

Fasilitas Janapada di Surabaya

Juan Matthew Manuel Prayogo dan Ir. Mark Ignatio Aditjipto, M.Arch.

Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen

Petra Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

juanmatthew2109@gmail.com

adicipto@petra.ac.id



Gambar 1. Perspektif Bangunan (*Bird-Eye View*) Fasilitas Janapada di Surabaya

ABSTRAK

Modernisasi dan fenomena individualisme di Indonesia bagi masyarakat menyebabkan beberapa dampak negatif, salah satunya adalah peningkatan tingkat stres khususnya pada kalangan remaja di kota-kota besar, salah satunya Surabaya. Perancangan fasilitas janapada adalah salah satu cara merespon kebutuhan rekreasi masyarakat, yang mewadahi kegiatan umum berupa olahraga, seni, gather space, co-work space, dan nature. Pendekatan perancangan menggunakan teori arsitektur dari Tadao Ando, yaitu “Self Enclosed Modernity”, dimana menurut Tadao Ando, sebuah karya bangunan arsitektur yang baik harus memiliki 9 poin dasar yang juga merespon kebutuhan penghuni dan pengguna. Dalam perancangan fasilitas

ini, teori Tadao Ando berperan dalam membantu menentukan elemen-elemen design yang digunakan untuk merespon kebutuhan akan ruang yang berbeda-beda di tiap aktivitasnya, juga hubungan pengguna dan bangunan, serta faktor alam dan lingkungan pada bangunan. membuka diri dan saling bersosialisasi.

Kata Kunci: Janapada, Ruang, Self Enclosed Modernity, Tadao Ando

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan jaman mengakibatkan terjadinya pergeseran budaya hidup manusia. Perkembangan jaman ini ditandai dengan adanya kemajuan teknologi dan globalisasi. Sejak adanya kemajuan teknologi dan globalisasi ini, kualitas hidup manusia pun meningkat dan gaya hidup manusia perlahan bergeser ke arah modern, hal ini disebut

Modernisasi. Menurut Soerjono Sukanto, modernisasi merupakan proses perubahan yang mulanya dari cara tradisional berubah ke cara yang lebih maju. Proses perubahan tersebut dimaksudkan untuk dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat, namun juga menimbulkan pengaruh buruk bagi masyarakat.

Indonesia juga tidak lepas dari pengaruh modernisasi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya di kota-kota besar, mengakibatkan arus budaya dan informasi dari luar dengan mudah diterima oleh masyarakat Indonesia. Pergeseran budaya ini berpengaruh terutama terhadap kelompok masyarakat usia remaja. Hal ini dikarenakan sifat remaja yang cenderung labil dan mudah terpengaruh, serta sifat ingin tahu yang tinggi. Hal ini juga didukung oleh jumlah penduduk Indonesia menurut kelompok usia didominasi oleh kelompok usia remaja dan produktif (diprediksi akan terus meningkat hingga 2030).

Seperti yang tertulis sebelumnya, pengaruh modernisasi tidak sepenuhnya baik, karena tentunya beberapa budaya dan informasi dari luar kurang cocok dengan budaya masyarakat Indonesia. Salah satu pengaruh negatif yang sudah muncul di kalangan remaja adalah meningkatnya sifat individualism. Individualisme memiliki arti sifat yang lebih mengutamakan pribadi atau kepentingan pribadi dibandingkan lainnya. Sifat individualisme ini mengakibatkan menurunnya empati seseorang terhadap sekitarnya. Contoh hasil dari sifat individualisme adalah persaingan yang tidak sehat di dunia kerja, kurangnya interaksi sosial, dan lainnya.

Hasil dari sifat individualisme perlahan mengakibatkan adanya peningkatan stress di kalangan remaja. Kondisi ini juga diperparah dengan masa pandemi Covid-19, dimana menurut survey dari UNICEF, sekitar 53% remaja mengalami peningkatan stress dan merasa lebih tertekan, sehingga

membuat mereka menjadi lebih sensitif dan mudah marah, serta menurunnya konsentrasi dan produktivitas ketika bekerja. Untuk itu, perancangan fasilitas janapada diharapkan dapat menjadi solusi bagi kalangan remaja khususnya dan kelompok usia lain dalam melakukan kegiatan rekreasi.

1.2 Tujuan Perancangan

Perancangan fasilitas janapada di Surabaya bertujuan sebagai tempat dimana masyarakat Surabaya khususnya kelompok usia remaja dapat berkumpul, berinteraksi, dan melakukan kegiatan rekreasi. Fasilitas ini ditargetkan untuk menjadi sebuah area yang mewadahi beberapa aktivitas umum, sehingga diharapkan kebutuhan jenis-jenis rekreasi dapat dipenuhi dalam satu kawasan. Fasilitas janapada ini diharapkan juga dapat memberi manfaat secara sosial bagi kelompok remaja, dimana selain melakukan kegiatan rekreasi, seiring berjalannya waktu dapat terbentuk suatu komunitas atau kelompok sosial yang saling membangun dan ditampung di dalam kawasan fasilitas ini.

1.3. Manfaat Perancangan

Fasilitas janapada ini diharapkan juga dapat memberi manfaat secara sosial bagi kelompok remaja, dimana selain melakukan kegiatan rekreasi, seiring berjalannya waktu dapat terbentuk suatu komunitas atau kelompok sosial yang saling membangun dan ditampung di dalam kawasan fasilitas ini. Selain itu, terdapat manfaat untuk masyarakat umum.

- Manfaat khusus bagi remaja, diharapkan fasilitas janapada ini dapat mendukung perkembangan sosial pribadi remaja. Dengan adanya kegiatan rekreasi yang bisa dilakukan bersama, diharapkan akan mengurangi pengaruh negatif dari modernisasi dan lainnya. Fasilitas ini juga diharapkan bisa berperan sebagai pusat budaya anak muda baru, yang dapat menampung kegiatan-kegiatan umum yang dilakukan oleh remaja.
- Manfaat bagi masyarakat umum, dengan

adanya fasilitas janapada ini, menjadi salah satu tujuan rekreasi bagi masyarakat yang ingin hiburan atau santai sejenak. Fasilitas ini juga menjadi salah satu kawasan yang menghadirkan fungsi rekreasi, sosial, dan edukasi dengan menggabungkan beberapa kegiatan umum masyarakat seperti olahraga dan seni dalam satu wadah.

1.4 Masalah Desain

- Masalah Umum

Masalah umum dalam proyek perancangan fasilitas ini adalah pencapaian suasana rekreasi lewat pengalaman spasial yang dibentuk dari bentuk fisik, citra, serta keoptimalan keseluruhan kawasan fasilitas secara kesatuan karya arsitektur. Lebih dalamnya, pada proses perancangannya berfokus pada pengalaman yang dibangun lewat ruang-ruang yang dilalui oleh pengunjung, dan mengedepankan fungsi utama dari fasilitas ini yaitu rekreasi.

- Masalah Khusus

Selain itu, karena target utama pengunjung adalah remaja, perlu adanya identifikasi perilaku remaja agar dapat memahami pola perilaku remaja jaman sekarang. Masalah khusus ini juga berbicara tentang fungsi lain atau lanjutan dari definisi janapada yaitu diharapkan terbangun hubungan sosial di dalam kawasan ini sehingga nantinya tercipta suatu komunitas sosial yang dilatarbelakangi oleh hubungan sosial.

1.5 Sasaran

Sasaran perancangan proyek menjadi salah satu faktor dalam menentukan nanti perencanaan dalam segi desain bangunan dan lain-lain. Perancangan proyek ini dikhususkan pada:

- Remaja atau milenial usia 17-25 tahun
- Masyarakat yang membutuhkan kegiatan rekreasi untuk menghilangkan stress
- Komunitas sosial yang bergerak di bidang

kultural, seni, dan olahraga

- Masyarakat umum kota Surabaya

2. PERANCANGAN TAPAK

2.1 Data Tapak



Gambar 2.1 Lokasi Tapak

Nama Jalan	: Jalan Simpang Dukuh, Genteng, Surabaya, Jawa Timur
Status Lahan	: Tanah Kosong
Luas Lahan	: 6.050m ²
Tata Guna Lahan	: Perdagangan dan Jasa
Garis Sempadan	: pertimbangan jalan raya
KDH	: 10 %
KDB	: 60 %
KLB	: 2 poin
KTB	: 65%

2.2 Sekitar Site



Gambar 2.2. Jalan Simpang Dukuh



Gambar 2.3 Jalan Kenari

2.3 Analisa Tapak

Terlihat kondisi site terpilih berada di jalan protokol dan dikelilingi oleh jalan besar lain seperti Jalan Basuki Rachmat, Jalan Embong Malang, dan lainnya. Hal ini menjadikan lokasi site yang dipilih ramai dilalui oleh banyak orang dan terpengaruh oleh letaknya di pusat Kota Surabaya. Selain itu, lokasi site juga berdekatan dengan Jalan Tunjungan, yang sangat kental akan nilai kultur dan historis bagi warga Surabaya. Kondisi ramai ini secara langsung didukung oleh beberapa tempat atau kawasan hiburan existing lain yang sudah menjadi destinasi rekreasi warga Surabaya, seperti Tunjungan Plaza, Area Jalan Tunjungan, dan lainnya. Hal ini memberikan potensi bangkitan bagi lokasi site agar bisa lebih ter notice bagi warga Surabaya yang lewat.

Secara fisik, terdapat 2 sisi site yang berbatasan dengan jalan raya (utara dan timur), yang memberikan potensi akses keluar masuk site lebih baik dan fleksibel. Sedangkan kondisi existing dalam site belum memiliki jalan existing dan hanya berupa rerumputan liar dan vegetasi sedang di sisi timur laut. Sisi site menghadap keluar memiliki dinding pembatas non permanen. Site dapat diakses oleh angkutan pribadi atau umum namun belum memiliki halte angkutan umum di radius 1 km. Area pedestrian terbilang baik dengan adanya trotoar dengan pembatas antar pejalan kaki dan jalan kendaraan.

3. PERANCANGAN BANGUNAN



Gambar 3.1 Diagram Kerangka Berpikir

3.1 Pendekatan Perancangan dan Teori “Self Enclosed Modernity”

Dalam proyek perancangan fasilitas janapada, dari latarbelakang dapat diketahui perlunya 2 hal yaitu, identifikasi bentuk arsitektur dan alam, dan identifikasi arsitektur dan perilaku remaja. Kedua hal ini akan membantu untuk menentukan jenis kegiatan atau aktivitas, juga dimensi atau luasan yang diperlukan untuk menampung setiap aktivitas. Maka dari itu, pendekatan perancangan menggunakan teori Self Enclosed Modernity.

Teori ini pertama kali diperkenalkan oleh Tadao Ando, seorang arsitek Jepang, dan sudah terapkan dalam karya-karya arsitektur beliau. Self Enclosed Modernity memiliki arti segala sesuatu dibangun diantara unsur regionalisme dan berakar pada budaya, dimana segi fungsi dan rasionalisasi sebagai bagian dari modernisasi juga terpenuhi, serta pemenuhan tempat tinggal dan alam yang hilang. Tadao Ando berkata bahwa ada beberapa aspek yang hadir dalam perwujudan karya arsitektur menurut teori Self Enclosed Modernity. Aspek-aspek ini antara lain sebagai berikut:

3.1.1 Ruang dan Shintai Dalam Arsitektur

Perwujudan aspek ini terlihat dari pemberian makna pada ruang lewat pemilihan dan penggunaan elemen yang menggabungkan arsitektur Jepang, yang merupakan gaya arsitektur lokal Tadao Ando, dengan pengaruh dari luar yaitu arsitektur Barat. Menurut Ando, “suatu tempat bukanlah ruang yang absolute tetapi juga sebuah ruang yang heterogen, bermakna, memiliki keterkaitan dengan keseluruhan sejarah, budaya, iklim, topografi dan urbanisme yang membentuk kesatuan terutama terhadap manusia sebagai pengguna ruang.” (Ando,1995).

Di tiap karya arsitekturnya, Tadao Ando ingin memberikan sebuah pengalaman

kepada pengunjung ketika berjalan memasuki ruang-ruang bangunannya. Tidak hanya berfokus pada fungsionalis, namun ingin agar pengunjung merasa nyaman dan merasakan perjalanan yang menyenangkan.

3.1.2 Individualisme

Arsitektur tidak hanya menjadi milik peradaban tetapi juga budaya. Arsitektur menjadi nyata hanya pada latar belakang sejarah, tradisi, iklim, dan faktor alam lainnya. Ando berusaha melawan universalisasi yang mengarah ke homogenisasi. (Ando, 1995). Menurut Ando, tidak semua hal tentang universalisasi patut untuk diikuti, sehingga sebuah arsitektur harus tetap memiliki sisi individualisme yang tetap yakin pada nilai-nilai yang sudah dianut sejak lama. Individualisme ini juga berbicara tentang ciri khas. Menurut Ando, sebuah karya seni harus mengembangkan ciri khasnya sendiri dan tidak terbawa arus seniman lain.

3.1.3 Abstrak dan Representatif

Suatu bangunan hendaknya representatif dengan kondisi lingkungan di sekitarnya meskipun dari luar lebih tampak abstrak. (Ando, 1995). Karya arsitektur Tadao Ando banyak berdasar atas bentuk geometri dasar yang kesannya abstrak dan kosong dari luar. Hal ini dilakukan karena Tadao Ando ingin pengunjung merasakan elemen spesifikasi, detail, fungsi, dan representatif dari sebuah bangunan ketika pengunjung masuk ke dalam ruang dalam bangunannya.

Abstrak disini merupakan suatu bentuk estetika yang didasarkan pada kejelasan logika dan transparansi konsep. Sedangkan representatif adalah sesuatu yang berkaitan dengan sejarah,

budaya, iklim, topografi, kemasyarakatan dan kondisi kehidupan.

3.1.4 Arsitektur dan Alam

Tadao Ando adalah seorang arsitek yang sangat “embrace” kepada alam sekitar bangunan-bangunannya. Menurutnya, alam berperan penting untuk menghidupkan suasana hati dan meningkatkan sensitivitas indra manusia. Maka dari itu, di setiap rancangannya, Tadao Ando ingin agar desainnya memiliki koneksi dengan alam sekitarnya di segala sisi.

3.1.5 Material dan Cahaya

Cahaya yang masuk kedalam ruang menciptakan perubahan suasana akibat pengaruh yang diberikan cahaya terhadap material tersebut (Ando, 1995). Tadao Ando terkenal senang bermain dengan cahaya matahari. Di tiap karya arsitekturnya, Tadao Ando selalu tertarik untuk mencoba teknik pemasukan cahaya matahari yang berbeda di tiap karyanya. Keinginan besar untuk memasukkan cahaya matahari alami tanpa adanya pantulan atau sekat adalah lanjutan dari aspek hubungan arsitektur dengan alam, dimana Tadao Ando merasa, ruang yang mendapat cahaya alami akan terasa lebih hidup dan natural.

Dalam aspek material, Tadao Ando senang bermain dengan material dasar seperti concrete/beton dan wood/kayu. Hal ini dilakukan untuk menjaga kesederhanaan visual dari arsitekturnya. Material dasar seperti beton dan kayu ini dimainkan dengan cara pengaturan dimensi, pemilihan tone, dan perpaduan tekstur, maupun kombinasi dengan material lain.

3.1.6 Geometri

Menurut Tadao Ando, Parthenon merupakan rangka dasar dari peradaban arsitektur. Suatu bentukan geometri berperan

sebagai visual yang terpampang nyata sebagai muka dari karya arsitektur. Menurutnya, dengan membangun visual akan bentukan geometri dasar dari alam, sensitivitas manusia terhadap alam juga meningkat.

3.1.7 Simetri dan Asimetri

“Semua denah bangunan awalku adalah simetris, seiring dengan berjalannya waktu, kesimetrisan dari denah - denah tersebut berangsur - angsur melemah”. (Ando, 1995). Menurut Ando, penataan bentukan, juga alur dan lainnya akan lebih menarik ketika sifatnya asimetri. Hal yang dari luar terlihat polos dan kosong, sebenarnya sangat kompleks di dalam.

3.1.8 Minimalis

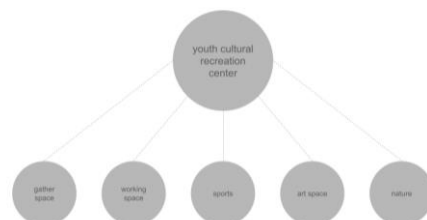
Tadao Ando sangat mengurangi penggunaan bentukan dan tatanan massa yang ekstrim dan non-fungsional. Tadao Ando berusaha menyederhanakan visual dalam karya arsitekturnya, dengan mempertahankan elemen-elemen yang memiliki esensi. Tadao Ando lebih berfokus pada pengalaman masuk dari ruang ke ruang, dari luar ke dalam, yang dirasakan oleh pengunjung.

3.1.9 Gambar dan Teknologi

Seorang perancang berkomunikasi dengan perancang lain atau orang biasa lewat gambar atau karyanya. Dalam arsitektur, suatu gambar rancangan konvensional dapat menjelaskan sesuatu ketika nanti digabungkan dengan penjelasan 3d nya. Dengan kemajuan teknologi, tentunya seorang perancang akan merasa terbantuan, namun ada baiknya ketika sebagai seorang perancang, kita tidak bergantung dengan teknologi yang ada, hanya berusaha untuk memahami saja.

3.2 Konsep Desain

Fasilitas janapada ini membawa konsep “Youth Cultural Recreation Center”, yang merupakan kawasan yang berisi beberapa aktivitas rekreasi yang dikhususkan untuk remaja dan masyarakat umum, yang diharapkan selain menghilangkan stress, akan menciptakan interaksi sosial antar pengunjung di dalamnya.

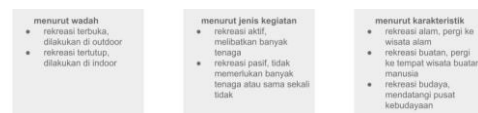


Gambar 3.2 Diagram Pembagian Area

Seperti terlihat di Gambar 3.2, kawasan fasilitas janapada diisi oleh 5 aspek utama yang membentuk kesatuan kawasan rekreasi remaja, yaitu gather space (tempat berkumpul), working space (tempat bekerja santai), area olahraga, area kesenian dan kreativitas, dan outdoor alam.

3.3 Pembagian Aktivitas

Aktivitas yang hadir di fasilitas ini didasari dari jenis-jenis rekreasi dan tipe-tipe rekreasi, sebagai berikut :



Gambar 3.3 Diagram Tipe, Jenis, dan Karakteristik Rekreasi

Hal ini yang mendasari pemilihan kegiatan dan pembagian area di fasilitas janapada. Begitu juga hal ini menjadikan dasar kebutuhan ruang untuk mencapai kebutuhan ruang yang optimal di tiap aktivitasnya, serta membantu menentukan ruang-ruang penunjang yang diperlukan.



Gambar 3.4 Diagram Hubungan Ruang

3.4 Hubungan Teori Perancangan Dengan Geometri Desain

Secara garis besar, “Self Enclosed Modernity” menurut Tadao Ando berisi aspek dasar yang dimiliki sebuah karya arsitektur untuk menciptakan kondisi dan suasana ruang dan hubungan luar dan dalam yang baik yang dibungkus menjadi satu kesatuan. Aspek Geometri dan Minimalis dalam Teori Tadao Ando menjadi titik awal penentuan elemen geometri an desain yang digunakan untuk membentuk kawasan dan memisahkan ruang-ruang sesuai dengan peruntukan aktivitasnya.

Seperti yang dijelaskan pada gambar di atas, pemilihan geometri persegi didasari oleh kesederhanaan desain geometri dimana persegi merupakan bentuk geometri dengan efisiensi ruang yang baik dan efektivitas. Bentuk geometri persegi kemudian dimodifikasi mengikuti axis / garis dominan dari site existing. Pembagian 3 massa bangunan dimaksudkan untuk memisahkan aktivitas-aktivitas, sesuai dengan peruntukannya. Hubungan antar massa dihubungkan oleh ruang luar yang juga menjadi pusat gather space.

3.5 Jenis Aktivitas di Area Janapada

- Area Olahraga dan Permainan Fisik
 - Lapangan Badminton
 - Arena Permainan Indoor
 - Selasar
 - Locker room
- Area Seni dan Budaya
 - Ruang multifungsi dengan bentang lebar
 - Ruang kelas
 - Ruang co work space
 - Locker room
- Area Plaza Ruang Luar dan Taman Hijau
 - Plaza area berkumpul semi outdoor
 - Tempat bersantai
 - Area taman hijau
- Area Food and Beverage
 - Restoran

- Kantin
- Cafe
- Dapur dan area produksi

Area penunjang dibagi menjadi 3 kawasan sesuai dengan bentuk kegiatannya, yaitu:

- Area parkir
 - Parkir kendaraan pribadi mobil dan motor
 - Pos Security
 - Parkir kendaraan umum besar, seperti bis
- Area khusus staff dan pegawai
 - Kantor pengelola
 - Kantor staff
 - Kantin pegawai
- Area utilitas dan loading
 - Ruang AHU
 - Ruang CCTV Pusat
 - Ruang Genset / PLN
 - Area Outdoor AC
 - Storage pusat
 - Loading dock dan jalur khusus loading

4. Penutup

Proyek Perancangan fasilitas janapada merupakan perencanaan kawasan rekreasi yang dikhususkan bagi remaja perkotaan terkait dengan fenomena modernisasi yang memiliki beberapa dampak negatif seperti individualism dan peningkatan stres. Karena latar belakang ini, dibutuhkan sebuah wadah yang menjadi tempat untuk menghilangkan stres. Dengan pendekatan perancangan “Self Enclosed Modernity” membantu menganalisa kebutuhan pengguna secara garis besar, maupun kebutuhan ruang per aktivitas, karena aktivitas yang dibawakan bermacam-macam. Aktivitas yang diwadahi pun sifatnya umum, berupa olahraga dan seni, sehingga tidak hanya remaja namun diharapkan fasilitas ini bisa digunakan oleh masyarakat Kota Surabaya yang membutuhkan tempat rekreasi baru. Diharapkan juga fungsi dari janapada sendiri dapat terpenuhi, yaitu pemebentukan suatu komunitas sosial dari terjadinya interaksi sosial yang didasari oleh kesamaan hobi atau aktivitas.

DAFTAR PUSTAKA

- 4 Bangunan Tadao Ando. Issuu. (n.d.). Retrieved April 3, 2022, from https://issuu.com/yordychristian/docs/i3_tadao_ando-tugas_final
- Saputro, B. W. (n.d.). Penerapan Arsitektur Bioklimatik - jurnal.ft.uns.ac.id. Penerapan Desain Arsitektur Perilaku Pada Perancangan Redesain Pasar Pangungrejo Surakarta. Retrieved April 3, 2022, from <https://jurnal.ft.uns.ac.id/index.php/senthong/article/viewFile/1395/678>
- Setyowati, W. (n.d.). Teori, metoda, Dan Aplikasi Karya Arsitektur tadao ando. Jurnal Teknik Sipil dan Perencanaan. Retrieved April 3, 2022, from <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jtsp/article/view/6969>
- Shuraha, S. F., Firzal, Y., & Novan, A. (n.d.). Penerapan Prinsip Desain Tadao Ando Pada photography training centre di pekanbaru. Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Teknik dan Sains. Retrieved April 3, 2022, from <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFTEKNIK/article/view/26312>
- Atmoko, E. Y. T. (2021, April 20). Ukuran Lapangan Dan Perlengkapan Permainan Bola Basket Halaman all. KOMPAS.com. Retrieved June 13, 2022, from <https://www.kompas.com/sports/read/2021/04/20/14000098/ukuran-lapangan-dan-perengkapan-permainan-bola-basket?page=all>
- Gaya Hidup remaja modern Yang Cenderung individualisme. KOMPASIANA. (2016, November 3). Retrieved June 9, 2022, from <https://www.kompasiana.com/iranata/581ba1eb8423bda67bb0f818/gaya-hidup-remaja-modern-yang-cenderung-individualisme>
- Hanim, A. (2022, June 13). 5 manfaat hidup individualis, Simak Sisi Positifnya. IDN Times. Retrieved June 10, 2022, from <https://www.idntimes.com/life/inspirasi/afifah-hanim/manfaat-hidup-individualis-c1c2/4>