

Fasilitas Pusat Budaya K-Pop di Surabaya

Sylvester Vincenzo Kandou dan Samuel Hartono
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 sylvestervincenzo@gmail.com, samhart@petra.ac.id



Gambar 1.1 Perspektif Entrance Fasilitas Pusat Budaya K-Pop di Surabaya

ABSTRAK

Berdasarkan data dari twitter tahun 2021 Indonesia merupakan negara dengan fans K-Pop terbanyak di dunia. Fans K-Pop ini biasanya disebut Hallyu (Korean Wave). Para fans ini banyak mengikuti budaya K-Pop mulai dari *dance cover*, *song cover*, *music cover*. Namun, Indonesia masih kekurangan fasilitas bagi fans K-Pop tersebut. Oleh karena itu, ada suatu kebutuhan untuk membangun fasilitas yang mampu mengakomodasi mereka. Pendekatan perilaku dipilih sebagai metode pendekatan. Teori perilaku yang digunakan adalah teori Konformitas. Teori ini menjelaskan bagaimana perilaku seseorang dapat dipengaruhi oleh orang lain. Dengan penggunaan teori ini diperoleh beberapa solusi desain yang dijadikan acuan dalam mendesain sebuah bangunan. Solusi desainnya adalah pembuatan banyak *communal area* yang dapat digunakan untuk beraktivitas seperti *dance cover* dan *song cover*. Ruang penting diarahkan ke *entrance* agar orang tertarik untuk mendekat dan

menonton. Ruang-ruangan yang dihadapkan ke arah publik ini adalah *studio-studio dance* karena aktivitas budaya K-Pop paling banyak terlihat di *studio dance*.

Kata Kunci : Budaya K-Pop, Indonesia, , K-Pop, Konformitas

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Korean Wave (Hallyu 한류) merupakan istilah yang menggambarkan luasnya penyebaran budaya K-Pop di berbagai negara di seluruh dunia. Penyebaran K-Pop mulai dikenal oleh masyarakat Indonesia saat *boygroup* Super Junior berkunjung ke Indonesia pada tanggal 27 - 29 April di Mata Elang International Stadium (MEIS) Ancol, Jakarta untuk mengadakan konser. Super Junior merupakan *boygroup* dibawah naungan agensi SM Entertainment menjadi *boygroup* K-Pop pertama

yang melakukan konser di Indonesia. Setelah konser ini SM Entertainment kembali mendatangkan artis-artis mereka ke Indonesia dengan tema “SMTOWN World Tour III” yang diadakan di Gelora Bung Karno. “SMTOWN World Tour III” merupakan konser K-Pop terbesar di Indonesia pada massanya (B1, 2012).

Di Indonesia khususnya kota Surabaya, K-POP memiliki banyak penggemar. Berdasarkan data dari twitter tahun 2021, Indonesia merupakan negara dengan jumlah fans K-Pop terbesar di dunia (Nabilah Nur Afilah, 2022) . Penggemar K-Pop di Surabaya mendirikan komunitas sendiri seperti Korean Lovers Surabaya (KLOSS). Para penggemar K-Pop mengapresiasi idola mereka dengan banyak cara mulai dari membeli *merchandise* dari *boygroup* / *girlgroup*, mengcover lagu dan atau tarian para idola mereka, lalu ada beberapa pihak juga mengadakan lomba cover dance K-Pop. Di dunia K-Pop sendiri sudah ada beberapa orang yang sudah debut di dunia K_Pop yang merupakan warga negara Indonesia dan salah satunya yang cukup terkenal adalah Dita Secret Number.

Dengan latar belakang ini, penulis merasa bahwa fasilitas untuk mengakomodasi kegiatan tersebut diperlukan. Fasilitas yang direncanakan merupakan fasilitas yang dapat mengakomodasi kegiatan dalam bentuk pelatihan agar mereka yang ingin mendalami kegiatan yang berkaitan dengan K-Pop dapat memfasilitasi mereka untuk ikut debut menjadi artis di dunia K-POP. Dengan adanya fasilitas ini penulis mengharapkan agar para peserta yang tertarik mengikuti kegiatan di fasilitas ini dapat mengikuti jejak Dita Karang yang saat ini sudah mencapai debutnya bersama Secret Number.

1.2. Fungsi Bangunan

Bangunan ini merupakan sarana bagi para pecinta K-Pop untuk mencurahkan hobinya. Bangunan ini mengakomodasi kegiatan - kegiatan K-Pop yaitu latihan tari, latihan musik, latihan vokal dan latihan bahasa. Di bangunan ini juga terdapat kafe dan ruang konser yang menjadi fungsi pendukung dari kegiatan diatas. Di bangunan ini juga disediakan area-area untuk mereka yang ingin mengkover lagu ataupun tarian dari artis favorit K-Pop mereka.

1.3. Tujuan Perancangan

Perancangan ini bertujuan agar bagi mereka yang memiliki hobi untuk mengikuti budaya K-Pop agar dapat mencurahkan kegiatan-kegiatannya di bangunan ini. Bangunan ini juga diharapkan dapat menyebarkan budaya K-Pop

kepada masyarakat luas . Bangunan ini juga diharapkan dapat dijadikan sarana bagi yang ingin mencoba untuk debut di Korea Selatan dan bersaing dengan para peserta lainnya.

1.4. Manfaat Perancangan

a. Bagi Masyarakat

Bagi masyarakat bangunan ini dapat dijadikan sarana bagi mereka untuk melakukan aktivitas budaya K-Pop. Fasilitas ini juga dapat dijadikan sarana bagi mereka yang bukan hanya sekedar hobi namun ingin mencoba untuk berlatih secara serius agar nantinya mereka dapat dipersiapkan untuk mencoba menjadi peserta pelatihan di Korea Selatan secara langsung dan bersaing dengan peserta pelatihan lainnya.

b. Bagi Pemerintah

Bagi pemerintah fasilitas ini dapat dijadikan sebagai sarana untuk mengembangkan SDM di Indonesia khususnya kota Surabaya. Fasilitas ini juga dapat mempersiapkan bagi mereka yang ingin menjadikan kegiatan K-Pop sebagai pekerjaan utama mereka.

1.5. Masalah Desain

1.5.1. Masalah Umum

- Bagaimana menciptakan fasilitas pelatihan yang menarik dan nyaman bagi masyarakat

1.5.2. Masalah Khusus

- Bagaimana menciptakan fasilitas pelatihan yang berbeda dari fasilitas pelatihan lainnya di surabaya
- Bagaimana mengolah ruang luar yang nantinya dapat digunakan sebagai area komunal
- Bagaimana menciptakan ruang luar yang mengakomodasi penari di ruang luar site

2. PERANCANGAN TAPAK

2.1. Data Tapak



Gambar 2.1. Peta lokasi Site

Lokasi : Jl. Radial Road, Surabaya, Jawa Timur 60217

Kawasan : Perdagangan dan Jasa

Kecamatan : Sambikerep

Luas Lahan : \pm 12.00 m²

KDB : 50%

KLB : 2.5 poin

KDH : 10%

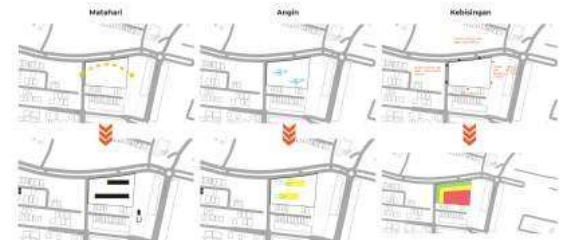
Kelebihan Tapak

- Terletak dekat dengan sentra kuliner yaitu GWalk
- Area sekitar tapak masih sejuk karena jauh dari jalan arteri
- Dekat dengan area pemukiman
- Akses 2 jalan sehingga mengurangi potensi kemacetan

Kekurangan Tapak

- Akses jauh dari jalan arteri (10-15 menit menuju jalan arteri)
- Akses melalui jalan lokal (jalan perumahan)

2.2. Analisa Tapak



Gambar 2.2. Analisa Tapak

2.2.1. Analisa Matahari

Matahari paling panas datang dari arah barat sehingga bukaan pada bangunan diarahkan kearah timur, utara dan selatan

2.2.2. Analisa Angin

Angin di area site datang dari arah timur menuju barat sehingga ruang luar ditata agar mendapatkan angin secara alami agar area luar sejuk

2.2.3. Analisa Kebisingan

Pembagian zoning dibagi berdasarkan ruang luar yang memerlukan kenyamanan akustik. Ruangan yang memerlukan kenyamanan akustik diletakkan semakin kearah dalam site.

3. PERANCANGAN MASSA

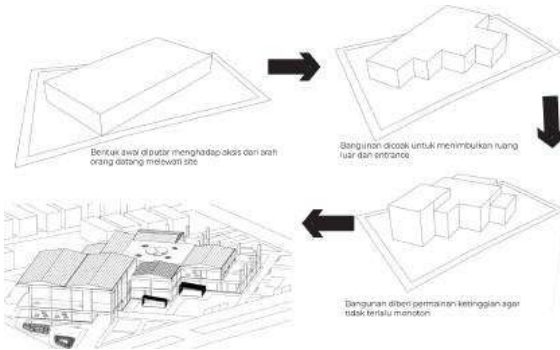
3.1. Konsep Perancangan

Konsep perancangan fasilitas ini adalah “ To make K-Pop culture more livelier”. Konsep ini menjelaskan bahwa fasilitas ini nantinya diharapkan dapat membuat budaya K-Pop semakin hidup di dalam site. Konsep ini juga nantinya yang akan membedakan studio pada fasilitas ini dengan studio-studio lainnya di Surabaya. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan perilaku dimana disini teori yang digunakan adalah teori konformitas. Teori ini menjelaskan bahwa perilaku dari seseorang dapat dipengaruhi oleh perilaku dari orang lain baik dari individu maupun kelompok.





Gambar 3.1. Perspektif konsep



Gambar 3.2. Transformasi Bentuk

Beberapa studio tari dihadapkan kearah jalan utama agar dapat memancing pengguna jalan untuk melihat kearah dalam site. Lalu didekat studio dance diletakkan beberapa ruang luar yang dapat dijadikan pemancing bagi orang luar untuk mencoba mengikuti mereka yang ada di dalam studio. Suasana interior bangunan juga diciptakan bernuansa korea.



Gambar 3.3. Siteplan

Fasilitas ini menyediakan banyak ruang luar agar dapat dijadikan bagi mereka yang ingin melakukan cover tari. Area luar tersebut sebagian diarahkan kearah luar site sebagai pemicu bagi masyarakat untuk melihat dan dapat menarik mereka untuk mencoba, sebagian diarahkan kearah dalam site

agar bagi mereka yang ingin mencoba namun belum berani untuk tampil di depan umum.

3.2. Program Ruang dan Besaran Ruang

3.2.1. Program Ruang

Program ruang dibagi berdasarkan pertimbangan zoning bangunan.

Zona Publik

Lobby, Lobby Concert Hall, dan kantin

Zona Privat

Ruang manajemen, ruang arsip, ruang Lounge guru, ruang kelas tari, ruang kelas vokal dan ruang kelas bahasa

3.2.2. Besaran Ruang

| Nama ruangan | Luas Ruang | Luas Total |
|-----------------------|------------|------------|
| Lantai 1 | | |
| Lobby + entrance | 1167,11 | 3891,55 |
| Dance Studio | 845,89 | |
| Lounge (murid) lt.1 | 607,09 | |
| Area Makan | 539,91 | |
| Toilet lt.1 | 194,87 | |
| Area Dapur | 246,93 | |
| Chiller | 240 | |
| AHU | 32 | |
| PLN | 17,75 | |

| Lantai 2 | | Luas Total |
|----------------------|---------|-----------------|
| Hall + backstage | 817,6 | 3792,05 |
| R. VVIP | 54,54 | |
| Lobby Hall | 427,2 | |
| Jalur Kebakaran Hall | 293,49 | |
| R. Management | 90,85 | |
| R. Arsip | 30,62 | |
| R. Lounge Guru | 612,91 | |
| Area Lounge murid | 696,52 | |
| R. Kelas | 403,85 | |
| R. Rekording | 146,88 | |
| Toilet lt.2 | 166,69 | |
| AHU | 32 | |
| AHU Hall | 18,9 | |
| Outdoor Area | 662,8 | |
| Lantai Basement | | Lantai Basement |
| Luas Parkir | 5249,47 | 5399,86 |
| R. Genset | 36,3 | |
| R. Keamanan | 30,4 | |
| R. CCTV | 12,5 | |
| R. Trafo | 22,2 | |
| R. MDP | 12,8 | |
| R. Mesin Lift | 36,19 | |

| | PROPOSAL (M ²) | PERATURAN (M ²) | HASIL DESAIN (M ²) |
|---------------------|----------------------------|-----------------------------|--------------------------------|
| KDB | | 6015,375 | 3891,55 |
| KLB (TANPA PARKIR) | 5602,77 | | 7833,99 |
| KLB (DENGAN PARKIR) | 7052,77 | 30076,875 | 13083,46 |
| KDH | | 1203,075 | 3310,89 |

Tabel 3.1. Tabel Tabulasi Ruang

3.3. Pendekatan Desain

Desain menggunakan pendekatan perilaku dimana teori perilaku yang digunakan adalah teori konformitas. Teori ini menjelaskan bagaimana perilaku seseorang dapat dipengaruhi oleh orang lain baik individu maupun kelompok orang. Penerapan dari teori pendekatan ini tercermin dalam penataan ruang pada fasilitas ini.

3.3.1. Ruang Kelas Tari

Ruang kelas tari diletakkan menghadap kearah ruang luar dan jalan utama agar dapat memancing orang untuk melihat ke area ini.



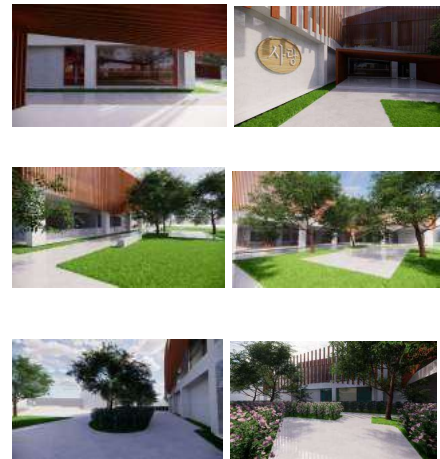
Gambar 3.5. Layout Plan

3.3.2. Ruang Luar

Ruang luar diletakkan sebagian dekat dengan studio tari dan menghadap kearah luar dan sebagian diletakkan di area dalam untuk kepentingan privasi.



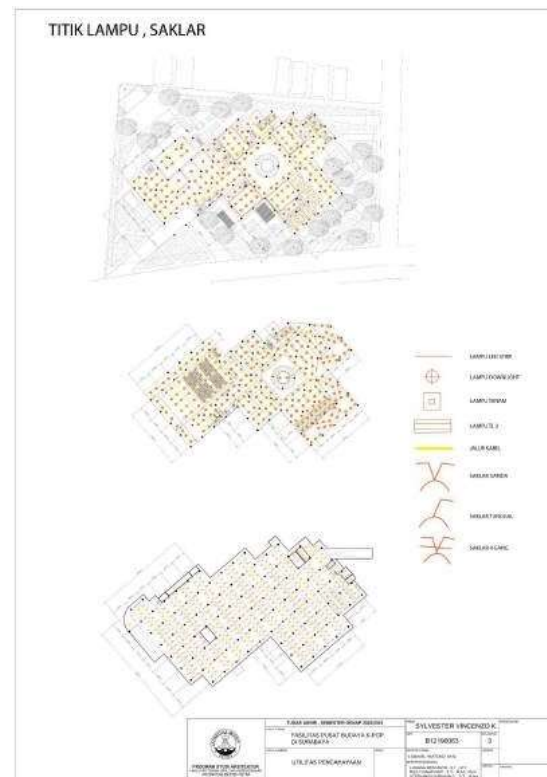
Gambar 3.6. Layout Plan



Gambar 3.7. Perspektif Area Luar

3.4. Sistem Dalam Bangunan

3.4.1. Sistem Pencahayaan



Gambar 3.8. Denah titik lampu dan saklar

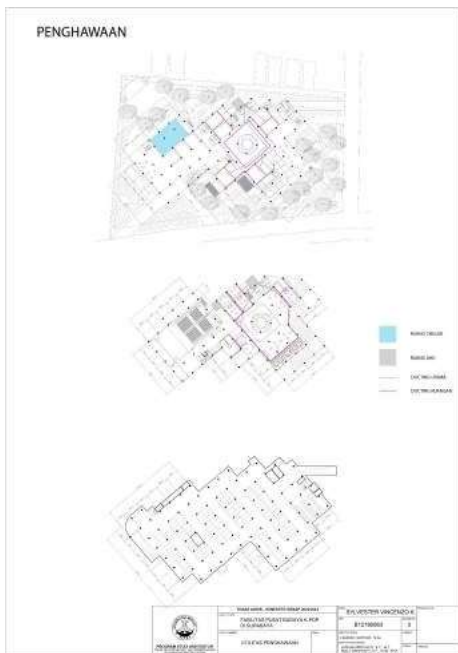
Sistem pencahayaan menggunakan lampu strip, lampu downlight, lampu tanam, lampu tl2 dan jalur kabel. Untuk lampu tl2 digunakan mayoritas pada lantai basement.



Gambar 3.9. Denah stop kontak

Gambar diatas adalah denah stop kontak. Stop kontak banyak diletakkan di ruang yang membutuhkan stop kontak namun juga banyak diletakkan di area-area komunal.

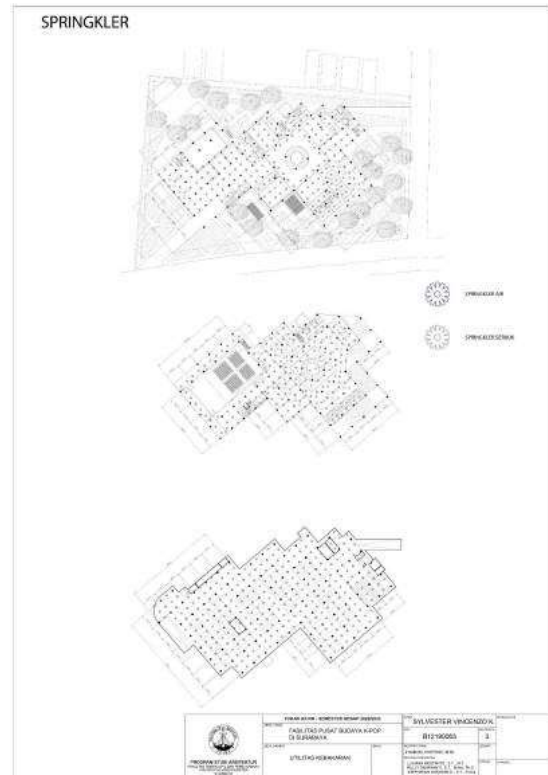
3.4.2. Sistem Penghawaan



Gambar 3.10. Denah penghawaan

Sistem penghawaan pada fasilitas ini menggunakan jenis ac VAV dengan sistem all air *single duct*. Ruang yang diberi penghawaan buatan adalah ruang kelas pelatihan dan lounge, sedangkan untuk ruangan lainnya menggunakan penghawaan alami.

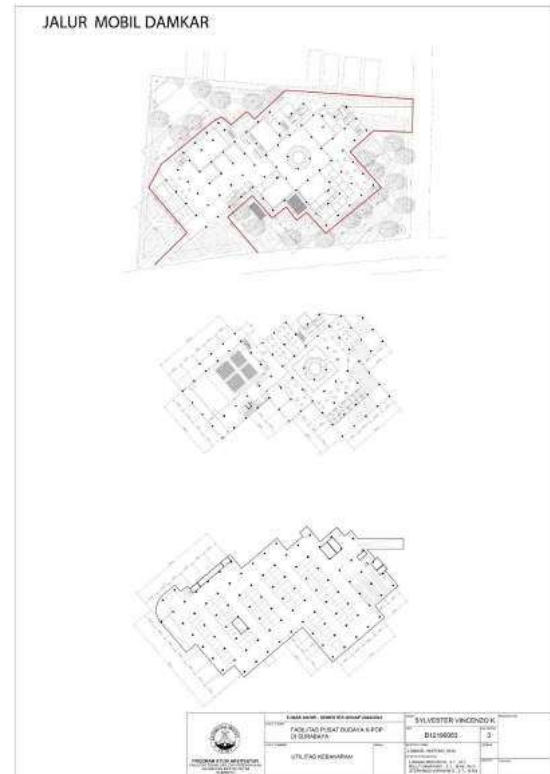
3.4.3. Sistem Kebakaran



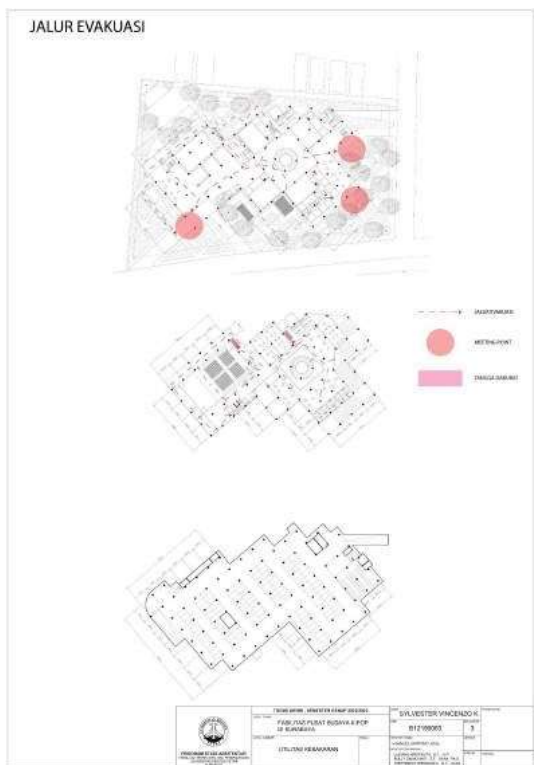
Gambar 3.11. Denah Springkler



Gambar 3.12. Denah Hidran



Gambar 3.14. Denah Jalur Mobil Damkar



Gambar 3.13. Denah Jalur Evakuasi

4. PENUTUP

Sebagai kesimpulan, Fasilitas Budaya K-Pop di Surabaya merupakan fasilitas yang dirancang agar dapat menampung hobi masyarakat dalam dunia K-Pop. Fasilitas ini didesain dengan nuansa K-Pop sehingga masyarakat tentu akan merasakan perbedaan berada di fasilitas ini dengan fasilitas-fasilitas pelatihan lainnya. Fasilitas ini menggunakan pendekatan perilaku dimana teori yang digunakan dipilih sesuai dengan apa yang menurut penulis paling mendekati dengan perilaku masyarakat yang mengikuti budaya K-Pop. Fasilitas ini tentunya juga dapat dijadikan sarana bagi mereka untuk mengikuti pelatihan untuk anggota grup K-Pop.

Saat ini fasilitas yang dirancang masih dalam skala yang kecil dan cakupannya masih skala regional. Harapannya fasilitas ini dapat menjadi sarana bagi mereka untuk berlatih dan nantinya bisa debut di dunia K-Pop. Dengan fasilitas ini juga diharapkan masyarakat juga dapat lebih mengenal dunia K-Pop.

5. DAFTAR REFERENSI

- Alifah, N.N. (2022). *Indonesia jadi negara dengan fans K-pop terbanyak di Dunia*. GoodStats. Diakses pada December 6, 2022, Dari <https://goodstats.id/article/indonesia-masuk-peringkat-pertama-dengan-fans-k-pop-terbanyak-di-dunia-6w71d#:~:text=Dirangku%20dalam%20laporan%20Twitter%20yang,terbesar%20di%20dunia%20pada%202021.&text=Sementara%20itu%2C%20posisi%20kedua%20dengan,menurut%20Twitter%20berasal%20dari%20Jepang>
- Anonim (2022). *Indonesia jadi negara dengan K-poper terbesar di twitter*. hiburan. Diakses Pada 5 Juli 2023 Dari

<https://www.cnnindonesia.com/hiburan/2022/07/05/220126202028-227-751687/indonesia-jadi-negara-dengan-k-poper-terbesar-di-twitter>

- B1 (2012). *Konser SMTOWN Live World Tour III di jakarta diklaim terbesar*. beritasatu.com. Diakses Pada 6 December, 2022, dari <https://www.beritasatu.com/news/73807/konser-smtown-live-world-tour-iii-di-jakarta-diklaim-terbesar>