

# Fasilitas Rekreasi Keluarga di Surabaya

Evelyn Gunawan dan Rully Damayanti

Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra  
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
 evelyxgunawan@gmail.com



Gambar. 1. Perspektif bangunan Fasilitas Rekreasi Keluarga di Surabaya

## ABSTRAK

Fasilitas rekreasi keluarga merupakan fasilitas yang menyediakan berbagai aktivitas sosial bagi keluarga di Surabaya. Fasilitas ini ditujukan bagi keluarga di Surabaya yang ingin melakukan *bonding* dengan keluarga tanpa terganggu oleh keinginan untuk menggunakan *gadget*. Adanya aktivitas yang mengedukasi seperti *boardgame*, menanam, memasak, yoga, melukis, dan membaca diharapkan dapat meminimalisir keluarga dalam menggunakan *gadget* ketika menghabiskan waktu bersama. Dengan penggunaan pendekatan psikologi spasial yang digabung dengan desain yang inklusif terhadap alam diharapkan keluarga dapat melakukan *bonding* secara maksimal. Pendekatan psikologi spasial berperan dalam menciptakan sebuah ruang yang dapat mempengaruhi psikologi keluarga. Interior didesain dengan adanya ruang mikro sebagai ruang intim keluarga dengan teori sentripetal sehingga mendorong adanya interaksi antar anggota keluarga. Adanya fasilitas ini mendorong keluarga di Surabaya untuk menghabiskan waktu bersama dengan aktivitas fisik agar tidak kecanduan oleh teknologi di masa modern ini. Selain itu, fasilitas ini juga mendorong adanya fasilitas serupa lainnya di seluruh Indonesia.

Kata Kunci: keluarga, psikologi spasial, rekreasi, ruang mikro, teori sentripetal

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Interaksi dan komunikasi dengan keluarga merupakan bagian yang fundamental dalam kehidupan manusia. Keluarga sendiri adalah kelompok primer yang terdiri dari ayah, ibu, beserta anak-anaknya. Interaksi keluarga memerankan peran yang sangat penting dalam menguatkan ikatan emosional antar anggota keluarga yang kemudian akan berdampak pada hubungan keluarga seutuhnya (Wachitha & Devi, 2015). Hubungan keluarga perlu diperhatikan karena akan berdampak pada pembentukan karakter seseorang ketika telah dewasa.

Di era digital seperti sekarang, teknologi telah berkembang pesat khususnya di media komunikasi. Teknologi telah memudahkan manusia dalam melakukan berbagai pekerjaan serta memberi kenyamanan dan kesenangan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satunya adalah munculnya *smartphone* yang membuat masyarakat menjadi individualis terhadap sesama khususnya keluarga di

perkotaan. Ini dikarenakan *smartphone* mendorong individu untuk melakukan interaksi di dunia maya daripada dunia nyata. Akibatnya, hubungan keluarga menjadi renggang akibat anggota keluarga yang tidak hadir fisik karena diambil alih oleh dimensi virtual (Prasanti, 2016).

Hubungan keluarga yang tidak baik akan mengakibatkan stress, mempengaruhi kesehatan mental, serta dapat mempengaruhi kesehatan fisik seseorang (Mental Health, 2016). Teknologi mengakibatkan keluarga, khususnya anak-anak dan remaja yang hidup di era modern ini, menjadi kehilangan momen-momen penting dalam kehidupan. Momen tersebut salah satunya adalah waktu dengan keluarga. Telah diteliti bahwa melakukan aktivitas produktif bersama keluarga dapat berdampak positif pada perkembangan emosional seseorang khususnya sang anak (Offer, 2013).

Di Indonesia, keluarga biasanya mencari waktu bermakna bersama pada akhir pekan di fasilitas komersial seperti mall. Kota dengan mall terbesar di Indonesia adalah Surabaya sehingga sangat umum bagi warga Surabaya untuk menghabiskan waktu dengan keluarga di mall (Rahman, March 2, 2021). Namun, mall di Surabaya tidak menyediakan cukup fasilitas yang dapat membangun hubungan keluarga secara intim. Ini diakibatkan oleh fasilitas mall yang masih terikat kuat dengan teknologi sehingga masih mendorong anggota keluarga untuk bermain dengan *smartphone* mereka. Oleh karena itu, fasilitas kebudayaan dan rekreasi keluarga ini dibutuhkan untuk menyediakan berbagai aktivitas produktif bagi keluarga di Surabaya untuk meningkatkan hubungan intim antar anggota keluarga.

### 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain proyek Tugas Akhir ini adalah bagaimana merancang sebuah fasilitas yang mendorong adanya interaksi antar anggota keluarga, mendesain ruang yang menarik dan bermain, bentuk bangunan yang memiliki koneksi *indoor-outdoor* yang baik, serta memperhatikan iklim Surabaya yang tropis lembap.

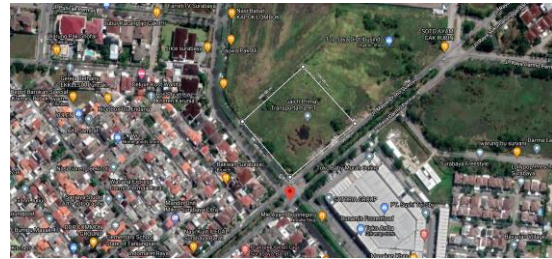
### 1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan proyek ini adalah untuk menyediakan fasilitas di mana keluarga dapat melakukan rekreasi bersama untuk memperkuat hubungan antar anggota keluarga di Surabaya.

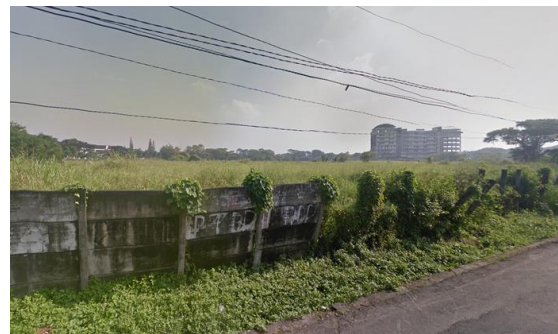
### 1.4 Data dan Lokasi Tapak

Lokasi tapak terletak di Jalan Raya Darmo Permai III, Tanjungsari, Sukomanunggal, Surabaya, Jawa Timur dan merupakan lahan kosong. Tapak berada di dalam kawasan perumahan Darmo Permai yang letaknya berdekatan dengan perempatan Jalan Darmo Permai, Pasar Modern, Supermarket Hokky,

dan perumahan Darmo Permai. Tapak dikelilingi oleh fasilitas perdagangan, edukasi, serta hunian sehingga ramai dengan keluarga.



Gambar. 1. 1. Lokasi tapak



Gambar. 1. 2. Lokasi tapak eksisting

### Data Tapak

Nama jalan: Jl. Raya Darmo Permai III,  
Tanjungsari, Sukomanunggal, Surabaya, Jawa  
Timur

Status lahan: Tanah kosong

Luas lahan: 14.800 m<sup>2</sup>

Tata guna lahan: Pariwisata

Garis sempadan bangunan (GSB) depan: 6 meter

Garis sempadan bangunan (GSB) samping: 3 meter

Koefisien dasar bangunan (KDB): 50%

Koefisien dasar hijau (KDH): 10%

Koefisien luas bangunan (KLB): 2.5/ 3.5 poin

Tinggi Bangunan: 15 meter

(Sumber: Peta RDTR Surabaya)

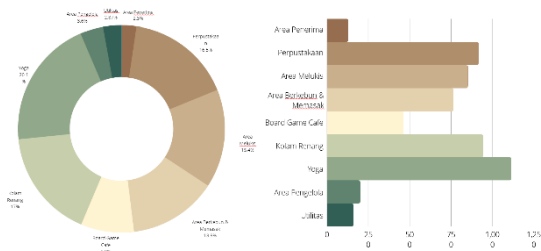
## 2. DESAIN BANGUNAN

### 2.1 Program dan Luas Ruang

Konsep desain dari Fasilitas Rekreasi Keluarga di Surabaya ini adalah "*Intimate space for family with nature*" di mana ruang aktivitas dalam bangunan akan dipecah menjadi ruang-ruang mikro yang dikelilingi alam. Ini dapat mendorong adanya interaksi antar anggota keluarga yang lebih maksimal.

Fasilitas yang disediakan berupa area aktivitas social berupa *boardgame cafe*, area menanam, area memasak, area yoga, area melukis, dan perpustakaan. Terdapat juga fasilitas penerima seperti *lobby* untuk pejalan kaki, *lobby drop off*, dan

pusat informasi. Fasilitas penunjang berupa toilet dan ruang janitor. Fasilitas pengelola dan servis meliputi ruang administrasi, ruang rapat, ruang sekretaris, ruang loker karyawan, kantin karyawan, dan ruang utilitas.



Gambar. 2. 1. Persentase Luasan Ruang

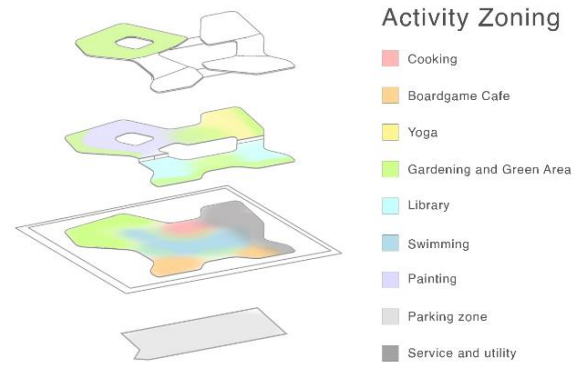
2.2 Analisa Tapak dan Zoning



Gambar. 2. 2. Analisa Tapak

Letak tapak sangat strategis bagi target pengunjung keluarga karena dikelilingi perumahan, supermarket, dan sekolah. Karena mayoritas area di sisi barat adalah area perumahan maka diletakkan pintu masuk khusus untuk pejalan kaki di sisi barat daya. Terletak di perempatan, fasilitas menjadi icon dari area tersebut. Entrance untuk mobil diletakkan di sisi tenggara karena sirkulasi kendaraan di bagian tersebut lebih tenang dibandingkan jalan aksis vertical dari pasar modern menuju hokky. Kebisingan dari area tersebut juga bersumber dari jalan dari arah pasar modern ke hokky sehingga aktivitas yang membutuhkan ketenangan lebih baik diletakkan di sisi sebelah kanan.

Agar ramah bagi pejalan kaki, area parkir diletakkan di basement. Aktivitas yang ada dipisah menjadi 2 lantai. Lantai dasar untuk aktivitas yang lebih publik dan ramai. Pada lantai 2 diletakkan aktivitas yang lebih membutuhkan ketenangan, privasi, dan view.



Gambar. 2. 3. Zoning Ruang Berdasarkan Aktivitas

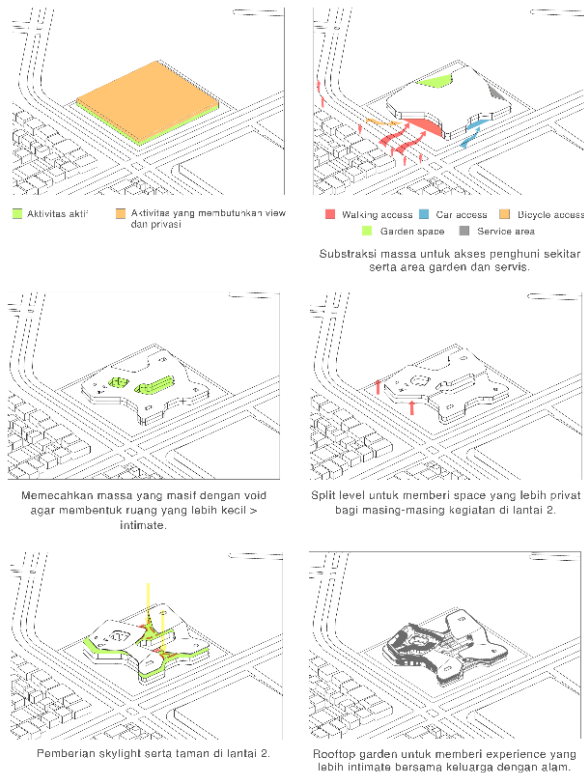
2.3 Pendekatan Perancangan

Berdasarkan masalah desain, pendekatan yang paling tepat untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah psikologi spasial. Arsitektur pada dasarnya merupakan penutup sebuah ruangan seperti sebuah volume. Arsitektur dan ruang keduanya saling berhubungan dan dapat menghasilkan pengalaman yang positif atau negatif dalam sebuah bangunan. Ini membuktikan bahwa psikologi manusia sangat terpengaruhi oleh karakter spasial dalam sebuah ruangan (Dayana, 2014, p. 5). Pendekatan psikologi spasial berhubungan dengan psikologi ruang, penataan interior, dan material. Pendekatan ini digunakan agar keluarga memiliki pengalaman ruang yang membuat mereka ingin terlibat dengan berbagai kegiatan yang ada, alam, dan yang terpenting antar anggota keluarga. Pendekatan ini dapat diterapkan melalui penataan ruang secara sentripetal dan sentrifugal untuk memberi *affordance* yang berbeda berdasarkan kebutuhan aktivitas. Selain itu, bentuk eksterior yang organik dapat membentuk pengalaman ruang yang unik baik secara *indoor* maupun *outdoor*. Area *outdoor* dapat dirancang dengan menarik agar pengunjung ingin melakukan aktivitas *outdoor* juga. Ini dapat mewujudkan bentuk yang memiliki koneksi *indoor* dan *outdoor* yang terlihat berbau.

2.4 Perancangan Tapak dan Bangunan

Tata massa bangunan terjadi berdasarkan analisa tapak dan konsep. Bentuk massa awalnya berbentuk kotak mengikuti bentuk tapak dan dibagi menjadi 2 lantai berdasarkan kebutuhan aktivitas. Lalu bentuk dicoak pada 4 sisi untuk memberi bentuk yang lebih *welcoming* pada keluarga serta untuk akses pejalan kaki, mobil, servis serta area taman pada bagian belakang. Untuk menerapkan konsep *intimate space*, massa yang masih massif dipecah dengan diberi beberapa void untuk membentuk ruang yang lebih kecil agar menjadi lebih intim. Selanjutnya, massa diberi *split level* pada lantai 2 untuk memberi privasi lebih pada aktivitas lantai 2. Untuk menunjukkan konsep alam, diberi taman pada sekeliling bangunan dan sebagai transisi antar ruangan. Diberi juga skylight untuk

menerangi area taman tersebut. Terakhir, diberi *rooftop garden* untuk memberi pengalaman yang lebih intim terhadap alam.



Gambar. 2. 4. Transformasi Bentuk



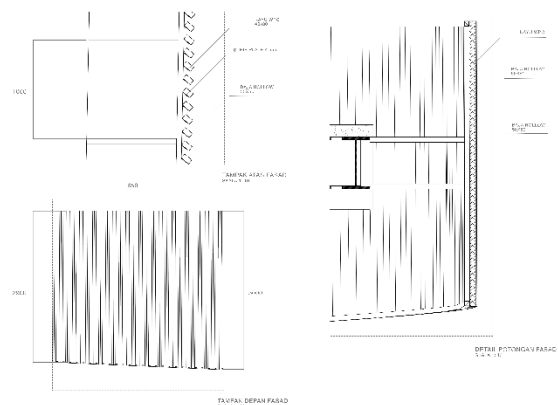
Gambar. 2. 5. Site plan

Untuk memperkuat konektivitas antar perumahan keluarga sekitar dengan fasilitas rekreasi keluarga, *entrance* pejalan kaki diberi area taman hijau. Ini membuat pejalan kaki terasa lebih nyaman dan teduh. Area taman hijau ini juga menjadi tempat berkumpulnya komunitas keluarga sekitar. Pada taman hijau ini keluarga dapat melakukan piknik, berolahraga, dan bermain bersama.



Gambar. 2. 6. Tampak bangunan

Fasad bangunan berupa kisi kayu untuk memberi kesan hangat pada fasilitas rekreasi keluarga ini. Selain itu, juga menjadi penghalang sinar matahari untuk mengatasi *glare* yang dapat terjadi. Material kayu ini juga menjadi perpaduan yang sesuai dengan konsep alam pada interior maupun eksterior bangunan. Untuk memberi *emphasis* pada *entrance* bangunan, fasad dicoak pada area pintu masuk untuk mengarahkan pengunjung.



Gambar. 2. 7. Detail fasad bangunan

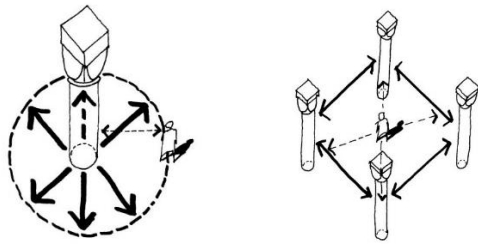
### 3. Pendalaman Desain

Pendalaman karakter ruang dipilih untuk mempraktekkan teori sentripetal dan sentrifugal untuk mendorong adanya interaksi antar anggota keluarga serta untuk membentuk tata ruang interior yang nyaman, bermain, dan mencerminkan kekeluargaan.

#### 3.1 Teori Sentrifugal dan Sentripetal

Manusia menilai suatu kota lebih cenderung ke ruang yang diciptakan antar bangunan daripada bangunan itu sendiri. Menurut Yoshinobu Ashihara dalam bukunya *Exterior Design in Architecture* terdapat dua tipe ruang spasial; ruang sentrifugal dan ruang sentripetal (Fawcett, 2003). Salah satu contoh terbaik untuk menggambarkan dua bentuk ruang

spasial ini adalah melalui peran kolom sebagai pembentuk ruang.



Ruang Sentrifugal

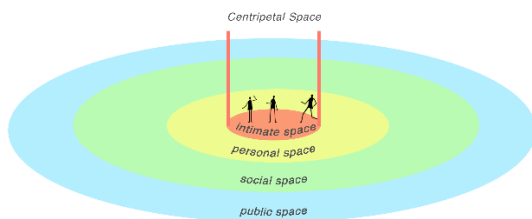
Ruang Sentripetal

Gambar. 3. 1. Ruang Sentrifugal dan Sentripetal

Dalam ruang sentrifugal sebuah kolom menghasilkan ruang secara radial. Ruang sentrifugal menciptakan ruang yang lebih privat karena tidak mendorong adanya sosialisasi antar pengguna. Ruang sentripetal dapat dihasilkan saat terdapat ruang antara empat kolom. Sebaliknya, ruang sentripetal mendorong adanya sosialisasi antar pengguna.

Kedua teori ini digunakan untuk membentuk ruang-ruang mikro yang berperan sebagai ruang intim bagi keluarga dalam fasilitas ini.

### 3.2 Teori Personal Space



Theory of Personal Space - Edward T. Hall

Gambar. 3. 2. Diagram *personal space*

Teori *Personal Space* adalah teori yang dikembangkan oleh Edward T. Hall. Seseorang memiliki batasan berupa area yang tidak terlihat dan hanya terbuka bagi orang-orang tertentu termasuk keluarga. Batasan ini bersifat fleksibel dan dapat berubah sesuai dengan kondisi dan relasi dengan sesama. Terdapat 4 batasan yang dapat dimiliki seseorang:

- *Intimate space (15-45 cm)*  
Batasan ini terjadi jika antar individu memiliki relasi yang dekat. Biasanya terjadi saat melakukan kontak fisik seperti bersentuhan, berbisik, berpelukan.
- *Personal space (45-120 cm)*  
Batasan ini biasanya terjadi pada anggota keluarga atau teman dekat. Ketika kedua individu merasa nyaman maka ada

kemungkinan besar untuk menuju *intimate space*.

- *Social space (1,2-3,5 m)*  
Batasan ini terjadi pada dua individu yang saling kenal namun tidak terlalu dekat seperti teman kerja.
- *Public space (3,5-7,5 m)*  
Batasan ini terjadi pada area publik dengan banyak orang.

Pada perancangan fasilitas, untuk mendekatkan keluarga diperlukan sebuah *personal space* untuk melakukan kegiatan bersama secara nyaman. Diharapkan dengan adanya *personal space* maka keluarga akan merasa lebih intim dan menjadikan *space* tersebut *intimate space* mereka. Dengan begitu keluarga akan menjalin relasi yang lebih akrab dengan sesama.

### 3.3 Penerapan pendalaman pada ruang



Gambar. 3. 3. Perspektif area edukasi menanam

Pada lantai dasar area edukasi menanam, ruang terbentuk di antara taman- taman sehingga membentuk sebuah ruang sentripetal. Ini mendorong keluarga untuk berkumpul di area tersebut dan melihat tanaman yang dipamerkan dalam podium-podium. Terdapat juga sisi taman yang memiliki bentuk melok sehingga menjadi ruang sentrifugal yang cocok digunakan untuk sirkulasi.



Gambar. 3. 4. Perspektif area kolam

Area kolam didesain dengan adanya partisi kisi-kisi yang membentuk ruang intim bagi keluarga dalam kolam. Partisi ini membentuk ruang sentripetal pada ujung-ujung kolam yang mendorong keluarga untuk berkumpul pada area-area tersebut.



Gambar. 3. 5. Perspektif area kolam

Pada area memasak, diberi pondok-pondok kecil sebagai penerapan teori sentripetal. Ini menjadi tempat berkumpulnya keluarga untuk melaksanakan aktivitas memasak. Di luar pondok tersebut menjadi ruang sentrifugal yang menjadi area sirkulasi.



Gambar. 3. 6. Perspektif area membaca hammock

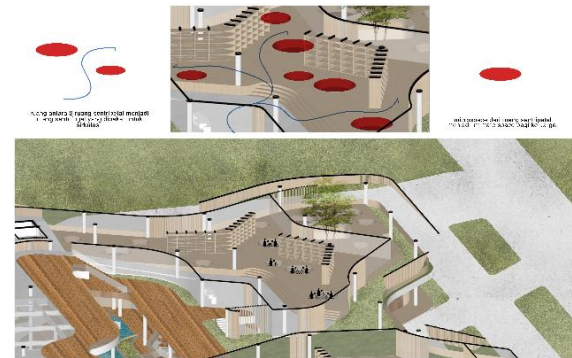
Naik ke lantai 2 terdapat dua area membaca. Pada area hammock, pengunjung membaca pada jaring-jaring yang bersifat sebagai ruang sentripetal. Antar jaring dipisah oleh kisi-kisi kayu untuk memberi privasi berupa pembatas visual bagi setiap keluarga yang membaca.



Gambar. 3. 7. Perspektif area membaca sunken

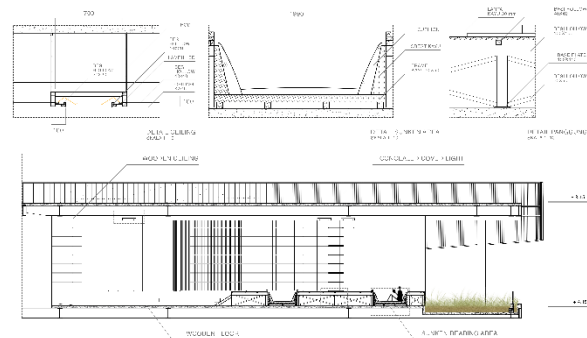
Pada area membaca sunken, area sunken tersebut merupakan penerapan dari teori sentripetal. Bentuk lingkaran serta levelling lantai yang lebih rendah digunakan untuk memperkuat dorongan untuk berkumpul dalam area sunken tersebut. Antar

area sunken merupakan area sentrifugal yang digunakan untuk sirkulasi dalam area membaca tersebut.

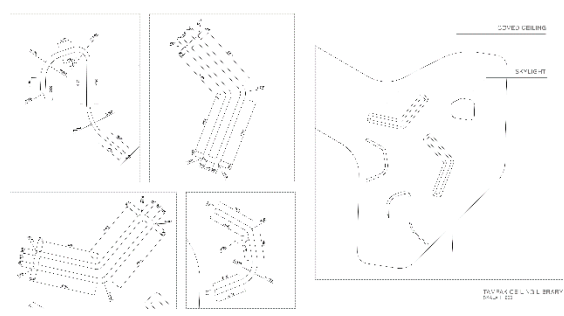


Gambar. 3. 8. Diagram pendalaman area sunken

Plafond area membaca didesain dengan covered ceiling untuk menyembunyikan sumber lampu. Ini akan membuat pencahayaan pada ruangan tersebut lebih tersebar secara merata. Pencahayaan seperti ini menciptakan kesan hangat dan nyaman pada ruangan tersebut.

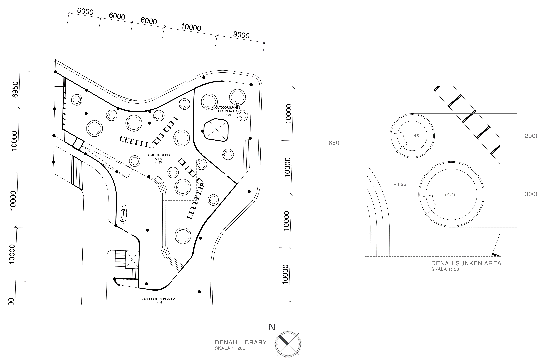


Gambar. 3. 9. Detail pendalaman area sunken



Gambar. 3. 10. Detail pendalaman area sunken

Plafond pada area membaca selain untuk menempatkan pencahayaan juga untuk mengarahkan pengunjung pada area panggung. Desain plafond ini juga membuat ruang area membaca terasa tidak massif karena ada ilusi bahwa ruang tersebut terpecah menjadi ruang-ruang yang lebih kecil sehingga terasa lebih intim.



Gambar. 3. 11. Tampak dan denah area sunken



Gambar. 3. 12. Perspektif area yoga

Pada area yoga ruang mikro didesain dengan lantai kayu dikelilingi pilar kayu untuk menerapkan teori sentripetal. Ruang mikro ini tersedia dalam berbagai ukuran untuk menyesuaikan berbagai jumlah anggota keluarga.



Gambar. 3. 13. Perspektif area yoga

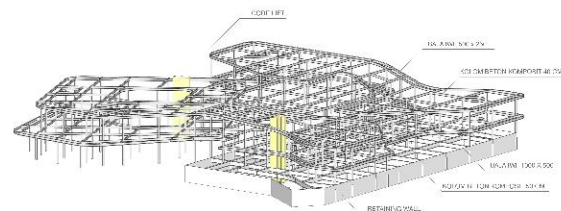
Lantai untuk melakukan aktivitas melukis ditinggikan sehingga menjadi pulau-pulau panggung. Untuk menerapkan teori sentripetal diberi sekat berupa rak antar meja. Rak bersifat sebagai partisi untuk memberi sedikit privasi antar keluarga berbeda. Area melukis ini juga diberi void-void yang bertujuan untuk memecahkan ruangan tersebut agar tidak terlihat massif.



Gambar. 3. 14. Perspektif rooftop garden

Pada rooftop garden tersedia pulau kayu di sisi dalam yang terdapat bangku kayu yang saling berhadapan untuk membentuk ruang sentripetal.

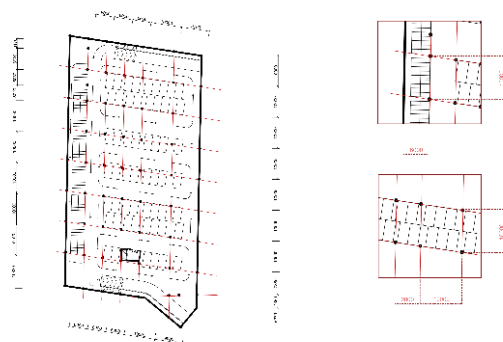
#### 4. Sistem Struktur



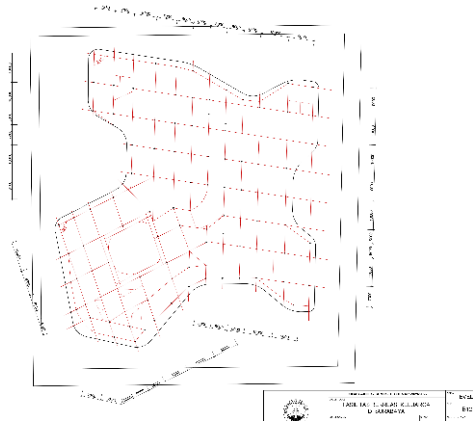
Gambar. 4. 1. Isometri struktur

Untuk sistem struktur digunakan kolom beton komposit 40x40 cm untuk lantai dasar dan lantai 2 serta 50x50 cm untuk lantai basement. Untuk balok menggunakan balok baja IWF menyesuaikan dengan bentang kolom. Material finishing untuk lantai menggunakan beton plester dan beberapa area menggunakan kayu. Atap menggunakan dak beton untuk mengakomodasi adanya rooftop garden.

Modul basement yang digunakan berupa 10x10 meter yang dapat diisi oleh 6 mobil dan 6x10 meter yang dapat diisi oleh 4 mobil dan 18 motor.



Gambar. 4. 2. Modul basement

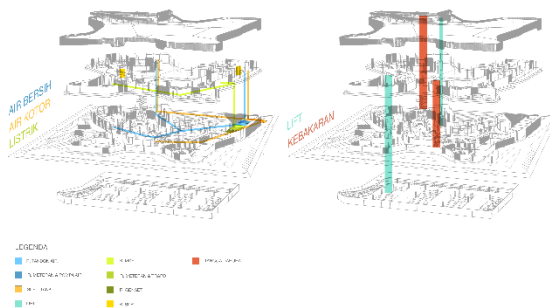


Gambar. 4. 3. Pembalokan

Pembalokan dirancang membentuk pola grid untuk memadai parkir *basement*. Derajat balok tidak membentuk sudut tegak lurus karena mengikuti aksis bangunan untuk membuat pengunjung terasa lebih nyaman secara spasial.

5. Sistem Utilitas

Semua ruangan utilitas dan servis diletakkan di sisi kanan bangunan untuk mempermudah pemeriksaan. Sistem utilitas air bersih menggunakan sistem *upfeed*. Tandon air dan pompa diletakkan di lantai 1 di area utilitas. Pipa air kotor dan kotoran diletakkan pada shaft di dekat setiap toilet dan diteruskan ke *septic tank* yang diletakkan di area taman sekitar bangunan. Untuk sistem listrik, MDP, trafo, dan genset diletakkan di area utilitas lantai dasar. SDP dibagi menjadi 2 sisi kanan bangunan dan sisi kiri untuk membuat peletakkan kabel yang lebih rapi. Tangga evakuasi terdapat 2, satu terletak di sisi depan dan satu di sisi belakang bangunan. Kedua memiliki akses langsung menuju area terbuka. Untuk sistem transportasi vertikal terdapat lift, 2 di area depan dan 2 di area belakang.



Gambar. 5. 1. Isometri Utilitas

6. KESIMPULAN

Perancangan “Fasilitas Rekreasi Keluarga di Surabaya” ini didesain bagi keluarga di Surabaya untuk melakukan rekreasi bersama yang dapat membangun hubungan antar anggota keluarga. Adanya aktivitas sosial yang mengedukasi diharapkan dapat membuat keluarga saling *bonding* dan tidak terikat pada *gadget* masing-masing. Hal ini diwujudkan dengan mendesain bentuk menarik dengan ruang-ruang *microspace* yang memiliki koneksi *indoor-outdoor*. Setiap area aktivitas didesain dengan *personal space* dengan penerapan teori sentripet sehingga keluarga dapat ter

*bonding* bersama. Setiap area fasilitas juga memiliki koneksi *outdoor* sehingga sangat memicu adanya keinginan keluarga untuk beraktivitas di tengah alam. Diharapkan adanya alam dapat membantu memupuk hubungan antar anggota keluarga.

Adanya fasilitas ini dapat mendorong bentuknya komunitas keluarga di area perumahan tempat fasilitas dibangun. Fasilitas ini diharapkan mampu menjadi pemicu munculnya fasilitas serupa lainnya bagi keluarga di seluruh Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Dayana, N. (2014). *Spatial psychology in dwellings: a study on dimensions and colour*. (Bachelor’s Thesis). University of Kent. Retrieved from [https://www.researchgate.net/publication/263618430\\_Spatial\\_psychology\\_in\\_dwellings\\_a\\_study\\_on\\_dimensions\\_and\\_colour](https://www.researchgate.net/publication/263618430_Spatial_psychology_in_dwellings_a_study_on_dimensions_and_colour)

Fawcett, A. P. (2003). *Architecture: Design Notebook* (2<sup>nd</sup> ed.). Retrieved from [https://issuu.com/kilikkowalski/docs/architecture\\_design\\_notebook](https://issuu.com/kilikkowalski/docs/architecture_design_notebook)

Governor’s Early Literacy Foundation. (n.d.). *Reading together fosters brain development and bonding attachment*. Retrieved from <https://governorsfoundation.org/gelf-articles/reading-together-fosters-brain-development-and-bonding-attachment/>

Mental Health Center. (2016). *How does family life affect mental health?*. Retrieved from <https://www.mentalhealthcenter.org/how-does-family-life-affect-mental-health/>

Prasanti, D. (2016). Perubahan media komunikasi dalam pola komunikasi keluarga di era digital. *Jurnal Commed*, 1(1), 69-81.

Rahman, N. A. (2021, March 2). 10 Mall terbesar dan kece di Indonesia yang bisa bikin kamu tersesat. *IDNTimes.com*. Retrieved from <https://www.idntimes.com/travel/destination/n-aufal-al-rahman-1/mall-terbesar-di-indonesia/3>

Wachitha, P. S. & Devi, L. U. (2015). Family interactions/communications throughout life span. *IOSR Journal of Humanities and Social Science*, 20(3), 29-32.