

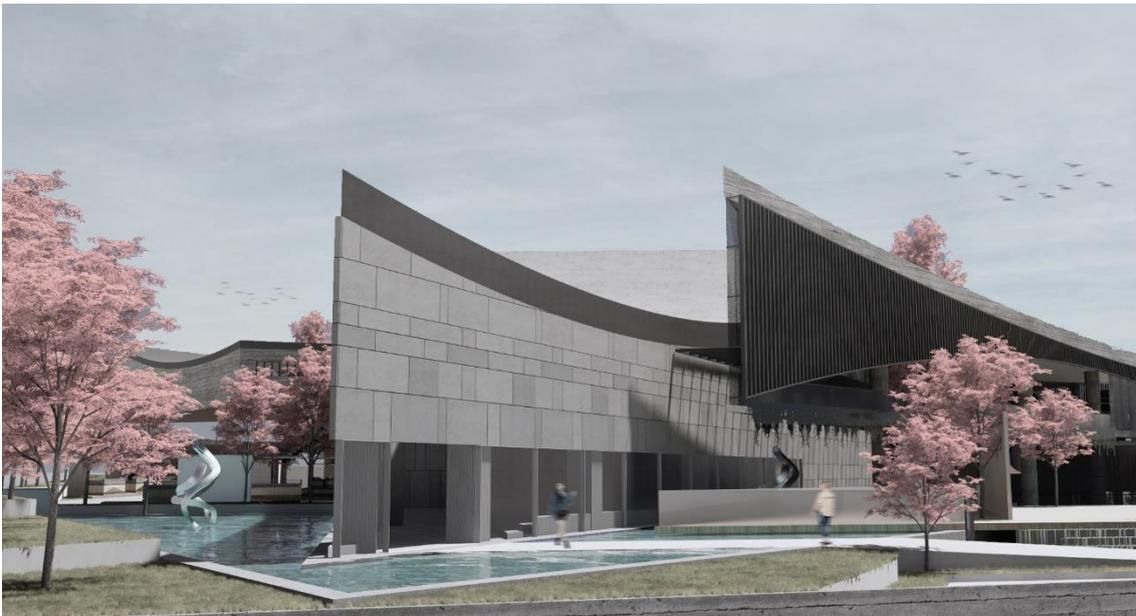
Fasilitas Rekreasi Penggemar K-Pop di Surabaya

Stefanus Putra Singjaya dan Ir. Riduan Sukardi, M.T.

Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen

Petra Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

stefanusps99@gmail.com; riduans@petra.ac.id



Gambar 1. Perspektif Bangunan Fasilitas Rekreasi Penggemar K-Pop di Surabaya

ABSTRAK

Korean-Pop atau yang lebih dikenal dengan istilah K-Pop merupakan genre musik yang berasal dari Korea Selatan dan juga merupakan bagian dari budaya Korea Selatan sendiri. Dengan munculnya layanan jejaring sosial online dan acara TV Korea Selatan, penyebaran hiburan K-Pop yang dikenal sebagai *Korean Wave* menjadi semakin pesat. Hampir seluruh remaja di Indonesia, baik lelaki maupun wanita, terutama di Surabaya sangat menyukai budaya K-Pop. Mereka sangat mengidolakan “idola”nya, sehingga secara tidak langsung mereka mulai mengikuti gaya idolanya tersebut. Di Indonesia, terlebih di Surabaya, banyak sekali remaja yang menyanyi dan melakukan dance cover. Banyak remaja melakukan *dance cover* di taman kota, *mall* atau *communal space* lainnya. *Dance cover* memerlukan *sound speaker* yang kencang untuk memutar lagu, hal ini yang menjadi permasalahan, dimana kegiatan ini bisa mengganggu pengunjung *mall*, taman dan *communal space* lain karena kebisingannya. Dengan ini, dibutuhkan suatu wadah untuk mewadahi kegiatan K-Pop yang menjadi kegemaran remaja masa kini. Bangunan dirancang dengan pendekatan arsitektur simbolik yang merepresentasikan kemajuan dan

kemodernan remaja serta pengolahan spasial untuk memberikan pengalaman ruang yang baru, unik dan berbeda kepada pengunjung.

Kata Kunci : K-Pop, Remaja, Simbolik, Spasial.

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada era modern seperti saat ini, teknologi informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat seiring dengan berkembangnya zaman. Hal ini diakibatkan oleh adanya arus globalisasi. Hal ini mengakibatkan banyaknya budaya asing yang masuk ke Indonesia dan tersebar secara cepat ke berbagai penjuru wilayah.

Budaya yang sangat digemari oleh kalangan remaja di Indonesia, terutama di Surabaya adalah budaya Korean Wave atau Hallyu, salah satunya adalah K-Pop. K-Pop adalah suatu genre lagu yang dibawa oleh grup pria atau grup wanita yang berasal dari Korea Selatan. K-Pop sangat digemari oleh kaum

remaja karena keunikannya, berbagai produk budaya Korea sangat diminati oleh kaum remaja, terutama kaum remaja di Surabaya. Produk budaya Korea ini bermacam-macam, mulai dari lagu, pakaian, makanan, gaya hidup, film dan drama.

Dengan munculnya budaya K-Pop, muncul sikap fanatisme dan keinginan akan melakukan imitasi di kalangan remaja. Setiap penggemar K-Pop, baik itu laki-laki maupun perempuan pasti memiliki bias. Bias adalah istilah untuk seorang artis dari grup wanita atau grup pria yang mereka idolakan. Karena sikap fanatisme semakin meningkat, menyebabkan remaja ingin melakukan imitasi atau meniru idolanya, mulai dari mengkonsumsi makanan Korea berpakaian dengan gaya Korea, membeli aksesoris berupa CD, album, poster dan lainnya, dan yang paling sering dilakukan adalah meniru tarian grup idolanya dan mempublikasikan di sosial media. Namun, hingga saat ini belum ada tempat khusus untuk mewadahi kegemaran mereka tersebut. Perlu adanya fasilitas yang berfungsi sebagai wadah bagi kaum remaja untuk menyalurkan kegemarannya.

1.2. Tujuan Perancangan

Menjadi sarana untuk mewadahi kegiatan yang paling digemari masyarakat remaja Surabaya saat ini

1.3. Manfaat Perancangan

Menyalurkan hasrat dan kegemaran remaja Surabaya terhadap tarian dan lagu K-Pop dan juga sebagai tempat berkumpul untuk melakukan kegiatan aktivisme sosial.

1.4. Masalah Perancangan

Merancang bangunan yang berfungsi sebagai wadah untuk menampung kegiatan budaya K-Pop bagi remaja Surabaya.

1.5. Masalah Desain

Merancang bangunan yang memberikan kesan dinamis dan bergerak, tidak statis, baik dari segi desain bangunan maupun desain ruang luar.

2. PERANCANGAN TAPAK

2.1. Data Tapak



Gambar 2.1 Tapak

Lokasi	: Citraland CBD Boulevard, Made, Sambikerep, Surabaya, Jawa Timur
Luas Area	: 17.171 m ²
KDB	: 50%
KLB	: 1.5 poin
KTB	: 65%
KDH	: 10%
GSB	: 7 meter pada bagian depan, 3 meter pada bagian samping dan belakang
Tinggi Bangunan	: 15 meter

2.2. Analisa Kawasan



Gambar 2.2. Analisa Kawasan

Kawasan Citraland merupakan kawasan yang lengkap, berbagai jenis fasilitas tersedia untuk mendukung kelangsungan hidup penduduknya. mulai dari area permukiman (kuning), rumah makan (merah), pasar swalayan (biru), distrik kuliner Gwalk (ungu), hingga pusat pendidikan (jingga). Lokasi tapak (hijau *tosca*) sangat strategis karena berada di samping pusat pendidikan, yaitu Universitas Ciputra, dimana notabene terdiri dari kalangan remaja.

2.3. Analisa Tapak



Gambar 2.3 Foto Kawasan Citraland



Gambar 2.6 Analisis Kegiatan Sekitar

Tempat parkir Universitas Ciputra terletak tepat di sebelah kiri tapak perancangan, hal tersebut dapat menjadi poin plus karena dapat menarik perhatian mahasiswa untuk mengunjungi bangunan perancangan.



Gambar 2.4 Analisis Matahari

Orientasi tapak menghadap ke arah barat, hal tersebut dapat menjadi poin plus untuk menghemat energi listrik dan menambah estetika bangunan dengan cara memasukkan pencahayaan alami pada bagian dalam bangunan.



Gambar 2.7 Analisis Kegiatan Sekitar

Poin plus dekat area ruko adalah mahasiswa mampu mengunjungi site diluar jam perkuliahan, sehingga menambah jumlah pengunjung yang datang pada waktu pasca perkuliahan (sore-malam).



Gambar 2.5 Analisis Lokasi dan Kepadatan

Kawasan dengan kepadatan tertinggi adalah kawasan Universitas Ciputra. Notabene pribadi yang mengunjungi kampus berasal dari kalangan remaja dan anak muda, yang merupakan sasaran utama bangunan perancangan penulis.



Gambar 2.8 Analisis Polusi dan Kebisingan

Permasalahan polusi dan kebisingan termasuk minim karena: jalan utama termasuk lebar dan jarang macet, tidak ada polusi berlebihan (asap pabrik, kendaraan dan lainnya). karena jaraknya sedikit dekat dengan area permukiman, mengusahakan agar noise dari performance hall tidak terlalu mengganggu kegiatan di area permukiman.

3. PERANCANGAN BANGUNAN

3.1. Konsep dan Perancangan Desain

3.1.1. Pendekatan Arsitektur Simbolik

Pendekatan menggunakan arsitektur simbolik, bangunan diharapkan dapat merepresentasikan kemajuan dan kemodernan remaja.

3.1.2. Konsep

Moving Pace. Berasal dari kata *moving* (bergerak) dan *pace* (laju atau cepat), jika digabungkan menjadi kecepatan bergerak. hal tersebut merepresentasikan perkembangan budaya K-Pop yang bergerak dengan cepat nan pesat dan mampu menjangkau berbagai tempat di belahan dunia.

3.1.3. Pengaplikasian Konsep



Gambar 3.1 Pengaplikasian Konsep 1

Terdiri dari 3 gubahan massa yang bersudut lancip mengarah ke segala arah untuk memperkuat konsep desain.



Gambar 3.2 Pengaplikasian Konsep 2

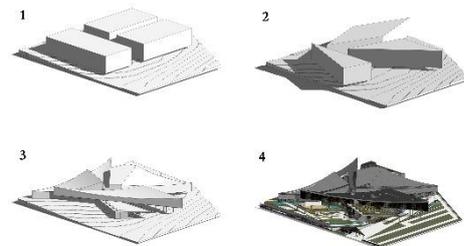
Ruang luar di desain dengan *landscape* yang bersudut untuk memperkuat kesan bergerak dengan cepat (*moving pace*).



Gambar 3.3 Pengaplikasian Konsep 3

Desain fasad dibuat bergelombang dengan ketinggian yang berbeda di setiap bagiannya untuk memperkuat kesan dinamis dari bangunan.

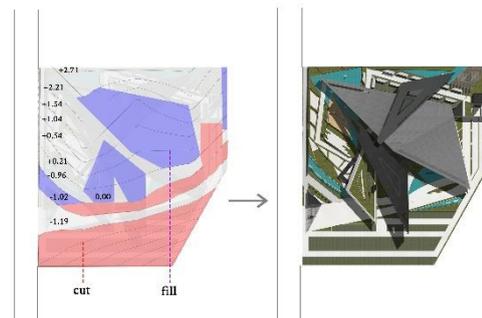
3.2. Transformasi Bentuk



Gambar 3.4 Transformasi Bentuk

Dibagi menjadi tiga gubahan massa sesuai dengan zona fasilitas dan kegiatan masing-masing. orientasi dimiringkan dan dibuat bersudut untuk memberikan kesan bergerak ke arah yang berbeda-beda dan elevasi massa yang diletakkan di ketinggian yang berbeda-beda.

3.3. Skema Cut and Fill



Gambar 3.5 Skema Cut and Fill

Skema di atas merupakan skema *cut and fill* pada tapak perancangan, bagian tapak yang di *cut* difungsikan sebagai lahan parkir dan area utilitas, tanah yang di *cut* kemudian di *fill* pada bagian bawah gubahan massa untuk menonjolkan permainan elevasi untuk memberikan kesan bergerak dan dinamis sesuai konsep *Moving Pace*.

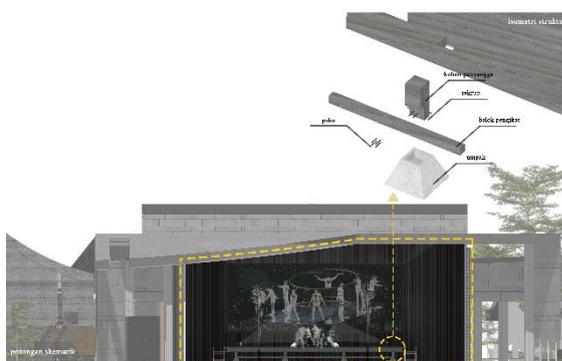
3.5. Zoning



Gambar 3.6 Zoning

Breakdown zoning di atas timbul dari analisis dan respon berdasarkan tapak dan lingkungan sekitarnya. Massa *Performance Hall* diletakkan di belakang massa lain guna membelokkan *noise* agar tidak terlalu *direct* ke arah area permukiman pada bagian seberang tapak.

3.6. Pendalaman Spasial



Gambar 3.7 Pendalaman Spasial

Desain struktur pondasi panggung menggunakan struktur umpak untuk menyimbolkan arsitektur khas Korea Selatan.

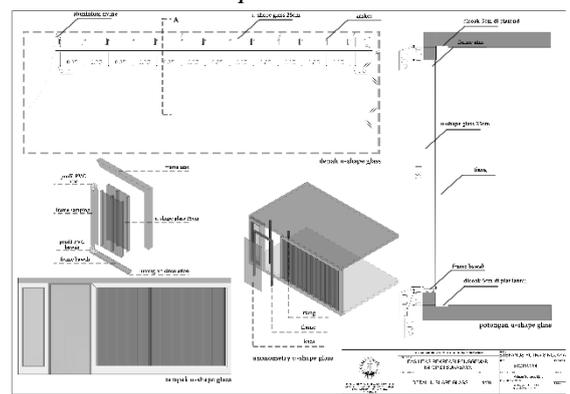


Gambar 3.8 Moodboard Material

Pemilihan material *interior performance hall* lebih mengarah ke tone yang gelap dan monokrom, seperti hitam, abu-abu, putih dan penambahan material kayu dan metal. tujuannya untuk memberikan kesan dramatis dan penambahan permainan lighting dari lampu sorot, lampu gantung dan *big screen LED*

3.7. Detail Arsitektural

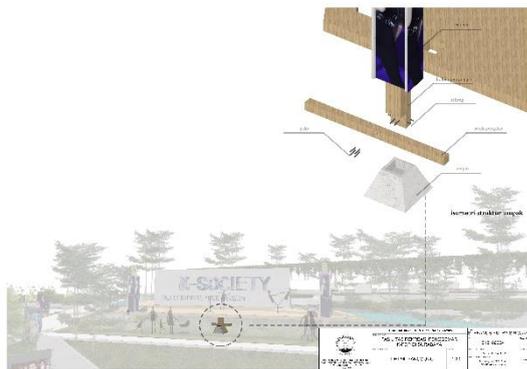
3.7.1 Detail U-Shape Glass



Gambar 3.9 Detail U-Shape Glass

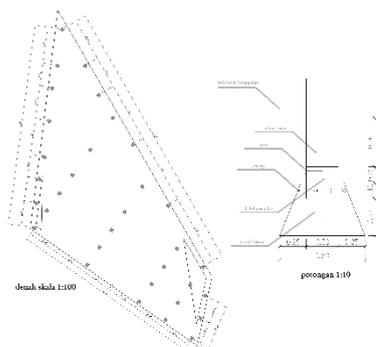
U-Shape Glass digunakan sebagai dinding studio tari *indoor*. *U-Shape Glass* dipasang secara *double shell*, yaitu dipasang dengan arah yang berhadap-hadapan. Hal tersebut berfungsi untuk menghalangi suara merambat dari dalam keluar karena adanya ruang hampa udara diantara *u-shape glass* yang dipasang secara berhadap-hadapan

3.7.2 Detail Pangung



Gambar 3.10 Detail Pangung

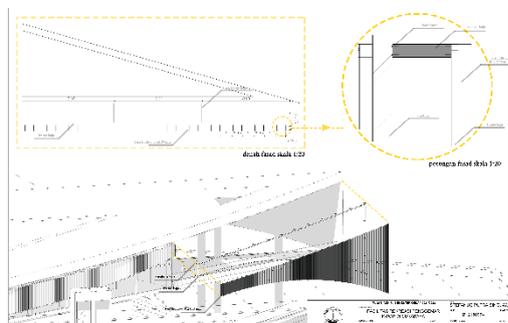
Struktur umpak sebagai penyangga panggung karena umpak merupakan struktur yang tahan guncangan.



Gambar 3.11 Denah dan Potongan Pangung

Struktur umpak digunakan sebagai struktur penopang panggung untuk menyimbolkan arsitektur Korea Selatan, dimana arsitekturnya sangat identik dengan struktur umpak.

3.7.3 Detail Fasad



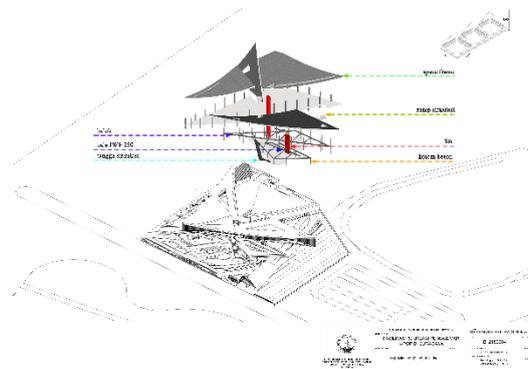
Gambar 3.12 Detail Fasad

Fasad berfungsi sebagai *second skin* bangunan, bentuk fasad besi hollow vertikal dengan perbedaan ketinggian di berbagai

sudutnya memberikan kesan bergerak dan dinamis untuk pengaplikasian konsep *Moving Pace* pada bangunan.

3.8 Sistem Struktur dan Utilitas

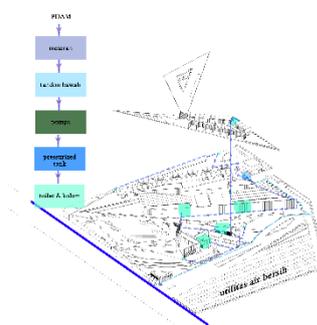
3.8.1 Sistem Struktur



Gambar 3.14. Sistem Struktur Bangunan

Struktur bangunan utama menggunakan kolom dan balok beton bertulang. Pada bagian *skylight* bangunan, struktur rangka *skylight* menggunakan baja IWF 250. Atap bangunan berbentuk melengkung menggunakan struktur *space frame*. Tujuan menggunakan system struktur *space frame* karena memiliki kefleksibelan dalam bentukannya, selain itu juga dapat membuat ruang bebas kolom dengan ukuran yang besar dan luas

.3.8.2 Sistem Utilitas Air Bersih

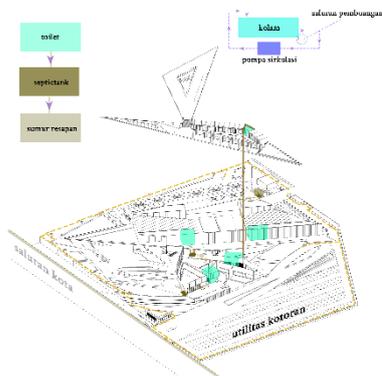


Gambar 3.16 Sistem Utilitas Air Bersih

Sistem distribusi air bersih pada fasilitas perancangan menggunakan sistem *upfeed* karena pemakaian air dalam fasilitas

perancangan tergolong minim dan bangunan hanya terdiri dari dua lantai, sehingga penggunaan sistem *upfeed* lebih efektif. Sumber air bersih berasal dari saluran PDAM yang terletak di jalaln raya kemudian menuju meteran untuk pencatatan jumlah air yang digunakan, kemudian menuju tandon bawah, setelah itu air dipompa menuju *pressurized tank*, penggunaan *pressurized tank* bertujuan agar pompa tidak bekerja secara terus-menerus. Setelah itu, air akan didistribusikan ke toilet-toilet dalam bangunan dan kolam-kolam di dalam tapak perancangan.

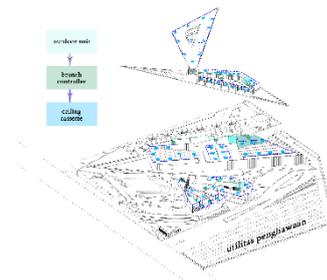
3.8.3 Sistem Utilitas Air Kotor dan Kotoran



Gambar 3.17 Sistem Utilitas Air Kotor dan Kotoran

Air kotor dari toilet dibawa menuju septictank kemudian disalurkan menuju sumur resapan. sistem kolam menggunakan bantuan pompa sirkulasi, dimana air kotor kolam di filter ulang menjadi air bersih, kemudian dipompa masuk kembali ke dalam kolam, apabila terjadi *overflow*, air akan ditampung dalam saluran pembuangan yang nantinya disalurkan menuju saluran kota

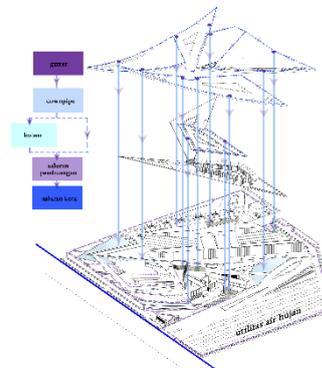
3.8.4 Sistem Utilitas Air Hujan



Gambar 3.18 Sistem Utilitas Penghawaan

Menggunakan sistem AC VRV (*Variable Refrigerant Volume*). Alasan penggunaan sistem AC VRV adalah hemat tempat dan lebih fleksibel karena *outdoor unit* dapat diletakkan di *indoor* atau *outdoor* bangunan. Alasan lainnya adalah memiliki pipa yang panjang, dari *outdoor unit* mampu menghubungkan ke banyak *indoor unit* atau *ceiling cassette*.

3.8.5 Sistem Utilitas Listrik



Gambar 3.19 Sistem Utilitas Air Hujan

Sistem pembuangan air hujan dari roof drain turun melalui pipa vertikal menuju gutter dan kolam, kemudian disalurkan menuju saluran kota.

3.8. Perspektif



Gambar 3.20 Perspektif Eksterior



Gambar 3.21 Perspektif Interior



Gambar 3.22 Perspektif Interior

KESIMPULAN

Fasilitas Rekreasi K-Pop ini diperuntukkan untuk para remaja dan kaum muda penggemar K-Pop di Surabaya. Bangunan multifungsi yang terdiri dari berbagai macam fasilitas yang berhubungan dengan K-Pop disajikan khusus sebagai wadah untuk menampung kegiatan yang sangat digemari oleh remaja di Surabaya. Terdapat berbagai macam ruang yang disediakan untuk melakukan latihan *dance cover*, mulai dari bilik-bilik ruang tari *indoor* hingga ruang-ruang *outdoor* berupa panggung *outdoor* dan ruang tari *outdoor* yang terletak di area taman. *Performance Hall* dengan ukuran besar berkapasitas dua

ribu penonton Selain itu, terdapat fasilitas pendukung berupa galeri, toko baju, toko souvenir, area bazaar untuk pengunjung membeli berbagai jenis makanan khas Korea Selatan.

Berbagai macam pertimbangan sangat diperlukan untuk menghasilkan desain bangunan yang optimal. Mulai dari pendekatan arsitektural yang ditekankan pada Arsitektur Simbolik untuk merepresentasikan Korea Selatan dan kemajuan dan kemodernan remaja. Bangunan dirancang dengan konsep *Moving Pace*, merepresentasikan perkembangan budaya K-Pop yang bergerak dengan cepat nan pesat dan mampu menjangkau berbagai tempat di belahan dunia. Pengaplikasian desain terlihat pada bentuk bersudut dengan atap melengkung untuk memberikan kesan bergerak dan dinamis

Dengan adanya Fasilitas Rekreasi Penggemar K-Pop di Surabaya ini, diharapkan para penggemar K-Pop dapat melakukan kegiatan *dance cover* dengan bebas dan leluasa tanpa perlu khawatir mengganggu aktivitas lain.

DAFTAR PUSTAKA

Antoniades, Anthony C. (1990), *Poetic of Architecture: Theory of Design*, Van Nostrand Reinhold, NY.

Atkin, Albert. (2013), *Peirce's Theory of Signs*", *Stanford Encyclopedia of Philosophy*.

Blumer, Herbert. (1969). *Symbolic Interactionism: Perspective and Method*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.

Ikonnikov, A.B. (2006). *Space and Form in Architecture and Town Planning*, (Moscow: URSS)

Lapshina, E.G. (2014). *Analysis of Spatial Concepts in the Architecture of the Twentieth Century*, Arhitekton 45.

Lynch, Kevin. (1960), *The Image Of the City. Massachusetts : Massachusetts Institute of Technology and the President and Fellows of Harvard College*