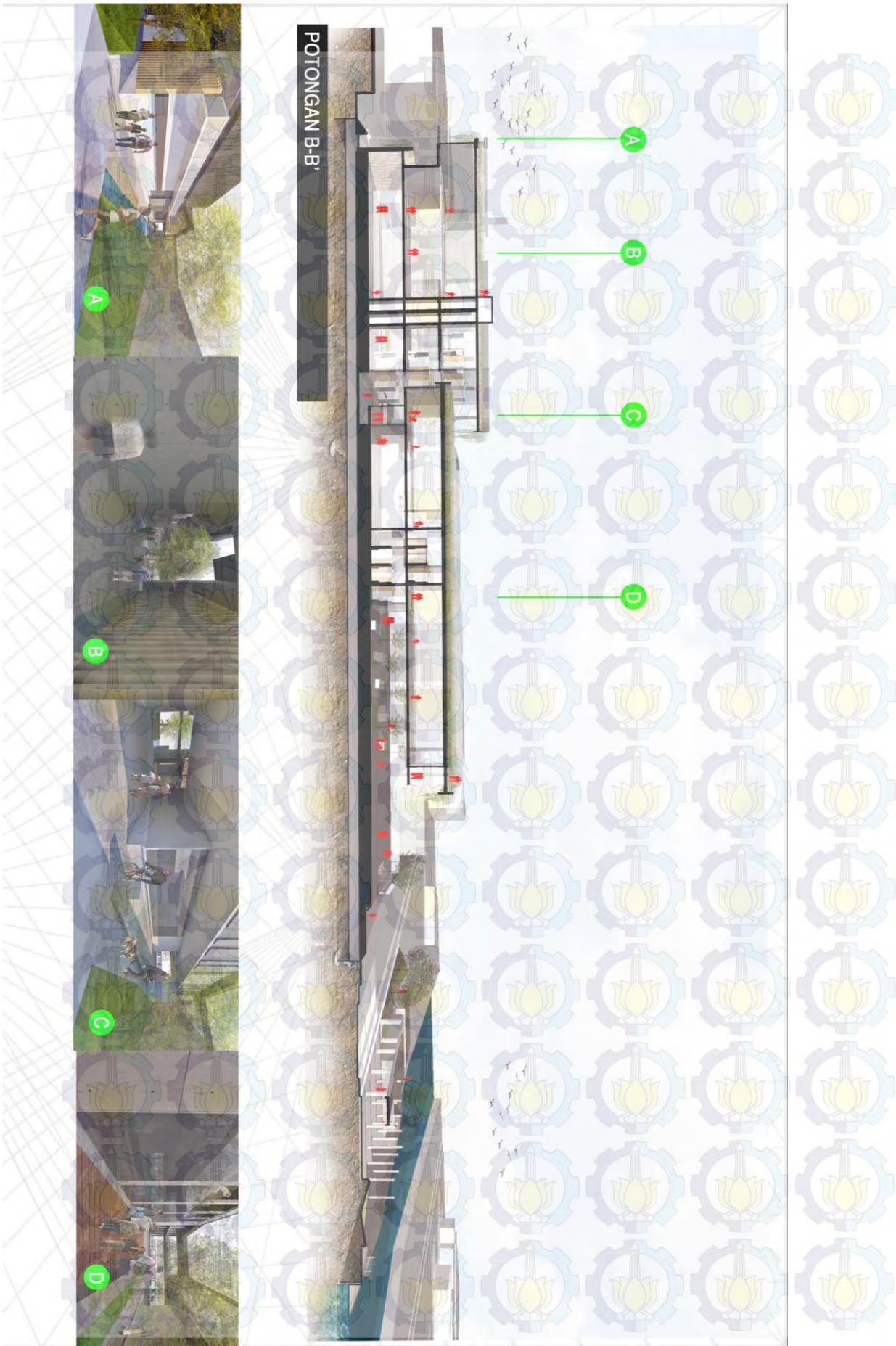
Gambar 25. Aksonometri Lantai 2 Bangunan Surabaya Utara dan Pasar Makanan



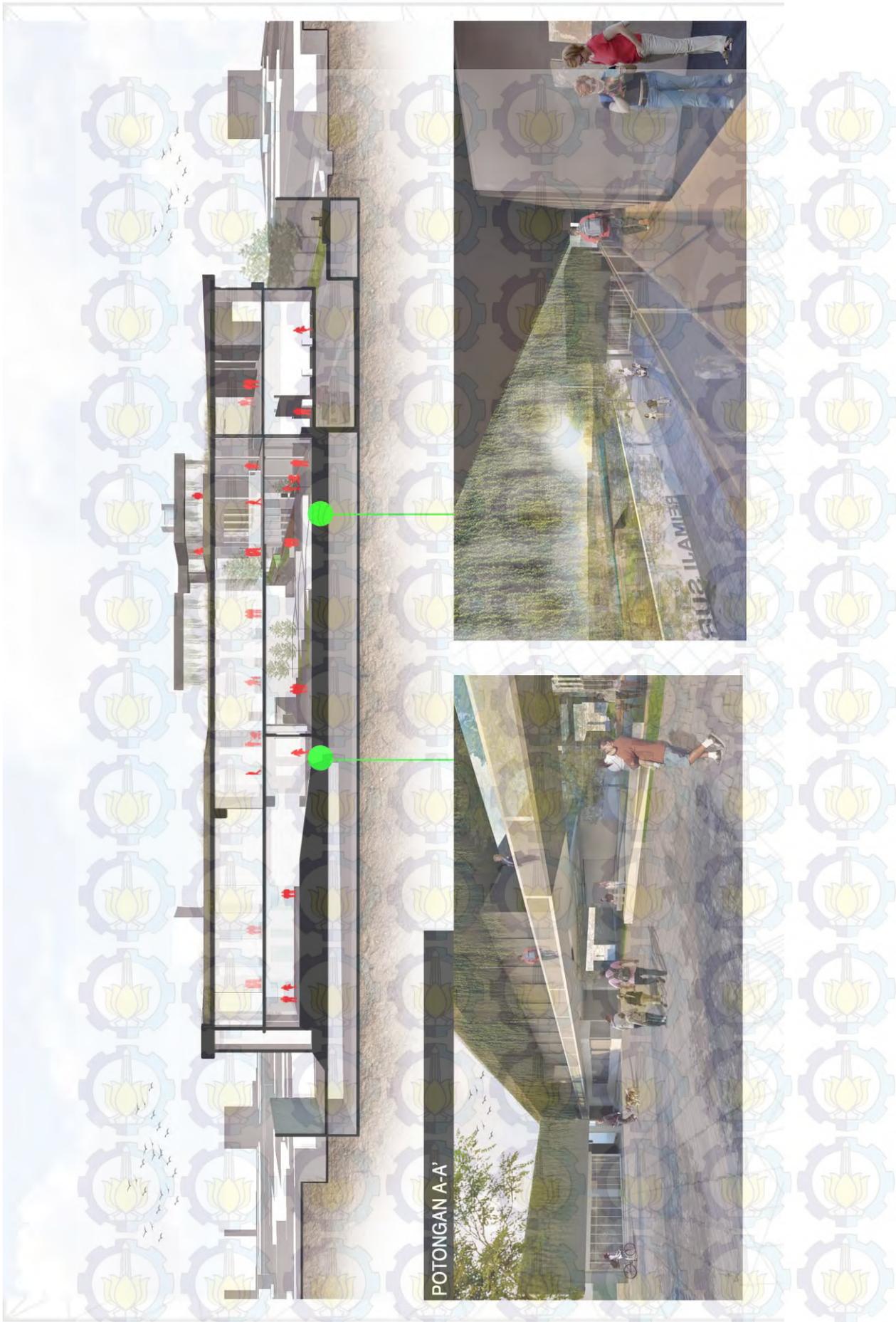
Gambar 26. Aksonometri Lantai 3 Bangunan Surabaya Utara dan Pasar Makanan



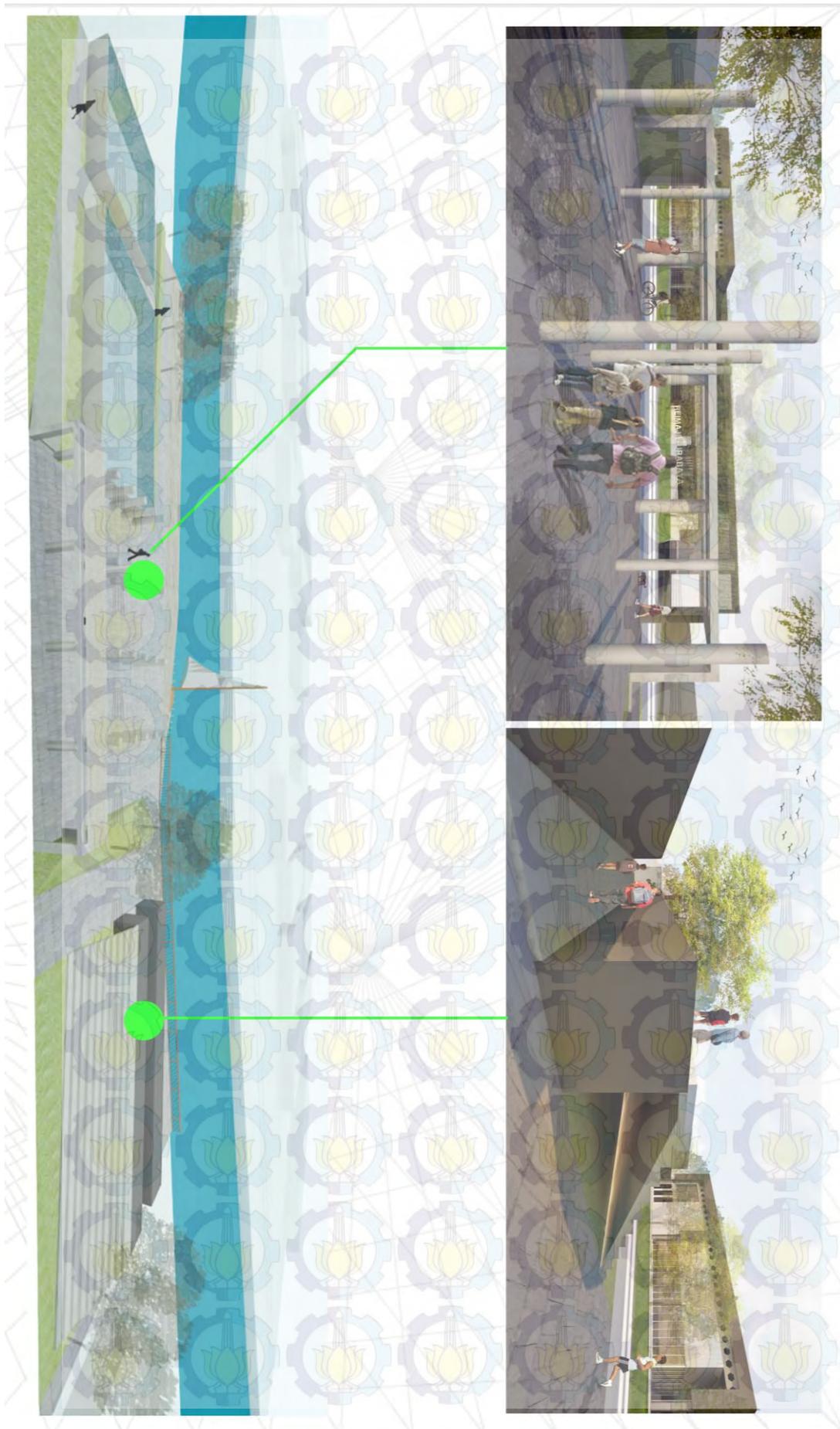
Gambar 27. Tampak Bangunan



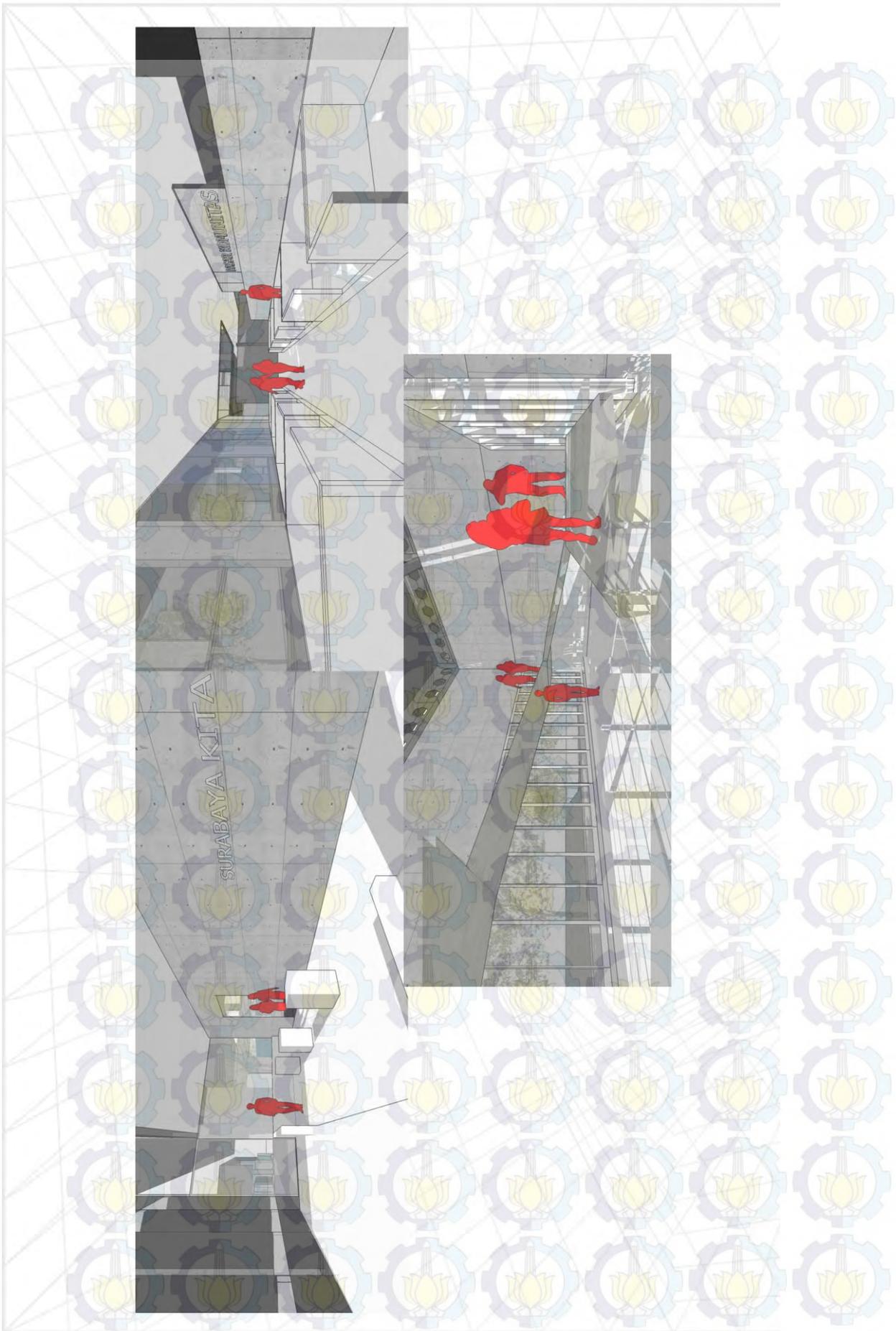
Gambar 28. Potongan B-B' dan Perspektif Sekuen



Gambar 29. Potongan A-A' dan Perspektif Sekuen



Gambar 30. Perspektif Bantaran Kali dan Sekuen



Gambar 31. Interior

BAB 5 - KESIMPULAN

Menjadikan Kampung Surabaya sebagai elemen kunci sebuah rancangan memerlukan analisis yang mendalam mengenai kondisi eksisting serta nilai-nilai soul of space yang berada di sebuah ruang kota.

Menurut Marco Kusumawijaya, dalam bukunya Kota Ruang Kita, identitas kota pada hakekatnya adalah citra mental yang terbentuk dari ritme natural tempat dan ruang tertentu yang mencerminkan waktu serta ditumbuhkan dari dalam secara mengakar oleh aktivitas sosial, ekonomi dan budaya dan mengacu pada makna individualitas yang

mencerminkan perbedaan dengan obyek lain serta pengenalannya sebagai entitas tersendiri. Maka kemudian, hasil analisa tadi dapat di abstraksi dalam elemen arsitektural untuk mendekati konten pada user melalui konteks.

Dengan harapan, pada awalnya masyarakat akan dihubungkan dengan masyarakat lain dengan mudah, untuk kemudian kepada konteks arsitektur, dimana arsitektur yang telah memberikan abstraksi citra mental Kampung Surabaya, menjadi ruang retrospeksi bagi setiap lapisan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

Purnomo, Adi (2012). *Relativitas*. Borneo; Jakarta.

Wardhani, Farah dan Fajar, Yoshi (2014). *Arsipelago*. Komunitas Bambu; Yogyakarta.

Tschumi, Bernard (1994). *Architecture and Disjunction*. MIT Press; Cambridge.

Davies, Collin (2011). *Thinking about Architecture*. Laurence King; London.

Purwono, Nanang (2006). *Mana Soerabaia Koe*. Pustaka Eureka; Surabaya.

Komunitas Tumblr Surabaya (2013). *Kata Cinta Kota Pahlawan Surabaya*. Lendabook; Surabaya.

Silas, Johan, dkk (2012). *Kampung Surabaya Menuju Abad XXI*. BAPEKKO; Surabaya.

Armand, Avianti (2011). *Arsitektur Yang Lain*. Gramedia; Jakarta.

Adi, Dhahana (2014). *Surabaya Punya Cerita*. Indie Book Corner; Yogyakarta.

Berlage Institute (2010). *Museum of National History*. IDEA Books; Amsterdam.

Ingels, Bjarke (2010). *Yes is More*. Taschen; China.

Aedes, dkk (2013). *Smart City: The Next Generation*. HillerMaiden; South East Asia.

Kusumawijaya, Marco (2006). *Kota Rumah Kita*. Borneo; Jakarta.

Piliang, Yasraf Amir (2004). *Dunia yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan*. Jalasutra; Surakarta.

Jencks, Charles (2006). *Theories and Manifestoes of Contemporary Architecture*. Academy Edition.