

Pusat Kebudayaan Korea di Surabaya

Maria Aulia Wijaya dan Eunike Kristi Julistiono, S.T., M.Des.Sc (Hons).
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 mariaauliaw@gmail.com; kristi@petra.ac.id



PENDAHULUAN

ABSTRAK

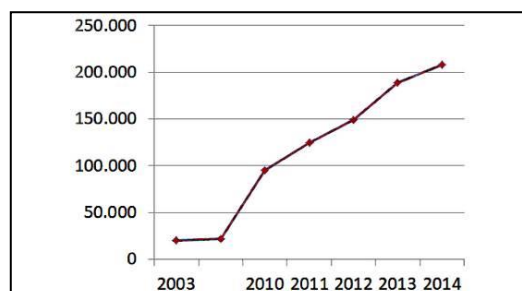
Pusat Kebudayaan Korea ini dilatarbelakangi oleh perkembangan kebudayaan Korea di Surabaya yang tidak disertai dengan adanya fasilitas yang memadai untuk belajar dan bertukar budaya dengan kebudayaan Korea. Di era perkembangan teknologi ini, informasi mengenai budaya Korea hanya tersedia melalui televisi dan *internet*. Di samping itu, penduduk Korea di Surabaya juga tidak memiliki wadah untuk berkumpul. Dengan demikian, masalah desain yang utama adalah bagaimana menyediakan fasilitas untuk belajar budaya Korea yang menyenangkan dan nyaman bagi pengunjung. Sedangkan untuk masalah desain khusus adalah bagaimana desain dapat mencerminkan budaya Korea dengan nilai konfusius yang melandasi kebudayaannya.

Dalam mendesain pusat kebudayaan ini, pendekatan desain yang digunakan adalah pendekatan simbolik dengan mengaplikasikan elemen Yin dan Yang pada bendera nasional Korea Selatan sebagai inspirasi desain. Ekspresi dualisme dan *interlocking* dari Yin dan Yang diterapkan pada bentuk bangunan, penataan massa, *zoning*, dan ruang luar. Pendalaman karakter ruang dipilih untuk mengekspresikan perbedaan desain yang kontras dari massa Yin dan massa Yang.

Kata Kunci: Pusat kebudayaan, Korea, pendekatan simbolik, Yin dan Yang, dualisme

Latar Belakang

Kebudayaan Korea kini telah berkembang, mewabahnya dan digemari di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Menurut Pramita dan Harto (2016), salah satu pemicunya adalah beberapa drama Korea yang mulai disiarkan di stasiun televisi Indonesia pada sekitar tahun 2000. Puncaknya terjadi pada tahun 2009 sejak ditayangkannya serial drama *“Boys Before Flower”*. Masyarakat Indonesia mulai mengenal Korea Selatan dan kebudayaannya, dan kemudian mulai menunjukkan ketertarikan akan kebudayaan Korea dengan mencari informasi melalui berbagai media sosial, maupun mengunjungi Korea Selatan. Terbukti dari jumlah wisatawan asal Indonesia yang mengunjungi Korea Selatan yang naik secara signifikan tiap tahunnya (Gambar 1.1).



Gambar 1. 1. Jumlah wisatawan Indonesia dengan tujuan Korea Selatan.
 Sumber: Pramita dan Harto, 2016.

Tidak berhenti pada Indonesia, perkembangan kebudayaan Korea juga menarik minat warga Surabaya sejalan dengan hubungan kerjasama antara Surabaya dengan Busan sebagai *sister city* (Agam, 2008). Minat warga Surabaya akan kebudayaan Korea dapat dilihat di bidang kuliner misalnya, banyak bermunculan restoran dan café yang menyajikan kuliner Korea (Gambar 1.2). Bukti lain yaitu banyak bermunculan komunitas penggemar kebudayaan pop Korea di Surabaya. Hasil nyata dari hubungan kerjasama Surabaya-Busan dapat dilihat dari banyaknya penduduk Korea yang tinggal di Surabaya. Menurut Ipank (2013), asumsinya adalah dari tiga ribu jumlah warga Korea yang ada di negara tersebut, sepuluh persennya tinggal di Surabaya.



Gambar 1.2. Café yang menyajikan kuliner Korea di Surabaya.
Sumber: Google Street View.

Namun, fasilitas untuk mewedahi minat masyarakat terhadap kebudayaan Korea sekaligus wadah bagi penduduk Korea di Surabaya cenderung minim. Di era perkembangan teknologi, minat masyarakat terlampiaskan hanya sebatas pada informasi budaya Korea yang didapat dari televisi dan *internet*. Warga Surabaya tidak memiliki wadah nyata untuk mencari informasi dan belajar tentang kebudayaan Korea. Di samping itu, penduduk Korea di Surabaya juga tidak memiliki wadah untuk berkumpul (Sangjae, 2018).

Melihat kondisi ini, maka perlu disediakan sebuah fasilitas pusat kebudayaan Korea di Surabaya. Dengan adanya fasilitas yang memadai untuk belajar dan bertukar budaya dengan budaya Korea, maka selain untuk memperkaya pemahaman masyarakat akan budaya Korea; namun juga dapat sekaligus mewedahi kegiatan komunitas penduduk Korea di Surabaya.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain proyek ini adalah bagaimana merancang sebuah pusat kebudayaan yang mengakomodasi kegiatan berbudaya dan mencerminkan citra Korea, namun tetap memperhatikan konteks tapak.

Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan proyek ini adalah untuk melengkapi kebutuhan fasilitas pengunjung sehingga dapat mengakomodasi dan meningkatkan kegiatan berbudaya, khususnya edukasi budaya Korea tradisional hingga budaya Korea masa kini (pop culture).

Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1. 3. Lokasi dan peraturan tapak.
Sumber: Google Earth.

Lokasi tapak terletak di area Universitas Negeri Surabaya (UNESA) (Gambar 1.3 dan Gambar 1.4), lebih tepatnya, berada di Jalan Citraraya UNESA Surabaya. Tapak dipilih di area UNESA dengan asumsi adanya hubungan kerjasama antara pemerintah Korea Selatan dengan UNESA. Selain itu, tapak dekat dengan banyak fasilitas umum (mall, café, restoran, dan perkantoran) yang membuat tapak ramai dikunjungi anak muda. Tapak juga dekat dengan perumahan Graha dan perumahan Pakuwon Indah, tempat kebanyakan warga Korea tinggal (Hyunsub, 2018).

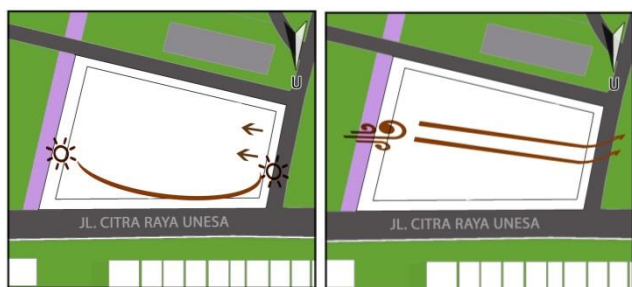


Gambar 1. 4. Master plan UNESA.
Sumber: Kasubag Rumah Tangga UNESA.

Tapak terletak di Jalan Citraraya UNESA dengan luas lahan 9574 m² dan saat ini merupakan lahan kosong. Sesuai dengan peraturan walikota Surabaya provinsi Jawa Timur nomor 52 tahun 2017, lahan diperuntukan untuk fasilitas umum dengan koefisien dasar bangunan (KDB) maksimum 50%, koefisien dasar hijau (KDH) minimum 10%, dan koefisien luas bangunan (KLB) maksimum 5. Garis sepadan bangunan (GSB) pada sisi Utara adalah 6 meter, pada sisi Selatan 5 meter, pada sisi Timur 8 meter, dan pada sisi Barat 5 meter.

DESAIN BANGUNAN

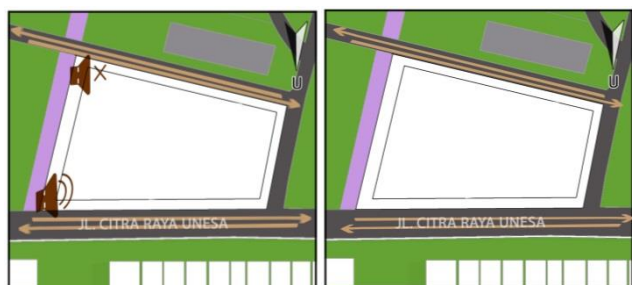
Analisa Tapak



Gambar 2.1. Analisa angin dan matahari.

Angin bertiup dari Timur ke Barat dengan kecepatan rendah (Gambar 2.1). Sehingga, plaza yang memerlukan penghawaan alami diletakkan di sisi Timur, menghadap arah datangnya angin.

Tapak berada di Surabaya dimana sisi Utara lebih lama tersinari matahari (Gambar 2.1). Sehingga, selain sisi Barat, sisi Utara juga dibayangi dengan kisi-kisi.



Gambar 2.2. Analisa kebisingan dan pengguna.

Sumber kebisingan utama ada pada Jl. Citraraya Unesa saat *peak hour* (Gambar 2.2). Sehingga, *zoning* fungsi yang ramai sebaiknya diletakkan di sisi Utara.

Tapak dikelilingi oleh jalan utama Jl. Citraraya Unesa, dan jalan dalam area Unesa (Gambar 2.2). Sehingga, ada potensi untuk memiliki 2 akses masuk. Selain itu, *zoning* edukasi diletakkan dekat dengan akses jalan dalam Unesa sedangkan, *zoning* umum diletakkan dekat dengan akses jalan raya.

Pendekatan dan Konsep Perancangan

Proyek Pusat Kebudayaan Korea di Surabaya mengangkat konsep perancangan tempat belajar kebudayaan korea yang inklusif dan mencerminkan budaya korea, dengan nilai konfusius yang melandasi kebudayaannya. Konsep tersebut merupakan respon terhadap masalah-masalah perancangan:

- Masalah kefungsiian
 - Masalah utama sebuah pusat kebudayaan adalah proses pengenalan budayanya. Budaya tersebut dikenalkan kepada 2 jenis pengguna :
 - Target utama pengguna, yang berkunjung secara sengaja untuk belajar budaya Korea (belajar budaya secara *intended*)

- Bukan target pengguna utama, yang berkunjung bukan untuk mencari budaya Korea, misalnya, bermaksud ke retail, namun dalam retail juga terdapat suntikan budaya Korea (belajar budaya secara *casual*).

- Masalah konteks tapak
 - Unesa adalah kawasan kompleks pendidikan yang memiliki kebutuhan *communal space* untuk ruang belajar (Gambar 2.3). Sehingga, selain menggunakan retail, ruang belajar dapat menjadi bagian dari desain yang digunakan untuk menarik mahasiswa yang bukan target.



Gambar 2.3. Ruang belajar pada teras dan kantin Unesa.

Sumber: <http://ika-jbsiunesa.blogspot.com> dan <http://trackpacking.com>

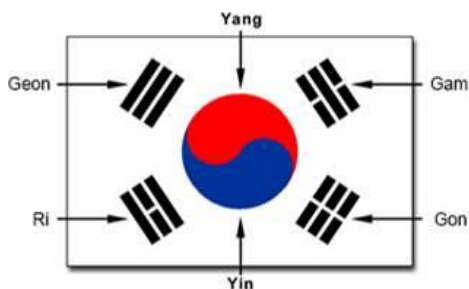
Berdasarkan masalah desain yang ditemukan, pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan simbolik dengan *channel intangible metaphor*, dimana elemen "YinYang" pada bendera nasional Korea akan menjadi konteks yang disimbolkan (Gambar 2.4).



Gambar 2.4. Segitiga semiotika.

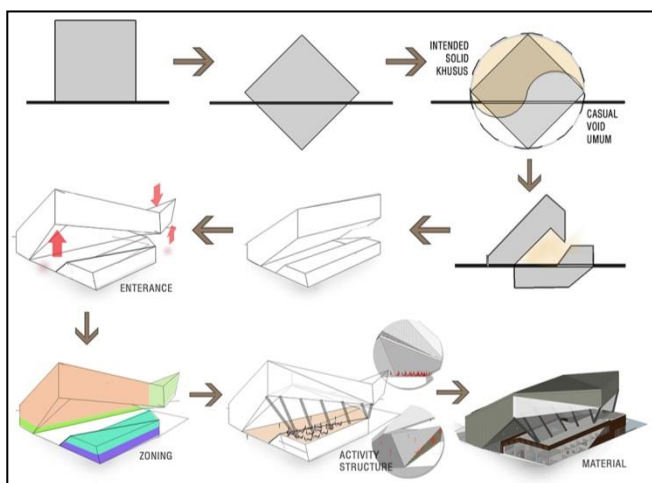
Bentuk bangunan merupakan simbolisasi dari sifat dualisme dan *interlocking* Yin dan Yang. Pada *zoning*, 'Yang' yang berarti ayah, diartikan sebagai fungsi utama yaitu, kelas kursus, auditorium dan perpustakaan (ruang-ruang yang mawadahi kegiatan belajar budaya secara *intended*). Sedangkan, 'Yin' yang berarti ibu, diartikan sebagai fungsi pendukung yaitu, retail dan galeri (mewadahi kegiatan belajar budaya secara *casual*). Pada material bangunan, digunakan sepasang elemen trigram pada bendera Korea. 'Yang' mengambil elemen *geon* yang berarti elemen metal sedangkan, 'Yin' mengambil elemen

gon yang berarti elemen alam (N.A., 2012) (Gambar 2.5).



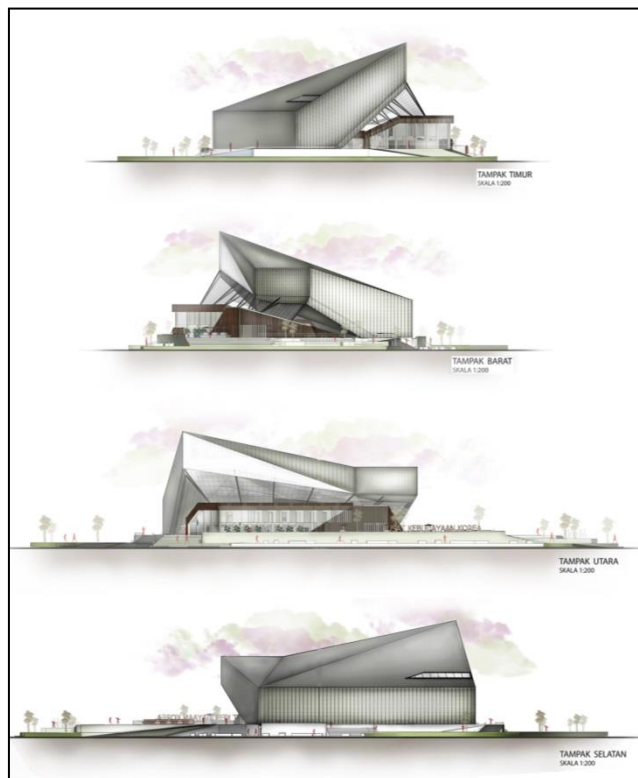
Gambar 2.5. Elemen bendera nasional Korea Selatan.

Transformasi Bentuk dan Perancangan Bangunan



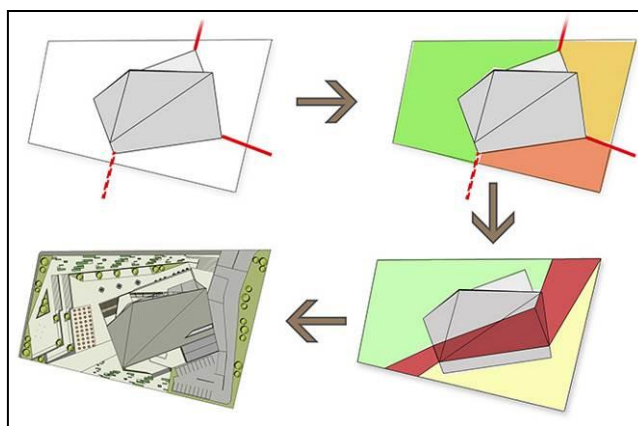
Gambar 2.6. Skema transformasi bentuk.

Transformasi bentuk (Gambar 2.6) terjadi dari bentuk dasar persegi yang dimiringkan agar menyatu dengan bangunan eksisting Unesa yang beratap perisai. Bentuk persegi dipilih karena paling efektif digunakan untuk program ruang dari pusat kebudayaan. Lalu, elemen YinYang dipadupadankan dan digeometriskan hingga terbentuk ruang imajiner diantara kedua bangunan. Kemudian secara tiga dimensi, bentuk mengikuti bentuk persegi panjang dari tapak. Untuk menegaskan *enterance*, sisi bangunan didesain ketinggiannya. Kemudian *zoning* dipadupadankan dengan bentuk dan menghasilkan massa ‘Yin’ di bawah dan massa ‘Yang’ di atas. Sebagai fungsi umum, massa ‘Yin’ berisi retail dan galeri. Sebagai fungsi khusus, massa ‘Yang’ berisi ruang kelas dan studio kursus, auditorium, perpustakaan, dan ruang pengelola. Kedua massa melakukan aktivitasnya sendiri namun, ada interaksi antara kedua massa melalui plaza di antara kedua massa. Bentuk kemudian dipadukan dengan material hasil simbolisasi dari sepasang elemen trigram pada bendera nasional Korea Selatan (Gambar 2.7). ‘Yin’ pada bagian bawah dengan karakter ruang terbuka, menggunakan material kayu (elemen alam) sedangkan, ‘Yang’ pada bagian atas dengan karakter ruang tertutup, menggunakan material *zincalume* (elemen metal).



Gambar 2.7. Tampak bangunan.

Perancangan Tapak



Gambar 2.8. Skema transformasi ruang luar.

Perancangan tapak (Gambar 2.8) dimulai dari sisi bangunan yang seolah membagi tapak menjadi 3 bagian. Ketiga bagian tersebut kemudian digunakan untuk area pedestrian, area kendaraan dan area *enterance* kendaraan menuju *basement*. Sehingga, terdapat dualisme pengguna antara area pedestrian dan area kendaraan. Dari *zoning* tersebut kemudian, area pedestrian dipadukan dengan aktivitas ruang luar warga Korea. Misalnya, *sul jib* (rumah alkohol), tempat penjemuran tempayan hasil fermentasi pada rumah tradisional *Hanok*, amphitheater, dan taman (Gambar 2.9).



Gambar 2.9. Site plan.



Gambar 2.11. Suasana galeri bahasa Korea modern dan tradisional.



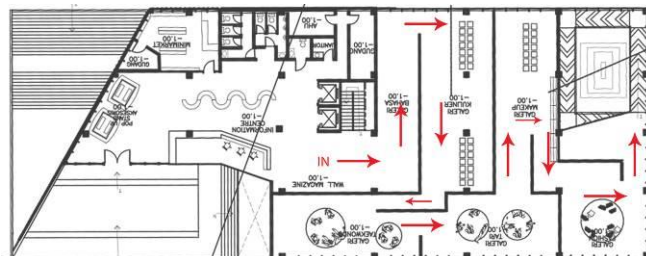
Gambar 2.12. Suasana galeri kuliner Korea modern dan tradisional.

Pendalaman Desain

Berdasarkan pendekatan simbolik yang diambil, pendalaman yang dipilih adalah karakter ruang, untuk mengekspresikan perbedaan desain yang kontras dari massa ‘Yin’ dan massa ‘Yang’.

1. Galeri Kebudayaan Korea pada Massa ‘Yin’

Galeri kebudayaan Korea menyajikan objek pameran secara runut. Dimulai dari galeri bahasa, kuliner, taekwondo, seni tari, seni rias, dan diakhiri dengan galeri seni busana Korea (Gambar 2.10). Objek pameran dibedakan menurut jenis budayanya. Pada galeri bahasa objek pameran berupa lukisan (Gambar 2.11). Galeri seni rias dan kuliner menggunakan lukisan dan display produk (Gambar 2.12). Sedangkan galeri taekwondo, seni tari, dan seni busana, menggunakan lukisan dan mannequin (Gambar 2.13).



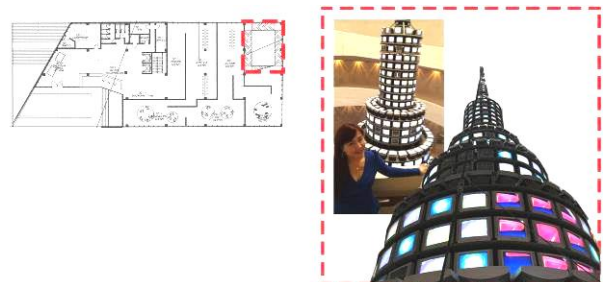
Gambar 2.10. Skema sirkulasi galeri kebudayaan Korea.

Galeri terbagi menjadi dua lantai dan memiliki karakter ruang masing-masing. Galeri kebudayaan Korea modern pada lantai 1, berkonsep modern, tanpa ornamen dan menggunakan pencahayaan alami dan buatan. Material dinding dan plafond yang digunakan adalah kalsiboard dengan finishing cat abu-abu. Sedangkan, galeri kebudayaan Korea tradisional pada lantai basement 1, berkonsep hangat dan menggunakan ornamen pada rumah tradisional Korea, Hanok. Galeri tradisional hanya menggunakan pencahayaan buatan karena sebagian besar objek pameran adalah barang kuno yang tidak boleh terpapar sinar matahari. Material dinding dan plafond yang digunakan adalah kayu.



Gambar 2.13. Suasana galeri seni busana Korea modern dan tradisional.

Namun, terdapat *interlock* interaksi antara galeri modern dengan galeri tradisional melalui void. Dalam void tersebut terdapat elemen penghubung (Gambar 2.14) berupa objek besar berisi LCD dan lukisan tentang perkembangan kebudayaan Korea dari tradisional ke modern.



Gambar 2.14. Elemen penghubung pada *interlock* void.
 Sumber: <https://media-cdn.tripadvisor.com>

2. Ruang Kelas pada Massa ‘Yang’

Ruang kelas digunakan untuk mewadahi proses kegiatan edukasi dan memiliki konsep ruang yang modern dan serius. Konsep tersebut dicapai melalui penggunaan material dan proporsi ruang berskala manusia. Material dinding dan plafond yang digunakan adalah kalsiboard dengan finishing cat abu-abu dan kayu palet sebagai *emphasis* pada sisi depan (Gambar 2.15).



Gambar 2.15. Suasana ruang kelas pada massa Yang.

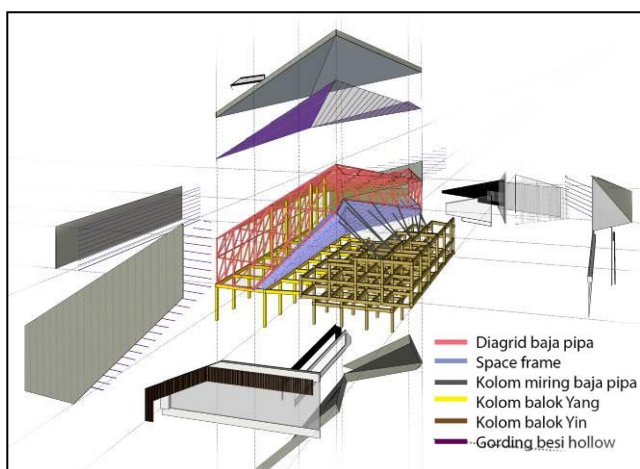
Walaupun ruang kelas berada di massa ‘Yang’ yang memiliki kesan ruang tertutup, fungsi ruang kelas yang membutuhkan pencahayaan alami tidak dapat diabaikan. Maka, digunakan skylight untuk memasukkan cahaya alami pada sisi samping ruang kelas (Gambar 2.16).



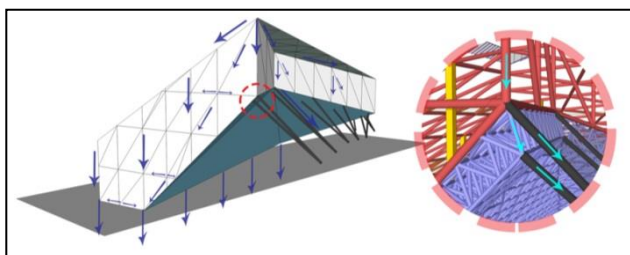
Gambar 2.16. Potongan ruang dan skylight.

Sistem Struktur

Terdapat dua sistem struktur Pusat Kebudayaan Korea di Surabaya. Sistem struktur bangunan ‘Yin’ menggunakan kolom balok beton sedangkan, sistem struktur bangunan ‘Yang’ menggunakan diagrid baja pipa (Gambar 2.17). Beban dari struktur diagrid bangunan ‘Yang’ yang miring kemudian disalurkan ke bangunan ‘Yin’ melalui kolom miring (Gambar 2.18). Untuk mendukung kebutuhan ruang yang membutuhkan bentang lebar dan bebas kolom, digunakan space frame.



Gambar 2.17. Isometri struktur.

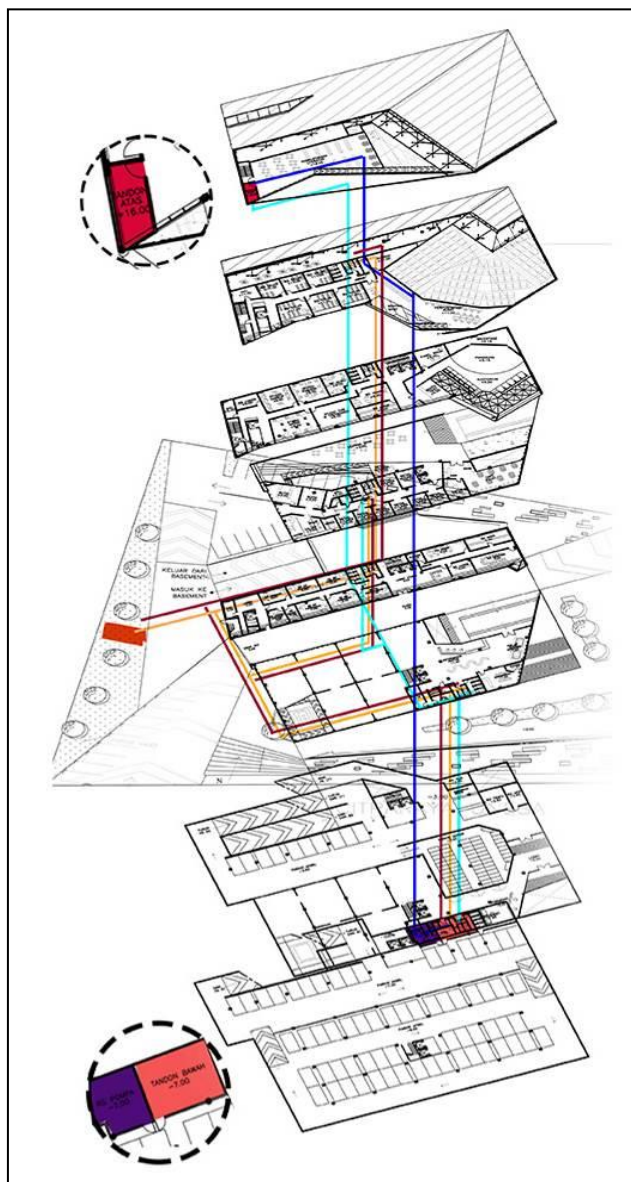


Gambar 2.18. Diagram penyaluran beban bangunan Yang.

Sistem Utilitas

1. Sistem Utilitas Air Bersih, Air Kotor dan Kotoran

Sistem utilitas air bersih menggunakan sistem *downfeed* dengan dua jalur, jalur A melayani bangunan ‘Yang’, sedangkan jalur B melayani bangunan ‘Yin’. Tandon bawah diletakkan di basement 2 dan tandon atas pada lantai 4 bangunan ‘Yang’ (Gambar 2.19).

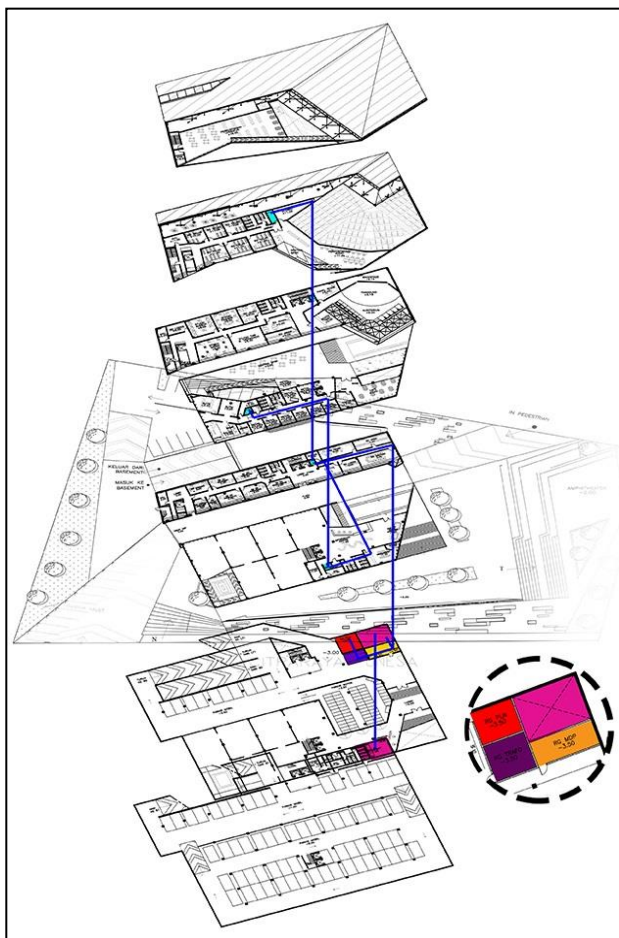


Gambar 2.19. Skema distribusi air bersih, air kotor dan kotoran.

Sedangkan sistem utilitas air kotor dan kotoran menggunakan sistem *grouping* dengan STP.

2. Sistem Listrik

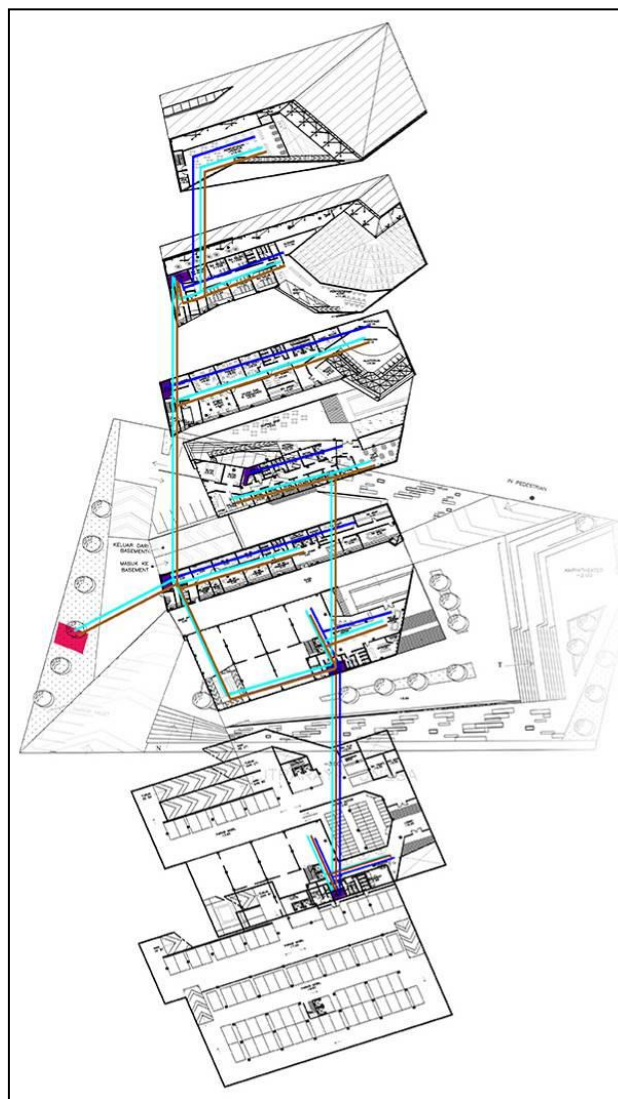
Sumber listrik menggunakan listrik PLN yang kemudian didistribusikan melalui trafo, genset, dan MDP di basement 1. Kemudian didistribusikan melalui SDP pada tiap massa (Gambar 2.20).



Gambar 2.20. Skema distribusi listrik PLN.

3. Sistem Tata Udara

Sistem tata udara menggunakan sistem VRV (*Variable Refrigerant Volume*) pada ruang dalam bangunan. Sistem ini memiliki tingkat kebisingan rendah, hemat listrik, dan hemat tempat. Sistem ini juga dapat mengatur jadwal dan temperatur AC secara komputerisasi. Sedangkan sistem penghawaan pada plaza hasil interlock bangunan menggunakan penghawaan alami (Gambar 2.21).



ALUR MASA YANG



ALUR MASA YIN



Gambar 2.21. Skema distribusi penghawaan buatan.

KESIMPULAN

Pusat Kebudayaan Korea di Surabaya ini diharapkan dapat menjadi wadah informasi perkembangan budaya Korea sekaligus tempat belajar dan mendalami budaya Korea di Surabaya. Perancangan ini berusaha untuk mendesain bangunan dengan sangat memperhatikan kebutuhan para penggemar kebudayaan Korea dan warga Korea yang tinggal di Surabaya sebagai pengguna bangunan. Dengan menerapkan konsep Yin dan Yang pada bendera nasional Korea Selatan, desain ini ingin menunjukkan cerminan nilai Konfusius pada setiap aspek bangunan. Dengan mengkontraskan karakter bangunan 'Yin' dan bangunan 'Yang', maka didapatkan keunikan dari desain ini.

Selain itu, penyediaan Pusat Kebudayaan Korea ini merupakan usaha untuk menyadarkan masyarakat akan pentingnya kegiatan bertukar budaya. Di era perkembangan teknologi ini, masyarakat tidak lagi menyadari pentingnya bersosialisasi. Masyarakat banyak terjebak dalam *gadget* mereka dan melupakan dunia luar. Akibatnya, wawasan masyarakat cenderung sempit dan tidak berkembang, karena informasi yang didapat hanya sebatas pada *gadget*. Dengan bertukar budaya, selain dapat memperkaya pemahaman masyarakat, namun juga dapat melatih masyarakat untuk memiliki toleransi terhadap budaya lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Agam, Yousri Nur Raja. (2008). *Berkunjung ke Kota Busan – Sister City Surabaya di Korea Selatan*. Retrieved 13 Desember 2017 from <https://rajaagam.wordpress.com/2009/01/13/surabaya-sister-city/>
- Hyunsub, Kim. Telephone interview. 13 Januari 2018.
- Ipank. (2013). *Taman Korea, Simbol Persahabatan Dua Negara*. Retrieved 13 Desember 2017 from <http://surabaya.panduanwisata.id/wisata-alam/taman-korea-simbol-persahabatan-dua-negara/>
- Korea: Dulu dan Sekarang*. (2012). Seoul: Layanan Informasi dan Kebudayaan Korea Kementerian Budaya, Olahraga dan Pariwisata.
- Pramita dan Harto. (2016). *Pengaruh Hallyu Terhadap Minat Masyarakat Indonesia untuk Berwisata ke Korea Selatan*. Retrieved 12 Januari 2018 from <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFSIP/article/viewFile/11254/10902>
- Sangjae, Lee. Interview. 17 Januari 2018.
- Walikota Surabaya Provinsi Jawa Timur. (2017). *Peraturan Walikota Surabaya Nomor 52 Tahun 2017 tentang Pedoman Tentang Pedoman Teknis Pengendalian Pemanfaatan Ruang dalam Rangka Pendirian Bangunan di Kota Surabaya*. Retrieved 15 Januari 2017 from <http://jdih.surabaya.go.id/>