

# Kampung Surabaya sebagai Elemen Kunci Perancangan Ruang Identitas Kota

Astri Isnaini Dewi dan Andy Mappajaya

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

Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111 Indonesia

*e-mail:* mappajaya@arch.its.ac.id

**Abstrak**—Bertumbuhnya kota Surabaya menuju kota metropolitan mendorong adanya penutupan ruang-ruang, dengan fungsi dan guna yang berbeda dengan kondisinya. Kota Surabaya, telah mengalami penumpukan *layer* ruang hingga identitasnya semakin pudar. Dalam pencarian identitas, dilakukan penelusuran perkembangan Surabaya, ditemukan sebuah elemen yang menjadi kunci perkembangannya. Kampung Surabaya, adalah sebuah fragmen kota yang secara kasat mata memberikan makna ruang yang mencerminkan identitas melalui berbagai entitas yang berbeda-beda. Dalam sebuah perbedaan entitas tersebut, pendekatan simbiosis dalam konteks urban dengan metode *timeless way of building* oleh Christopher Alexander digunakan untuk dapat menyatukan variabel lama-baru pada kampung, sehingga mampu menarik intisari yang utama. Untuk kemudian diolah sebagai elemen rancangan utama dalam berarsitektur, mengambil intisari program, bentuk arsitektur, hingga sekuen. Begitu banyaknya fragmen yang perlu disatukan, memerlukan sebuah penyelesaian secara makro. Sebuah ruang dengan galeri, pasar, dan restoran yang mampu memberikan gambaran sejarah dan interaksi sosial secara raya yang semestinya.

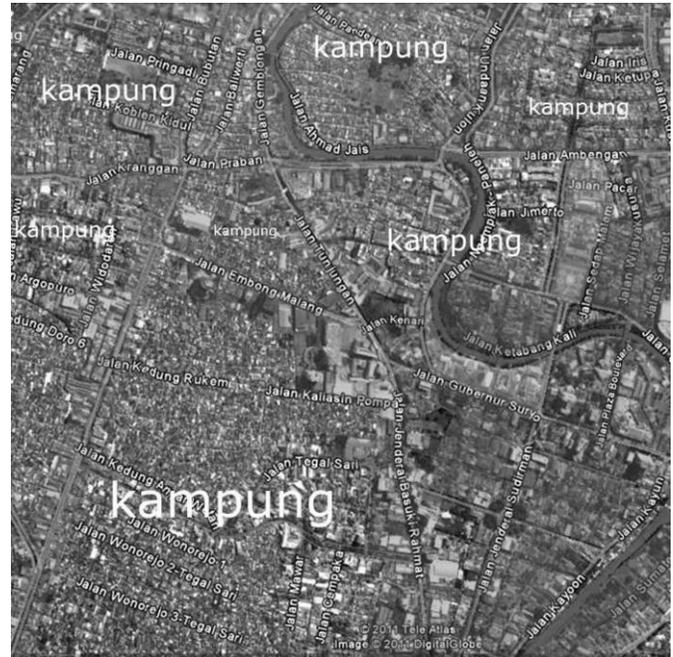
**Kata Kunci**—Galeri, Identitas, Kampung, Pasar, Restoran, Ruang, Surabaya

## I. PENDAHULUAN

**P**ERKEMBANGAN kota di Indonesia memberi pengaruh pada tata kota serta arsitekturnya. Dengan tren global yang semakin berpengaruh, wajah kota pun cenderung melebur dengan tren. Sehingga karakter kota mulai dipertanyakan.

Beberapa monumen hadir tanpa permanensi individual, identifikasi, dan kenangan kolektif. Menurut Marco Kusumawijaya, 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 [1].

Apabila ditelusuri sesuai pergantian era yang terjadi di Surabaya, dapat ditarik pola umum pada perkembangan kotanya. Pada era Majapahit, dalam penataan kekuasaannya di timur pulau Jawa, dilakukan pengilhaman agama Hindu pada pola urbannya. Kemudian, pada era Demak, Surabaya berkembang melalui penataan kota yang disesuaikan oleh profesi sang pemukim, pada era ini Kali Mas yang awalnya sebagai titik kedatangan, berkembang menjadi arus



Gambar. 1. Penciptaan ruang publik secara kreatif oleh masyarakat setempat, karena minimnya ruang publik yang terbuka bagi kegiatan masyarakat Surabaya.



Gambar. 2. Superimposisi *layer-layer* kampung Surabaya sejak era Majapahit hingga *Kampoong Improvement Program* abad 21.

transportasi yang memisahkan permukiman keluarga kerajaan

dengan para pekerja lain di kota. Sedangkan pada era Mataram dan kedatangan VOC, Surabaya berkembang sesuai permukiman yang dibagi sesuai dengan ras dan posisi pemerintahan.

Hingga kini, setiap sudut kota Surabaya dikelilingi oleh permukiman masyarakat atau yang biasa disebut kampung, yang umumnya merupakan peninggalan tata kota pada era-era sebelumnya. Kampung-kampung ras, para pengrajin, maupun yang mengikuti makam-makam tokoh keagamaan. Mengutip MADCAHYO pada presentasinya di konferensi TEDxTuguPahlawan, bahwa Surabaya bukanlah kota yang dikelilingi kampung, namun kampung yang dikelilingi kota [2]. (Gambar 1)

Lalu kemudian, seiring dengan menyempitnya ruang bersama yang dimaknai secara kolektif, keberadaan Kampung Surabaya sebagai sebuah elemen kunci pada perkembangan kota Surabaya tidak disadari. Bagaimana metode yang tepat untuk memberikan sebuah momen retrospeksi bagi masyarakat? Mengutip Roger Scruton, dalam buku *Theory and Manifestoes of Contemporary Architecture*, bahwa “Arsitektur memiliki peran penting dalam membentuk wajah publik: sebuah ruang dimana kita dapat berasosiasi dengan keasingan. Maka dari itu bentuk dan makna sangatlah berperan dalam konstruksi identitas kota” [3]. Maka, arsitektur, menjadi salah satu mediator pencapaian retrospeksi identitas kota. Penyampaian sebuah ruang kolektif yang bermakna untuk mengingatkan kembali identitas kota Surabaya, dengan elemen rancang pada Kampung Surabaya.

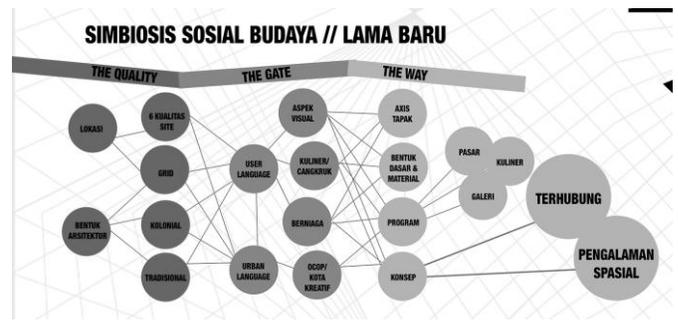
## II. METODE PERANCANGAN

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 [4].

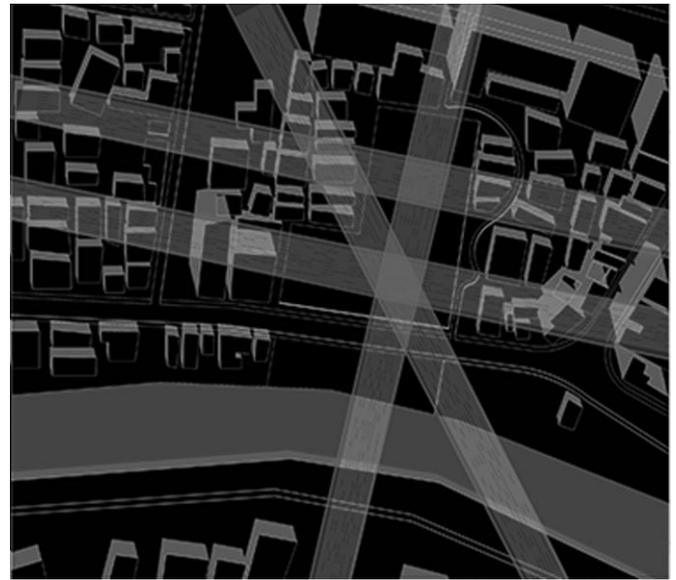
Simbiosis merupakan pendekatan yang digunakan untuk menerjemahkan solusi atas permasalahan desain, dimana dalam mengungkapkan identitas kota, maka diperlukan untuk menerjemahkan asal-usul sejarah, dan menciptakan visi. Dimana dalam hal ini, terdapat perbedaan corak budaya masa lalu dan masa sekarang. Tanpa perlu menonjolkan sesuatu, atau menghilangkan sesuatu pula. Simbiosis ini dicapai melalui metode *Timeless Way of Building* oleh Christopher Alexander. (Gambar 3)

### A. Kualitas

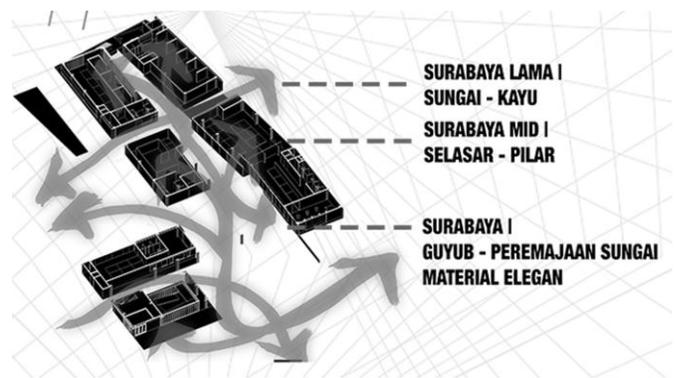
Dalam menemukan kualitas utama kota Surabaya, dilakukan simbiosis *layer-layer* kampung Surabaya (Gambar 2), sehingga dapat dilihat irisan-irisan berupa (1) Lokasi yang tepat untuk perletakan ruang identitas, adalah kampung Keputran dengan beberapa kualitas *site* yang mendukung seperti: aspek sejarah, arsitektur, serta keterjangkauan. Keputran adalah salah satu kawasan dengan beberapa entitas



Gambar. 3. Metode *Timeless Way of Building* pada abstraksi Kampung Surabaya sebagai elemen rancangan.



Gambar. 4. Aksis tapak berdasarkan moda pergerakan serta arah dan tujuan, sebagai acuan zonasi serta akses masuk-keluar.



Gambar. 5. Penerapan konsep terhubung dan pengalaman spasial yang diterapkan melalui akses masuk-keluar, zonasi dengan sekuen cerita, serta program dan material.

yang menguntungkan, namun tidak dipelihara dengan baik. (2) Bentuk arsitektur yang terjadi, perkembangan yang umumnya dapat dilihat dari proses dokumentasi pada buku *Mana Soerabaiakoe* oleh Nanang Purwono, adalah arsitektur tradisional rasial (jawa, cina, arab, dan peranakan), kemudian

berkembang menjadi arsitektur kolonial, dan pada era kemerdekaan Surabaya diwarnai arsitektur Jengki hingga kemudian melalui masa modernisasi [5].

**B. Gerbang**

Kualitas tersebut, dihantarkan melalui penerjemahan simbiosis *user language* dan *urban language* pada Kampung Surabaya. Pada fase ini dilakukan penerjemahan beberapa aktivitas masyarakat yang menjadi ciri khas atau kesukaan, sejak dulu hingga kini, baik dalam konteks makro Surabaya, maupun dalam konteks mikro Keputran. Ditarik tiga kesimpulan utama yang kemudian dapat digunakan sebagai program, yakni: (1) Visual, sejak dulu masyarakat Surabaya gemar menonton pertunjukan mulai dari srimulat, hingga kini jalan-jalan ke museum; (2) Kuliner, salah satu tujuan utama wisata kota Surabaya adalah kulinernya yang beraneka ragam; (3) Berjualbeli, adalah salah satu aktivitas yang mendorong perkembangan kota Surabaya sebagai kota pelabuhan, sehingga aktivitas niaga adalah salah satu aktivitas masyarakat baik dalam hal distribusi, maupun konsumsi.

**C. Jalan**

Pada kawasan Keputran, *site* ini memiliki interaksi pada beberapa moda pergerakan seperti halte bus, perkampungan terdekat, dan yang akan direncanakan adalah terminal MRT. Berbatasan langsung dengan dua jalan arteri, yakni Jl. Urip Sumoharjo dan Jl. Keputran, menjadikan jalan pertama yang ditempuh membentuk zonasi adalah untuk menghubungkan masing-masing kampung dengan mudah pada sebuah ruang publik, dalam bentuk *axis* tapak, sebagaimana koridor-koridor yang menghubungkan perjalanan kampung ke kampung. (Gambar 4)

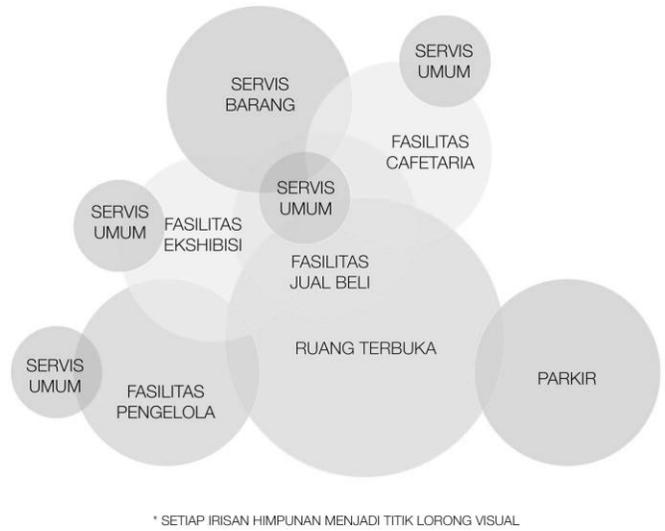
Bentuk dasar diambil blok-blok bangunan sebagai usaha menghindari kontrasnya dengan perkampungan, untuk memberikan kesan *belong* kepada masyarakat, dikombinasikan dengan material yang kontras dan merupakan simbiosis dari bentukan arsitektur kampung dari masa ke masa, yakni kaca, kayu, baja, serta beton *precast*. Dikombinasikan dengan perincian program visual, kuliner dan niaga menjadi: Pasar Makanan, Pasar Produk, dan Galeri, yang kemudian merujuk pada konsep utama yakni terhubung (kedalam dan keluar), serta pengalaman spasial. (Gambar 5- 6)

III. HASIL RANCANGAN

Melalui metode desain, dapat digarisbawahi konsep utama yakni terhubung, serta pengalaman spasial. Kampung Surabaya menjadi elemen utama simbiosis, yang saripatinya dituangkan dalam lahan yang lebih kecil yakni arsitektur.

**A. Tapak**

Lahan memiliki banyak akses masuk, seperti perkampungan yang meski tanpa ada intensi, akan ada tendensi untuk melewatinya sebagai alur perjalanan, untuk kemudian didorong untuk memasuki kawasan yang lebih privat. Untuk itu rancangan berupa blok blok bangunan yang saling



Gambar. 6. Irisan program ruang sebagai organisasi ruang yang saling terhubung.



Gambar. 7. Ilustrasi akses masuk yang berada pada bangunan.



Gambar. 8. Beberapa akses masuk yang berada di bangunan sesuai dengan konsep terhubung.

terhubung dalam sebuah ruang publik yang terbuka dengan batasan berupa hardscape, seperti ramp dan kenaikan level tanah. (Gambar 7-8)

Pada kenaikan level ini, berguna sebagai pengalaman spasial pada *view* yang dimiliki *site* yakni, *central business district*, perkampungan, serta kali mas. 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 ruang luar dan dalam. Area akses utama, dijadikan sebagai ruang terbuka yang berfungsi sebagai titik temu/plasa. Serta terhubungnya dengan usulan desain perkembangan taman bantaran kali mas yang berada di seberang *site*.

**B. Bentuk**

Susunan zonasi blok bangunan, memanfaatkan sejarah perkembangan kampung Surabaya seperti kawasan Surabaya Utara sebagai kawasan tertua, maka blok bangunan dengan konten Surabaya Utara berada di ujung, sementara Surabaya Barat sebagai kawasan modern berada di ujung lainnya. Sehingga perjalanan yang dilalui *user* melakukan perjalanan dimensi waktu yang *flashback* maupun *forward*.

Penggunaan material, mencoba emberikan pengalaman spasial. Bangunan pada umumnya menggunakan material beton, yang merupakan material yang menunjukkan keramahan bagi berbagai lapisan masyarakat. Sementara olah bentuk mencoba menggambarkan arsitektur kampung Surabaya. (Gambar 9)

**C. Ruang**

Area Galeri diberikan *facade* transparan agar secara visual dapat menarik karena melihat konten ruangnya. Posisi Galeri dibuat intim dengan dinding-dinding yang rapat agar mampu menyatu dengan informasi. Seperti sebuah perjalanan pada kampung-kampung.

Sementara pada pasar produk dan makanan, sirkulasi menjadi konsep utama terhubungnya *user* dengan produk dan makanan, dengan mengadaptasi koridor-koridor kampung (Gambar 10-12)

**IV. KESIMPULAN/RINGKASAN**

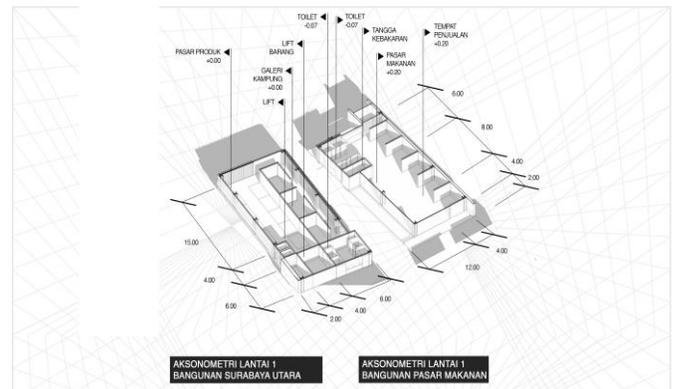
Menjadikan Kampung Surabaya sebagai elemen kunci sebuah rancangan memerlukan analisis yang mendalam mengenai kondisi eksisting serta nilai-nilai *soul of space* yang berada di sebuah ruang kota.

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 [6]. 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.



Gambar. 9. Perspektif normal bangunan.



Gambar. 10. Aksonometri ruang yang menggambarkan pasar produk dan makanan sebagai koridor-koridor ruang.



Gambar. 11. Interior galeri



Gambar. 12. Interior Pasar Produk

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami ucapkan kepada Ketua Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Ir. Purwanita Setijanti, M.Sc., Ph.D.; Pembimbing dan pengarah: Ir. Andy Mappa Jaya, MT, serta kritik dan saran yang membangun dari Angger Sukma Mahendra, S.T., M.T., Nur Endah Nuffida, S.T., M.T., dan Ir. Rullan Nirwansjah, M.T. dan Koordinator Tugas Akhir periode Genap 2014/2015, Ir. I Gusti Ngurah Antaryama, Ph.D., atas bimbingannya selama pelaksanaan penelitian jurnal ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kusumawijaya, Marco, *Kota Rumah Kita*. Jakarta: Borneo (2006)
- [2] MADCaHyO. *Konferensi TEDxTuguPahlawan: CityZen "Keseimbangan Bagi Kota dan Penduduk"*. Surabaya (2014)
- [3] Jencks, Charles. *Theories and Manifestoes of Contemporary Architecture*. Academy Edition. (2006)
- [4] Kurokawa, Kisho. *The Philosophy of Symbiosis*. Academy Edition. (1994)
- [5] Purwono, Nanang. *Mana Soerabaiakoe*. Surabaya: Pustaka Eureka. (2006)
- [6] Budihardjo, Eko. *Perumahan dan Permukiman di Indonesia*. PT. Alumni. (2009)