

Fasilitas Kampung Kreatif Dolly di Surabaya

Stefan Rio Erwanto dan Rully Damayanti
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 E-mail: stefanrio.e@gmail.com ; rully@petra.ac.id



ABSTRAK

Desain dari Fasilitas Kampung Kreatif Dolly di Surabaya ini didasari oleh pengamatan pada keadaan Dolly yang telah ditetapkan sebagai kampung kreatif saat ini. Kampung ini memiliki potensi untuk dikembangkan secara fisik karena masih memerlukan fasilitas yang dapat mengintegrasikan UKM yang ada dengan area tempat tinggal sehingga menunjukkan karakternya sebagai kampung kreatif, sehingga masalah desain utama adalah bagaimana mempertemukan ruang kreatif publik dengan area tempat tinggal di dalam kampung dengan tetap memperhatikan pola aktivitas dan karakter kampung. Untuk mencermati penyelesaian kebutuhan ruang kreatif, digunakan pendekatan arsitektur perilaku dengan pendalaman karakter ruang.

Keunikan proyek ini ada pada konsep ruang yang fleksibel, yaitu adanya dualitas fungsi ruang-ruang di dalamnya yang dapat digunakan untuk pengunjung kampung kreatif dan warga setempat. Ruang kreatif dibuat dengan mengintervensi celah-celah dalam kampung sehingga pengunjung dapat langsung berinteraksi dengan penduduk kampung Dolly. Beberapa elemen arsitektur pada bangunan dibuat dari barang kerajinan warga setempat, sehingga menonjolkan nilai partisipasi warga di dalam intervensi ruang kreatif.

Kata Kunci:
 Kampung Kreatif, Dolly Surabaya, Ruang Kreatif, Ruang Fleksibel, Interaksi Sosial

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Kampung Dolly dahulu dikenali masyarakat sebagai pusat prostitusi terbesar di Asia Tenggara mengalahkan Geylang dan Pattaya (Fathkullah dkk., 2013). Hal ini terus berlanjut sampai akhirnya pada tahun 2014 prostitusi di area Dolly resmi ditutup. Pada tahun yang sama pemerintah mulai menjalankan program kampung kreatif Surabaya. Pada tahun 2016 Kampung Dolly diresmikan oleh pemerintah sebagai Kampung Kreatif Dolly. Hal ini memberikan potensi yang besar pada area Dolly untuk dikembangkan menjadi lebih baik. Namun ternyata sebagai kampung kreatif, belum ada fasilitas yang mengintegrasikan antara UKM yang ada di area Dolly dengan tempat tinggal penduduk. Kampung Dolly belum menunjukkan karakter identitas arsitekturnya sebagai sebuah kampung kreatif (gambar 1.1.).



Gambar 1. 1. Keadaan Dolly sebagai Kampung Kreatif saat ini
 Sumber: dokumentasi pribadi

Pengertian Kampung Kreatif

Dalam arsitektur dan konteks perumahan perkotaan, kampung merepresentasikan konsep *housing autonomy*, di mana warga kampung mempunyai kebebasan dan otoritas untuk menentukan sendiri lingkungan kehidupan mereka (Setiawan, 2015). Peraturan bangunan hampir tidak berlaku bagi area perkampungan. Hal ini nampak dari penataan bangunan yang sangat padat dan bahkan terkadang tinggi bangunan tidak sesuai dengan perbandingan lebar jalan atau peraturan bangunan setempat. Perkembangan permukiman di area kampung lebih dipengaruhi oleh perilaku sosial yang terjadi dalam masyarakat.

Kreativitas merupakan suatu proses dalam menghasilkan sesuatu yang baru, baik suatu gagasan ataupun objek dalam suatu bentuk yang baru (Hurlock, 1978). Di dalam kreativitas terjadi proses kreatif di mana suatu aktivitas dapat muncul dari karakter individu, peristiwa, masyarakat, dan keadaan pola hidupnya (Rogers, 1992).

Dari definisi kampung dan kreativitas yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat diartikan bahwa kampung kreatif merupakan suatu area tempat tinggal di mana penduduknya memiliki daya cipta dan inovasi-inovasi yang baru yang dapat memajukan dan memberikan nilai lebih pada area tempat tinggalnya. Kampung kreatif dapat terjadi karena adanya interaksi antara warga kampung setempat dan lingkungan sekitarnya. Kampung kreatif tentunya tidak terjadi secara spontan, namun melalui proses yang memerlukan waktu hingga akhirnya kampung tersebut dapat diberi label sebagai sebuah kampung kreatif. Penggunaan istilah kampung kreatif dalam proyek ini memiliki unsur kampung wisata juga, namun tidak langsung menggunakan istilah kampung wisata Dolly. Hal ini disebabkan karena kampung wisata tidak selalu merupakan kampung kreatif (Isabella, 2010).

Rumusan Masalah

Masalah utama proyek rancangan ini adalah bagaimana mengintegrasikan ruang kreatif dengan tempat tinggal di tengah-tengah kampung yang padat dan memberikan identitas sebagai sebuah kampung kreatif pada Kampung Dolly.

Tujuan Perancangan

1. Menciptakan *image* baru Kampung Dolly sebagai kampung kreatif Surabaya
2. Menciptakan fasilitas yang dapat mengintegrasikan UKM yang ada dengan tempat tinggal penduduk
3. Menciptakan ruang sosial yang longgar di tengah padatnya lahan
4. Menciptakan ikon baru di tengah Kota Surabaya yang dapat meningkatkan pariwisata

Data dan Lokasi Tapak

Lokasi tapak terletak di Jalan Kupang Gunung Timur I, Surabaya, dan dapat diakses kendaraan dari dua arah, yakni dari arah Jalan Jarak dan Jalan Kupang Gunung Timur I (gambar 1.2.). Di sisi belakang dan samping kanan tapak merupakan gang kecil yang hanya dapat dilalui oleh sepeda motor dan pejalan kaki.

Tapak berada pada area permukiman yang padat. Hampir tidak ada ruang terbuka di area sekitar tapak dalam radius 1 kilometer.



Gambar 1. 2. Situasi tapak
Sumber: dokumentasi pribadi

Data Tapak

Lokasi	: Jalan Kupang Gunung Timur I, Surabaya
UP	: UP Wonokromo
UD	: Dukuh Kupang
Kelurahan	: Putat Jaya
Kecamatan	: Sawahan
Luas Lahan	: 7.370 m ²
Tata Guna Lahan	: Perdagangan dan jasa komersial
KDB	: 60%
KLB	: 120% (2 lantai)
GSB	: 6 m (utara, barat); 3 m (selatan, timur)

DESAIN BANGUNAN

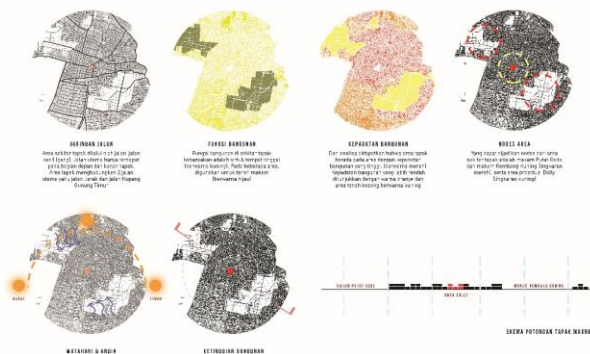
Pendekatan Perancangan

Untuk memecahkan masalah desain yang ada, maka pendekatan yang akan digunakan adalah pendekatan arsitektur perilaku. Pendekatan ini dipilih mengingat masalah yang dihadapi dalam desain sangat terkait dengan perilaku antara penduduk setempat dan pengunjung fasilitas. Teori dari arsitektur perilaku yang akan banyak digunakan dalam desain adalah teori *affordance*, di mana desain akan mengundang atau menolak penggunaannya untuk melakukan sesuatu. Teori arsitektur perilaku lainnya yang akan digunakan adalah teori persepsi dan ruang personal. Untuk lebih memperkuat pemahaman akan perilaku dalam arsitektur kampung, pendekatan arsitektur perilaku ini didukung dengan teori Kevin Lynch yang diterapkan dalam arsitektur kampung (Damayanti, 2015).

Teori Kevin Lynch yang diterapkan dalam arsitektur kampung ini akan membantu dalam melihat bagaimana pola jalan dalam kampung yang terbentuk karena ruang komunal (*path*), penanda teritori dan keadaan sosial (*edges* dan *districts*), konsentrasi aktivitas sosial (*nodes*), dan objek dalam kampung yang dikenali oleh masyarakat kampung (*landmark*). Selanjutnya berangkat dari penggabungan pendekatan arsitektur perilaku dan teori Kevin Lynch ini, didapatkan satu konsep besar perancangan yaitu ruang yang fleksibel.

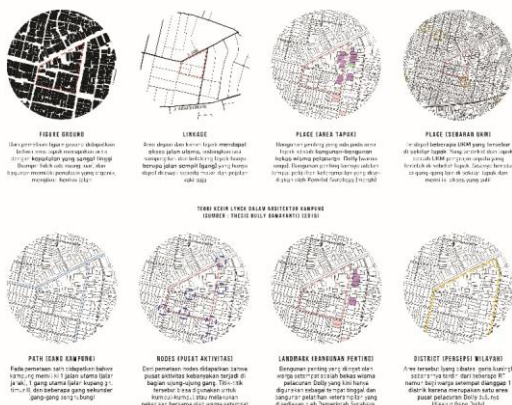
Analisa Urban dan Tapak

Dalam skala urban (radius 1 kilometer), tapak ini terletak di pusat kota Surabaya yang sangat padat (gambar 2.1.). Jaringan jalan yang ada di sekitar tapak kebanyakan merupakan gang-gang kecil. Jalan utama di sekitar tapak juga tergolong jalan kecil yang hanya dapat dilalui 2 kendaraan (lebar sekitar 8 meter). Fungsi bangunan di sekitar tapak dalam radius 1 kilometer mayoritas merupakan rumah tinggal. Ketinggian bangunan maksimal adalah 2 lantai. Pada area sekitar tapak ini, yang dapat dikategorikan sebagai *nodes* adalah makan kembang kuning, makam putat gede, dan kompleks Dolly yang merupakan tapak perancangan.



Gambar 2. 1. Analisa urban

Bila tapak ditinjau lebih dekat (gambar 2.2.), dengan teori Roger Trancik dan teori Kevin Lynch dalam arsitektur kampung, didapatkan bahwa area sekitar tapak memiliki kepadatan bangunan yang tinggi. Hampir tidak ada ruang terbuka di sekitar area tapak. Jalan yang ada terdiri dari gang yang utama yang kemudian terbagi menjadi gang yang lebih kecil lagi. Titik pusat aktivitas (*nodes*) terdapat pada bagian ujung-ujung gang. Objek arsitektur yang menonjol pada area sekitar tapak adalah bangunan bekas wisma prostitusi dan bangunan pusat pelatihan keterampilan buatan Pemerintah Kota Surabaya. Area UKM yang ada di sekitar tapak cukup banyak, namun tersebar di gang-gang yang tidak memiliki akses langsung dengan jalan utama. Fasilitas seperti masjid, sekolah, puskesmas, dan fasilitas lainnya yang diperlukan sebuah kawasan kampung tampak telah terpenuhi dalam radius 500 meter pada gambar di bawah ini.



Gambar 2. 2. Analisa tapak

Perancangan

Bila dirangkum, proses transformasi rancangan terbagi dalam 5 konsep sebagai berikut :

1. Konsep Ruang Luar

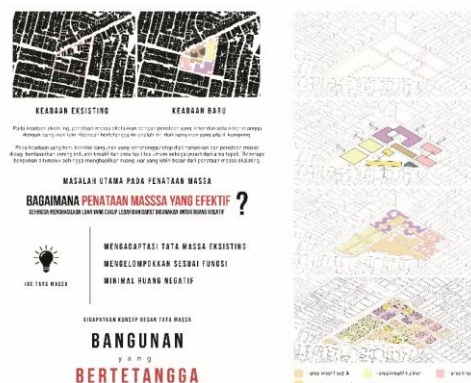
Perancangan ruang luar didasari oleh analisa *figure ground* dengan teori Roger Trancik dan analisa *nodes* dengan teori Kevin Lynch. Ruang luar dijadikan sebagai penarik partisipasi dari lingkungan sekitar (gambar 2.3.) Area di sekitar tapak dibagi menjadi beberapa bagian dan setiap bagian diberikan 1 ruang luar sesuai dengan *nodes* eksisting. Ruang luar dalam tapak kemudian dihubungkan satu dengan yang lain dan diberikan ukuran yang berbeda sesuai dengan analisa pergerakan keramaian pengunjung (*crowd*). Ruang luar utama diletakkan di tengah area tapak. Ruang luar ini selanjutnya akan digunakan sebagai tempat pertunjukan utama dan pameran.



Gambar 2. 3. Konsep ruang luar

2. Konsep Tata Massa

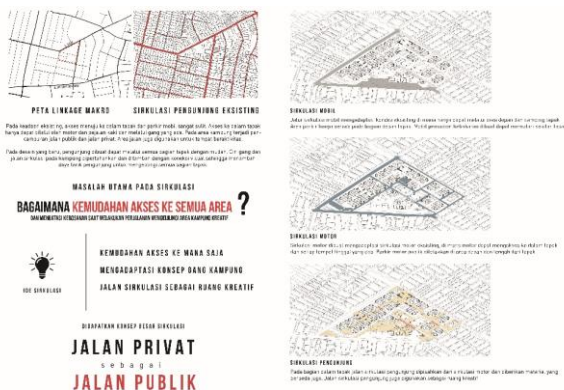
Konsep tata massa juga didasari oleh analisa *figure ground* dan jaringan jalan eksisting. Penataan massa di dalam tapak mengambil konsep bangunan yang bertetangga (gambar 2.4.). Hal ini dilakukan agar pola hidup bertetangga dalam kampung dapat tetap terjaga. Setiap bangunan akan memiliki tetangga baik di dalam maupun di luar tapak. Secara garis besar penataan massa dibagi dalam 4 zoning yaitu area dengan industri kreatif kuliner, area dengan industri kreatif batik, area dengan industri kreatif lukis dan kerajinan tangan, dan area fasilitas pendukung. Penempatan zoning ini disesuaikan juga dengan ukuran ruang luar yang diperlukan.



Gambar 2. 4. Konsep tata massa

3. Konsep Sirkulasi

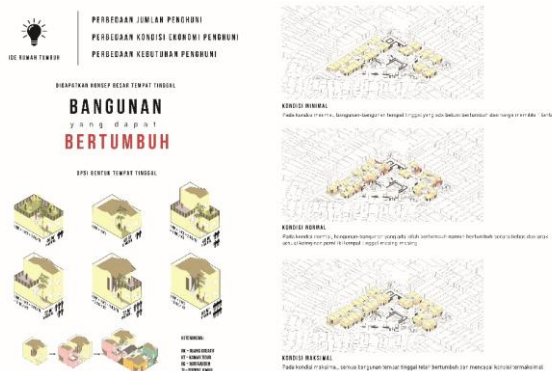
Konsep sirkulasi didasari dari pemetaan *linkage* dan *path*. Dari analisa didapatkan bahwa karakter jalan dalam kampung senantiasa terbagi dalam gang-gang dan memiliki pencampuran fungsi jalan privat dan jalan publik. Karakter jalan sirkulasi ini kemudian diadaptasi dalam desain untuk mempertahankan karakteristik kampung (gambar 2.5.). Pada area tapak, mobil dibuat hanya dapat mengakses tapak melalui sisi samping kiri dan depan tapak (Jalan Jarak dan Jalan Kupang Gunung Timur I), sedangkan sepeda motor dan pejalan kaki dapat mengakses bagian dalam tapak secara langsung. Dalam tapak, jalur pejalan kaki dipisahkan dengan jalan kendaraan bermotor dan diberikan material dan ketinggian yang berbeda.



Gambar 2.5. Konsep sirkulasi

4. Konsep Tempat Tinggal

Konsep tempat tinggal mengangkat konsep bangunan yang dapat bertumbuh (gambar 2.6.). Konsep ini didapatkan dari analisa kebutuhan luasan bangunan yang berbeda antar penghuni satu dengan yang lainnya dan adanya kemungkinan pertumbuhan jumlah penghuni tempat tinggal. Setiap pemilik tempat tinggal memiliki Batasan maksimal 12 modul 9 m². Dalam keadaan normal, karakter kampung yang acak dan tidak beraturan dapat muncul dari bentuk dan ukuran bangunan yang berbeda-beda. Setiap pemilik tempat tinggal diberikan kebebasan juga untuk menentukan warna dari tempat tinggalnya masing-masing.



Gambar 2. 6. Konsep tempat tinggal

5. Konsep Ruang Kreatif

Konsep yang diambil untuk ruang kreatif adalah "parsitipasi dalam intervensi" (gambar 2.7.). Konsep ini diambil dari analisa terhadap pengertian ruang

kreatif bagi warga kampung, di mana mengandung nilai partisipasi di dalamnya. Ruang kreatif dibuat tampil mengintervensi dan mengisi ruang sisa dalam kampung. Setiap elemen arsitektur pada ruang kreatif diusahakan melibatkan hasil karya dari masyarakat Kampung Dolly sendiri. Ruang kreatif diberi warna merah agar memberi tampilan yang mencolok dan mensimbolkan Dolly yang dulunya merupakan Kawasan *red light district* atau kawasan prostitusi dan kini telah menjadi kampung kreatif.



Gambar 2.7. Konsep ruang kreatif



Gambar 2. 8. Site plan

Denah dan Pengolahan Ruang

Pada denah dapat dilihat bahwa area tapak dibuat banyak memiliki ruang terbuka yang diolah menjadi ruang kreatif juga (gambar 2.9.). Pada bagian depan diletakkan galeri sejarah Dolly yang menceritakan tentang perkembangan Dolly dari jaman dahulu sampai saat ini menjadi sebuah kampung kreatif. Selain itu terdapat juga *food court* yang terhubung langsung dengan area *workshop* dan galeri sejarah Dolly (gambar 2.10.).



Gambar 2. 9. Layout plan



Gambar 2. 10. Perspektif area food court

Pada bagian tengah dari tapak, ruang luar diolah sebagai tempat pertunjukan utama (gambar 2.11.). Area pertunjukan utama ini terhubung langsung dengan bangunan workshop dan ruang pameran. Pada saat festival kampung, aktivitas keramaian akan berpusat di area ini.



Gambar 2. 11. Perspektif area pertunjukan utama

Pada bagian ujung luar dari tapak diberikan beberapa tempat duduk-duduk dengan desain yang dibuat menarik dengan memainkan ketinggian (gambar 2.12.). Area duduk-duduk ini dapat juga digunakan untuk keperluan membaca, belajar bersama, diskusi, atau sebagai tempat bermain bagi anak-anak Kampung Dolly. Pada bagian depan, diberikan ruang luar dengan jarak yang cukup lebar yang dapat digunakan juga untuk keperluan bermain bagi anak-anak Kampung Dolly atau dapat digunakan untuk tempat acara kampung (gambar 2.13.).



Gambar 2. 12. Perspektif area baca dan duduk-duduk



Gambar 2. 13. Perspektif ruang luar depan dan area workspace

Ekspresi dan Tampilan Bangunan

Tampak eksterior bangunan dibuat memberikan tampilan yang sederhana dan berbaur dengan sekitarnya. Hal ini diwujudkan dengan pemilihan finishing material tempat tinggal yang hanya berupa dinding plaster dengan warna cat yang bebas dipilih oleh pemilik tempat tinggal masing-masing. Apabila dilihat dari luar, area tapak akan tampil sebagai sebuah kampung yang diintervensi oleh ruang kreatif yang berwarna merah (gambar 2.14.). Tampilan ini diulang di semua sisi dari tapak.



Gambar 2. 14. Tampak utara dan barat

Untuk bangunan publik utama dalam area tapak, diberikan tampilan yang berbeda dibandingkan bangunan lainnya. Eksterior bangunan diberikan finishing berupa dinding plaster dengan cat putih yang dipadukan dengan permainan kisi kayu (gambar 2.15.). Hal ini ditujukan agar bangunan publik utama yang memiliki fungsi sebagai ruang workshop dan pameran serta terhubung langsung dengan area pertunjukan utama ini dapat menjadi empasis dalam area tapak.



Gambar 2. 15. Perspektif bangunan publik utama

Pendalaman Desain

Pendalaman yang dipilih adalah karakter ruang pada ruang-ruang kreatif, tempat tinggal, dan bangunan publik utama. Pendalaman karakter ruang disesuaikan dengan pola aktivitas yang dilakukan dan objek yang ditampilkan dalam setiap ruang tersebut.

1. Ruang Kreatif Kuliner

Ruang kreatif kuliner terdiri dari selasar kreatif kuliner dan ruang edukasi kreatif kuliner. Pada selasar kreatif kuliner, konsep warung dicoba untuk diadaptasi. Diharapkan ketika pengunjung datang dan menikmati area selasar kuliner ini maka pengunjung akan merasakan seolah-olah berada di area festival kuliner kampung Dolly. Pengunjung dapat menikmati makanan yang tersedia langsung di area depan rumah tinggal

atau pada meja-meja yang tersedia di tengah selasar (gambar 2.16.). Kegiatan seperti menjemur makanan, mengolah makanan, dan kegiatan lain yang diperlukan untuk keperluan industri kreatif kuliner dapat langsung dilakukan oleh warga pada selasar kreatif kuliner ini juga. Dengan demikian pengunjung dapat langsung berinteraksi dan bahkan belajar bagaimana proses pembuatannya dari penduduk Kampung Dolly.

Pada ruang edukasi kreatif kuliner, dilakukan permainan *split level* lantai sehingga memberikan jumlah ruang yang lebih banyak untuk digunakan (gambar 2.17.). Ruang edukasi kreatif kuliner ini dapat digunakan oleh warga untuk melakukan aktivitas seperti demo memasak, lomba memasak, atau untuk aktivitas lain yang tidak terkait dengan kegiatan kreatif kuliner seperti untuk berdiskusi, belajar bersama, bermain, dll. Bagi pengunjung, area edukasi kuliner ini dapat dimanfaatkan juga untuk membaca buku-buku yang memberikan edukasi tentang olahan kuliner Dolly.

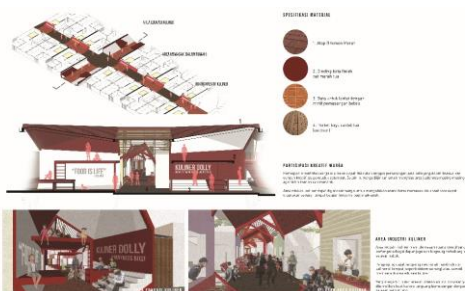


Gambar 2. 16. Pendalaman karakter selasar kreatif kuliner



Gambar 2. 17. Pendalaman karakter ruang edukasi kreatif kuliner

Pada ruang kreatif kuliner, sangat perlu diperhatikan tentang pemilihan material lantai, sebab ada kemungkinan bahwa bahan makanan dan minuman akan tumpah saat dibawa oleh pengunjung. Untuk itu, pada ruang kreatif kuliner diberikan material lantai berupa paving, sehingga lebih mudah untuk dibersihkan dan perawatannya (gambar 2.18.). Penduduk kampung Dolly diberikan kesempatan untuk menentukan pola penataan paving dari area kreatif kuliner ini.



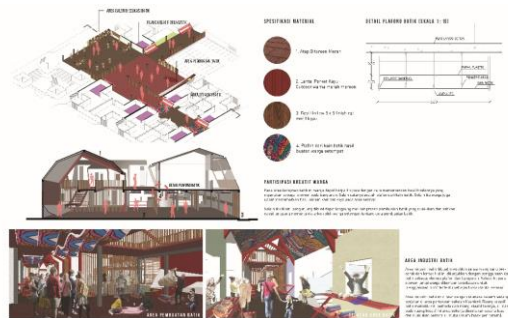
Gambar 2. 18. Pendalaman karakter ruang kreatif kuliner

2. Ruang Kreatif Batik

Berbeda dengan ruang kreatif lainnya, ruang kreatif batik memerlukan ruang kerja yang lebih luas dan dikerjakan oleh banyak orang secara bersamaan. Melihat dari kebutuhan tersebut, diberikan satu area bekerja yang besar pada bagian tengah ruang kreatif batik (gambar 2.19.). Jalan sirkulasi bagi pengunjung dipisahkan dengan memberikan kisi-kisi di antara area bekerja dan area sirkulasi pengunjung (gambar 2.20.). Untuk menjemur batik, penduduk setempat dapat memanfaatkan area lantai 2 dari ruang kreatif batik.

Pada selasar kreatif batik, suasana yang diciptakan adalah seperti sedang berjalan-jalan di area galeri *fashion* Dolly. Ruang kreatif dari tempat tinggal di area ini diberi bukaan yang cukup lebar untuk menunjukkan display pakaian olahan batik yang dibuat warga setempat. Apabila ingin melihat-lihat koleksi yang ada, pengunjung dapat langsung memasuki ruang kreatif dari tempat tinggal tersebut dan berinteraksi dengan pemilik tempat tinggal.

Sebagai wujud partisipasi dari penduduk setempat terhadap ruang kreatif batik ini, bagian plafon dari ruang kreatif batik dibuat menggunakan kain batik hasil buatan warga Kampung Dolly (gambar 2.21.). Kain batik ini selanjutnya dapat diganti oleh warga setiap 1 atau 2 bulan sekali. Material lantai yang digunakan berupa semen yang kemudian diberikan gambar bermotif batik. Penggambaran dan pemilihan motif dapat dilakukan sendiri oleh penduduk Kampung Dolly.



Gambar 2. 20. Pendalaman karakter ruang kreatif batik



Gambar 2. 20. Pendalaman karakter ruang kerja batik



Gambar 2. 21. Pendalaman karakter ruang selasar kreatif batik

3. Ruang Kreatif Lukis dan Kerajinan Tangan

Pada ruang kreatif lukis dan kerajinan tangan, area dinding dan lantai dianggap sebagai sebuah bidang kanvas besar yang dapat digunakan untuk mencurahkan kreativitas dari penduduk Kampung Dolly. Material lantai dan dinding dapat diberikan gambaran yang bebas ditentukan dan digambar oleh penduduk Kampung Dolly sendiri (gambar 2.22.). Wujud partisipasi lainnya ditunjukkan dengan penggunaan hasil karya penduduk Dolly seperti lampu ukiran paralon sebagai elemen arsitektur dari ruang kreatif lukis dan kerajinan tangan ini.

Selasar kreatif lukis dan kerajinan tangan dibuat dengan menggunakan konsep galeri lukis dan kerajinan tangan. Setiap ruang kreatif dari tempat tinggal diberikan pintu lipat sehingga dapat dibuat terbuka dan terhubung langsung dengan selasar kreatif (gambar 2.23.). Pengunjung yang datang dapat langsung melihat proses pembuatan lukisan dan kerajinan tangan dan melihat hasil karya yang ada.

Pada ruang edukasi kreatif lukis dan kerajinan tangan, pengunjung dapat belajar melukis atau membuat kerajinan tangan langsung bersama dengan penduduk dari kampung Dolly (gambar 2.24.). Karena terbagi oleh jalan eksisting, area untuk berinteraksi diletakkan pada lantai 2 dan area bawah hanya digunakan untuk jalur sirkulasi dan memajang karya.



Gambar 2. 22. Pendalaman karakter ruang kreatif lukis dan kerajinan



Gambar 2. 23. Pendalaman karakter selasar kreatif lukis dan kerajinan



Gambar 2. 23. Pendalaman karakter ruang edukasi kreatif lukis

4. Ruang Kreatif Tempat Tinggal

Model ruang kreatif pada bangunan tempat tinggal dibuat berbeda-beda sesuai dengan fungsinya. Perbedaan ditunjukkan dari jenis bukaan yang dipilih dan pengaturan bagian dalam dari ruang kreatif tersebut. Untuk bangunan tempat tinggal yang tidak memiliki industri kreatif, ruang kreatif dapat dimanfaatkan sebagai ruang keluarga. Untuk bangunan dengan industri kreatif kuliner, ruang kreatif akan difungsikan sekaligus sebagai dapur. Untuk bangunan dengan industri kreatif batik dan industri kreatif lukis, ruang kreatif akan difungsikan sebagai galeri kecil pada rumah tinggal. (gambar 2.24.).



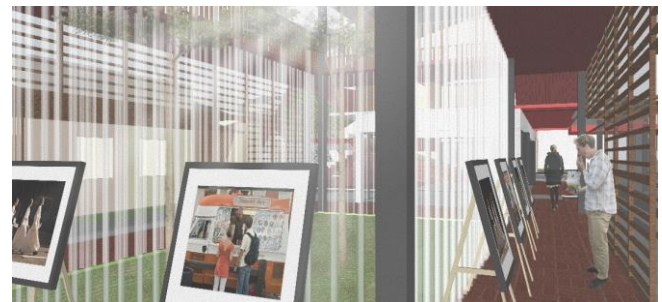
Gambar 2. 24. Pendalaman karakter ruang kreatif tempat tinggal

5. Ruang Pameran dan Galeri Sejarah Dolly

Ruang galeri sejarah Dolly yang berada pada bagian *basement* dibuat memiliki suasana ruang yang gelap mencekam. Diberikan juga elemen tiang miring yang melintang di sepanjang ruangan (gambar 2.25.). Berbeda dengan ruang galeri sejarah Dolly yang mencekam, ruang pameran pada bangunan publik utama dibuat dengan suasana ruang yang cerah dan tenang (gambar 2.26.). Hal ini dilakukan untuk memberikan kisah perjalanan Dolly yang dahulu merupakan tempat prostitusi yang gelap, kini telah menjadi kampung kreatif yang indah dan menarik bagi masyarakat.



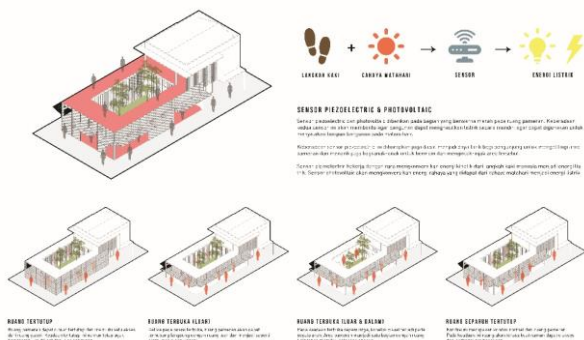
Gambar 2. 25. Pendalaman karakter ruang galeri sejarah Dolly



Gambar 2. 26. Pendalaman karakter ruang pameran

Pada bagian ruang pameran dan ruang *workshop* dari bangunan publik utama, karakter ruang dibuat dapat diubah-ubah sesuai dengan kebutuhan dengan cara menggunakan pintu geser sehingga ruang dari

area tersebut dapat bersifat terbuka, terbuka sebagian, atau tertutup sepenuhnya (gambar 2.27.). Pada area ini diberikan juga sensor piezoelektrik dan fotovoltaic agar bangunan dapat menghasilkan listrik secara mandiri dari langkah kaki pengunjung yang menginjak area ini.



Gambar 2. 27. Pendalaman karakter ruang workshop dan pameran

Sistem Struktur

Sistem struktur dari bangunan secara keseluruhan terbagi menjadi 2, sistem struktur kolom dan balok beton pada bagian tempat tinggal dan sistem struktur kolom dan balok baja pada bagian ruang kreatif. Pada bangunan rumah tinggal digunakan sistem bongkar pasang dinding beton untuk menyesuaikan dengan konsep rumah tumbuh. (gambar 2.28.)



Gambar 2. 28. Elemen struktur

Sistem Utilitas

Sistem utilitas secara keseluruhan dibagi menjadi 2 bagian. Pada area tempat tinggal, sistem utilitas berdiri sendiri-sendiri untuk setiap tempat tinggal agar mempermudah dalam pembayaran air dan listrik setiap bulannya. Pada bagian bangunan publik, utilitas air dan listrik dibagi menjadi 4 bagian berdasarkan zoning yang ada. Di beberapa titik dari area tapak diberikan kolam penampung air hujan yang dapat digunakan kembali untuk menyiram tanaman ataupun flush pada toilet umum. Untuk utilitas listrik, genset hanya diberikan pada bangunan publik utama. (gambar 2.29.)



Gambar 2. 29. Sistem utilitas

KESIMPULAN

Rancangan “Fasilitas Kampung Kreatif Dolly di Surabaya” ini diharapkan dapat menjadi generator bagi area kampung Dolly yang ada di sekitarnya dan kampung kreatif lainnya yang ada di Surabaya untuk dapat mengembangkan kampungnya menjadi seperti area perancangan, yaitu memiliki fasilitas yang mengintegrasikan langsung antara UKM dengan tempat tinggal penduduknya. Akibat tempat tinggal dan UKM yang langsung terintegrasi, pengunjung dapat langsung berinteraksi dengan penduduk setempat. Perancangan yang memberikan ruang luar yang lebih luas juga memberikan ruang aktivitas sosial yang baru pada area kampung Dolly yang memiliki tingkat kepadatan tinggi.

Rancangan ini juga dibuat dengan konsep besar ruang yang fleksibel, sehingga ruang-ruang yang ada di dalam kampung kreatif Dolly dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh penduduk setempat maupun pengunjung. Bangunan-bangunan yang ada juga dibuat dengan memaksimalkan pencahayaan dan penghawaan alami. Hal ini tentunya akan menolong area tempat tinggal untuk dapat lebih hemat energi. Area tempat tinggal juga dibuat dengan konsep rumah tumbuh, sehingga setiap pemilik tempat tinggal dapat menentukan jumlah modul luasan tempat tinggalnya masing-masing sesuai dengan kebutuhan dan biaya yang dimiliki. Area kampung Dolly juga dilengkapi dengan ruang-ruang kreatif yang dibuat tampil mengintervensi celah-celah di antara rumah tinggal pada kampung. Setiap ruang kreatif yang ada dibuat dengan desain yang sesuai dengan industri kreatifnya dan melibatkan partisipasi masyarakat di dalam elemen arsitekturnya.

DAFTAR PUSTAKA

Damayanti, Rully. (2015). *Extending Kevin Lynch’s Theory of Imageability through an investigation of kampungs in Surabaya, Indonesia*. Tesis. Pascasarjana University of Sheffield.

Damayanti, Rully. (2016). *Extending Kevin Lynch’s concept of imageability in third space reading; case study of Kampung, Surabaya-Indonesia*. *Jurnal ITU A|Z*, 13(1), 58-66.

Fathkullah, Mukhammad dkk. (2013). *Dampak Praktik Prostitusi terhadap Kehidupan Sosial Ekonomi Masyarakat Daerah Lokalisasi Jarak-Dolly Kelurahan Putat Jaya*. Surabaya : Universitas Airlangga

Hurlock, Elizabeth Bergner. (1978). *Child Development* (6th ed.). California : McGraw-Hill

Isabella, M. (2010). *Kampung Wisata Ledok Macanan di Yogyakarta*, Tesis. Pascasarjana Universitas Atmajaya Yogyakarta

Rogers, Carl Ransom. (1992). *Toward a Theory of Creativity (Vol. 11)*. ETC : The International Society for General Semantics.

Setiawan, B. (2015). *Kampung Kota dan Kota Kampung : Tantangan Perencanaan Kota di Indonesia*. *Kampungnesia*. Diakses 23 Desember 2017 dari <http://kampungnesia.org/berita-kampung-kota-dan-kota-kampung--tantangan-perencanaan-kota-di-indonesia--1.html>