

Galeri Perencanaan Kota Berbasis Hiper-Realitas di Kota Surabaya

Reynaldi Kurniawan Daud dan Bramasta Putra Redyantanu, S.T., M.T.
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 Reynaldidaud@gmail.com; bramasta@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan (*bird-eye view*) Galeri Perencanaan Kota Berbasis Hiper-Realitas di Kota Surabaya (Sumber: Olahan pribadi)

ABSTRAK

Galeri perencanaan Kota Berbasis Hiper-Realitas di Kota Surabaya merupakan fasilitas informasi yang menjadi wadah informasi, edukasi dan aspirasi masyarakat kota Surabaya mengenai sejarah dan perkembangan kota Surabaya. Kota Surabaya memiliki perjalanan sejarah yang bagus, namun tidak semua masyarakat dapat mengetahui hal tersebut, karena di kota Surabaya belum ada fasilitas yang dapat mewadahi dan mempelajari informasi tentang sejarah dan perkembangan kota Surabaya. Hiper-realitas adalah sebuah konsep semiotik dari Jean Baudrillard yang berarti lebih dari nyata, memperkenalkan konsep bahwa sesuatu yang tidak nyata akan terasa nyata. Dengan menggunakan pendekatan simbolik merepresentasikan informasi melalui

sistem teknologi, manusia tidak lagi melihat sesuatu yang nyata dengan apa yang benar-benar tampak, tetapi dengan persepsi manusia yang ditimbulkan menggunakan stimulus yaitu sistem teknologi, manusia akan menimbulkan suatu anggapan yang terkesan nyata (Suharman, 2005). Fasilitas ini diharapkan menjadi lebih menarik untuk dikunjungi dan juga menjadi lebih interaktif dalam menyajikan konten.

Kata Kunci : Hiper-Realitas, Persepsi, Simbolik, Sistem Teknologi, Stimulus

1. PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang

Kota Surabaya dengan perjalanan sejarahnya disebut sebagai kota pahlawan. Akan tetapi, pengetahuan akan sejarah dan perkembangan

kota Surabaya hanya dapat diketahui oleh beberapa orang saja, kota Surabaya membutuhkan fasilitas yang mewadahi dan mempelajari informasi sejarah dan perkembangan kota secara terbuka kepada masyarakat luas, sehingga masyarakat akan lebih mudah untuk mempelajari, mengetahui dan menyampaikan aspirasi tentang perencanaan pembangunan kota Surabaya.

Dengan adanya fasilitas galeri perencanaan kota yang menjadi wadah sumber informasi sejarah dan data perencanaan diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat akan sejarah dan perkembangan kota Surabaya dari masa lalu, masa sekarang hingga masa depan.

Seiring dengan berkembangnya zaman, maka teknologi pun turut berperan dengan signifikan dalam mempengaruhi aspek kehidupan manusia. Perkembangan teknologi digital telah membawa fantasi manusia menembus batas, menciptakan ruang-ruang tiga dimensi dan juga obyek-obyek didalamnya, sampai pada tahap dimana realitas visual telah di lampau dengan manipulasi pencitraan visual, sehingga seolah manusia melangkah dari dunia yang nyata menuju dunia fantasi, dunia maya yang tampak nyata, dan ini yang disebut dengan konsep hiper-realitas (Jean Baudrillard).

Melihat potensi tersebut, maka teknologi dapat dimanfaatkan untuk menciptakan keunikan atau daya tarik. Fasilitas Galeri Perencanaan Kota perlu disajikan menggunakan sistem teknologi agar dapat memberikan pengalaman baru untuk pengunjung. Fasilitas ini selain menjadi galeri, juga berisi fasilitas untuk masyarakat dapat belajar dengan bermain melalui permainan digital, serta terdapat fasilitas lain seperti ruang pameran dan *foodcourt*.

Fasilitas ini dirancang menggunakan sistem teknologi berupa virtual reality, dan augmented reality yang akan menjadi stimulus persepsi manusia dalam membangun sebuah kesan nyata dalam dunia virtual, selain itu juga menggunakan holografi atau hologram untuk mendukung keaslian *scene* serta kesan *immersive*, agar tercapai sebuah galeri yang futuristis.

dengan pendalaman *sequence*, *narrative space* atau cerita dari setiap ruang buatan yang membuat *experience* dari pengguna mengalami suatu pengalaman ruang

yang baru. Akan dapat menciptakan pengalaman yang lebih interaktif dalam menyajikan konten dan juga pengunjung dapat menikmati dengan cara yang baru.

1.2 Rumusan Masalah

Merencanakan fasilitas informasi yang mampu menjadi representasi perjalanan masa lalu, masa sekarang, dan masa depan kota Surabaya dengan memanfaatkan hubungan antar fungsi dengan fasilitas interaktif menggunakan sistem teknologi dalam bangunan.

1.3 Tujuan Perancangan

1.3.1 Tujuan Umum

Galeri Perencanaan Kota dapat menjadi destinasi wisata berbasis hiper-realitas untuk publik dan wisatawan yang diharapkan mampu menjadi salah satu tujuan wisata baru di Kota Surabaya, menjadikan tempat informasi, edukasi, dan menyalurkan aspirasi masyarakat Kota Surabaya.

1.3.2 Tujuan Khusus

- Menciptakan Galeri Perencanaan Kota yang baru berbasis Hiper-Realitas,
- Menghasilkan rancangan Galeri Perencanaan Kota di Kota Surabaya sebagai sarana informasi sejarah hingga masa depan kota Surabaya.

1.4 Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1. 1. Lokasi tapak (Sumber: Cmap Kota Surabaya)

Lokasi site terletak di Jl. Tunjungan, Kecamatan genteng. Posisi site memiliki tiga akses, dari sisi kiri Jl. Tunjungan, sisi atas Jl. Kenari, sisi kanan Jl. Simpang Dukuh. Dengan batasan utara Jl. Kenari, Timur Jl. Simpang Dukuh, Barat Jl. Tunjungan, Selatan Hotel Swiss Bellinn. Site memiliki Potensi dan letak yang strategis, diantara bangunan publik seperti mall Tunjungan Plaza, hotel dan bangunan bersejarah lainnya.

Data Tapak
 Nama jalan :Jl. Tunjungan
 Status lahan :Tanah kosong dan terdapat bangunan eksisting
 Luas lahan : 11,700 m2
 Tata guna lahan : Tempat Wisata dan fasilitas penunjang
 Koefisien dasar bangunan (KDB) : 60%
 Koefisien dasar hijau (KDH) : 10%
 Koefisien luas bangunan (KLB) : 2 poin
 (Sumber: Bappeda Badung)

2. DESAIN BANGUNAN

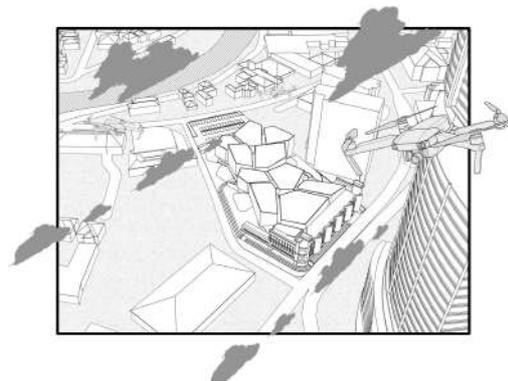
2.1 Program dan Luas Ruang

Dalam menentukan fungsi primer, sekunder dan penunjang harus sesuai dengan fungsi obyek dan tujuan utama dalam perancangan Galeri Perencanaan Kota. Analisa ini dibagi menjadi beberapa kelompok kebutuhan ruang berdasarkan kepentingannya:

1. Fungsi Primer: merupakan fungsi utama dari Galeri Perencanaan Kota, fungsi utama dari objek rancangan ini sebagai sarana informasi, edukasi dan aspirasi perencanaan kota Surabaya
 1. Lobby, ruang tunggu, ruang internet
 2. Ruangan tematik;
 1. Masa lalu

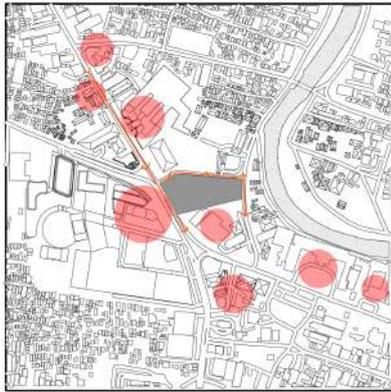
2. Masa sekarang
3. Masa depan
3. Ruang pameran indoor dan outdoor
4. Toilet, gudang, ruang operasional

2. Fungsi Sekunder: fungsi yang berhubungan dengan aktivitas fungsi primer. Fungsi sekunder galeri perencanaan bisa berupa ruang tunggu, tenant, foodcourt, dan plaza untuk aktivitas sosial atau pameran
 1. Lobby, ruang tunggu
 2. Plaza open space
 3. Tenant
 4. Foodcourt
 5. Toilet, gudang
3. Fungsi Penunjang: fungsi penunjang berupa tempat parkir, tempat ibadah, multi purpose hall, loker penyimpanan barang
 1. Tempat parkir
 2. Ruang pengelola
 3. Ruang kewanan
 4. Gudang, toilet



Gambar 2. 1. Isometri eksterior (Sumber: Olahan pribadi)

2.2 Analisa Tapak



Gambar 2. 2. Analisa tapak (Sumber: Olahan pribadi)

Posisi site terletak di lokasi yang memiliki perjalanan sejarah yang bagus, seperti di Jl.Tunjungan yang juga merupakan akses ke site, arah pengunjung dari jalan Tunjungan dapat menciptakan vista yang bagus, karena melewati bangunan - bangunan bersejarah seperti hotel Majapahit, Siola, dll. Selain bangunan bersejarah, daerah site juga memiliki bangunan modern, seperti Tunjungan Plaza, hotel-hotel, dan juga bangunan modern lainnya.

Di dalam site juga terdapat bangunan bersejarah eksisting yang dulunya bernama 'savelkoul'. Bangunan ini berpotensi menimbulkan sequence yang menarik jika di kombinasikan dengan bangunan perancangan modern dengan menggunakan prinsip infill desain.

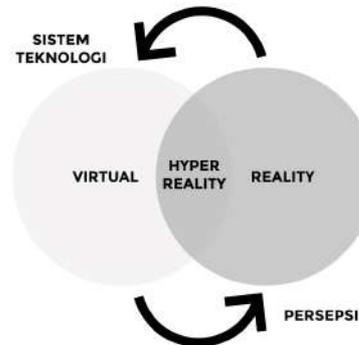


Gambar 2. 3. Bangunan Savelkoul (Sumber: Olahan pribadi)

2.3 Pendekatan Perancangan

Berdasarkan masalah desain, pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan simbolik dengan merepresentasikan informasi melalui teknologi, Merepresentasikan informasi melalui teknologi, menggunakan

konsep Hiper-Realitas dari Jean Baudrillard, awalan 'Hiper' yang berarti lebih dan 'Realita' yang berarti nyata atau lebih dari nyata memperkenalkan konsep bahwa sesuatu yang tidak nyata akan terasa nyata.



Gambar 2. 4 Diagram konsep Hiper-Realitas. (Sumber: Olahan pribadi)



Gambar 2. 5. Diagram konsep stimulus persepsi. (Sumber: Olahan pribadi)

Dengan sistem teknologi yang menjadi stimulus dan persepsi manusia yang menerima stimulus tersebut, manusia tidak lagi melihat sesuatu yang nyata dengan apa yang tampak, tetapi manusia akan menimbulkan sesuatu anggapan yang terkesan nyata.

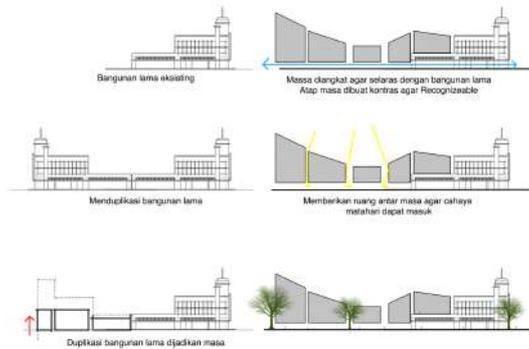
2.4 Perancangan Tapak dan Bangunan

Perancangan tapak dan bangunan dimulai dari prinsip desain infill karena dalam site terdapat bangunan bersejarah eksisting yang akan dikombinasikan dengan bangunan modern

Beberapa prinsip desain infill yang harus diperhatikan adalah: (Timoticin, 2005)

1. Harmoni antara bangunan baru dengan bangunan lama; dalam hal tampilan dengan bangunan sekitar, skala, tinggi, warna, bahan, masa bangunan, artikulasi fasad, signage (kata harmoni bukanlah sama dengan kemiripan, tetapi menciptakan hubungan yang serasi antara bangunan yang lama dengan yang baru)

2. Pendekatan modern dalam desain diperbolehkan sebagai pengkayaan pada kawasan pelestarian; dengan tetap memperhatikan bahan-bahan bangunan tradisional.

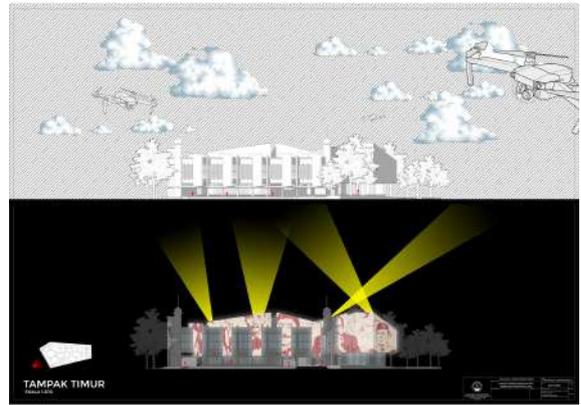


Gambar 2. 6. Transformasi bentuk (Sumber: Olahan pribadi)

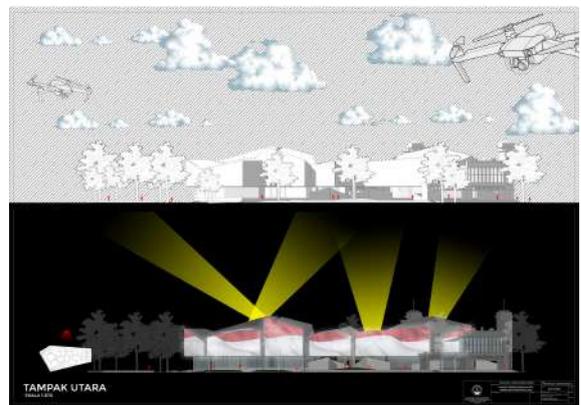
Transformasi bentuk dimulai dari bangunan eksisting yang di duplikasi, lalu menjadikan siluet bangunan eksisting dijadikan massa, massa diangkat agar selaras dengan bangunan lama, dengan atap yang dibuat kontras lebih modern agar recognizeable, memberikan ruang antar massa agar cahaya matahari dapat masuk.



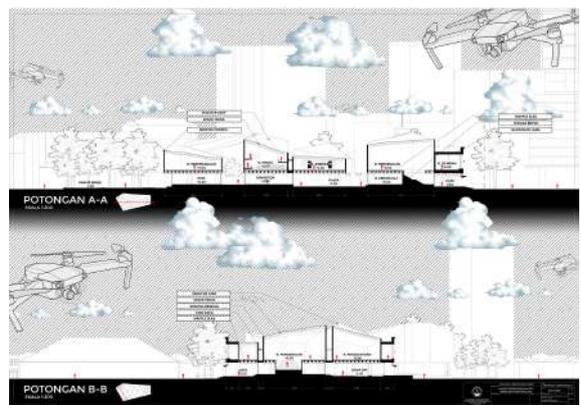
Gambar 2. 7. Site plan (Sumber: Olahan pribadi)



Gambar 2. 8. Tampak timur (Sumber: Olahan pribadi)



Gambar 2. 9. Tampak utara (Sumber: Olahan pribadi)



Gambar 2. 10. Potongan A-A' dan B-B' (Sumber: Olahan pribadi)

3. Pendalaman Desain

Pendalaman yang dipilih adalah pendalam sequence, mendalami karakter ruang secara berurutan menjadi serial vision.



Gambar 3.1. Diagram sequence (Sumber: Olahan pribadi)

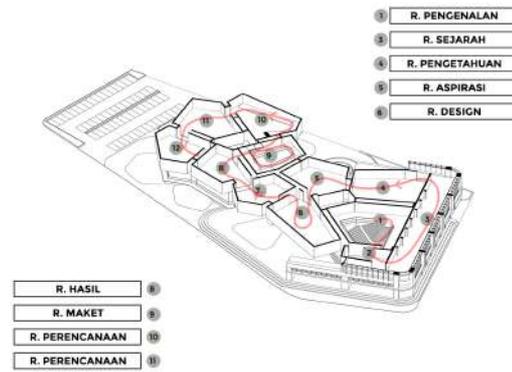
Menggunakan serial vision dari ruang tematik. Dalam sebuah perjalanan masa lalu, masa sekarang, hingga masa depan terdapat sebuah sirkulasi yang berperan sebagai sebuah proses perjalanan.



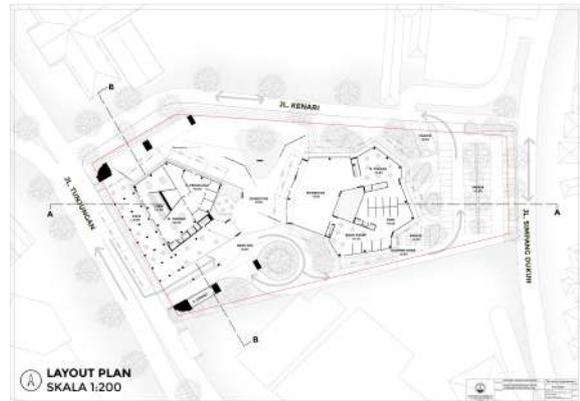
Gambar 3.2. Perspektif sequence ruangan (Sumber: Olahan pribadi)

Sesuai dengan urutan sequence (gambar 3.2), dimulai dari nomor 1 adalah ruang pengenalan dimana pengunjung dapat mendapatkan sedikit informasi tentang kota Surabaya melalui *screen* dan *hologram*, nomor 2 ruang sejarah tempat dimana pengunjung dapat melihat sejarah kota Surabaya dengan *interactive wall* dan juga melewati bangunan lama savelkoul sehingga suasana yang ditampilkan akan terasa seperti Surabaya jaman dulu, nomor 3 ruang pengetahuan berisikan tentang pengetahuan sejarah kota Surabaya dengan *interactive hologram*, nomor 4 ruang aspirasi dengan *screen projector hologram* pengunjung dapat mengisikan dan memberikan aspirasinya, nomor 5 dan nomor 6 adalah

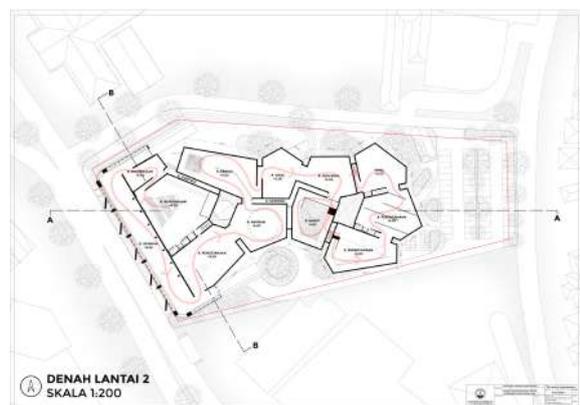
tempat untuk pengunjung dapat membuat kota mereka sendiri, bermain dan berkreasi dengan *interactive game*, dilanjut dengan ruang maket nomor 7 pengunjung Melihat maket secara nyata dan juga dengan *screen hologram* dapat melihat informasi-informasi, sampai di nomor 8 dan 9 pengunjung dapat merasakan simulasi dan mengetahui perancangan masa depan kota Surabaya. Gambar



3.3. Isometri sirkulasi perjalanan pengunjung (Sumber: Olahan pribadi)



Gambar 3.4. Layout plan (Sumber: Olahan pribadi)

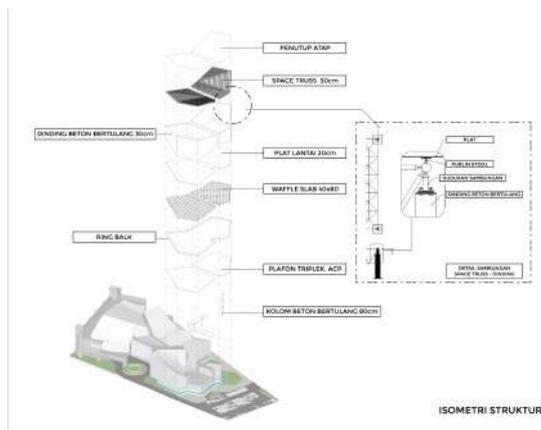


Gambar 3.5. Denah lantai 2 dengan sirkulasi pengunjung (Sumber: Olahan pribadi)

4. Sistem Struktur

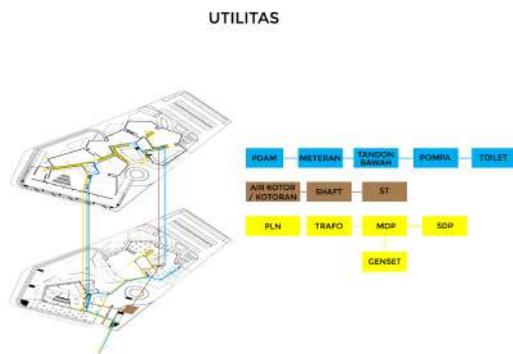
TFasilitas ini menggunakan sistem struktur konstruksi beton bertulang, lantai 1 dengan kolom perimeter beton bertulang dan menggunakan balok waffle slab untuk menopang lantai 2 dan juga terdapat dinding pemikul di lantai 2 yang menopang atap, atap dengan struktur penopang *space truss*

Pada konstruksi beton, besar kolom yang digunakan berdiameter 80cm, dengan plafon triplek dan acp, lalu ring balk untuk mengunci waffle slab sebesar 40x80 untuk menopang Dinding pemikul lantai 2 sebesar 30cm untuk menopang struktur atap dengan penopang *space truss* dengan ketebalan 50cm (gambar 4.1).



Gambar 4.1. Sistem struktur (Sumber: Olahan pribadi)

5. Sistem Utilitas



Gambar 5.1. Isometri utilitas (Sumber: Olahan pribadi)

Sistem utilitas air bersih menggunakan sistem *upfeed* dengan tandon bawah, lalu memfasilitasi toilet lantai 1 dan 2. Sedangkan untuk listrik dari pln disalurkan ke trafo dengan 2 jalur untuk memfasilitasi lantai 1 dan lantai 2, di lantai 2 listrik dimasukkan ke ruang-ruang

control untuk mengcontrol ruang-ruang tematik di lantai 2

6. KESIMPULAN

Perancangan Galeri Perencanaan Kota ini merupakan sebuah wadah informasi, edukasi dan aspirasi masyarakat baru di kota Surabaya yang berbasis Hiper-Realitas. Terletak di Jl. Tunjungan dengan luas bangunan 9.600m², letak fasilitas ini disekitarnya banyak merupakan bangunan bersejarah, lokasi perancangan memiliki bangunan bersejarah eksisting yang digunakan untuk mendukung pendekatan *sequence* yang dihasilkan dari bangunan lama hingga ke bangunan baru yang lebih modern. Dengan menggunakan sistem teknologi galeri ini memiliki cara baru dalam menyajikan konten informasi, edukasi, dan aspirasi perencanaan kota Surabaya sehingga menjadi lebih menarik dan interaktif untuk dikunjungi. menciptakan serial vision yang menarik sehingga pengunjung akan tertarik untuk mengelilingi dan mengikuti *sequence* yang terjadi di dalam bangunan. Dengan adanya fasilitas ini diharapkan masyarakat dapat mengetahui dan mempelajari sejarah, perkembangan hingga perencanaan kota Surabaya di masa yang akan datang. Generasi-generasi baru diharapkan lebih tertarik untuk mempelajari kota Surabaya di fasilitas ini. Fasilitas ini juga diharapkan dapat menjadi salah satu destinasi wisata baru di kota Surabaya yang menarik untuk dikunjungi.

DAFTAR PUSTAKA

Dinas Penataan Kota. *Pengertian Tata Kota*. Retrieved from: <https://rdtrzonasi.wordpress.com/pengertian-tata-kota/>

Coates, C. (2019). *Museum vr and ar: New ways to entertain and inform*. Retrieved from Bloolooop: <https://bloolooop.com/features/museum-vr-museum-ar/>

Kwanda, T. (2005, January). *Desain bangunan baru pada kawasan pelestarian di Surabaya*. Retrieved from Research Gate: <https://www.researchgate.net/publication/>

43329725_DESAIN_BANGUNAN_
BARU_PADA_KAWASAN_PELEST
ARIAN_DI_SURABAYA

- Mambrol, N. (2016, April 3). *Baudrillard's concept of hyperreality*. Retrieved from: <https://literariness.org/2016/04/03/ baudrillards-concept-of-hyperreality/>
- Peraturan Kementerian Dalam Negeri no.1 tahun 2008 berisi tentang Pedoman Perencanaan Kawasan Perkotaan. Retrieved from: <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/126329/permendagri-no-1-tahun-2008>
- Robillard, D. (1982). *Public space design in museums*. Milwaukee : University of Wisconsin
- Riadi. M. (2020). *Persepsi (pengertian, proses, jenis dan faktor yang mempengaruhi)*. Retrieved from: <https://www.kajianpustaka.com/2020/05/persepsi-pengertian-proses-jenis-dan-faktor-yang-mempengaruhi.html>
- Tutuko. P. (2013). *Surabaya city spatial plan 2009-2029*. Retrieved from: https://www.researchgate.net/figure/Surabaya-City-Spatial-Plan-2009-2029-Source-Surabaya-City-Planning-Board-2010-The-high_fig2_258173274
- UKEssays. (November 2018). *Postmodernism and hyper-reality in architecture*. Retrieved from <https://www.ukessays.com/essays/architecture/postmodernity-and-hyperreality-in.php?vref=1>