



**TUGAS AKHIR - DA.184801**

## **PUSAT PENGEMBANGAN BUDAYA SURABAYA**

**HENRIANSAH WAHYU UTOMO**  
**0811154000097**

Dosen Pembimbing  
Rabbani Kharismawan, ST., MT.

Departemen Arsitektur  
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember  
2019



**TUGAS AKHIR - DA.184801**

## **PUSAT PENGEMBANGAN BUDAYA SURABAYA**

**HENRIANSAH WAHYU UTOMO**  
**0811154000097**

**Dosen Pembimbing**  
**Rabbani Kharismawan, ST., MT.**

**Departemen Arsitektur**  
**Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan**  
**Institut Teknologi Sepuluh Nopember**  
**2019**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PUSAT PENGEMBANGAN BUDAYA**

**SURABAYA**



Disusun oleh:  
**HENRIANSAH WAHYU UTOMO**  
08111540000097

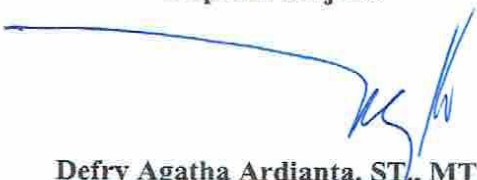
Telah dipertahankan dan diterima  
oleh Tim penguji Tugas Akhir (DA184801)  
Departemen Arsitektur FADP-ITS pada tanggal 9 Juli 2019  
Dengan nilai : AB

Mengetahui

Pembimbing

Kaprodi Sarjana

  
**Rabbani Kharismawan, ST., MT.**  
NIP. 198103272008121001

  
**Defry Agatha Ardianta, ST., MT.**  
NIP. 198008252006041004

Kepala Departemen Arsitektur FADP ITS

  
**Ir. I Gusti Ngurah Antaryama, Ph.D.**  
NIP. 196804251992101001

*(halaman sengaja dikosongkan)*

## LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Henriansah Wahyu Utomo

NRP : 08111540000097

Judul Tugas Akhir : Pusat Pengembangan Budaya Surabaya

Periode : Semester Genap Tahun 2018/2019

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang saya buat adalah hasil karya saya sendiri dan benar-benar dikerjakan sendiri (asli/orisinil), bukan merupakan hasil jiplakan dari karya orang lain, Apabila saya melakukan penjiplakan terhadap karya karya mahasiswa/orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik yang akan dijatuhkan oleh pihak Departemen Arsitektur FADP-ITS

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran yang penuh dan akan digunakan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan Tugas Akhir.

Surabaya, 9 Juli 2019  
Yang membuat pernyataan



Henriansah Wahyu Utomo  
NRP. 08111540000097

*(halaman sengaja dikosongkan)*

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT atas selesainya penyusunan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Pusat Pengembangan Budaya Surabaya” pada mata kuliah Tugas Akhir di Departemen Arsitektur FADP ITS tahun ajaran 2018/2019 ini.

Tugas akhir ini menjelaskan tentang tingkat penurunan minat kebudayaan yang ada di Surabaya pada saat ini, dikarenakan pengaruh dari globalisasi dan teknologi yang berkembang pesat membuat kebudayaan baru disebut kebudayaan masa kini. Sehingga dibutuhkan pengembangan minat pada kebudayaan lama, obyek desain merupakan sebuah respon arsitektur yang mendukung pengembangan kebudayaan lama yang terintegrasi dengan kebudayaan masa kini.

Tulisan ini dapat diselesaikan atas bantuan dan dukungan dari banyak pihak, sehingga penulis ingin berterima kasih kepada:

1. Orang tua atas dukungan yang tak henti-hentinya
2. Bapak Rabbani Kharismawan, ST., MT. selaku dosen pembimbing yang memberikan ilmu, bimbingan dan arahan dalam proses penyusunan laporan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Defry Agatha Ardianta, S.T. MT dan Bapak Angger Sukma Mahendra, S.T. M.T. selaku dosen koordinator mata kuliah Tugas Akhir
4. Bapak Ir. Rullan Nirwansjah, MT., Bapak Wahyu Setyawan, ST., MT., dan Ibu Sarah Cahyadi, ST., MT. selaku dosen penguji yang memberikan kritik dan saran dalam proses penyusunan Proposal Tugas Akhir.
5. Seluruh teman dan rekan yang membantu memberikan saran dan dukungan.

Semoga hasil Lapora Tugas Akhir ini dapat berguna dan bermanfaat. Penulis menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih belum sempurna, oleh karena itu penulis memohon maaf apabila terdapat kesalahan di dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini. Penulis juga menerima kritik dan saran guna menyempurnakan tugas akhir ini, sehingga lebih bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Surabaya, 9 Juni 2019

Penulis

*(halaman sengaja dikosongkan)*

## **PUSAT PENGEMBANGAN BUDAYA SURABAYA**

Nama Mahasiswa : Henriansah Wahyu Utomo  
NRP : 08111540000097  
Dosen Pembimbing : Rabbani Kharismawan S.T. M.T.

### **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.

Banyaknya alternatif hiburan dan informasi yang lebih beragam, mungkin lebih menarik jika dibandingkan dengan kesenian tradisional. 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 mewadahi kebudayaan lama dan kebudayaan baru di satu area, sehingga budaya lama dan masa kini tetap dilakukan dan dikembangkan. Respon arsitektur yang dihadirkan adalah sebuah pusat kebudayaan dimana kebudayaan lama dapat terintegrasi dengan kebudayaan masa kini.

Untuk meningkatkan minat belajar budaya lama penggunaan *sense* pada setiap pengunjung yang datang akan sangat membantu belajar merekam kejadian apa saja ketika berkunjung pada obyek arsitektural nanti. Dengan menerapkan metode *trans-programming* pada ruang bangunan, pusat kebudayaan ini diharapkan mampu meningkatkan lokalitas di daerah kota yang dulunya kental dengan kebudayaan masa lalu.

**Kata kunci :** Budaya, *trans-programming*, pusat kebudayaan.

*(halaman sengaja dikosongkan)*

## **SURABAYA CULTURAL DEVELOPMENT CENTER**

Student's Name : Henriansah Wahyu Utomo  
Student's ID : 08111540000097  
Supervisor : Rabbani Kharismawan S.T. M.T.

### **ABSTRACT**

Technological advances that are increasingly developing in the current era of globalization can have positive and negative impacts on culture in an area. At this time a variety of new cultures emerged which were produced by the era of globalization. As time goes on, the old culture still exists and turn to new cultures, resulting in a lack of interest and a desire to preserve the old culture and turn to a new culture. An old culture that is thick often done in the past now seems to disappear and diminished interest in the culture. The old culture should have been preserved and a new culture could still be carried out.

The many alternative entertainment and information that is more diverse, maybe more interesting compared to traditional arts. Many new cultures have emerged for example, sports. So that sports are very popular among teenagers and not interested in the old culture.

An architectural response is needed that can accommodate the old culture and new culture in one area so that the old and present culture is still carried out and developed. The response of the architecture presented is a cultural center where old cultures can be integrated with today's culture.

To increase the interest in learning the old culture, the sense of use for every visitor who comes will greatly help learning to record any event when visiting architectural objects later. By applying the trans-programming method to building space, this cultural center is expected to be able to improve locality in urban areas that were once thick with past culture.

**Key Words** : Culture, trans-programming, cultural center.

*(halaman sengaja dikosongkan)*

## DAFTAR ISI

|                                                               |                                     |
|---------------------------------------------------------------|-------------------------------------|
| LEMBAR PENGESAHAN .....                                       | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| LEMBAR PERNYATAAN .....                                       | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| KATA PENGANTAR .....                                          | v                                   |
| ABSTRAK .....                                                 | vii                                 |
| ABSTRACT .....                                                | ix                                  |
| DAFTAR ISI .....                                              | xi                                  |
| DAFTAR GAMBAR .....                                           | xv                                  |
| DAFTAR TABEL .....                                            | xvii                                |
| BAB 1 PENDAHULUAN .....                                       | 1                                   |
| 1.1 Isu Arsitektural .....                                    | 1                                   |
| 1.1.1 Latar Belakang .....                                    | 1                                   |
| 1.1.2 Isu .....                                               | 1                                   |
| 1.1.3 Pendalaman Isu .....                                    | 2                                   |
| 1.2 Konteks Perancangan .....                                 | 3                                   |
| 1.2.1 Konteks Wilayah .....                                   | 3                                   |
| 1.2.2 Batasan - Batasan .....                                 | 3                                   |
| 1.3 Data Pendukung .....                                      | 4                                   |
| 1.3.1 Data Statistik Berkurangnya Tingkat Kebudayaan .....    | 4                                   |
| 1.3.2 Studi Kasus Penurunan Tingkat Kebudayaan Surabaya ..... | 5                                   |
| 1.3.3 Kesimpulan Data .....                                   | 5                                   |
| 1.4 Permasalahan dan Kriteria Desain .....                    | 6                                   |
| 1.4.1 Permasalahan .....                                      | 6                                   |
| 1.4.2 Kriteria Desain .....                                   | 7                                   |
| BAB 2 PROGRAM DESAIN .....                                    | 9                                   |
| 2.1 Program Aktivitas & Fungsi Bangunan .....                 | 9                                   |
| 2.1.1 Fungsi Bangunan .....                                   | 9                                   |
| 2.1.2 Pelaku Aktivitas .....                                  | 10                                  |
| 3.1.3 Aktivitas .....                                         | 10                                  |
| 2.2 Kebutuhan Jumlah & Besaran Ruang .....                    | 14                                  |
| 2.3 Persyaratan Terkait Aktivitas & Ruang .....               | 16                                  |

|                                                      |    |
|------------------------------------------------------|----|
| 2.3.1 Definisi dan Tipologi Pusat Kebudayaan .....   | 19 |
| 2.4 Kajian Tapak & Lingkungan .....                  | 24 |
| 2.4.1 Kriteria Tapak.....                            | 24 |
| 2.4.2 Gambaran Tapak.....                            | 24 |
| 2.4.3 Tapak dan Jenis Tanah .....                    | 25 |
| 2.4.4 Tipologi Bangunan Sekitar .....                | 25 |
| 2.4.5 Pembayangan Pada Lahan .....                   | 27 |
| 2.4.6 Iklim .....                                    | 27 |
| 2.5 Kajian Peraturan dan Data Terkait .....          | 28 |
| 2.5.1 Peruntukan Tapak.....                          | 28 |
| 2.5.2 Garis Sempadan Bangunan (GSB) .....            | 29 |
| 2.5.3 KDB dan KLB .....                              | 31 |
| 2.6 Kajian Preseden .....                            | 32 |
| 2.6.1 Transprogamming El Pinós Cultural Center ..... | 32 |
| BAB 3 PENDEKATAN DAN METODA DESAIN.....              | 35 |
| 3.1 Pendekatan Desain.....                           | 35 |
| 3.2 Metoda Desain.....                               | 35 |
| 3.2.1 Metoda <i>Trans-Progaramming</i> .....         | 35 |
| 3.2.2 Metoda <i>Layering</i> .....                   | 36 |
| BAB 4 KONSEP DESAIN.....                             | 37 |
| 4.1 Eksplorasi Formal.....                           | 37 |
| 4.1.1 <i>Spatial Form</i> .....                      | 37 |
| 4.1.2 <i>Basic Form</i> .....                        | 39 |
| 4.1.3 <i>Metaphorical Form</i> .....                 | 39 |
| 4.1.4 <i>Program Form</i> .....                      | 40 |
| 4.2 Eksplorasi Teknis .....                          | 42 |
| 4.2.1 Sistem Struktur .....                          | 42 |
| 4.2.2 Material.....                                  | 43 |
| 4.2.3 Konsep Pencahayaan dan Pengahawaan .....       | 43 |
| 4.2.4 Air Bersih .....                               | 43 |
| 4.2.5 Fire Protection .....                          | 44 |
| 4.2.6 Elektikal.....                                 | 44 |
| 4.2.7 Kebisingan .....                               | 44 |

|                                       |    |
|---------------------------------------|----|
| BAB 5 DESAIN .....                    | 45 |
| 5.1 Eksplorasi Formal .....           | 45 |
| 5.1.1 Site Plan dan Layout Plan ..... | 45 |
| 5.1.2 Denah .....                     | 46 |
| 5.1.3 Tampak.....                     | 47 |
| 5.1.4 Potongan.....                   | 48 |
| 5.1.5 Perspektif .....                | 48 |
| 5.2 Eksplorasi Teknis .....           | 50 |
| 5.2.1 Aksonometri Struktur.....       | 50 |
| 5.2.2 Sistem Penghawaan.....          | 51 |
| 5.2.3 Sistem Elektrikal .....         | 52 |
| 5.2.4 Sistem Sanitasi .....           | 52 |
| BAB 6 KESIMPULAN.....                 | 53 |
| DAFTAR PUSTAKA .....                  | 55 |

*(halaman sengaja dikosongkan)*

## **DAFTAR GAMBAR**

|                                                                          |    |
|--------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 1.1 Grafik perkembangan Jumlah Kelompok Seni Budaya 2012-2014.... | 3  |
| Gambar 1.2 Ludruk khas Surabaya.....                                     | 5  |
| Gambar 1.3 Taman Hiburan Rakyat .....                                    | 6  |
| Gambar 2.1 Skema Aktivitas Pengelola Bagian Manajerial.....              | 11 |
| Gambar 2.2 Skema Aktivitas Pengelola Bagian Pelayanan Servis.....        | 11 |
| Gambar 2.3 Skema Aktivitas Pengelola Bagian Pelayanan Umum.....          | 11 |
| Gambar 2.4 Skema Aktivitas Pengelola Bagian Pelayanan Teknis.....        | 12 |
| Gambar 2.5 Skema Aktivitas Pengunjung Umum .....                         | 12 |
| Gambar 2.6 Skema Aktivitas Siswa Didik.....                              | 12 |
| Gambar 2.7 Skema Aktivitas Pengunjung Khusus .....                       | 13 |
| Gambar 2.8 Skema Aktivitas Seniman .....                                 | 13 |
| Gambar 2.9 Jarak Pandang Manusia.....                                    | 16 |
| Gambar 2.10 Pencahayaan Ruang Galeri.....                                | 17 |
| Gambar 2.11 Potongan Amphitheater.....                                   | 18 |
| Gambar 2.12 Ruang Pameran .....                                          | 21 |
| Gambar 2.13 Ruang Pameran .....                                          | 21 |
| Gambar 2.14 Ruang Pameran .....                                          | 22 |
| Gambar 2.15 Ruang Fasilitas Pendidikan .....                             | 23 |
| Gambar 2.16 Ruang Fasilitas Pendidikan .....                             | 23 |
| Gambar 2.17 Lokasi Tapak.....                                            | 25 |
| Gambar 2.18 Detail Tapak .....                                           | 25 |
| Gambar 2.19 Bangunan Sekitar Lahan .....                                 | 26 |
| Gambar 2.20 Pembayangan Pada Lahan.....                                  | 27 |
| Gambar 2.21 Grafik Temperatur dan Kelembapam.....                        | 28 |
| Gambar 2.22 Grafik Rata-rata Kecepatan dan Arah Angin Surabaya .....     | 28 |
| Gambar 2.23 Garis Sempadan Tapak .....                                   | 30 |
| Gambar 2.24 Ruang Semi Eksterior.....                                    | 32 |
| Gambar 2.25 Layout El Pinós Cultural Center .....                        | 33 |
| Gambar 4.1 Tipe Pembelajaran.....                                        | 37 |
| Gambar 4.2 Spatial Form .....                                            | 38 |
| Gambar 4.3 Basic Form .....                                              | 39 |
| Gambar 4.4 Metaphorical Form.....                                        | 39 |
| Gambar 4.5 Kongfigurasi Ruang 1 .....                                    | 40 |
| Gambar 4.6 Kongfigurasi Ruang 2 .....                                    | 41 |
| Gambar 4.7 Kongfigurasi Ruang 3 .....                                    | 42 |
| Gambar 4.8 Sistem Struktur Bangunan.....                                 | 42 |
| Gambar 5.1 Site Plan.....                                                | 45 |
| Gambar 5.2 Layout Plan .....                                             | 45 |
| Gambar 5.3 Drnah Lantai 1.....                                           | 46 |
| Gambar 5.4 Denah Lantai 2 .....                                          | 46 |
| Gambar 5.5 Tampak Utara.....                                             | 47 |
| Gambar 5.6 Tampak Selatan.....                                           | 47 |
| Gambar 5.7 Tampak Barat .....                                            | 47 |

|                                                   |    |
|---------------------------------------------------|----|
| Gambar 5.8 Tampak Timur .....                     | 47 |
| Gambar 5.9 Potongan 1 .....                       | 48 |
| Gambar 5.10 Potongan 2 .....                      | 48 |
| Gambar 5.11 Perspektif Eksterior .....            | 48 |
| Gambar 5.12 Galeri .....                          | 49 |
| Gambar 5.13 Ruang Publik .....                    | 49 |
| Gambar 5.14 Amphitheatre .....                    | 50 |
| Gambar 5.15 Aksonometri Struktur .....            | 50 |
| Gambar 5.16 Aksonometri Utilitas Penghawaan ..... | 51 |
| Gambar 5.17 Aksonometri Utilitas Elektrikal ..... | 52 |
| Gambar 5.18 Aksonometri Utilitas Sanitasi .....   | 52 |

## **DAFTAR TABEL**

|                                                        |    |
|--------------------------------------------------------|----|
| Tabel 2.1 Ukuran Ruang Luar.....                       | 14 |
| Tabel 2.2 Ukuran Ruang Dalam .....                     | 14 |
| Tabel 2.3 Jarak Penglihatan Manusia.....               | 16 |
| Tabel 2.4 Tabel Arahkan Umum GSB Untuk Bangunan.....   | 30 |
| Tabel 2.5 Arahkan Umum KDB dan KLB Untuk Bangunan..... | 31 |

*(halaman sengaja dikosongkan)*

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Isu Arsitektural**

##### **1.1.1 Latar Belakang**

Berbagai seni dan kebudayaan yang terdapat di provinsi Jawa Timur, dan banyak juga kesenian khas yang menjadi ciri dari budaya yang terdapat di daerah Surabaya. Jawa memiliki berbagai keindahan budaya dan seni yang terintegrasi dengan kehidupan masyarakatnya. Pada saat ini telah muncul berbagai wisata yang menawarkan sifat budaya lokal seperti desa wisata.

Kemajuan teknologi sangatlah pesat dan dengan adanya globalisasi semua orang dapat belajar kebudayaan asing maupun lokal, orang-orang dari luar negeri dapat belajar budaya Indonesia dan orang Indonesia dapat belajar budaya asing. Kemajuan teknologi dan pengaruh waktu juga mempengaruhi budaya yang sekarang.

Dampak negatif yang disebabkan oleh teknologi bagi para remaja sekarang, sibuk dengan aktivitas yang tidak dapat meningkatkan produktivitas mereka karena hanya fokus terhadap dunia digital sendiri.

Sehingga kebudayaan harus tetap dijaga oleh setiap masyarakat. Karena tidak sedikit juga masyarakat asing datang ke Indonesia untuk belajar budaya dan seni yang ada di Indonesia. Dengan mengembangkan budaya dan seni dapat meningkatkan perekonomian, dan produktivitas masyarakat. Kebudayaan masa kini yang sering dilakukan tidak harus dihilangkan. Kebudayaan lama dan masa kini dapat berintegrasi satu sama lain, sehingga budaya lama dapat dipertahankan dan berkolaborasi dengan kebudayaan masa kini.

##### **1.1.2 Isu**

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.

A.W. Widjaja (1986) mengartikan pelestarian sebagai kegiatan atau yang dilakukan secara terus menerus, terarah dan terpadu guna mewujudkan tujuan tertentu yang mencerminkan adanya sesuatu yang tetap dan abadi, bersifat dinamis, luwes, dan selektif. (Ranjabar, 2006:115).

### **1.1.3 Pendalaman Isu**

Teknologi informasi yang semakin canggih seperti saat ini, masyarakat disuguhi oleh banyak alternatif hiburan dan informasi. Informasi yang lebih beragam yang mungkin lebih menarik jika dibandingkan dengan kesenian tradisional. Pesatnya laju teknologi informasi atau teknologi komunikasi telah menjadi sarana perpindahan budaya yang ampuh sekaligus juga alternatif pilihan hiburan yang lebih beragam bagi masyarakat, akibatnya masyarakat tidak tertarik lagi menikmati berbagai seni pertunjukkan tradisional. Terdapat banyak kebudayaan baru yang muncul, sebagai contohnya olahraga. Sehingga olahraga sangat populer dikalangan remaja dan tidak tertarik dengan kebudayaan lama.

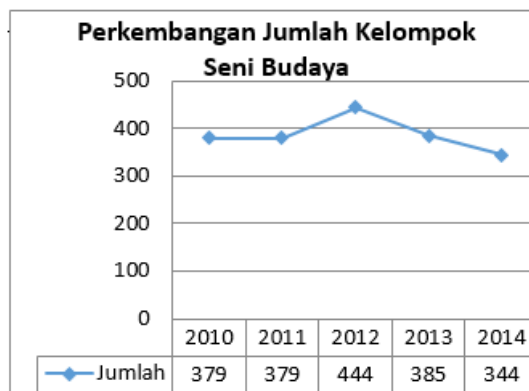
Pada dasarnya di masa teknologi yang sangat canggih remaja sekarang memilih kegiatan yang mudah untuk dilakukan dan instan, sehingga kegiatan tersebut mempunyai faktor positif dan negatif ketika dilakukan. Dengan kecanggihan teknologi pengguna dapat dimudahkan dan menimbulkan dampak positif, sebagai 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. 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.

## 1.2 Konteks Perancangan

### 1.2.1 Konteks Wilayah

Konteks wilayah yang menjadi fokus dalam perancangan kali ini adalah konteks urban, karena berdasarkan isu yang telah dibahas sebelumnya, dari perkembangan jumlah kelompok seni budaya pada tahun 2012 sampai tahun 2014 mengalami penurunan.



Gambar 1.1 Grafik perkembangan Jumlah Kelompok Seni Budaya 2012-2014  
(Sumber: Dinas Pemuda kebudayaan & Pariwisata, 2018)

### 1.2.2 Batasan - Batasan

Dari konteks isu yang telah di angkat, terdapat beberapa batasan rancangan dan batasan kawasan. Batasan ini diperuntukkan agar permasalahan dapat terarah dan terfokus. Batasan-batasan tersebut adalah sebagai berikut :

- Pembahasan pada tugas akhir ini adalah terfokus pada pembahasan peningkatan kebudayaan lama pada kota Surabaya, dengan merespon tipologi pusat kebudayaan dan fasilitas olahraga.
- Pada tugas akhir ini metode yang akan digunakan adalah berdasarkan pada *Trans-programming* sehingga obyek rancang nantinya mencampurkan budaya lama Surabaya dan budaya sekarang Surabaya.

- Pada tugas akhir ini berfokus pada sasaran penggunaannya yaitu kalangan remaja dan seniman, agar dapat melestarikan dan mendapatkan wawasan kebudayaan.

### **1.3 Data Pendukung**

#### **1.3.1 Data Statistik Berkurangnya Tingkat Kebudayaan**

Rasa bangga dan kepedulian melestarikan budaya kurang tertanam di generasi muda Indonesia saat ini. Kurangnya minat mereka untuk mempelajari budaya sendiri. Menurut coordinator IndoWYN Lenny Hidayat, *Program Specialist Unesco Office*. Generasi muda lebih tertarik belajar kebudayaan asing, salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya informasi kekayaan yang dimiliki. Contoh paling terlihat adalah Borobudur. Sudah 30 tahun masa restorasi berlalu, tapi masih saja minimnya informasi yang tersedia di situs tersebut. Indonesia sebenarnya memiliki kapasitas untuk melestarikan budaya, hanya saja semua pengetahuan masih tersimpan rapi di generasi pendahulu.

Pengaruh globalisasi telah membuat banyak masyarakat kehilangan kepribadian diri sebagai bangsa Indonesia. Hal ini ditunjukkan dengan gejala-gejala yang muncul di kehidupan sehari-hari. Pesatnya kemajuan teknologi dapat memberikan informasi tanpa batas dan dapat diakses siapa saja. Karena hal tersebut mempunyai dampak yang ditimbulkan dari globalisasi dan kemajuan teknologi yaitu, tidak pedulinya dengan sekitarnya dan terlalu fokus dengan dunianya sendiri sehingga tidak peduli dengan orang lain dan lingkungan sekitarnya.

Berbagai penelitian/survei tentang partisipasi kebudayaan telah dilakukan di berbagai negara. Survei yang diselenggarakan di negara bagian Barat Australia yang berjudul 'Cultural Attendance and Participation in Barat Australia 2013-2014' menunjukkan tingkat ketidak hadiran warga Western Australia (WA) pada tempat atau even kebudayaan selama tahun 2013-2014 merupakan yang tertinggi ketiga di Australia (87,8%) setelah ACT (93,6%) dan Victoria (88,5%). Dua alasan utama untuk tidak berpartisipasi atau tidak lagi berpartisipasi dalam aktivitas-aktivitas budaya adalah "kurangnya minat" (alasan pertama yang diberikan untuk lima dari

sembilan aktivitas yang diteliti dan “kurangnya waktu” (alasan pertama yang diberikan untuk sisa empat aktivitas budaya lainnya).

### **1.3.2 Studi Kasus Penurunan Tingkat Kebudayaan Surabaya**

Taman Hiburan Rakyat yang berada di jalan Kusuma Bangsa merupakan salah satu contoh konkrit tempat tujuan wisata yang kini ditinggalkan masyarakat kota Surabaya. Pada jaman keemasannya, Taman Hiburan Rakyat (THR) digunakan sebagai tempat pertunjukan Ludruk, Wayang Wong, Srimulat, Ketoprak, Tarian-tarian, serta Campursari. Kegiatan yang ramai dilakukan pada taman hiburan tersebut mengalami penurunan drastis yang membuat masyarakat perlahan mulai meninggalkannya dan beralih ke bangunan yang lebih baru dan nyaman. Adanya Hi-Tech Mall yang disebut sebagai salah satu faktor penurunan pengunjung THR, selain itu fasilitas yang terdapat dalam kompleks tersebut kurang baik sehingga banyak gedung yang dibiarkan tanpa perawatan. Permasalahan lain berasal dari penggunaan gedung yang dirasa tidak efektif dikarenakan gedung-gedung tersebut hanya digunakan pada event tertentu.



Gambar 1.2 Ludruk khas Surabaya  
(Sumber: [www.surabaya.go.id/eng/culture.php](http://www.surabaya.go.id/eng/culture.php), 2018)

### **1.3.3 Kesimpulan Data**

Dapat dikatakan bahwa penurunan tingkat kebudayaan pada suatu kawasan dipengaruhi oleh kemajuan teknologi yang disalah gunakan dan kurangnya kesadaran masyarakat untuk melestarikan budaya yang dulunya kental untuk dilakukan pada kegiatan sehari-hari. Banyak hiburan dan informasi yang dapat diakses dengan mudahnya membuat masyarakat lupa adanya budaya yang harus dilestarikan. Ketertarikan dengan budaya luar dan kurangnya informasi kebudayaan lokal juga menjadi salah satu faktor hilangnya identitas kebudayaan pada suatu kawasan.

Penggunaan ruang yang belum maksimal menjadi faktor yang dominan, sehingga dibutuhkan pengelolaan suatu fasilitas kebudayaan dengan sebaik mungkin untuk meningkatkan identitas pada suatu kawasan. Karena melestarikan kebudayaan lokal sangat penting untuk pengetahuan dan informasi peninggalan dari kebudayaan di masa lampau.



Gambar 1.3 Taman Hiburan Rakyat  
(Sumber: [www.surabayapost.com](http://www.surabayapost.com), 2018)

## **1.4 Permasalahan dan Kriteria Desain**

### **1.4.1 Permasalahan**

Terdapat permasalahan mengenai penurunan tingkat kebudayaan pada suatu daerah. Salah satu masalahnya adalah masyarakat kurang berpartisipasi untuk melestarikan budaya daerah tersebut. Kurangnya ketertarikan pada budaya yang dulunya kental untuk dilakukan. Pada perubahan jaman saat ini semua hal dipermudah dengan kemajuan teknologi. Dapat disimpulkan terdapat beberapa permasalahan yang mempengaruhi isu ini. Untuk itu tugas akhir ini akan lebih menekankan kepada respon arsitektur yang tepat untuk meningkatkan pengembangan kebudayaan, antara lain :

1. Permasalahan paling utama adalah fungsi pusat kebudayaan itu sendiri, karena adanya 2 kebudayaan yang muncul yaitu budaya masa lalu dan budaya masa kini. Budaya masa lalu yang kurang peminatnya dan budaya masa kini yang sering diminati, sehingga kedua budaya tersebut harus saling terintegrasi untuk saling mengembangkan budaya di suatu daerah.
2. Pembelajaran budaya pada jaman sekarang dapat digantikan oleh pembelajaran online sehingga pengguna dimudahkan untuk belajar dimana-mana, tetapi pembelajaran tersebut tidak dapat merasakan ruang secara

langsung sehingga kurang efektif. Pembelajaran perlu adanya ruang yang nyata dan pengalaman yang dialami langsung bagi para pengunjung.

3. Ruang-ruang yang akan dirancang perlu adanya standar ruang yang digunakan agar fungsi ruang sudah memenuhi syarat standar yang diperlukan.

#### **1.4.2 Kriteria Desain**

1. Desain ruang harus memperlihatkan penggabungan antara 2 fungsi ruang yang berbeda. 2 fungsi ruang akan digabungkan menjadi 1 dan tidak memiliki batasan ruang yang jelas, tetapi hanya memiliki perbedaan ketinggian lantai dan aktivitas yang berbeda.
2. Desain harus menunjukkan kesesuaian pengolahan ruang yang menggunakan *sense* pengunjung untuk memudahkan merekam kejadian. Penggunaan material ekspos pada bangunan, membuat pengunjung dapat mengitari bangunan dan melihat kegiatan ruang pada luar ruang.
3. Desain harus dapat mengakomodasi tuntutan-tuntutan standar fungsi ruang yang terkait. Menggunakan standar ruang, sebagai contoh terdapat *amphitheatre* pada obyek arsitektur yang dirancang dan mempunyai standar ruang yang harus dipenuhi.

*(halaman sengaja dikosongkan)*

## **BAB 2**

### **PROGRAM DESAIN**

#### **2.1 Program Aktivitas & Fungsi Bangunan**

##### **2.1.1 Fungsi Bangunan**

Obyek rancang merupakan sebuah fasilitas publik berupa pusat kebudayaan yang dapat menjadi solusi kebutuhan masyarakat kaum muda khususnya, pusat kebudayaan akan mewadahi kebudayaan Surabaya di masa lalu dan kebudayaan di masa kini. Pusat kebudayaan adalah organisasi, bangunan atau kompleks yang mempromosikan budaya dan seni, pusat-pusat budaya dapat berupa organisasi seni komunitas lingkungan, yang didukung oleh pemerintah, atau kegiatan yang dijalankan oleh aktivis.

Inti dari pusat kebudayaan adalah sebuah tempat yang memiliki fungsi untuk mewadahi budaya yang ada pada suatu daerah. Pengguna yang dapat menggunakan pusat kebudayaan sebagai tempat menimbah ilmu dan mengembangkan budaya adalah kalangan muda, seniman, pengelola.

Ada beberapa fungsi yang akan diwadahi dalam obyek pusat kebudayaan ini antara lain :

1. Kantor pengelola yang digunakan untuk pengelola obyek sebagai kantor tempatnya bekerja.
2. Pusat kebudayaan yang mewadahi aktivitas budaya lama Surabaya yang dapat menambah ilmu, pengetahuan, dan melestarikan budaya yang dulu sering dilakukan. Pada pusat kebudayaan terdapat galeri yang difungsikan sebagai ruang pameran karya, terdapat ruang pembelajaran untuk aktivitas belajar seperti gamelan, seni tari, dan Bahasa.
3. Fasilitas olahraga dapat difungsikan sebagai tempat berolahraga, kebudayaan masa kini yang menjadi penunjang kebudayaan lama yaitu olahraga. Fasilitas olahraga ini dapat disewa oleh pengunjung untuk melakukan aktivitas olahraga.

### **2.1.2 Pelaku Aktivitas**

Pelaku aktivitas dalam obyek arsitektur antara lain :

1. **Pengelola**

Pengelola merupakan orang yang bertanggung jawab mengelola bangunan, pengelola terdiri dari bagian manajerial, bagian pelayanan servis, bagian pelayanan umum, dan bagian pelayanan teknis.

2. **Pengunjung**

Pengunjung merupakan orang yang datang ke obyek arsitektur untuk berkunjung, melihat galeri, dan belajar kesenian. Pengunjung terdiri dari pengunjung umum, pengunjung khusus, dan siswa didik.

3. **Seniman**

Seniman merupakan seseorang yang mahir di bidang seni dan menciptakan karya seni, seperti lukisan, patung, seni tari, dan musik.

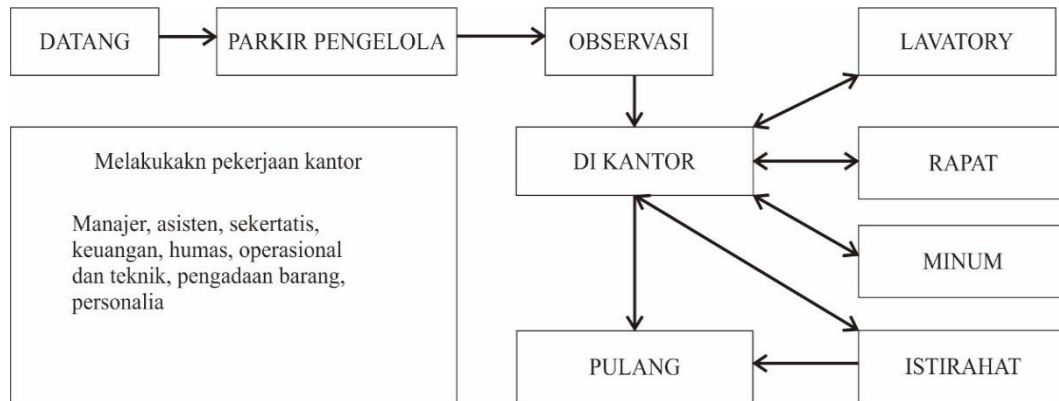
### **3.1.3 Aktivitas**

Pelaku aktivitas yang menggunakan obyek arsitektur mempunyai aktivitas yang berbeda satu sama lain. Berikut adalah diagram aktivitas dalam obyek arsitektur berdasarkan pelaku aktivitas:

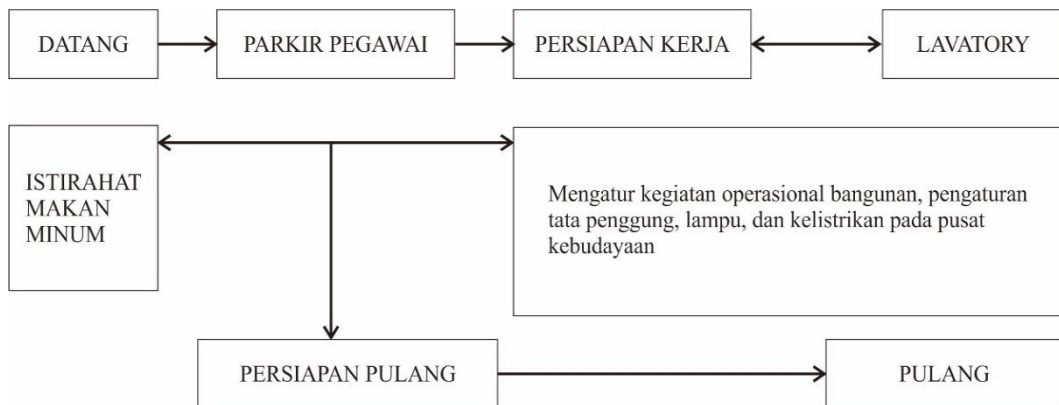
1. **Pengelola**

Pengelola terbagi menjadi empat bagian, bagian manajerial, bagian pelayanan servis, bagian pelayanan umum, bagian pelayanan teknis. Pengelola bagian manajerial merupakan orang yang mengarahkan serta melakukan pengembangan. Bagian pelayanan merupakan orang yang melayani dan bertanggung jawab atas kebersihan bangunan. Bagian pelayanan umum merupakan orang yang melayani kebutuhan informasi.

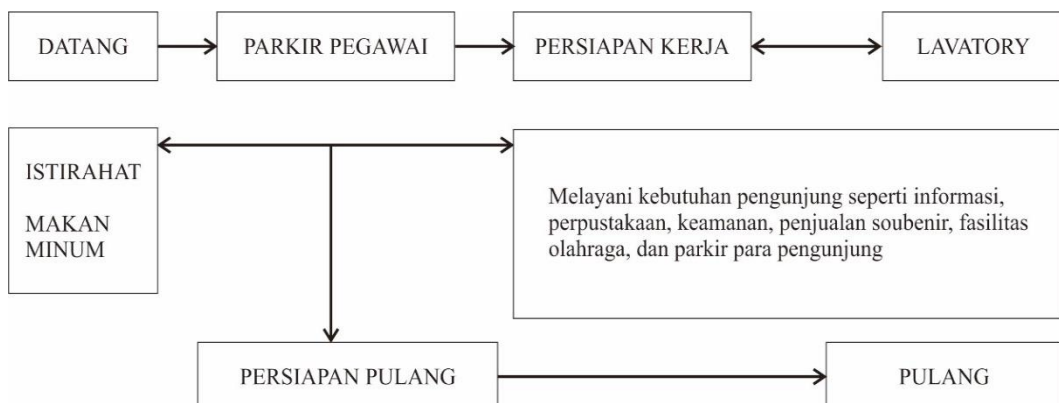
Bagian pelayanan teknis merupakan orang yang mengatur kegiatan operasional bangunan.



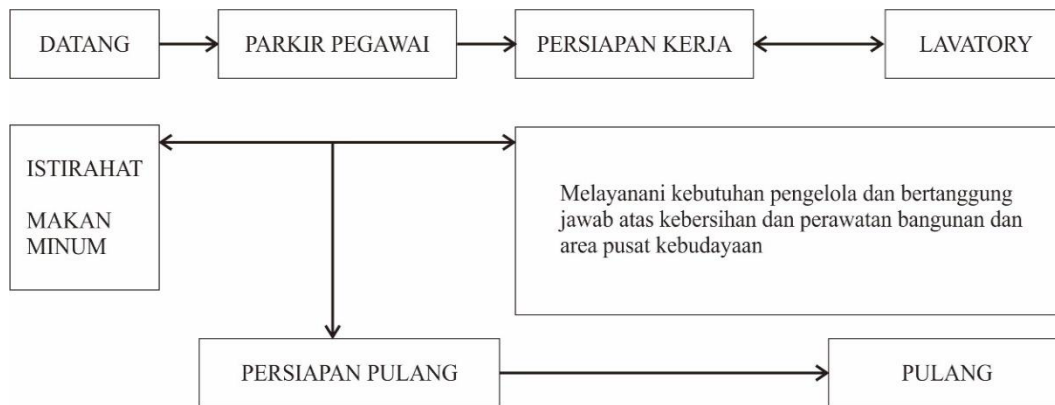
Gambar 2.1 Skema Aktivitas Pengelola Bagian Manajerial  
(Sumber: Penulis2018)



Gambar 2.2 Skema Aktivitas Pengelola Bagian Pelayanan Servis  
(Sumber: Penulis, 2018)



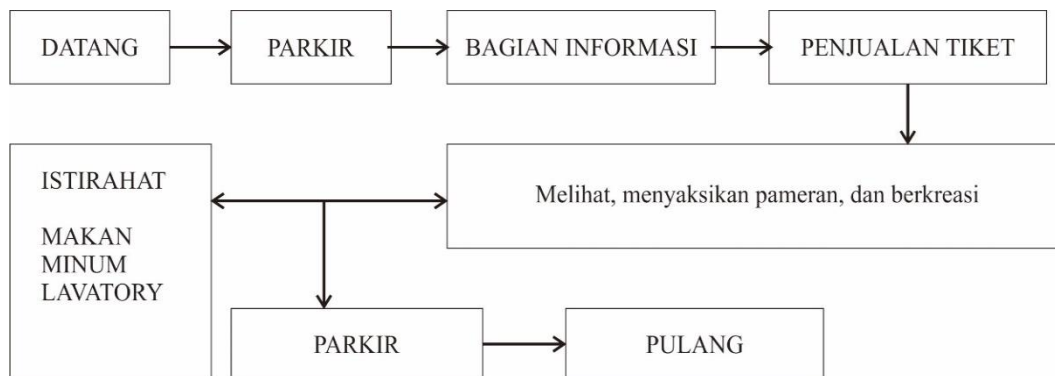
Gambar 2.3 Skema Aktivitas Pengelola Bagian Pelayanan Umum  
(Sumber: Penulis, 2018)



Gambar 2.4 Skema Aktivitas Pengelola Bagian Pelayanan Teknis  
(Sumber: Penulis, 2018)

## 2. Pengunjung

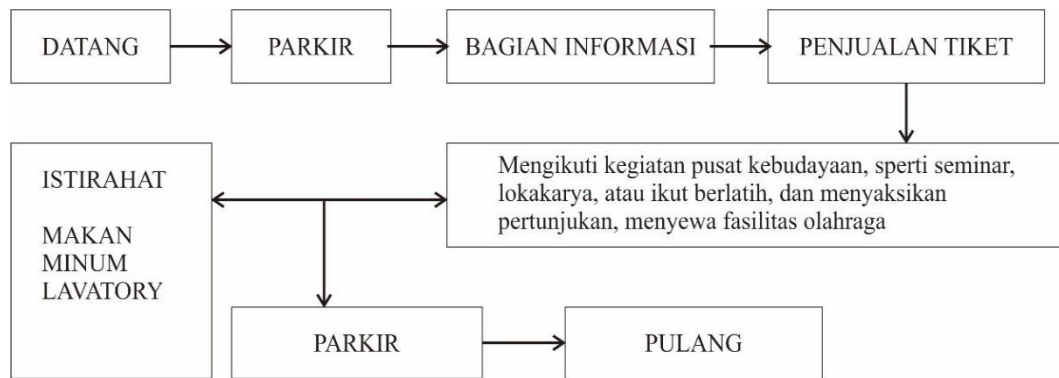
Pengunjung datang untuk mengunjungi obyek arsitektural untuk melihat, menyewa fasilitas maupun belajar.



Gambar 2.5 Skema Aktivitas Pengunjung Umum  
(Sumber: Penulis, 2018)



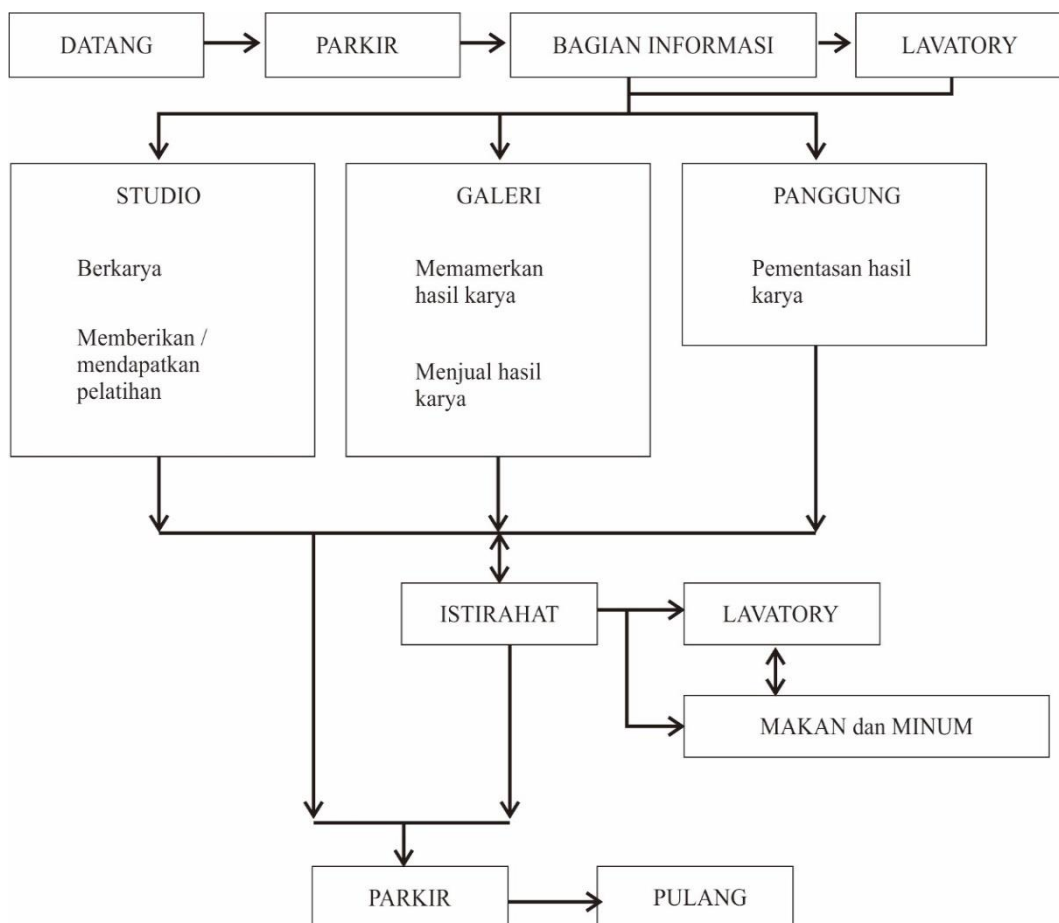
Gambar 2.6 Skema Aktivitas Siswa Didik  
(Sumber: Penulis, 2018)



Gambar 2.7 Skema Aktivitas Pengunjung Khusus  
(Sumber: Penulis, 2018)

### 3. Seniman

Seniman merupakan orang yang dapat memberikan pembelajaran dan dapat memberi ilmu baru dalam bidang seni.



Gambar 2.8 Skema Aktivitas Seniman  
(Sumber: Penulis, 2018)

## 2.2 Kebutuhan Jumlah & Besaran Ruang

Fasilitas dalam bangunan disediakan sesuai dengan kebutuhan aktivitas penggunaannya, baik pengelola, pengunjung, dan seniman. Fasilitas dibagi menjadi dua yaitu fasilitas utama dan penunjang. Dari aktivitas pengguna bangunan yang sudah diperlihatkan sebelumnya, fasilitas yang dibutuhkan dalam obyek arsitektur ini yaitu:

### a. Ruang Luar

Tabel 2.1 Ukuran Ruang Luar

| Ruang       | Pembagian           | Ukuran        | Jumlah | Luas                  |
|-------------|---------------------|---------------|--------|-----------------------|
| Area parkir | Parkir sepeda motor | 20 m x 10 m   | 2      | 400 m <sup>2</sup>    |
|             | Parkir mobil        | 20 m x 20 m   | 4      | 1600 m <sup>2</sup>   |
| Keamanan    |                     | 2,5 m x 2,5 m | 2      | 12,5 m <sup>2</sup>   |
| Lapangan    | Basket              | 15 m x 28 m   | 1      | 420 m <sup>2</sup>    |
|             | Futsal              | 20 m x 35 m   | 1      | 700 m <sup>2</sup>    |
|             | Ruang ganti         | 5 m x 12 m    | 2      | 120 m <sup>2</sup>    |
|             | Amphitheater        | 20 m x 35 m   | 1      | 700 m <sup>2</sup>    |
| Sub-total   |                     |               |        | 3952,5 m <sup>2</sup> |

Sumber Penulis, 2018

### b. Ruang Dalam

Tabel 2.2 Ukuran Ruang Dalam

| Ruang            | Pembagian       | Ukuran      | Jumlah | Luas               |
|------------------|-----------------|-------------|--------|--------------------|
| Lobby            |                 | 10 m x 10 m | 1      | 100 m <sup>2</sup> |
|                  | Ruang informasi | 2,5 m x 3 m | 2      | 15 m <sup>2</sup>  |
|                  | Lavatory        | 3 m x 6 m   | 1      | 18 m <sup>2</sup>  |
| Kantor pengelola | Ruang Tunggu    | 4 m x 5 m   | 1      | 20 m <sup>2</sup>  |

|            |                             |             |   |                     |
|------------|-----------------------------|-------------|---|---------------------|
|            | R. Manajer utama            | 3 m x 3 m   | 1 | 9 m <sup>2</sup>    |
|            | R. Asisten                  | 3 m x 3 m   | 1 | 9 m <sup>2</sup>    |
|            | R. Sekertaris               | 3 m x 3 m   | 1 | 9 m <sup>2</sup>    |
|            | R. Keuangan                 | 3 m x 3 m   | 1 | 9 m <sup>2</sup>    |
|            | R. Manajer HUMAS            | 3 m x 3 m   | 1 | 9 m <sup>2</sup>    |
|            | R. Manajer pengadaan barang | 3 m x 3 m   | 1 | 9 m <sup>2</sup>    |
|            | R. Personalia               | 3 m x 3 m   | 1 | 9 m <sup>2</sup>    |
|            | R. Rapat                    | 8 m x 5 m   | 1 | 40 m <sup>2</sup>   |
|            | KM / WC                     | 3 m x 6 m   | 2 | 24 m <sup>2</sup>   |
| Studio     | S. Musik dan Tari           | 10 m x 12 m | 1 | 120 m <sup>2</sup>  |
|            | Ruang ganti                 | 3 m x 2 m   | 4 | 24 m <sup>2</sup>   |
|            | Kelas umum                  | 4 m x 5 m   | 4 | 80 m <sup>2</sup>   |
|            | KM / WC                     | 3 m x 6 m   | 2 | 24 m <sup>2</sup>   |
| Galeri     |                             | 10 m x 20 m | 1 | 200 m <sup>2</sup>  |
| R. Seminar | Kecil                       | 10 m x 15 m | 1 | 150 m <sup>2</sup>  |
| R. Servis  | Gudang                      | 4 m x 4 m   | 2 | 16 m <sup>2</sup>   |
|            | Lavatory                    | 3 m x 6 m   | 2 | 36 m <sup>2</sup>   |
|            | R. Peralatan                | 4 m x 4 m   | 1 | 16 m <sup>2</sup>   |
|            | R. Tata lampu               | 3 m x 3 m   | 1 | 9 m <sup>2</sup>    |
|            | R. <i>Sound system</i>      | 3 m x 3 m   | 1 | 9 m <sup>2</sup>    |
| Sub-total  |                             |             |   | 1928 m <sup>2</sup> |

Sumber : Penulis, 2018

## 2.3 Persyaratan Terkait Aktivitas & Ruang

Ruang yang mewadahi aktivitas yang berbeda antar ruang satu dan ruang yang lainnya, dalam hal ini aktivitas membuat setiap ruangnya memiliki persyaratan yang berbeda-beda. Persyaratan terkait aktivitas dan ruang yaitu :

### 1. Galeri

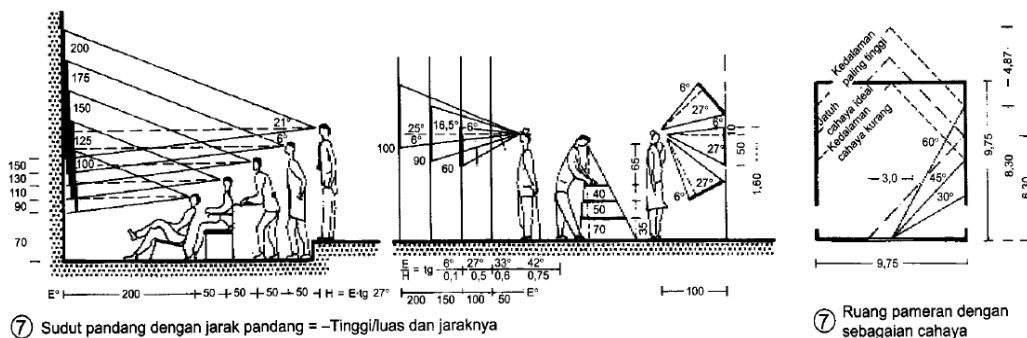
#### a. Persyaratan pandangan

Pada fasilitas galeri biasanya terdapat ruang pameran yang mengkomunikasikan karya-karya visual art dan kerajinan. Menentukan aktivitas dan alur kegiatan, dan tinggi rata-rata manusia dapat mempengaruhi pengelihatn ketika berada pada ruang galeri.

Tabel 2.3 Jarak Penglihatan Manusia

| Jenis Kelamin | Tinggi Rata-rata | Pandangan Mata |
|---------------|------------------|----------------|
| Pria          | 165cm            | 160            |
| Wanita        | 155cm            | 150            |
| Anak-anak     | 115cm            | 100            |

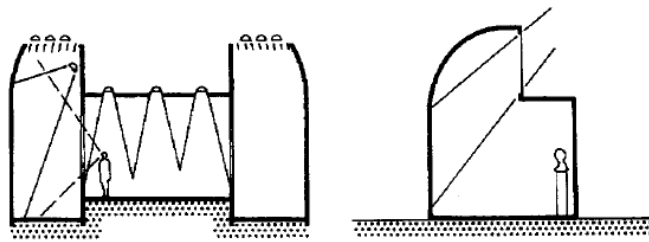
Sumber : Penulis, 2018



Gambar 2.9 Jarak Pandang Manusia  
(Sumber: Neufert Data Arsitek Jilid 2, 2018)

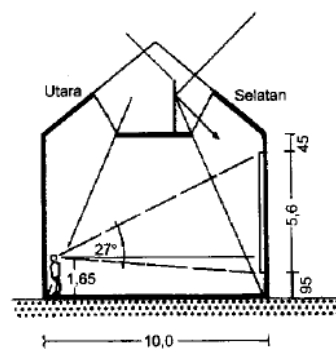
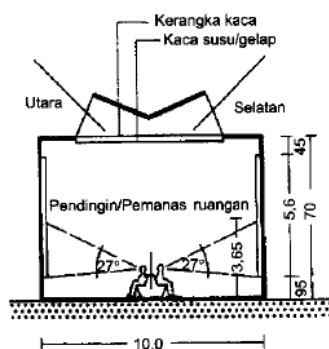
b. Persyaratan pencahayaan ruang galeri

Mendapatkan cahaya yang terang merupakan bagian dari pameran yang baik. Suatu pameran yang baik seharusnya dapat dilihat publik tanpa rasa lelah. Penyusunan ruangan yang dibatasi dan perubahan dan kecocokan dengan bentuk ruangan, penyusunan setiap kelompok lukisan yang berada dalam satu dinding menyebabkan ruang menjadi lebih kecil. Bagian dinding dalam perbandingan bidang dasar sebagai ukuran besar merupakan hal penting terutama untuk lukisan-lukisan karena biasanya ruang tergantung dari besar lukisan. Sudut pandang normal adalah  $54^\circ$  atau  $27^\circ$  terdapat pada sisi bagian dinding lukisan yang diberikan cahaya yang cukup dari 10 m = 4,9 m, diatas mata kira-kira 70 cm lukisan yang kecil tergantung di titik beban.



③ Karakter dari museum historis yang alami

④ Pada sebagian ruang yang terkena sinar, Sinar bermutu yang diperkuat



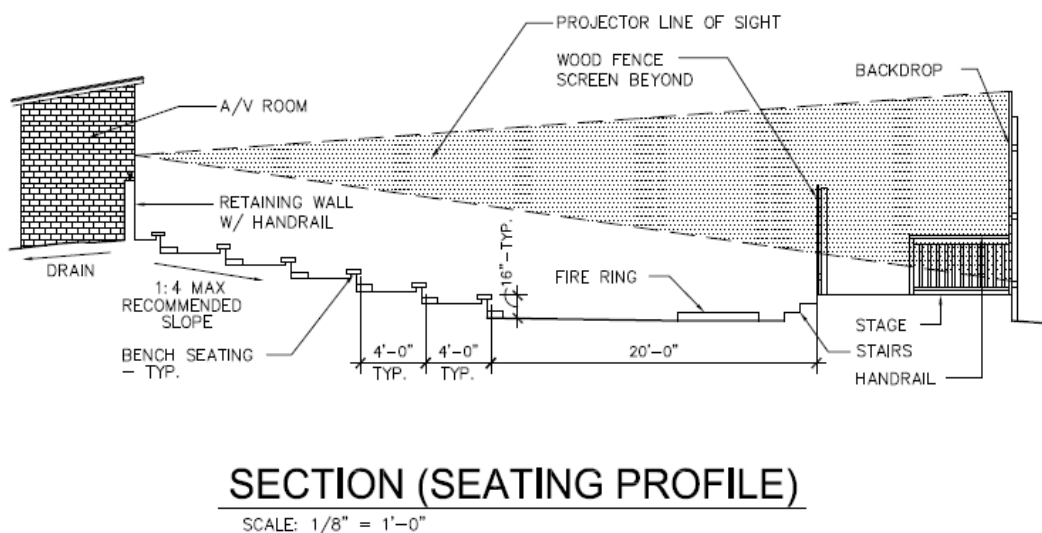
⑤ Penerangan yang baik

⑥ Ruang dengan ukuran yang baik

Gambar 2.10 Pencahayaan Ruang Galeri  
(Sumber: Neufert Data Arsitek Jilid 2, 2018)

## 2. Amphitheater

- Tempat duduk dengan panggung berjarak 20 kaki atau 6,09 m, setiap bangku berjarak 4 kaki atau 1,2 m, bahan bangku bisa terbuat dari kayu, batu.
- Membangun ruang suara dengan material substansial seperti batu, menggunakan peningkatan sistem suara, memasang saluran antara ruang suara dan panggung.
- Memberikan tingkat pencahayaan rendah seperti lorong, menyediakan pencahayaan panggung yang terarah, semua sambungan listrik dan outlet berada di gfi breaker untuk penggunaan ekster.



Gambar 2.11 Potongan Amphitheater  
(Sumber: <https://filestore.scouting.org>, 2018)

### 2.3.1 Definisi dan Tipologi Pusat Kebudayaan

Budaya atau Kebudayaan berasal dari bahasa *Sansekerta* yaitu *Buddhayah*, memiliki bentuk jamak dari kata *Buddhi* (budi atau akal) dimaknai dengan hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Dalam bahasa Inggris, kebudayaan disebut dengan *culture* yang berasal dari kata latin yaitu *Colere* yang memiliki makna yaitu mengolah atau mengerjakan. Kata *culture* juga diterjemahkan dalam bahasa Indonesia sebagai “kultur” (sumber: *id.wikipedia.org* – Oktober 2018).

Menurut Raymond Williams, pengamat dan kritikus kebudayaan (2005: 7), “kata “kebudayaan” (*culture*) merupakan salah satu dari dua atau tiga kata yang paling kompleks penggunaannya dalam bahasa Inggris. Mengapa demikian? Sebab kata ini sekarang sering digunakan untuk mengacu pada sejumlah konsep penting dalam beberapa disiplin ilmu yang berbeda-beda dan dalam kerangka berpikir yang berbeda-beda pula.

Dalam ilmu Antropologi, Koentjaraningrat (2009: 144) menjelaskan bahwa “kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik dari manusia dengan belajar. Studi yang dilakukan oleh Antropolog lainnya seperti Kroeber dan Kluckhohn dalam memetakan pengertian budaya, mereka memiliki 6 pemahaman pokok mengenai budaya”, yaitu:

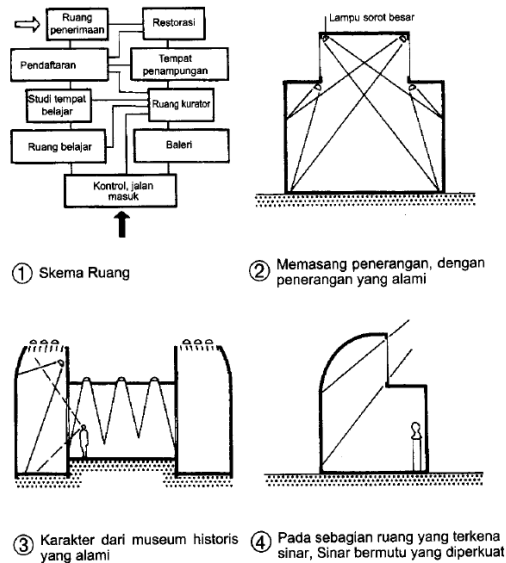
1. Definisi deskriptif: cenderung melihat budaya sebagai totalitas *komprehensif* yang menyusun seluruh kehidupan hidup social sekaligus menunjukkan sejumlah ranah (bidang kajian) yang membentuk budaya.
2. Definisi historis: cenderung melihat budaya sebagai warisan yang dialihturunkan dari generasi satu ke generasi berikutnya.
3. Definisi normatif: dapat diambil 2 bentuk. Yang pertama, budaya adalah aturan atau jalan hidup yang membentuk pola-pola perilaku dan tindakan yang konkret. Yang kedua, menekankan peran gugus nilai tanpa mengacu pada perilaku
4. Definisi psikologis: cenderung memberi tekanan pada peran budaya sebagai piranti pemecahan masalah yang membuat orang bisa berkomunikasi, belajar atau memenuhi kebutuhan material maupun emosionalnya.

5. Definisi structural: mau menunjuk pada hubungan atau keterkaitan antara aspek-aspek yang terpisah dari budaya sekaligus menyoroti fakta bahwa budaya adalah abstraksi yang berbeda dari perilaku konkret.
6. Definisi genetis: definisi budaya yang melihat asal usul bagaimana budaya itu eksis atau tetap bertahan. Definisi ini cenderung melihat budaya lahir dari interaksi antar manusia dan tetap bisa bertahan karena ditransmisikan dari satu generasi ke generasi berikutnya (2005: 8-9).

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa budaya atau kebudayaan memiliki makna berupa suatu kekayaan leluhur yang tercermin dari tingkah laku, pengetahuan, pola pikir dan kebiasaan/kegiatan yang berpengaruh pada kehidupan sosial masyarakat secara turun menurun. Sedangkan pusat kebudayaan dapat disimpulkan yaitu suatu wadah atau sarana yang mengembangkan kebudayaan tertentu. Menjadi sarana untuk mengapresiasi budaya agar tetap melestarikan budaya yang dimiliki untuk tetap dikenal masyarakat dan menjadi luas diberbagai kalangan.

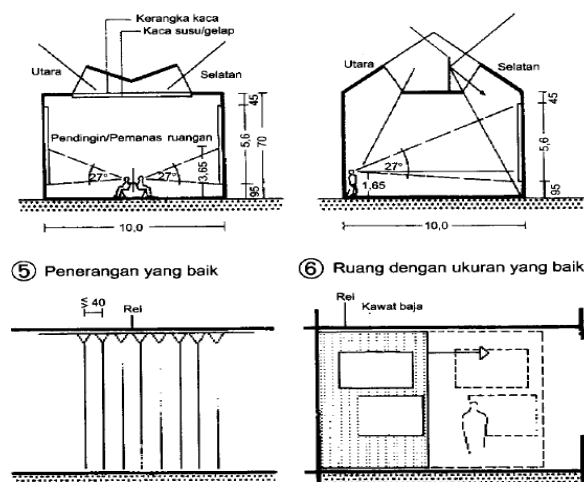
Pada kajian tipologi kali ini akan menggunakan sedikit fungsi bangunan galeri sebagai pameran budaya yang ada pada pusat kebudayaan, beberapa fasilitas olahraga sebagai kebudayaan sekarang yang sering dilakukan, dan lebih banyak fasilitas pendidikan sebagai pembelajaran dan pelestarian kebudayaan lama Surabaya. Pengambilan tipologi bangunan pada museum menggunakan bagaimana cara penempatan yang akan dipamerkan pada ruang pameran. Ruang pameran untuk karya seni dan ilmu pengetahuan umum, dan ruang-ruang itu haruslah : 1) Terlindungi dari gangguan, pencurian, kelembaban, kering, dan debu. 2) Mendapatkan cahaya yang terang, merupakan bagian dari pameran yang baik. Suatu pameran yang baik seharusnya dapat dilihat publik tanpa rasa lelah.

- 1) Penyusunan ruang dibatasi dan perubahan dan kecocokan bentuk ruangan (Data Arsitek Jilid 2, 2002, p. 250).



Gambar 2.12 Ruang Pameran  
(Sumber: Neufert Data Arsitek Jilid 2, 2018)

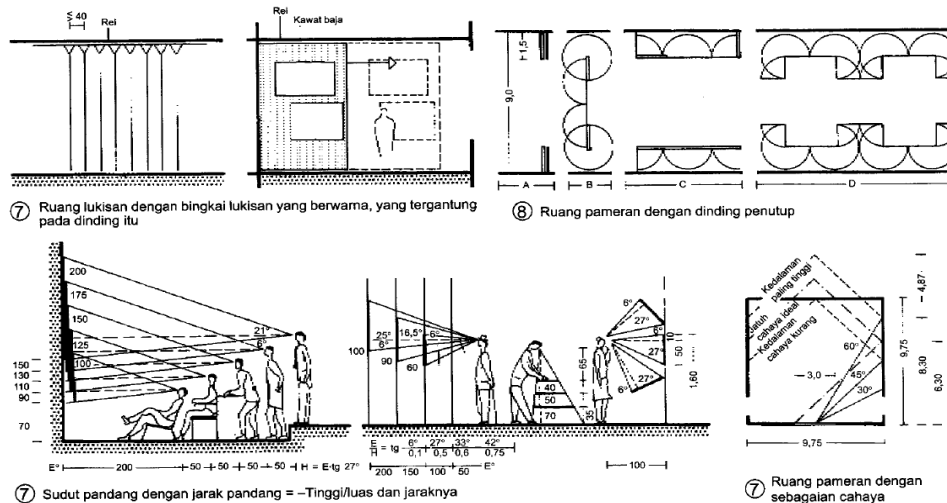
- 2) Penyusunan setiap kelompok lukisan yang berada dalam satu dinding menyebabkan ruang menjadi lebih kecil. Bagian dinding dalam perbandingan bidang dasar sebagai ukuran besar merupakan hal penting terutama untuk lukisan-lukisan karena besarnya ruang tergantung dari besarnya lukisan. Sudut pandang normal adalah  $54^\circ$  atau  $27^\circ$  terdapat pada sisi bagian dinding lukisan yang diberikan cahaya cukup dari 10 m = 4,9 m di atas mata kira-kira 70 cm, lukisan yang kecil tergantung di titik beban kebutuhan tempat lukisan ruangan (Data Arsitek Jilid 2, 2002, p. 250).



Gambar 2.13 Ruang Pameran  
(Sumber: Neufert Data Arsitek Jilid 2, 2018)

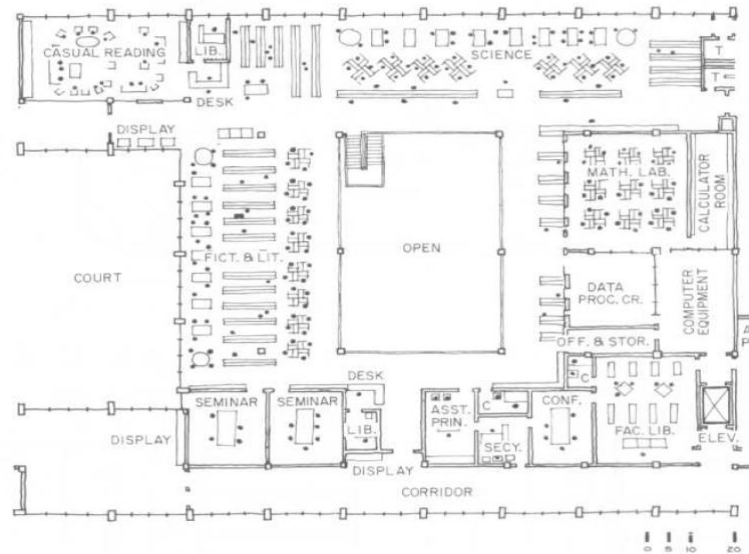
- 3) Pencahayaan museum haruslah baik, tempat untuk menggantung lukisan yang menguntungkan adalah antara  $30^\circ$  dan  $60^\circ$  pada ketinggian ruangan 6,70 m dan 2,13 m untuk lukisan yang panjangnya 3,04 sampai 3,65 m. Pada instalasi gabungan tidak ada lorong memutar melainkan jalan masuk dari bagian samping. Ada bagian untuk pengepakan, pengiriman barang administrasi, bagian pencahayaan lukisan, bengkel untuk pembuatan lukisan, dan ruang ceramah (untuk sekolah tinggi) terutama untuk obyek-obyek historis untuk gedung-gedung dan bingkai-bingkai yang cocok dan untuk itu disebut museum modern (Data Arsitek Jilid 2, 2002, p. 250).

Pada tipologi fasilitas pendidikan menurut H. M Daryanto (2006: 51) secara



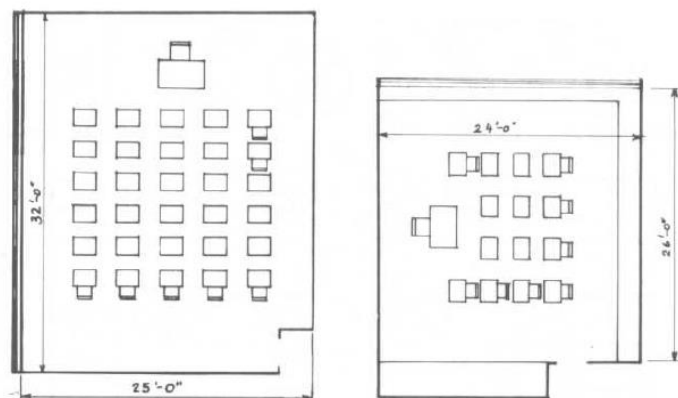
Gambar 2.14 Ruang Pameran  
(Sumber: Neufert Data Arsitek Jilid 2, 2018)

etimologi (arti kata) fasilitas yang terdiri dari sarana dan prasarana belajar, bahwa sarana belajar adalah alat langsung untuk mencapai tujuan pendidikan, misalnya ruang, buku, perpustakaan, laboratorium dan sebagainya. Tata ruang kelas merpuakan ukuran standar dengan koridor, pintu dan pengaturan tempat duduk standar. Sebuah ruangan yang dirancang untuk sepuluh hingga lima belas murid, ruang dengan ukuran tersebut dapat digunakan untuk berbagai tujuan, seperti ruang konferensi, ruang kelas kelompok kecil. Pengembangan proses pengajaran, memperpanjang kegiatan kelas, dan menggunakan teknik kelompok di dalam kelas menyebabkan desain ruang kelas berbeda dengan desain beberapa tahun terakhir. Ruang kelas persegi telah terbukti lebih banyak memuaskan dari pada ruang kelas yang berbentuk persegi panjang. Area dari kelas meningkat dengan realisasi ruang kelas kecil di masa lalu telah menjadi salah satu rintangan untuk peningkatan program pendidikan.



Gambar 2.15 Ruang Fasilitas Pendidikan  
(Sumber: Time-saver for Building Types, 2018)

Penataan pada ruang belajar merupakan hal yang penting untuk pembelajaran, kursi seharusnya menjadi berjenjang untuk visibilitas yang lebih baik. Dalam kasus demosntrasi sains, meja demonstrasi harus berbatasan langsung dengan persiapan ruang. Pencahayaan alami umumnya tidak diinginkan tetapi, jika diperlukan ketentuan seharusnya dibuat untuk operasi otomatis tirai. Sakelar lampu harus berada di dekat meja dmonstrasi.



Gambar 2.16 Ruang Fasilitas Pendidikan  
(Sumber: Time-saver for Building Types, 2018)

## **2.4 Kajian Tapak & Lingkungan**

### **2.4.1 Kriteria Tapak**

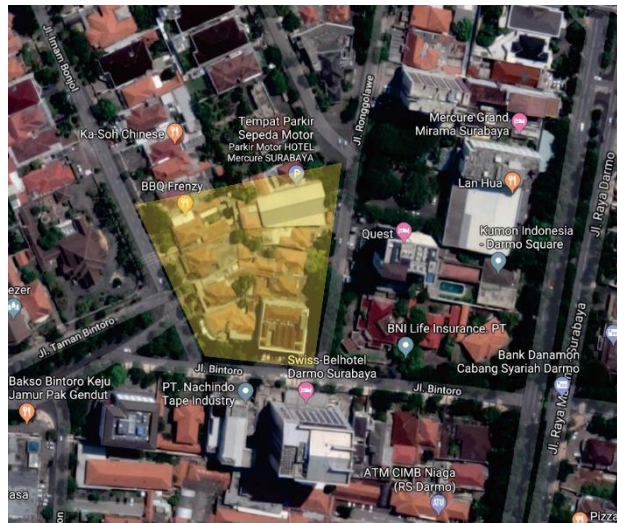
Berawal dari isu yang diangkat maka pengunjung utama adalah anak remaja dan kebudayaan yang sering dilakukan pada masa sekarang, sehingga didapatkan pemilihan lahan rancangan di kota Surabaya, karena berkurangnya kebudayaan lama yang diambil alih oleh kebudayaan sekarang. Berikut kriteria pemilihan lahan rancangan untuk sebuah pusat kebudayaan:

1. Lahan berada pada di Kota Surabaya
2. Lokasi berada di peruntukan lahan yang beragam seperti daerah komersial dan perumukiman, cagar budaya
3. Lokasi berada di kawasan memiliki aktivitas remaja masa kini yang beragam
4. Mempunyai jarak yang dekat dengan aktiviras remaja masa kini

### **2.4.2 Gambaran Tapak**

Lokasi tapak yang dipilih sebagai tempat perancangan obyek arsitektur berada di Kecamatan Tegalsari, Surabaya Selatan, lokasi berada di Jalan Bintoro yang memiliki luas lahan sekitar 10.000 m<sup>2</sup>. Tapak memiliki batas-batas yaitu

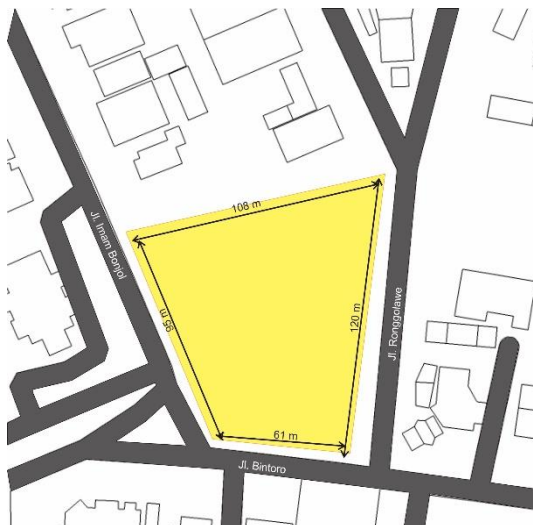
- |            |                                            |
|------------|--------------------------------------------|
| a) Utara   | : Jalan Dr. Soetomo                        |
| b) Timur   | : Permukiman penduduk dan Jalan Raya Darmo |
| c) Selatan | : Rumah Sakit Darmo                        |
| d) Barat   | : Gor Pancasila dan Lapangan Thor          |



Gambar 2.17 Lokasi Tapak  
(Sumber: Googlemaps.com, 2018)

### 2.4.3 Tapak dan Jenis Tanah

Tapak memiliki berbentuk jajar genjang dan berada di persimpangan Jalan Ronggolaw dan Jalan Imam Bonjol, sisi utara berbatasan dengan bangunan lain. Jenis tanah pada tapak adalah jenis tanah alluvial.



Gambar 2.18 Detail Tapak  
(Sumber: Penulis, 2018)

### 2.4.4 Tipologi Bangunan Sekitar

Bangunan sekitar memiliki fungsi dan ketinggian yang beragam, terdapat cukup banyak bangunan yang memiliki fungsi sebagai komersial, tapak berada di lahan yang diperuntukan sebagai perdagangan jasa dan terdapat wilayah permukiman. Tapak juga berada di lokasi yang dekat dengan kegiatan olahraga

yang menjadi kegiatan yang sering dilakukan kalangan remaja. Bangunan A merupakan Quest Hotel, bangunan B merupakan GPIB Eben Haezer, bangunan C merupakan Sports Bar Lounge.



(A)



(B)



(C)

Gambar 2.19 Bangunan Sekitar Lahan  
(Sumber: Penulis, 2018)

#### 2.4.5 Pembayangan Pada Lahan

Terdapat bangunan sekitar lahan memiliki ketinggian lebih dari 10 meter dan mengakibatkan pembayangan pada lahan, untuk memaksimalkan pencahayaan alami pada ruang akan ditempatkan pada ruang yang tidak terkena pembayangan bangunan sekitar pada lahan.



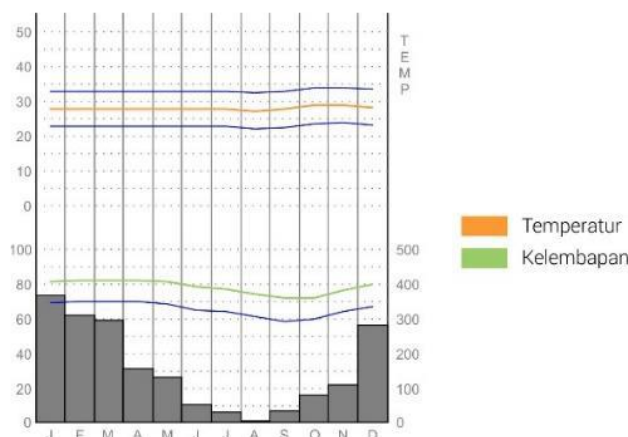
Gambar 2.20 Pembayangan Pada Lahan  
(Sumber: Penulis, 2018)

#### 2.4.6 Iklim

Kota Surabaya memiliki rata-rata temperature dengan kategori tinggi, temperatur tertinggi berada diantara bulan Agustus hingga November, sedangkan termperatur terendah terjadi antara bulan Juni hingga Agustur. Kelembapan di kota

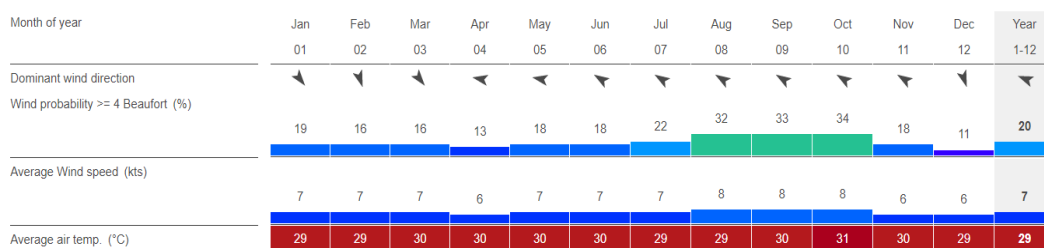
Surabaya dengan tingkat kelembapan tertinggi terjadi pada bulan Desember hingga Januari, sedangkan kelembapan terendah terjadi pada bulan September.

Kecepatan angin di Surabaya mengalami fluktuasi. Kecepatan angin



Gambar 2.21 Grafik Temperatur dan Kelembapan  
(Sumber: Weather Tool, 2018)

tertinggi pada bulan Agustus, dan terendah pada bulan April. Arah angin cenderung datang dari arah timur menuju ke barat pada bulan April hingga November, sedangkan pada bulan Desember hingga Maret, angin datang dari arah barat menuju timur.



Gambar 2.22 Grafik Rata-rata Kecepatan dan Arah Angin Surabaya  
(Sumber: www.windfinder.com, 2018)

## 2.5 Kajian Peraturan dan Data Terkait

### 2.5.1 Peruntukan Tapak

Berdasarkan Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Surabaya tahun 2010-2030 pasal 19 Ayat 1, pembagian sistem pusat pelayanan sampai dengan sub pusat pelayanan dilakukan secara berhierarki sesuai dengan skala pelayanan

masing-masing, salah satunya meliputi pusat Unit Pengembangan (UP) sebagai pusat persebaran pelayanan dalam lingkup administrasi beberapa Kecamatan.

Tapak terletak di Kecamatan Tegalsari, yaitu termasuk ke dalam Unit Pengembangan VI Tunjungan, yang meliputi wilayah Kecamatan Simokerto, Kecamatan Bubutan, Kecamatan Genteng dan Kecamatan Tegalsari. Unit pengembangan VI Tunjungan dengan pusat Unit Pengembangan di kawasan Tunjungan memiliki fungsi utama permukiman, pemerintahan, dan perdagangan jasa.

### **2.5.2 Garis Sempadan Bangunan (GSB)**

#### **A. Peraturan**

Berdasarkan Peraturan Walikota Surabaya Nomoer 57 Tahun 2015 Tentang Pedoman Teknis Pengendalian Pemanfaatan Ruang Dalam Rangka Pendirian Bangunan Di Kota Surabaya, definisi Gasis Sempadan Bangunan yang selanjutnya disingkat GSB adalah garis yang tidak boleh dilampaui oleh denah bangunan kearah Garis Sempadan Pagar, yang ditetapkan dalam rencana kota.

Menurut Pasal 9 Ayat 1, pada rencana jalan dengan peruntukan perumahan dan penggunaan bangunan rumah usaha, home industri, koskosan maka mengikuti ketentuan GSB untuk perdagangan/jasa komersial. Arahan umum GSB untuk bangunan tinggi dijelaskan dalam tabel dibawah. Arahan umum GSB untuk perdagangan/jasa komersial yaitu:

1. Pada rencana jalan dengan peruntukan perdagangan/jasa komersial dan fasilitas umum yang lebarnya sampai dengan 12 m (dua belas meter), maka mengikuti ketentuan dalam peta rinci atau sekurang-kurangnya 4 m (empat meter)
2. Pada rencana jalan dengan peruntukan perdagangan/jasa komersial dan fasilitas umum yang lebarnya lebih dari 12 m (dua belas meter), maka mengikuti ketentuan dalam peta rinci atau sekurang-kurangnya 6 m (enam meter)

## B. Kajian Peraturan

Dari peraturan mengenai GSB tersebut, dapat disimpulkan bahwa garis sempadan pada tapak adalah sebagai berikut :

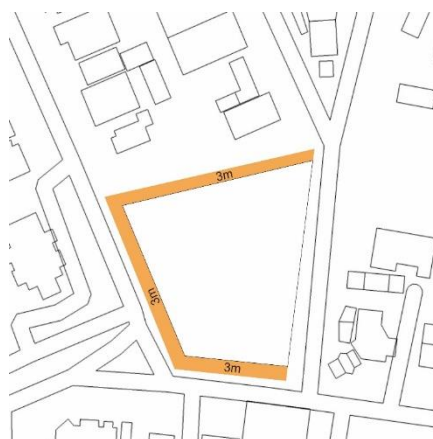
Tabel 2.4 Tabel Arahan Umum GSB Untuk Bangunan

| NO | TINGGI BANGUNAN | SETARA JUML. LANTAI      | GSB SAMPING KANAN | GSB SAMPING KIRI | GSB BELAKANG |
|----|-----------------|--------------------------|-------------------|------------------|--------------|
| 1  | ≤ 25 M          | ≤ 5 LANTAI               | -                 | 3*               | 3*           |
| 2  | >25 M sd 40 M   | > 5 sd 8 LANTAI          | 3                 | 3                | 3            |
| 3  | >40 M sd 60 M   | > 8 LANTAI sd 12 LANTAI  | 5                 | 4                | 5            |
| 4  | >60 M sd 100 M  | > 12 lantai sd 20 LANTAI | 6                 | 4                | 6            |
| 5  | > 100 M         | > 20 LANTAI              | 8                 | 5                | 8            |

\* untuk panjang/lebar lahan setelah terpotong GSP kurang dari 20 m, tidak disyaratkan. Apabila bangunan eksisting tidak memungkinkan untuk diterapkan GSB pada samping kiri, misalnya pada persil yang bangunannya telah berdiri, GSB dapat diletakkan pada posisi kanan bangunan.

Sumber : Peraturan Walikota Surabaya No 57 Tahun 2015, 2018

1. Garis sempadan depan : 3 meter
2. Garis sempadan kanan : -
3. Garis sempadan Kiri : 3 meter
4. Garis sempadan belakang : 3 meter



Gambar 2.23 Garis Sempadan Tapak  
(Sumber: Penulis, 2018)

### 2.5.3 KDB dan KLB

#### A. Peraturan

Berdasarkan Peraturan Walikota Surabaya Nomor 57 Tahun 2015 Tentang Pedoman Teknis Pengendalian Pemanfaatan Ruang Dalam Rangka Pendirian Bangunan Di Kota Surabaya:

- Koefisien Dasar Bangunan yang selanjutnya disingkat KDB adalah angka persentase perbandingan antara luas seluruh lantai dasar bangunan terhadap luas lahan/tanah diperpetakan/daerah perencanaan yang dikuasai sesuai rencana tata ruang dan rencana tata bangunan dan lingkungan.
- Koefisien Lantai Bangunan yang selanjutnya disingkat KLB adalah angka perbandingan antara luas seluruh lantai bangunan terhadap luas lahan/tanah diperpetakan/daerah perencanaan yang dikuasai sesuai rencana tata ruang dan rencana tata bangunan dan lingkungan.

Tabel 2.5 Arahan Umum KDB dan KLB Untuk Bangunan

| KELAS JALAN      | PEMANFAATAN RUANG                                   | SYSTEM LAY OUT            | ARAHAN UMUM KDB | ARAHAN UMUM KLB               |                      |                               |                    |                               |                    |                               |                    |                               |            |
|------------------|-----------------------------------------------------|---------------------------|-----------------|-------------------------------|----------------------|-------------------------------|--------------------|-------------------------------|--------------------|-------------------------------|--------------------|-------------------------------|------------|
|                  |                                                     |                           |                 | RENCANA JALAN ≥ 30            |                      | 30 > RENCANA JALAN ≥ 20       |                    | 20 > RENCANA JALAN ≥ 15       |                    | 15 > RENCANA JALAN ≥ 10       |                    | RENCANA JALAN < 10            |            |
|                  |                                                     |                           |                 | ARAHAN JUMLAH LANTAI MAKSIMAL | ARAHAN KLB           | ARAHAN JUMLAH LANTAI MAKSIMAL | ARAHAN KLB         | ARAHAN JUMLAH LANTAI MAKSIMAL | ARAHAN KLB         | ARAHAN JUMLAH LANTAI MAKSIMAL | ARAHAN KLB         | ARAHAN JUMLAH LANTAI MAKSIMAL | ARAHAN KLB |
| Arteri/ Kolektor | Perdagangan dan jasa komersial (retail)             | Sistem Blok 4)            | 50%             | -                             | 2                    | -                             | 2.0                | -                             | 2.0                | -                             | 2.0                | -                             | -          |
|                  |                                                     | Sistem Deret 1) 3) & 4)   | 60%             | 5                             | (2.0 untuk k retail) | 5                             | (2.0 untuk retail) | 5                             | (2.0 untuk retail) | 5                             | (2.0 untuk retail) | -                             | -          |
|                  |                                                     | Sistem Tunggal 2) 3) & 4) | 60%             | -                             | (2.0 untuk retail)   | -                             | (2.0 untuk retail) | -                             | (2.0 untuk retail) | -                             | (2.0 untuk retail) | -                             | -          |
|                  | Perdagangan dan jasa komersial (perkantoran, hotel) | Sistem blok 4)            | 50%             | -                             | 9                    | -                             | 9                  | -                             | 9                  | -                             | 5                  | -                             | -          |
|                  |                                                     | Sistem Deret 1) 3) & 4)   | 60%             | 5                             | 3                    | 5                             | 3                  | 5                             | 3                  | 5                             | 3                  | -                             | -          |
|                  |                                                     | Sistem Tunggal 2) & 3)    | 60%             | -                             | 4.2                  | -                             | 4.2                | -                             | 4.2                | -                             | 4.2                | -                             | -          |
|                  | Perumahan                                           | Sistem Blok 4)            | 50%             | -                             | 12                   | -                             | 12                 | -                             | 12                 | -                             | 8                  | -                             | -          |
|                  |                                                     | Sistem Deret 1) & 3)      | 60%             | 5                             | 3                    | 5                             | 3                  | 5                             | 3                  | 5                             | 3                  | -                             | -          |
|                  |                                                     | Sistem Tunggal 3) & 5)    | 70%-100%        | 7                             | 3                    | 7                             | 3                  | 7                             | 3                  | 5                             | 3                  | -                             | -          |

Sumber : Peraturan Walikota Surabaya No 57 Tahun 2015, 2018

## 2.6 Kajian Preseden

### 2.6.1 Transprogramming El Pinós Cultural Center

El Pinós cultural center yang terdapat di Alicante spanyol. Bangunan tersebut dibangun pada tahun 2015 dengan LC Arquitectura sebagai arsiteknya. Geometri pada fasad bangunan adalah asset desain yang mengintegrasikan desain dalam konteks perkotaan, sambil memperkuat karakter ikonik dan persepsi abstrak yang dirasakan oleh pengguna. Dengan mengaplikasikan patung pada bangunan, hal tersebut guna untuk menghadirkan ikon yang menguatkan sifat publik bangunannya. Profil geometri bangunan merespon spasial program yang semua diatur pada sekitar teras : perpustakaan, penyimpanan, ruang kelas, dan pusat pemuda. Semua program terkonsentrasi di lantai dasar dengan akses langsung ke jalan.

Pengaturan program dilakukan sedemikian rupa sehingga ruang dapat bekerja secara independen dari satu sama lain. Garis atap terinspirasi pada gunung yang mengelilingi Pinos yang disesuaikan dengan kebutuhan program. Teras memungkinkan untuk konektivitas visual dan interaksi ruang karena penggunaan materialnya yang reflektif memungkinkan untuk menyaring cahaya yang diperlukan. Terdapat ruang yang semi eksterior sehingga langsung menghubungkan antara ruang yang ada di dalam bangunan dan luar bangunan melalui trotoar yang berdekatan dan meningkatkan kelangsungan ranah publik.



Gambar 2.24 Ruang Semi Eksterior  
(Sumber: [www.archdaily.com](http://www.archdaily.com), 2018)

Bangunan yang menjadi pusat kebudayaan ini terintegrasi dengan sarana publik yaitu sarana olahraga, pengguna bangunan dapat memakai sarana olahraga tersebut dengan melewati pusat kebudayaan terlebih dahulu. Hal tersebut dipergunakan untuk adanya minat pengguna sarana olahraga agar dapat mengunjungi pusat kebudayaan yang terintegrasi dengan sarana olahraga. Dengan adanya integrasi yang dilakukan pada bangunan El Pinós Cultural Center ini memungkinkan kebudayaan yang sekarang dilakukan oleh anak muda yang berbeda dengan kebudayaan yang dulu, akan tetapi kebudayaan lama yang kurang diperhatikan akan meningkat daya minat remaja yang sekarang untuk melestarikan kebudayaan dengan adanya integrasi antara kebudayaan dengan budaya yang sekarang.



Gambar 2.25 Layout El Pinós Cultural Center  
(Sumber: [www.archdaily.com](http://www.archdaily.com), 2018)

Sirkulasi pada ruang menunjukkan bahwa terdapat konfigurasi jalur pada bangunan tersebut. Pada obyek sirkulasi ruang yang radial, sirkulasi ruang radial sendiri merupakan sebuah konfigurasi radial memiliki jalur-jalur linier yang memanjang dari atau berakhir di sebuah titik pusat bersama. Hal ini ditunjukkan pada diantara ruang-ruang dalam bangunan. Terdapat juga hubungan jalur ruang yang terdapat pada obyek tersebut yaitu melewati ruang, hal ini dikarenakan adanya integrasi setiap ruang dipertahankan, konfigurasi jalurnya fleksibel, dan ruang-ruang yang menjadi perantara dapat digunakan untuk menghubungkan jalur dengan ruang-ruangnya.

*(halaman sengaja dikosongkan)*

## BAB 3

### PENDEKATAN DAN METODA DESAIN

#### 3.1 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). 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.

#### 3.2 Metoda Desain

##### 3.2.1 Metoda *Trans-Programming*

Metode *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).

### 3.2.2 Metoda *Layering*

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

- *Basic Form*: Bentuk awal yang tercipta karena mengikuti pola pada lahan
- *Program Form*: konfigurasi dan fungsi ruang pada obyek rancang, pada *program form* dapat membentuk sirkulasi pada ruang dan sirkulasi pengguna obyek rancang
- *Metaphorical Form*: Bentuk yang ringkas dan informatif yang diwujudkan pada rancangan
- *Spatial Form*: Menghadirkan variasi pengalaman lansekap ruang pada rancangan. Sequence, Frame (D, Jauslin. 2010)

## BAB 4

### KONSEP DESAIN

#### 4.1 Eksplorasi Formal

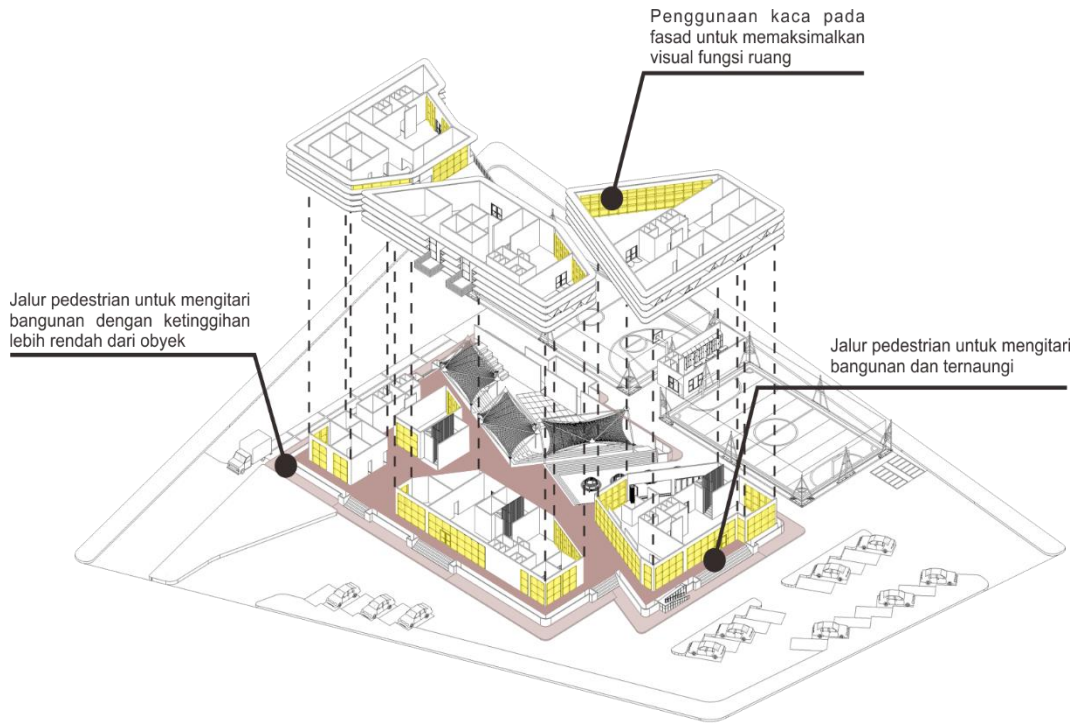
##### 4.1.1 *Spatial Form*

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. Pengalaman ruang yang dihasilkan dari *sense* pengunjung secara sadar/tidak sadar hal tersebut membuat pengunjung akan belajar seperti apa kegiatan ruang yang dilihat, seperti apa suasana ruang yang dihadirkan. Obyek arsitektur kali ini mempunyai 2 fungsi yaitu fungsi sekunder sebagai tempat jalan-jalan dan bersenang-senang, fungsi primer sebagai tempat belajar.



Gambar 4.1 Tipe Pembelajaran  
(Sumber: Penulis, 2018)

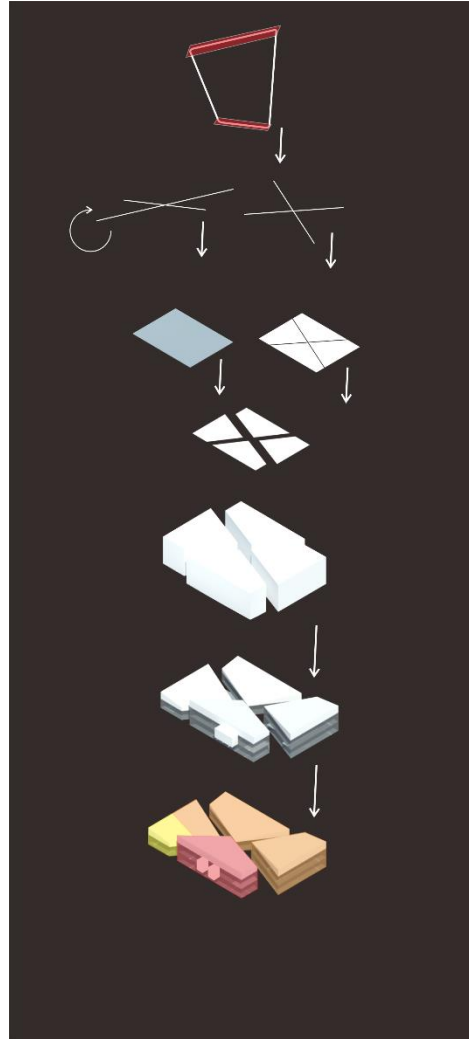
Terdapat 2 jalur pengunjung yang berbeda mengitari seluruh bangunan yaitu jalur yang ternaungi dan jalur yang memiliki ketinggian level lantai yang berbeda. Penggunaan dinding kaca pada beberapa ruang. Hal ini mempunyai tujuan untuk pengunjung dapat berkeliling ke seluruh bangunan melihat kejadian dan suasana ruang yang ada pada bangunan. Secara sadar atau tidak sadar penunjang dapat belajar dan merekam kejadian apa saja yang mereka lihat secara langsung.



Gambar 4.2 *Spatial Form*  
(Sumber: Penulis, 2018)

#### 4.1.2 Basic Form

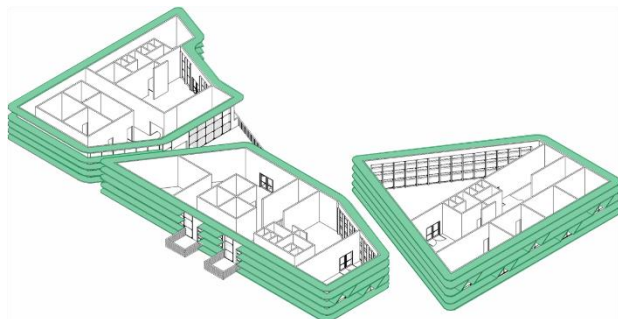
1. Lahan memiliki 2 garis tegak lurus yang memiliki kemiringan horisontal, garis tersebut digabungkan dan diputar sehingga membelah suatu persegi.
2. Persegi yang telah terbelah dipisah dan dijadikan sebagai bidang kubus.
3. Memiringkan bagian atas kubus dan menempatkan kemiringan tersebut pada sudut 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 4.3 Basic Form  
(Sumber: Penulis, 2019)

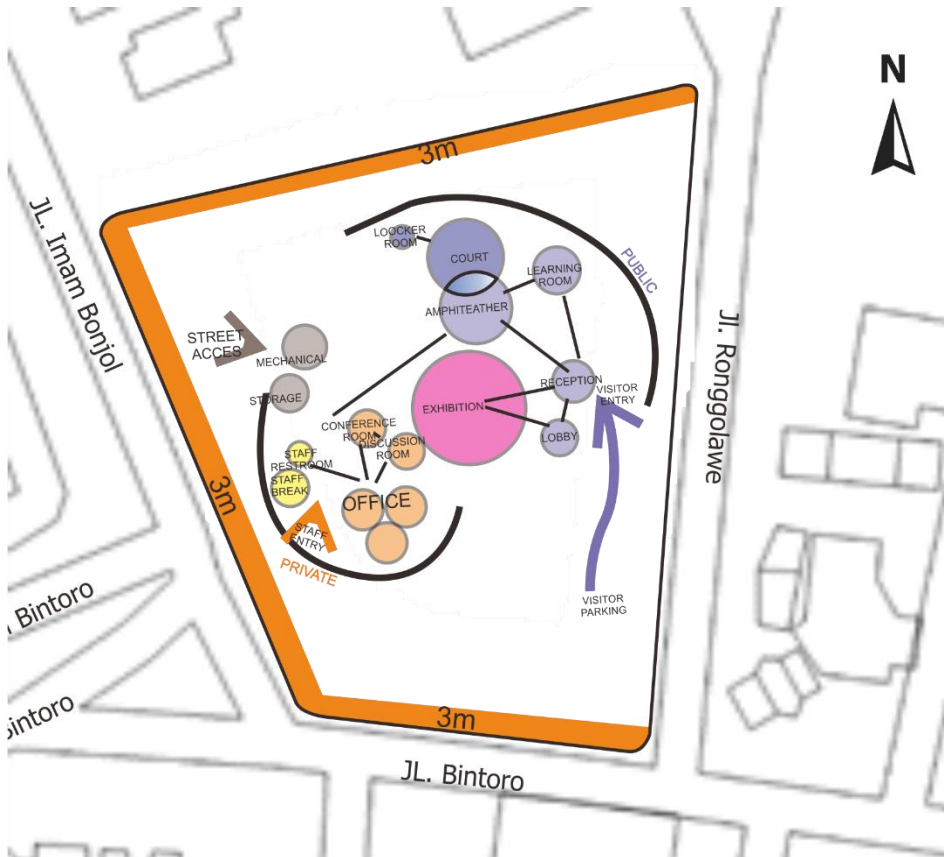
#### 4.1.3 Metaphorical Form

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



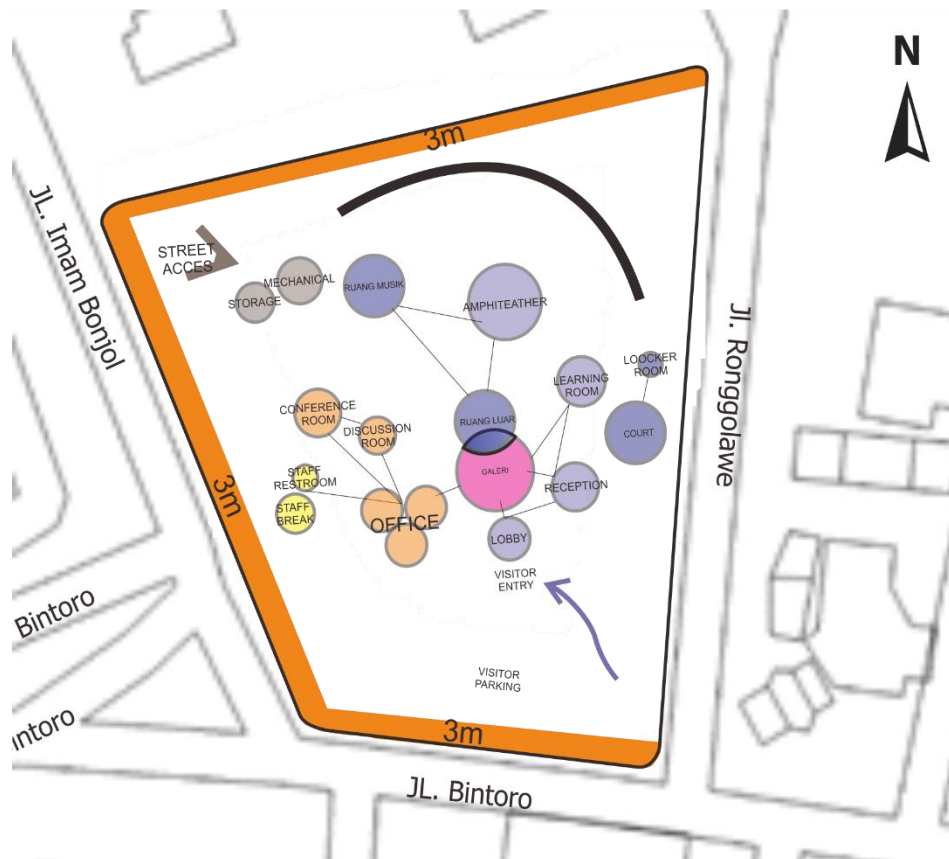
Gambar 4.4 Metaphorical Form  
(Sumber: Penulis, 2019)

#### 4.1.4 Program Form



Gambar 4.5 Kongfigurasi Ruang 1  
(Sumber: Penulis, 2018)

Terdapat 2 massa bangunan yaitu kantor pengelola, pusat kebudayaan, dan lapangan yang di trans-programming dengan amphitheatre. Membagi sirkulasi pada lahan menjadi 3 yaitu sirkulasi pengunjung, sirkulasi pengelola, dan sirkulasi maintenance, hal ini dikarenakan untuk memudahkan pengunjung untuk memasuki lahan.



Gambar 4.6 Kongfigurasi Ruang 2  
(Sumber: Penulis, 2018)

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 tiap 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.



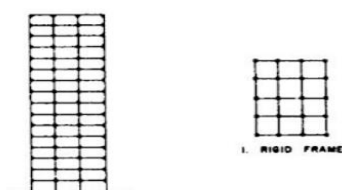
Gambar 4.7 Kongfigurasi Ruang 3  
(Sumber: Penulis, 2018)

Pada gambar kongfigurasi ruang diatas menempatkan ruang exhibition pada tengah lahan yang tidak terkena pembayangan dari bangunan sekitar, karena pencahayaan alami tidak dapat menyinari ruang dengan maksimal. Menutup ruang yang berada di utara, karena view lahan pada bangunan sekitar tidak memiliki potensi yang baik. Sirkulasi pengunjung harus melewati ruang *exhibition* terlebih dahulu untuk menuju lapangan dan *amphitheatre*.

## 4.2 Eksplorasi Teknis

### 4.2.1 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 4.8 Sistem Struktur Bangunan  
(Sumber: <http://www.image.google.com>, 2018)

#### **4.2.2 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.

#### **4.2.3 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:

- *AC Split Duck: Lobby, Ruang Seminar, Ruang Kerja, Ruang Rapat, Kafetaria*
- *AC Window: Ruang Peralatan, Ruang Tata Lampu, Ruang Ganti*

#### **4.2.4 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.

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

#### **4.2.6 Elektikal**

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.

#### **4.2.7 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.

## BAB 5

## DESAIN

### 5.1 Eksplorasi Formal

#### 5.1.1 Site Plan dan Layout Plan

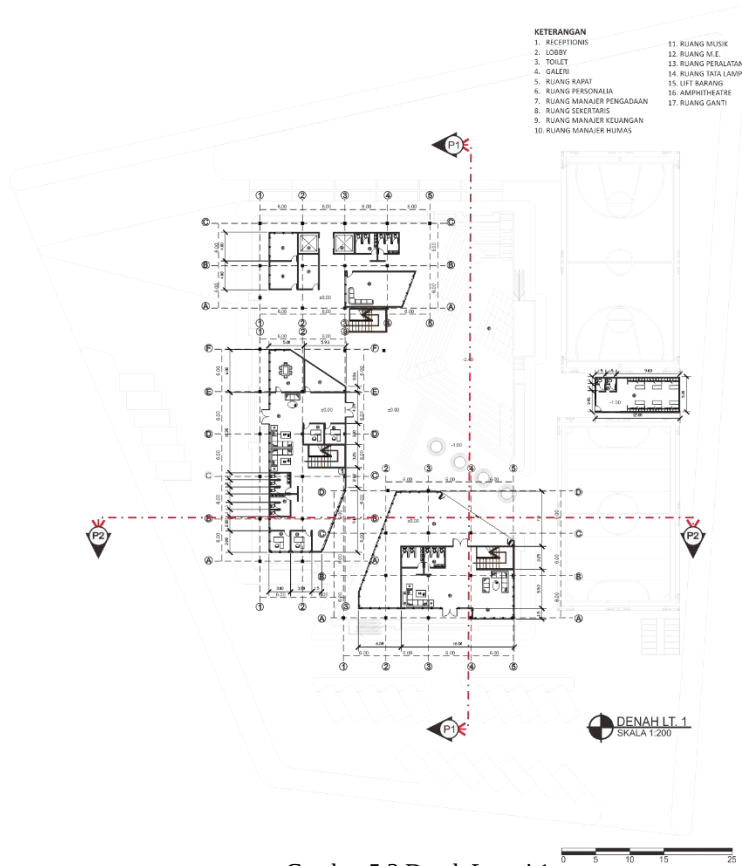


Gambar 5.1 Site Plan  
(Sumber: Penulis, 2019)

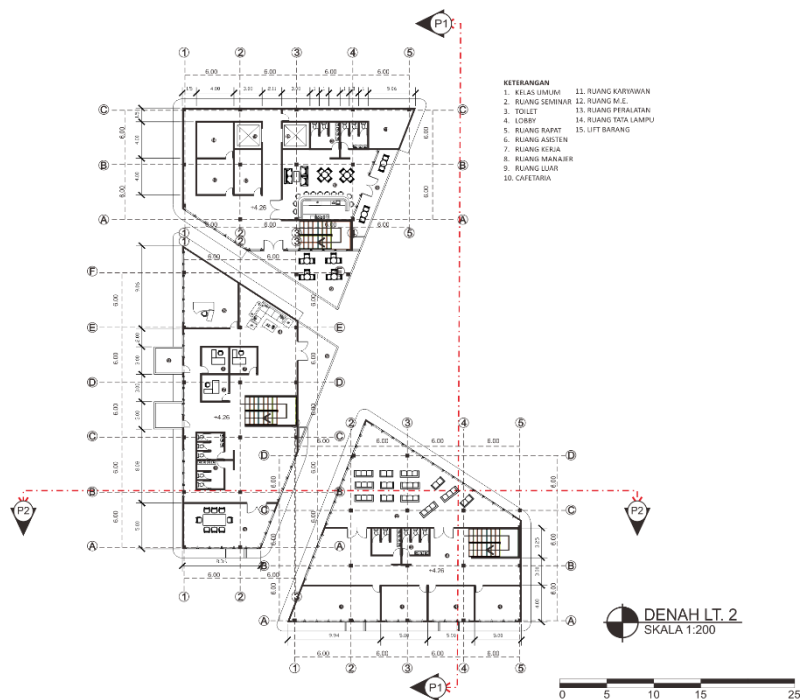


Gambar 5.2 Layout Plan  
(Sumber: Penulis, 2019)

## 5.1.2 Denah



Gambar 5.3 Denah Lantai 1  
(Sumber: Penulis, 2019)



Gambar 5.4 Denah Lantai 2  
(Sumber: Penulis, 2019)

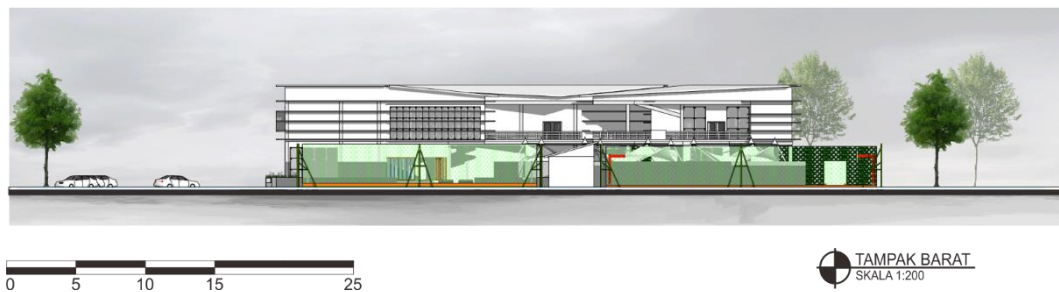
### 5.1.3 Tampak



Gambar 5.5 Tampak Utara  
(Sumber: Penulis, 2019)



Gambar 5.6 Tampak Selatan  
(Sumber: Penulis, 2019)

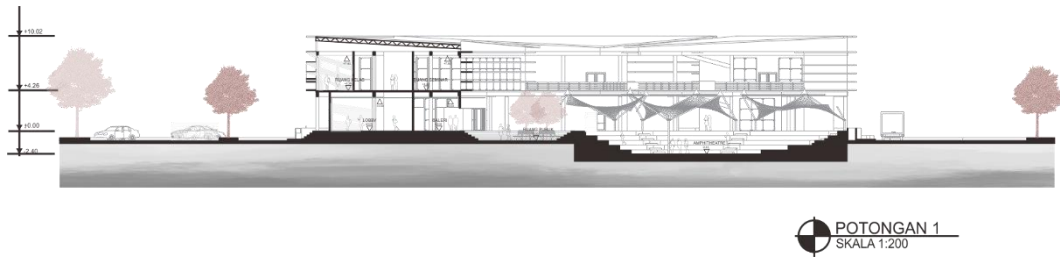


Gambar 5.7 Tampak Barat  
(Sumber: Penulis, 2019)

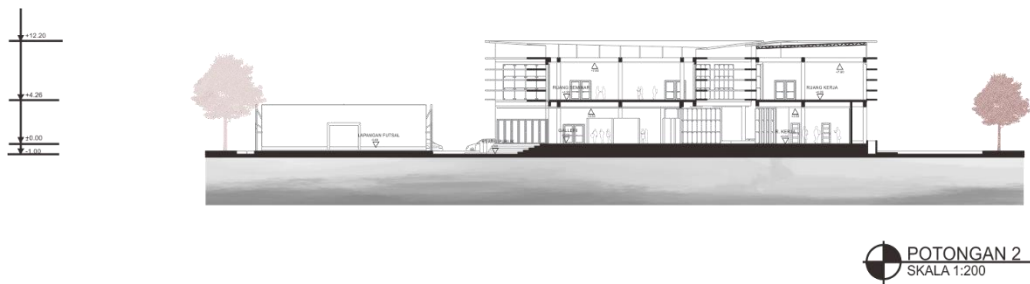


Gambar 5.8 Tampak Timur  
(Sumber: Penulis, 2019)

#### 5.1.4 Potongan



Gambar 5.9 Potongan 1  
(Sumber: Penulis, 2019)

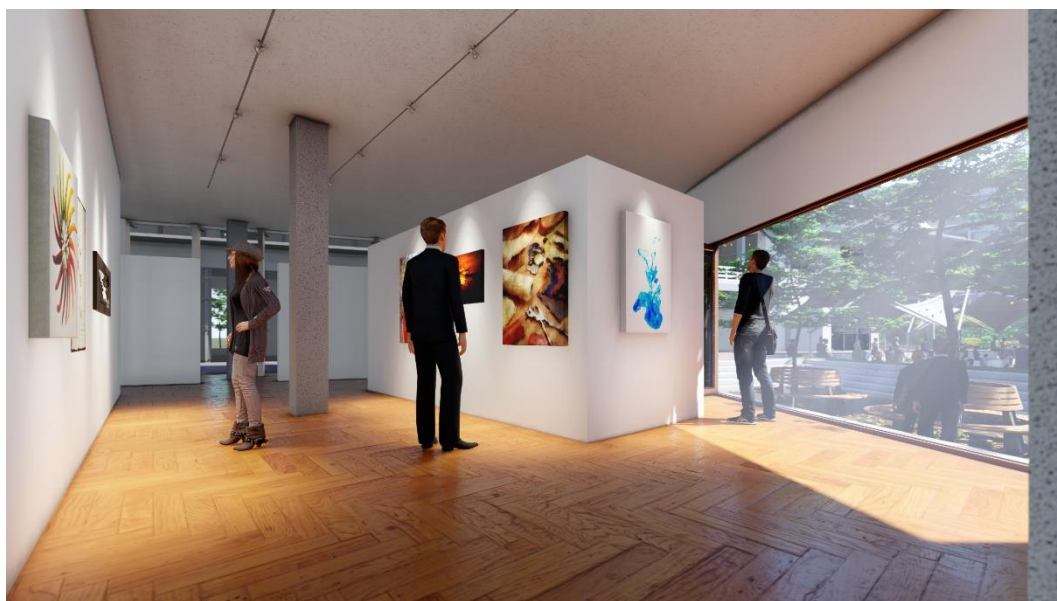


Gambar 5.10 Potongan 2  
(Sumber: Penulis, 2019)

#### 5.1.5 Perspektif



Gambar 5.11 Perspektif Eksterior  
(Sumber: Penulis, 2019)



Gambar 5.12 Galeri  
(Sumber: Penulis, 2019)



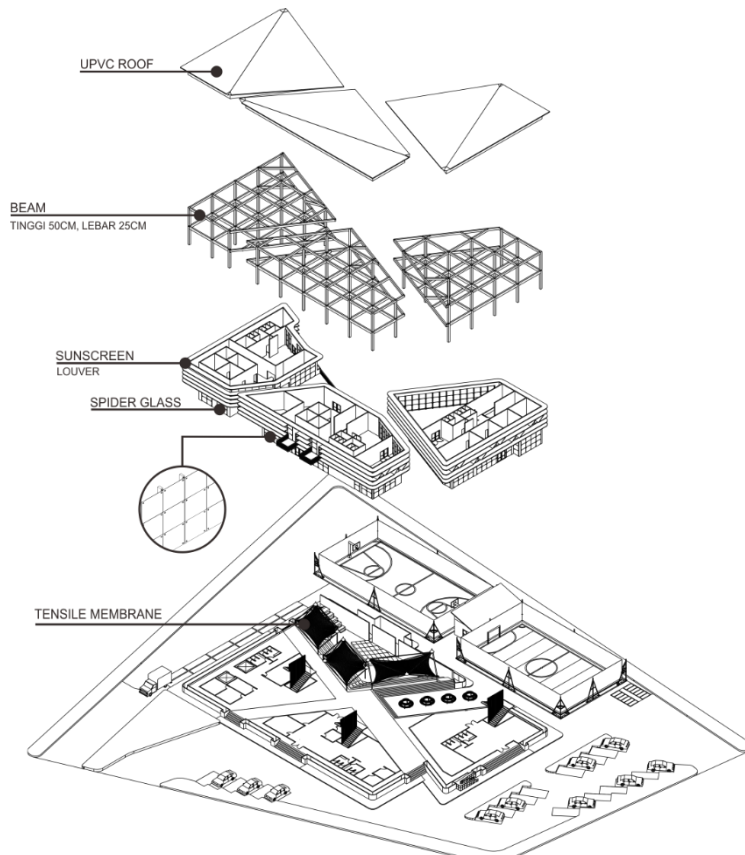
Gambar 5.13 Ruang Publik  
(Sumber: Penulis, 2019)



Gambar 5.14 *Amphitheatre*  
(Sumber: Penulis, 2019)

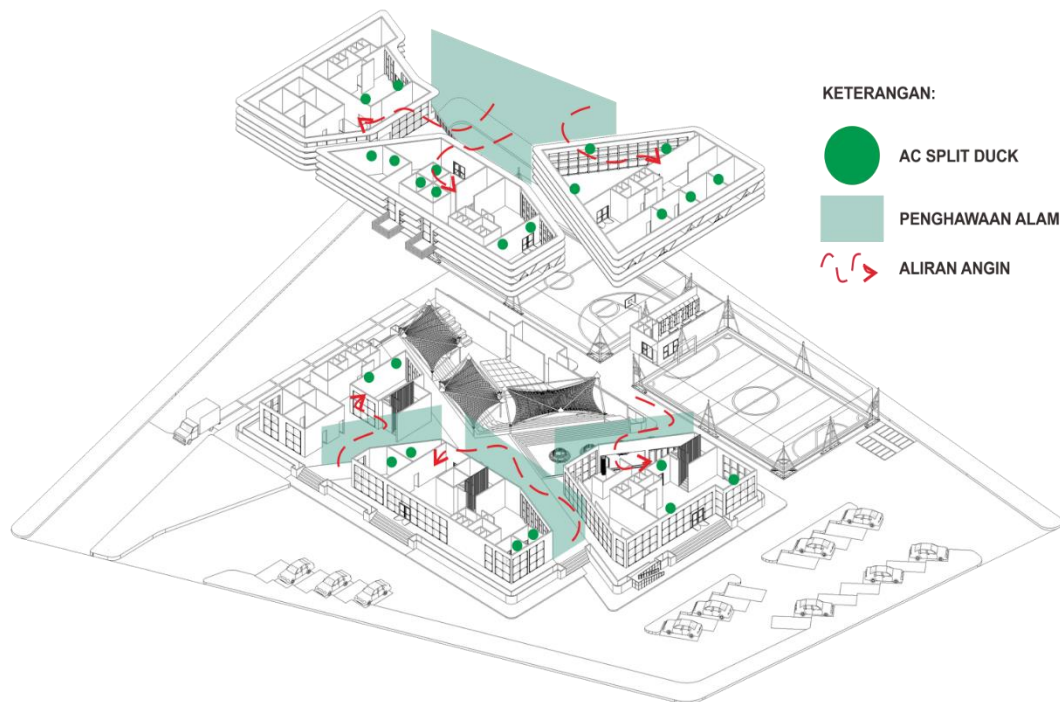
## 5.2 Eksplorasi Teknis

### 5.2.1 Aksonometri Struktur



Gambar 5.15 Aksonometri Struktur  
(Sumber: Penulis, 2019)

### 5.2.2 Sistem Penghawaan

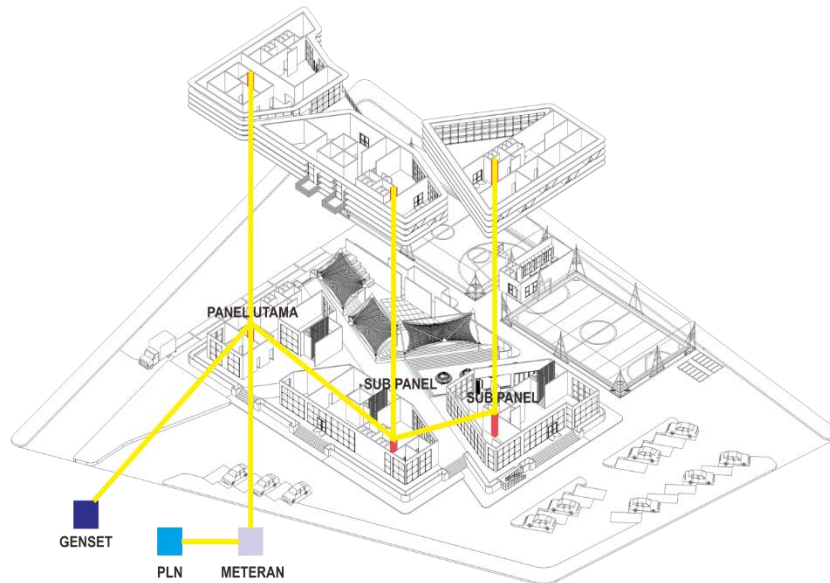


Gambar 5.16 Aksonometri Utilitas Penghawaan  
(Sumber: Penulis, 2019)

Terdapat 2 jenis penghawaan:

1. Penghawaan buatan AC split duck: *Lobby*, Ruang Kerja, Ruang Musik, Ruang Seminar, Ruang kelas Khusus, Kafetaria.
2. Sistem penghawaan alami terbentuk dari ruang luar yang berada di sekitar bangunan dan terdapat bukaan pada beberapa sisi ruang.

### 5.2.3 Sistem Elektrikal

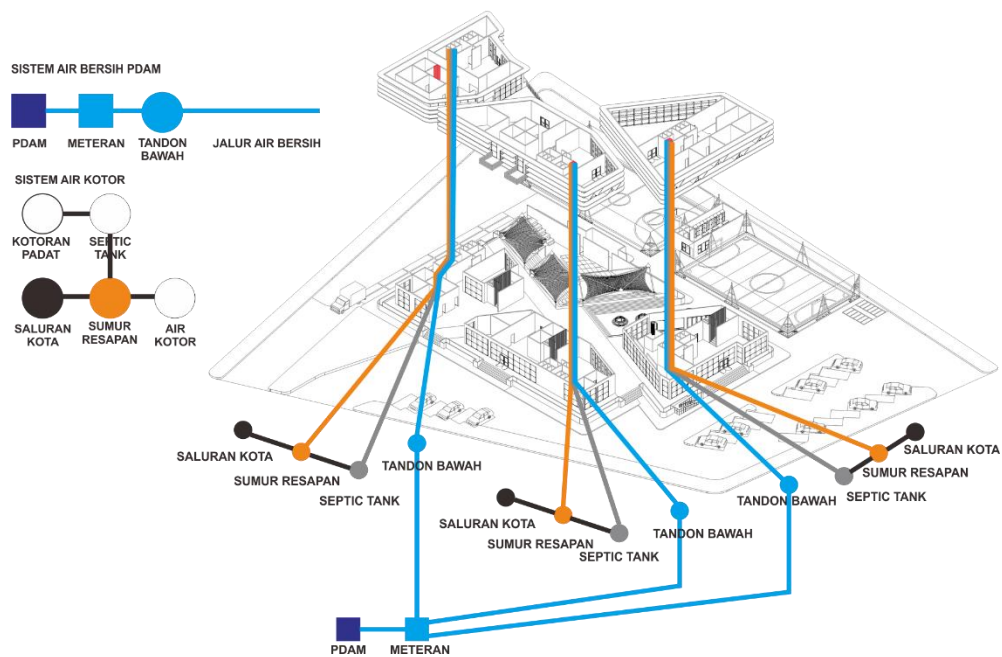


Gambar 5.17 Aksonometri Utilitas Elektrikal  
(Sumber: Penulis, 2019)

Pada sistem elektrikal bangunan menggunakan 2 sumber listrik, yaitu:

1. PLN: Sebagai listrik utama
2. Genset: Sebagai listrik cadangan

### 5.2.4 Sistem Sanitasi



Gambar 5.18 Aksonometri Utilitas Sanitasi  
(Sumber: Penulis, 2019)

## **BAB 6**

### **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.

*(halaman sengaja dikosongkan)*

## DAFTAR PUSTAKA

- D. K. Ching, Francis, (2000). *Arsitektur, Bentuk, Ruang dan Susunannya*. ed.ke-2. Terj-Data Arsitek jilid 2 edisi 33.
- De Chiara, Joseph & John Callender. (1987). *Time-Saver Standards For Building Types: 2nd edition*.
- Ernst, Neuffer (2002). *Data Arsitek: Jilid 1 (terj.)*. Jakarta: Erlangga.
- Ernst, Neuffer (2002). *Data Arsitek: Jilid 2 (terj.)*. Jakarta: Erlangga.
- Tschumi, Bernard (1996). *Event-Cities Praxis*. The MIT Press. Cambridge: Massachusetts
- Pemerintah Kota Surabaya (2014). *Peraturan Daerah tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Surabaya Tahun 2010-2030*. Pemerintah Kota Surabaya, Surabaya.
- Pemerintah Provinsi Jawa Timur (2015). *Peraturan Walikota Surabaya Nomor 57 Tahun 2015 tentang Pedoman Teknis Pengendalian Pemanfaatan Ruang Dalam Rangka Pendirian Bangunan di Kota Surabaya*. Pemerintah Provinsi Jawa Timur, Surabaya.
- Pemerintah Kota Surabaya (2014). *Peraturan Daerah Kota Surabaya Nomor 12 Tahun 2014 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Surabaya Tahun 2014-2034*. Pemerintah Kota Surabaya, Surabaya.
- SNIPTEK. (2016), Harry Hermawan. *Dampak pengembangan desa wisata terhadap sosial budaya masyarakat lokal*. Bandung 2016
- Archdaily (20 Maret 2018). *Cultural Center and Library 'De Factorij' / ebtca architecten & Archiles architecten*. <https://Archdaily.com/> (Diakses pada 12 November 2018)
- Archdaily (20 Mei 2015). *El Pinós Cultural Center / LC Arquitectura*. <https://Archdaily.com/> (Diakses pada 12 November 2018)
- Windfinder. *windstatistics/surabaya*. <https://www.windfinder.com/> (Diakses pada 14 November 2018)
- Fiba. *Standard / Basketball Court*. <https://www.fiba.basketball/> (Diakses pada 20 November 2018)
- Nasional Kompas (26 November 2008). *Generasi Muda Kurang Peduli Budaya Sendiri*. <https://nasional.kompas.com/> (Diakses pada 28 Oktober 2018)
- Inilah Surabaya (13 Juli 2014). *Taman Budaya Jawa Timur*. <http://inilahsurabaya.blogspot.com/> (Diakses pada 28 Oktober 2018)
- Filestore (April 2008). *The Amphitheater*. <https://filestore.scouting.org/> (Diakses pada 20 November 2018)

D, Jauslin. (2010), “Architecture with Landscape Methods”, Architectural Institute of Japan.

Juhani Pallasmaa (1996), “The Eyes of The Skin”, Architecture and The Sense

