

Implementasi Konsep “*Unity in Balance*” pada Desain Interior Pusat Aktivitas Komunitas Xian You di Surabaya

Steffi Alyssandrea Purwanto, Ronald H.I.Sitindjak, Linggajaya Suryanata
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: salyssandrea@gmail.com; ronald_his@petra.ac.id; linggaholistic@yahoo.co.id

Abstrak— Penyebaran etnis China di Indonesia membuat para penduduk Xian You bermigrasi ke Indonesia untuk mencari nafkah. Para imigran ini kemudian membuat sebuah komunitas Xian You yang memiliki tujuan untuk mempererat sesama keturunan Xian You, memberikan edukasi, dan saling menolong. Komunitas ini masih berdiri dan memiliki aktivitas-aktivitas yang perlu diwadahi dengan baik lewat fasilitas yang interaktif dan edukatif. Penerapan tiga wujud kebudayaan yaitu tata nilai, tata aktivitas, tata benda/ tata ruang, perancangan ini menghasilkan konsep *Unity in Balance*. Implementasi konsep ini ditunjukkan ke organisasi ruang, elemen-elemen pembentuk interior, elemen-elemen pengisi interior, skema warna, dan tata kondisi ruang. Penerapan konsep ini diharapkan dapat mewedahi aktivitas komunitas, menarik para generasi muda komunitas, dan dapat menjadi eksistensi keberadaan etnis Tionghoa di Surabaya.

Kata Kunci— Interior, Pusat Aktivitas, Surabaya, *Unity in Balance*, Xian You

Abstract— The spread of Chinese ethnic in Indonesia made the residents of Xian You immigrate to Indonesia to earn a living. These immigrants then created a Xian You community that aims to cultivate fellow Xian You descendants, educate, and help each other. Today, this community is still standing and has activities that need to be well accommodated with an interactive and educational facility. Application three forms of culture which are the values, order of activity, and spatial organization, initiates the concept of *Unity in Balance*. Implementation of this concept is shown by using interactive educational media, interior elements that reflects Chinese culture and also a touch of local culture. Space organization used is the implementation of the traditional Chinese house organization. Implementation of this concept is expected to accommodate community activities, attract young generation of the community, and to be the existence proof of Chinese ethnic in Surabaya

Keyword— Activity Center, Interior, Surabaya, *Unity in Balance*, Xian You.

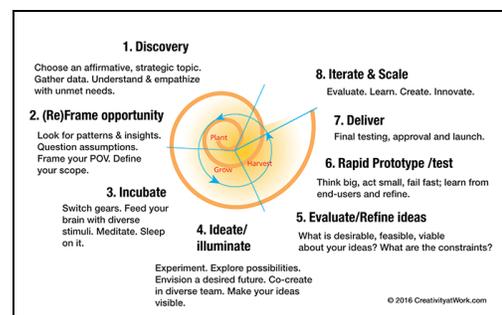
I. PENDAHULUAN

Penyebaran etnis China di Indonesia dibagi menjadi 2 periode waktu, yaitu abad ke-14-19 dan abad ke-20. Orang China menyebar ke

berbagai negara di Asia Tenggara termasuk Indonesia. Orang China di Indonesia khususnya di Pulau Jawa kemudian membuat sebuah komunitas, komunitas ini dibagi berdasarkan suku-suku China. Salah satu suku China yaitu Xian you, yang berada di Surabaya. Komunitas ini bernama Xian Xi Kong Wei, komunitas ini dibangun dengan mengumpulkan orang-orang dengan suku Xian you di Surabaya yang bertujuan untuk mempererat ikatan orang suku Xian you. Komunitas ini juga menjaga agar generasi penerus tidak lupa akan asal usul mereka, dan tetap menjaga ikatan persaudaraan di dalam suku ini. Namun, seiring dengan perkembangan jaman dan kebudayaan barat lebih pesat berkembang memiliki dampak pada keturunan-keturunan China di Indonesia. Mereka lebih cenderung untuk mengikuti budaya-budaya barat dibanding dengan budaya China. Hal ini terlihat dari anggota komunitas Xian Xi Kong Wei yang memang memiliki kecenderungan seperti itu, remaja sebagai kaum penerus generasi China jarang terlihat ikut berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan perkumpulan tersebut. Di lain sisi, tempat perkumpulan ini memiliki fasilitas yang kurang mendukung aktivitas di dalamnya.. Oleh karena itu, perancangan pusat aktivitas ini dibuat agar dapat mewedahi aktivitas komunitas, sebagai tempat berkumpul dan belajar Komunitas Xian You. Selain itu dengan adanya perancangan ini dapat menyadarkan masyarakat sekitar dan menunjukkan eksistensi etnis Tionghoa khususnya di Surabaya.

Perancangan interior pusat aktivitas Komunitas Xian You di Surabaya yang akan dirancang memiliki ruang lingkup perancangan, antara lain : area lobby, ruang kantor, ruang rapat, ruang staff, ruang kelas, ruang serbaguna, ruang kesehatan, dapur dan area makan, gudang, serta toilet.

II. METODE PERANCANGAN



Gambar 1. *Design thinking as a strategy for innovation*

Metode yang digunakan adalah *Design Thinking as a Strategy for Innovation*, yang diciptakan oleh Linda Naiman seorang *Founder of Creativity at Work design thinking*. Metode ini digunakan untuk memecahkan masalah yang kompleks, dan menemukan solusi yang diinginkan untuk klien.

1. *Discovery*

Pada tahap *discovery* penulis akan mengumpulkan data-data literatur yang berkaitan dengan perancangan sebuah *activity center*. Pengumpulan data fisik ini dilakukan dengan kegiatan wawancara, wawancara akan dilakukan kepada pengurus/ ketua komunitas Xian You di Surabaya mengenai visi misi, aktivitas, kendala-kendala yang mereka hadapi.. Target luaran tahap *discovery* adalah dokumentasi berupa foto-foto site, foto dengan narasumber, foto kegiatan komunitas, dan berkas-berkas programming.

2. *(Re)frame opportunity*

Mencari tahu ide-ide inovasi yang sudah ada sebelumnya, sehingga dapat membantu menstimulasi untuk melihat permasalahan dari kaca yang berbeda. Pada tahap ini penulis akan melakukan *brainstroming* mengenai masalah-masalah yang ada dalam perancangan, masalah-masalah akan dibedah lebih dalam untuk melihat apakah ada peluang masalah yang dapat dipecahkan dengan lebih baik.

3. *Incubate*

Penulis melakukan eksplorasi ke tempat-tempat yang berhubungan perancangan *activity center*, berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan komunitas agar dapat lebih mengenal dan merasa menjadi bagian dalam komunitas tersebut.

4. *Ideate/ Illuminate*

Tahap ini akan dilakukan dengan penentuan konsep yang didasarkan dengan tiga wujud kebudayaan Koentjaraningrat. Kemudian perencanaan ruang meliputi suasana, material, elemen pembentuk ruang, pengisi ruang, sistem pengkondisian ruang dilanjutkan dengan sketsa-sketsa ruangan.

5. *Evaluate/ Refine Ideas*

Setelah tahap pengembangan desain dilanjutkan dengan tahap evaluasi dengan pembimbing ataupun bisa juga dengan anggota komunitas Xian You di Surabaya. Setelah itu, dilanjutkan dengan pengembangan desain.

6. *Rapid Prototype/ Test*

Tahap *prototype* adalah pengembangan desain ketiga yaitu final desain, target luaran berupa gambar presentasi, gambar kerja, presentation board, innovation board, brosur desain, maket 1:50, ppt dan kartu nama.

7. *Deliver*

Tahap *deliver* merupakan tahap sidang yang dilakukan oleh pembimbing dan penguji lainnya. Pada tahap ini, penulis akan diuji terkait dengan perancangan interior pusat aktivitas.

8. *Iterate dan Scale*

Pada tahap ini penulis akan meflashback desain yang telah penulis rancang dari awal semester dan masukan, kritik saat tahap test. Kegiatan ini dilakukan untuk melihat sejauh mana pemikiran desain penulis, aspek-aspek apa yang perlu dikembangkan dan aspek apa yang masih perlu dipelajari dalam menjadi seorang desainer.

III. KAJIAN PUSTAKA

3.1. Asal Mula dan Kebudayaan Xian You

Xian You merupakan kota dengan pemandangan surgawi, terkenal dengan sebutan kota impian di China. Panorama *Xian You* tidak terlepas dari birunya langit, gunung yang menjulang tinggi bagaikan alis mata. *Xian You* adalah sebuah kabupaten yang terletak di sebelah tenggara China. Sebuah tempat yang indah dan permai. Saat Dinasti Han Barat konon, sembilan bersaudara yang bermarga He bertapa di *Hu Quang Shan* hingga menjadi dewa kemudian terbang ke surga dalam bentuk ikan. Danau Sembilan Ikan merupakan danau konservasi dimana di tempat inilah sembilan bersaudara menjadi ikan dan terbang ke surga. Sembilan bersaudara ini kemudian menjadi dewa yang dipuja oleh orang *Xian You*.

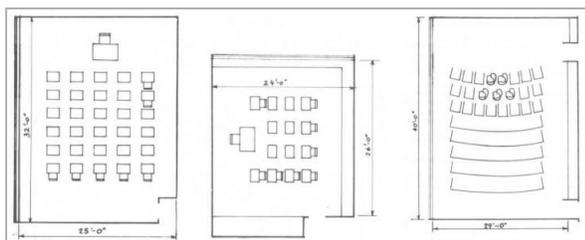
Selain Danau Sembilan Ikan, *Xian You* juga terkenal dengan sembilan air terjunnya. Selama berabad-abad Danau Sembilan dan sembilan air terjun ini telah membuat banyak sastrawan yang terpukau sehingga mereka menuliskan syair-syair tentang keindahan alam *Xian You* batu berupa pahatan. Opera *Pu Xian* (poteki) adalah salah satu bentuk budaya pertunjukan di *Xian You*. Kabupaten *Xian You* terkenal sebagai kota budaya sastra yang menghasilkan banyak para pejabat kerajaan seperti *Cai Xing, Cai Jing, Cai Bian, Zheng Qiao, Zheng Ji, Chen Jing Bang*. *Xian You* menjadi tempat ujian para pejabat kerajaan dimasa itu. Setiap ukiran, setiap bangunan memiliki makna dan cerita historikal.

Xian You adalah kota yang kaya dan memiliki furniture klasik, memiliki style yang unik dan karakteristik desain yang khas. Di zaman Dinasti *Ming* dan *Qing*, *Xian You* termasuk 4 besar kota yang dijuluki tempat penghasil furniture klasik selain *Su Zhou, Beijing, dan Guang Zhou*. *Bang Tou* merupakan kota kecil yang terdapat di *Xian You*, terkenal dengan pembuatan dan penghasil furniture ciri khas *Xian You*. Furniture *Xian You* dibuat menggunakan kayu berkualitas seperti *rosewood, bubinpa, dan santosrosewood*. Furniture *Xian You* memiliki fitur yang elegan, pahatan/ukiran yang halus namun rumit. Pada zaman Dinasti *Tang* dan *Song* hasil ukiran *Xian You* merupakan perpaduan dari ideologi budaya dan skill dari pengrajin turun-temurun. *Xian You* merupakan pusat budaya tradisional China, saat malam hari banyak ditemukan kedai-kedai yang memiliki memiliki bentuk terbuka sehingga orang *Xian You* sering menghabiskan waktu untuk makan dan berkumpul bersama keluarga maupun teman. Salah satu tradisi *Xian You* adalah *shou qing* perayaan ulang tahun bagi orang-orang yang menginjak usia genap 60-100 tahun dari tahun 1950'an. Usia genap ini dirayakan melambungkan suatu kebulatan dalam umur, dan melambungkan masuk ke tahap hidup selanjutnya.

3.2. Bangunan edukasi

Menurut Menurut Chiara dan Callender, dalam bukunya *Time Saver Standards for Building Types* edisi kedua, dalam perancangan bangunan edukasi perlu memperhatikan hal-hal berikut :

1. Perancangan area untuk meletakkan peralatan audiovisual seperti layar proyektor, lcd, meja, dll.
2. Ketinggian plafon memiliki ketinggian maksimal 289.5 cm
3. Pencahayaan alami diperlukan dalam kelas, cahaya lebih baik datang dari bahu kiri. Letak jendela dan pengajar tidak boleh saling berhadapan.
4. Plafon dan dinding harus didesain dengan memperhatikan sistem akustik. [1]



Gambar 2. Macam-macam bentuk layout kelas

- Lokasi

Menurut Chiara dan Callender, ruang kelas digunakan untuk proses belajar mengajar, dalam proses pengajaran agar berjalan dengan efektif diperlukan suasana yang mendukung. Suasana tidak hanya dihasilkan di dalam kelas saja tetapi juga di luar kelas. Peletakan ruang kelas juga menjadi faktor penentu keefektifan dalam mengajar. Ruang kelas sebaiknya diletakkan pada area yang jauh dari sumber kebisingan. Sumber kebisingan yang dimaksud adalah yang berasal dari lingkungan luar seperti suara mobil, motor, dll. [1]

- Kontrol Pencahayaan

Menurut Chiara dan Callender, alat-alat audiovisual seperti televisi, proyektor, lcd mengalami perkembangan dalam penggunaannya, khususnya dalam kegiatan belajar. *Curtain* dan *light tight blinds* memegang peranan yang penting untuk mengatur banyaknya cahaya yang masuk ke dalam ruang kelas. [1]

- Area Makan

Menurut Chiara dan Callender, area makan adalah area yang populer dalam perancangan sekolah maupun kursus. Tempat makan umumnya digunakan saat beristirahat untuk makan dan berinteraksi dengan orang. Area makan sebaiknya dilengkapi dengan meja yang moveable sehingga kegiatan interaksi dapat dilakukan dengan mudah. Beberapa area makan juga dilengkapi dengan meja yang dapat dilipat di dinding, dengan begitu area makan yang terbatas dapat digunakan secara maksimal. [1]

a. Ruang Kesenian

Menurut Chiara dan Callender, *art rooms* dilengkapi dengan *working surface*, *counters*, dan meja adalah peralatan yang standar dan wajib ada di ruangan tersebut. Area dinding digunakan sebagai *storage* dan *display*. Multifungsi meja dan kursi juga dapat digunakan pada ruangan art untuk menghasilkan ruangan dengan *space* lebih luas. [1]

b. Kantor

- Kantor semi-privat

Menurut Chiara dan Callender, kantor semiprivat adalah sebuah ruangan yang ditempati oleh 2 orang atau lebih, ruang kantor ini biasanya memiliki ukuran sekitar 45-100 meter persegi. Memiliki plafon yang tinggi atau seperti partisi yang ada di kantor bank. Secara umum pengguna yang berada didalam kantor ini memiliki satu kesatuan tugas yang sama dan saling membutuhkan kerjasama. [1]

- Ruang konfrensi/ Ruang Rapat

Menurut Chiara dan Callender [1], ruang konfrensi atau ruang rapat adalah bagian penting dalam sebuah bangunan kantor. Ruang konfrensi tidak memiliki standar pengguna yang harus berada dalam ruang tersebut. Ruang tersebut dapat diadakan berdasarkan kebutuhan pengguna. Ruang konfrensi/ ruang rapat digunakan untuk merencanakan, mengevaluasi, dan tempat menampung saran maupun kritik. [1]



Gambar 3. Tipe-tipe layout kantor semiprivat



Gambar 4. Tipe-tipe layout ruang konfrensi

c. Bangunan Kesenian

- Teater Komunitas

Chiara dan Callender, *community theater* adalah sebuah tempat pertunjukan dengan cakupan 500 sampai 1000 orang. Kelengkapan pertunjukan seperti kostum, properti biasanya dibuat oleh komunitas itu sendiri. Tempat ini digunakan untuk mawadahi beberapa kegiatan, sehingga teater dibuat dengan simple. [1]

d. Ruang Tari

Tarian budaya Tionghoa memiliki kesamaan dengan tarian dari negara barat yaitu ballet, tarian ini memiliki teknik tertentu yang dibutuhkan untuk menghasilkan gerak yang bagus. Perancangan ruang tari perlu memperhatikan *safety*, karena setiap tarian memiliki keunikan tersendiri. Menurut *One Dance, UK*. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan ruang tari ini adalah:

- **Area Lantai**
Material yang digunakan pada lantai untuk ruang tari bergantung pada jumlah orang yang menggunakan ruang tersebut, usia pengguna, dan jenis kegiatan/ tari yang dilakukan. Area lantai harus didesain agar pengguna bisa melompat dan bergerak. Lantai roll-down, yang memiliki berbagai tingkat ketahanan, tapi sebagian besar ini tidak memberikan ketahanan penuh yang penting untuk menari yang aman.
- **Tinggi Plafon**
Ketinggian plafon memiliki keterkaitan dengan sirkulasi udara dan aktivitas menari seperti melompat. Sirkulasi udara yang bagus dan segar dibutuhkan bagi penari karena berpengaruh pada psikologis, dengan adanya udara segar penari dapat bernafas dengan lebih leluasa. Tinggi plafon biasanya sekitar 3.5 meter, dengan tinggi plafon dengan ukuran tersebut penari dapat mengekspresikan gerakan.
- **Area Depan**
Area depan dibutuhkan dalam sebuah ruang tari yang terpisah dari area tari. Area depan ini biasanya dilengkapi dengan alat musik seperti piano, alat elektronik (radio), dan alat-alat musik lainnya. Selain itu, disediakan area duduk bagi penunggu, tidak hanya itu area ini juga perlu dilengkapi seperti loker untuk menampung barang-barang bawaan dan mengganti sepatu.
- **Suara**
Hal yang terpenting pada faktor suara adalah tidak mengganggu ruang-ruang lainnya, agar tidak mengganggu maka perlu dipertimbangkan dalam pemilihan material. Pintu pada studio juga harus tertutup rapat dan pas. Ruangan yang memiliki area yang luas harus menghindari penggunaan material keras untuk menghindari terjadinya gema.
- **Akses**
Akses dalam mengambil minum dibutuhkan dalam perancangan studio tari. Akses untuk orang berkebutuhan khusus, seperti kursi roda perlu dipertimbangkan. Penempatan untuk elektronik seperti stop kontak untuk kamera, laptop, dll. [2]

3.3. Arsitektur di China

Menurut *Asiapac Culture*, arsitektural tradisional China menggunakan kayu sebagai material utama mereka. Pilar dan balok yang terbuat kayu didesain untuk membentuk sebuah fondasi bangunan yang kuat. Dinding berfungsi sebagai partisi yang membagi bangunan menjadi beberapa ruang. Struktur bangunan dari kayu ini dirancang kuat terhadap gempa bumi.

Sambungan antara pilar dan balok pada arsitektural China tidak menggunakan paku, namun menggunakan tendon dan pasak. Teknik sambungan ini merupakan teknik yang telah ditemukan lebih dari 7.000 tahun lalu. *Brackets* atau penguat, biasanya digunakan untuk memperpanjang pilar pilar bangunan. Fungsi dari penguat ini adalah untuk memperkuat struktur bangunan menompang plafon. Penguat memiliki bentuk yang lengkung, bentuk lengkung ini tidak hanya berguna untuk dekorasi namun untuk memperlancar aliran udara yang masuk ke dalam. Teknik ini ditemukan pertama kali 2.000 tahun lalu.

Arsitektur China memiliki bentuk-bentuk yang dekoratif salah satunya adalah patung-patung yang diletakkan pada bangunan. Patung-patung ini berbentuk binatang pelindung (*phoenix*, kura-kura, naga, macan) yang dipercaya dapat mengusir hawa negatif.

- **Istana/ Kerajaan**
Palace / kerajaan adalah tempat bagi raja dan seluruh anggota kerajaan. Arsitektur kerajaan China biasanya dibangun secara megah untuk menunjukkan kekuasaan dan kebesaran raja. Salah satu istana yang terkenal adalah The Forbidden Palace yang berada di Forbidden City China, istana ini terdiri dari beberapa kubuk-kubuk dan memiliki beberapa *courtyard*.
- **Klenteng/ Kuil/ Tempat Berdoa**
Kuil / *temple* adalah tempat berdoa bagi masyarakat China. Aktivitas berdoa biasanya diadakan dengan sebuah ritual. Temple yang paling terkenal di Beijing adalah *Temple Of Heavens*, temple ini digunakan pada saat Dinasti *Ming* dan *Qing*. Pada saat periode itu, masyarakat berdoa agar hasil perkebunan mereka sukses panen.
- **Residential**
Rumah masyarakat China memiliki bentuk dan besar yang berbeda tergantung dari wilayah masing-masing. *Siheyuan* adalah representatif rumah di China. *Siheyuan* terdiri dari beberapa rumah yang menghadap utara, selatan, timur, dan barat. [3]

IV. KONSEP “UNITY IN BALANCE”

Menurut Koentjaraningrat, terdapat tiga wujud dalam tujuh unsur kebudayaan. Wujud yang pertama adalah kebudayaan sebagai ide, gagasan (tata nilai), wujud yang kedua merupakan aktivitas atau pola perilaku dalam masyarakat (tata aktivitas), sedangkan wujud yang ketiga adalah benda/ artefak-artefak hasil karya manusia (tata benda/ tata ruang) [4]. Ketiga wujud kebudayaan tersebut sangat berkaitan satu sama lain tidak dapat dipisahkan. Pada perancangan interior pusat Komunitas Xian You ini perlu memperhatikan tiga wujud kebudayaan tersebut sehingga interior yang dirancang dapat memenuhi kebutuhan komunitas dari berbagai aspek. Penentuan konsep awal diambil dari visi-misi komunitas yang ingin mempererat anggota Komunitas Xian You, menolong/ membantu sesama keturunan Xian You, dan mengedukasi para generasi penerus komunitas agar mengetahui asal-usul sehingga tumbuh dari cinta dan memiliki terhadapan komunitas. Visi-misi tersebut kemudian dijabarkan kedalam tiga wujud kebudayaan:

9. **Tata nilai** : diambil dari nilai-nilai yang ada didalam Komunitas Xian You ini seperti nilai sosial yaitu saling membantu sesama keturunan Xian You. Nilai-nilai komunitas yang lain adalah nilai-nilai budaya China seperti berkumpul bersama, menghormati orang tua. Adapula nilai-nilai akulturasi seperti tidak lagi memakai sumpit, menggunakan baju batik.

10. **Tata aktivitas** : komunitas memiliki program aktivitas yang bersifat sosial seperti, mengunjungi panti jompo, bersifat edukatif seperti, pengadaan kelas-kelas belajar, dan aktivitas yang bersifat berkumpul seperti *gathering*, perayaan tahunan.

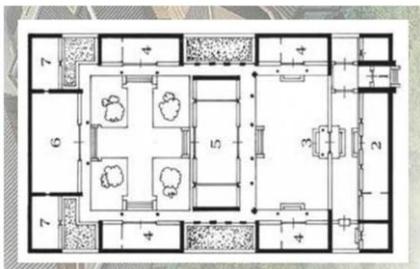
11. Tata benda / tata ruang : berkaitan dengan site yang ditentukan sebagai tempat perancangan. Site yang dipilih memiliki bentuk simetri, luas, dan memiliki bentuk arsitektur China.

Penjabaran tiga wujud kebudayaan tersebut merupakan fondasi dalam menemukan konsep perancangan interior komunitas ini. Ketiga wujud tersebut kemudian memunculkan konsep “Unity in Balance”, yang memiliki tiga karakteristik yaitu kesatuan komposisi, harmoni *balance*, dan dinamis.

1. Kesatuan komposisi, diaplikasikan dalam mengomposisikan penampilan interior pada elemen interior yaitu dinding, lantai, dan plafon.
2. Harmoni *balance*, diaplikasikan dalam organisasi ruang perancangan yang mengadopsi tata ruang rumah tradisional China, skema warna, dan tata kondisi ruang yang ingin menampilkan suasana pemandangan China.
3. Dinamis, diaplikasikan dalam elemen-elemen pengisi interior yang menampilkan budaya China dengan sentuhan lokal.

V. IMPLEMENTASI KONSEP PADA INTERIOR

- Organisasi Ruang



Gambar 5. Tata ruang rumah tradisional China

Pengorganisasian ruang yang digunakan dalam perancangan ini mengadopsi dari tatanan rumah tradisional China. Tata ruang di China tidak terlepas dari pengaruh ajaran Konfusianisme yang mengajarkan keseimbangan dan teratur, harmoni. Ajaran tersebut memiliki pengaruh pada desain yaitu, desain cenderung simetri, seimbang, teratur dan terstruktur, dan pengaturan ruang berdasarkan hirarki dan status sosial. Perancangan pusat aktivitas Komunitas Xian You mengadopsi tatanan ruang rumah tradisional China yang memiliki pengaruh dari ajaran Konfusianisme. Namun penataan ruang perancangan ini tetap disesuaikan dengan kebutuhan dan besaran ruang yang diperlukan. Sehingga layout perancangan ini memiliki karakteristik ruang yang simetri.

- Material Interior

Material interior yang digunakan mencerminkan Budaya China dan budaya lokal. Material ini dipilih agar suasana ruang yang ditunjukkan dapat terasa seperti berada di Xian You dan menampilkan kekhasan tersendiri. Material yang dipilih banyak menggunakan plywood, MDF, kayu solid dengan finishing warna *red mahogany* atau di *laser cutting*. Gt5 atau bambu untuk memperlihatkan tekstur. Lantai

menggunakan keramik yang memiliki warna-warna *netral / soft*, karena untuk perancangan interior banyak menggunakan pernak pernik yang memiliki bentuk rumit, dengan menggunakan warna yang netral dapat *membalancekan* warna yang ada dalam suatu ruang

- Skema Warna



Gambar 6. Skema warna yang digunakan

Pada konsep *Unity Balance*, warna yang digunakan menggunakan warna alam seperti abu dan coklat ditambah dengan warna khas yang mencerminkan China yaitu merah dan kuning. Warna merah dan kuning dalam Budaya China melambangkan sesuatu hal yang positif seperti melambangkan perayaan, kesenangan, kebahagiaan, kekayaan. Kombinasi warna-warna ini merupakan kombinasi antara warna yang soft dengan warna pop, sehingga warna-warna tersebut akan selalu berkolaborasi untuk menciptakan suasana ruang interior secara menyatu dan seimbang.

- Bentuk

Bentuk-bentuk yang akan digunakan lebih mengarah ke bentuk geometri namun memiliki detail atau ornamen-ornamen. Budaya China maupun Budaya Lokal, memiliki banyak bentuk detail dan ornamen, sehingga bentuk-bentuk tersebut akan diadaptasi ke perancangan ini. Bentuk detail seperti bunga, awan, dan bentuk-bentuk yang diadaptasi dari alam biasanya banyak digunakan dalam furniture China.



Gambar 7. Layout desain akhir

Denah desain akhir disertai kelengkapan nama-nama ruangan yang dibuat. Denah terlihat simetris dibuat sesuai dengan karakteristik rumah tradisional China. Pola lantai

banyak menggunakan material keramik, granit, dan parket, warna yang digunakan warna-warna netral seperti krem, abu muda, dan coklat. Plafon dibuat dengan material gypsum dan kayu, warna yang digunakan lebih ke arah warna yang hangat seperti merah dan coklat. Ruang per ruangan dibuat dengan menggunakan permainan pada plafon, pada area tengah terdapat ornamen plafon yaitu menggunakan bambu dan bunga putih sehingga tercerminkan suasana pemandangan China.

Perancangan interior untuk Komunitas Xian You ini tidak hanya terfokus pada memenuhi kebutuhan ruang atas program kegiatan komunitas. Namun juga, dengan memperhatikan suasana interior yang ingin dihadirkan dan keestetisan ruang. Suasana yang ingin ditampilkan adalah suasana seperti pemandangan di kota Xian You, tentu dengan dihiasi ornamen-ornamen China yang dipadukan dengan pattern-pattern lokal. Tampilan gambar potongan juga dapat menunjukkan ruang-ruang yang perancang rancang seperti ruang lobby, ruang kelas, area tengah, area makan, ruang serbaguna, ruang mengajar, dsb. Permainan plafon juga dapat terlihat dari potongan. Dinding banyak menggunakan wallpaper digital printing tujuannya agar mudah menampilkan suasana yang ingin dicapai



Gambar 8. Final potongan A-A



Gambar 9. Final potongan B-B



Gambar 10. Final potongan C-C



Gambar 11. Final potongan D-D

Tampilan main entrance bangunan Komunitas Xian You memiliki karakteristik simetris, pada area depan juga terdapat area sembahyang para leluhur. Budaya China adalah budaya hormat pada leluhur, sehingga di tempat komunitas ini perancang menyediakan fasilitas ruang sembahyang sehingga

para anggota komunitas dapat berdoa kepada leluhurnya masing-masing.



Gambar 12. Final main entrance

Perspektif ruang lobby, pada area ini terdapat spot foto yang dirancang untuk menarik anggota agar melihat area ini. Area ini juga merupakan area edukasi karena terdapat fasilitas-fasilitas untuk memerkan tulisan kaligrafi. Tidak hanya itu, area ini juga dilengkapi fasilitas edukasi yang interaktif yaitu berupa 3d hologram fan, display informasi touch screen, serta informasi mengenai komunitas yang ditampilkan lewat scrol China.



Gambar 13. Perspektif lobby



Gambar 14. Perspektif lobby (2)

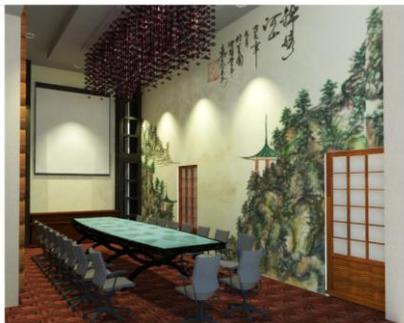


Gambar 15. Perspektif area transisi

Area transisi merupakan area antara ruang lobby menuju ke area tengah. Area ini juga digunakan sebagai tempat tunggu ke ruang kesehatan dan ke ruang kantor para pengurus, dilengkapi dengan fasilitas kursi *bench* panjang dengan pigura serta jendela China bundar mengarah ke area tengah. Ruang kantor merupakan ruang para pengurus dan juga tempat bertemunya dengan tamu, area tamu dan pengurus disekat oleh *room divider*. Dinding ruang ini ditutup menggunakan wallpaper bunga, sedangkan lantai menggunakan parket kayu. Ruang kantor ini juga memiliki akses langsung ke ruang rapat, sehingga ruang rapat bersifat privat dan hanya orang yang memiliki kepentingan yang bisa masuk ke dalam ruangan tersebut



Gambar 16. Perspektif ruang kantor



Gambar 17. Perspektif ruang rapat



Gambar 18. Perspektif ruang pengajar

Fasilitas untuk ruang kelas dilengkapi dengan *ceiling* lcd proyektor, karena ruang kelas merupakan bagian dari ruang serbaguna. Ruang kelas ini bisa dirubah menjadi area menonton jika ada *event-event* tertentu di ruang serbaguna. Meja yang berada didalam kelas juga merupakan meja yang dapat dipanjangkan, sehingga meja ini dapat disesuaikan sesuai dengan keadaan. Ruang kelas juga dilengkapi dengan *whiteboard*, speaker untuk listening, ruangan ini juga dipisahkan oleh dinding yang dapat dipindahkan secara semi-automatic. Ruang kelas ini dibagi untuk ruang kelas menyanyi dan menari, dinding yang menyekat merupakan dinding akustik sehingga dapat meredam suara. Finishing dinding menggunakan *wallpaper digital printing*, untuk plafon menggunakan plafon kayu. Ruang kelas juga dilengkapi dengan jendela untuk memasukkan pencahayaan alami dari luar, sehingga murid bisa merasa lebih segar saat melihat pemandangan diluar. Ruang-ruang ini juga berdekatan dengan gudang dan memiliki lebar pintu yang cukup untuk memindahkan *furniture-furniture*.



Gambar 19. Perspektif ruang kelas mandarin



Gambar 20. Perspektif ruang kelas kaligrafi



Gambar 21. Perspektif ruang kelas menari



Gambar 22. Perspektif ruang kelas menyanyi

Interior ruang serbaguna, dilengkapi dengan kursi-kursi serta panggung pertunjukkan dengan backdrop yang terbuat dari rangka kayu, backdrop ini dapat diganti sesuai dengan pertunjukkan yang diadakan. Pola lantai menggunakan dua macam pattern granit, yang pertama menggunakan granit dengan warna krem, yang kedua menggunakan granit dengan pattern batik untuk menambah estetika lokal dalam perancangan ini.



Gambar 23. Perspektif ruang serbaguna



Gambar 24. Perspektif ruang serbaguna (2)

VI. KESIMPULAN

Keimpulan yang diperoleh dari perancangan Interior Pusat Aktivitas Komunitas Xian You di Surabaya sebagai berikut :

1. Desain ruangan untuk komunitas harus dapat mencerminkan nilai-nilai komunitas sendiri sehingga sebuah interior tidak hanya sebagai wadah untuk aktivitas namun menjadi sebuah identitas Komunitas Xian You.
2. Desain ruang lobby atau ruang belajar harus interaktif, karena dengan seiring perkembangan jaman cara belajar yang dipakai tidak secara konvensional lagi, namun ada turut campur teknologi di dalamnya.
3. Desain ruang untuk komunitas juga harus memperhatikan budaya yang ada didalamnya, Komunitas Xian You sudah ada sejak 1922 sampai sekarang di Surabaya tentu kemungkinan adanya percampuran Budaya Xian You dan Surabaya. Sehingga alkulturasi tersebut dapat diaplikasikan di ruang interior yang dirancang.
4. Pengguna Komunitas perlu diperhatikan dalam faktor usia, Komunitas Xian You memiliki anggota yang usia tua lebih banyak. Sehingga perancangan perlu memperhatikan kebutuhan untuk orang lebih tua, seperti desain toilet disabilitas, jarak sirkulasi, material yang digunakan.

Penerapan konsep ini diharapkan dapat mawadahi aktivitas komunitas, menarik para generasi muda komunitas, dan dapat menjadi eksistensi keberadaan etnis Tionghoa di Surabaya.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ronald H.I.Sitindjak dan Linggajaya Suryanata selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam proses perancangan, penyusunan tugas akhir. Ketua Komunitas Xian You dan para pengurus yang telah bersedia untuk memberikan informasi terkait dengan komunitas.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Chiara, J.D., Callender, J. (1973). *Time Saver Standards For Building Types (2nd Ed.)*. New York: McGraw-Hill.
- [2] One Dance UK. (2016). *Dance Studio Specification. Advice & Information on Dance Studio Specifications, 2-4*. Retrieved from :<http://www.onedanceuk.org/wp-content/uploads/2016/06/dance-studio-specification-1.pdf>.
- [3] Asiapac Culture. (2003). *Gateway to Chinese Culture*. Jakarta: Gramedia.
- [4] Koentjaraningrat. (2000). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: PT. RINEKA CIPTA.