

Galeri Sejarah Perkembangan Arsitektur di Surabaya

Georgius Adrian dan Maria Immaculata Hidayatun
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: georgiusadrian@gmail.com ; mariaih@petra.ac.id



Gambar 1. Perspektif Eksterior

ABSTRAK

Desain Galeri Sejarah Perkembangan Arsitektur di Surabaya ini merupakan sebuah wadah untuk mengedukasi, mengingatkan dan mendokumentasikan keberagaman arsitektur di kota Surabaya ini.

Masalah desain yang muncul adalah bagaimana menciptakan sebuah desain yang menyesuaikan dengan lingkungan sekitar, yang serasi baik dalam bentuk, ketinggian dan nilai arsitekturnya sehingga desain bangunan itu sendiri dapat menjadi bagian dari galeri arsitektur. Untuk menjawab permasalahan desain yang muncul maka pendekatan tipologi digunakan didalam desain yaitu dengan menggunakan tipologi (bangunan sekitar) sebagai parameter untuk mendesain Galeri Sejarah Perkembangan Arsitektur di Surabaya.

Kata Kunci:

Galeri, Sejarah, Perkembangan Arsitektur, Surabaya

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Surabaya sebagai salah satu kota tertua di Indonesia merupakan kota terbesar kedua di Indonesia dengan jumlah penduduk sebanyak 3.057.766 jiwa (Dinas Kependudukan dan Catatan Sipil Kota Surabaya, 2017). Menurut Von Faber (1933), ditahun 1275 Raja Kartanegara membangun sebuah pemukiman baru untuk prajuritnya di tepi pantai Jawa Timur didekat Selat Madura, yang dinamai Surabaya. Memiliki sejarah yang panjang membuat Kota Surabaya memiliki banyak peninggalan – peninggalan sebagai pengingat akan sejarah tentang Kota Surabaya ini.



Gambar 1.1. Pembangunan Gedung Bertingkat di Kawasan Surabaya Barat

(Sumber: www.bangsaonline.com)

Isu yang muncul dengan maraknya perkembangan dan pembangunan membuat gaya arsitektur yang beragam di Surabaya semakin ditinggalkan dan hilang digantikan dengan gaya modern seperti yang terlihat pada tabel 1.1. Selain itu banyak pula bangunan bersejarah yang hilang, baik digusur dan dijadikan bangunan komersial maupun bangunan peninggalan yang sulit dikenali karena tidak terawat, mangkrak dan lingkungannya rusak seperti yang diungkapkan oleh Widyanto (2018), ada belasan bangunan yang ditetapkan sebagai cagar budaya. Beberapa hanya ditata seadanya. Bahkan ada bangunan yang masih mangkrak. Selain itu menurut data tim Von Faber Cagar Budaya Kota Surabaya pada tahun 2014 hanya tersisa 150 bangunan dari total 256 bangunan cagar budaya.

| Kawasan | Dulu | Sekarang |
|------------------------|---|--|
| Jalan Bubutan |  <i>Wijaya Shopping Center - thn. 1980</i> |  <i>BG Junction</i> |
| Jalan Kembang Jepun |  <i>Pertigaan Jl. Karet - thn. 1930</i> |  <i>Pertigaan Jl. Karet</i> |
| Jalan Embong Kalisisin |  <i>Rumah Sakit Simpang - thn. 1930</i> |  <i>Delta Plaza Surabaya</i> |
| Jalan Tunjungan |  <i>Toko Nam - thn. 1970</i> |  <i>Tunjungan Plaza Surabaya</i> |
| Jalan Genteng Kali |  <i>Koridor Jalan Tunjungan - Thn. 1940</i> |  <i>Koridor Jalan Tunjungan</i> |

Gambar 1.2. Perbandingan Kawasan Surabaya Dulu dan Sekarang

Oleh karena itu diperlukan sebuah wadah untuk mengedukasi, mengingatkan dan mendokumentasikan sejarah – sejarah dan keberagaman Arsitektur yang ada di Kota Surabaya ini dengan mendesain fasilitas Galeri Sejarah Perkembangan Arsitektur di Surabaya. Sehingga dengan adanya fasilitas galeri sejarah ini, diharapkan masyarakat Surabaya dapat mengingat kembali dan melihat wajah – wajah Surabaya dari jaman dulu hingga saat ini.

Rumusan Masalah

A. Masalah Utama

Bangunan harus menyesuaikan kondisi lingkungan sekitar, yang serasi baik bentuk, ketinggian dan nilai arsitekturnya, sehingga desain bangunan itu sendiri dapat menjadi bagian dari galeri arsitektur

B. Masalah Khusus

Bangunan harus menerapkan teknologi modern sebagai daya tarik dalam desain sehingga pengunjung lebuh tertarik dan lebih mudah dalam menikmati karya didalam galeri.

Tujuan Perancangan

Galeri Sejarah Perkembangan Arsitektur di Surabaya ini memiliki tujuan untuk mengedukasi, mendokumentasikan dan memberikan wawasan tentang keberagaman arsitektur di Surabaya bagi masyarakat lokal hingga mancanegara. Dengan menunjukkan memori keberagaman Arsitektur di Kota Surabaya dari masa ke masa diharapkan dapat memberikan wawasan dan mengenalkan wajah – wajah dari Kota Surabaya di masa lampau pada masyarakat Surabaya hingga mancanegara.

- Sebagai sarana edukasi yang memberikan wawasan dan pengetahuan mengenai Kota Surabaya di masa lampau bagi generasi – generasi yang akan datang.
- Sebagai wadah atau fasilitas yang dapat mengangkat antusiasme masyarakat untuk melihat dan mengetahui wajah dari Kota Surabaya di masa lampau.

Data dan Lokasi Tapak

Lokasi tapak terletak pada jalan Diponegoro, Surabaya. Lokasi site berada pada kawasan Surabaya Selatan yang berseberangan dengan Situs Perumahan Darmo. Sehingga site memilki konteks sejarah yang kuat dan kental.



Gambar 1.3. Situasi Tapak

Data Tapak

- Lokasi : Jalan Diponegoro, Surabaya
- Kelurahan : Tegalsari
- Kecamatan : Wonokromo
- Luas Lahan : 8900 m²
- Peruntukkan : Perdagangan dan Jasa
- KDB : 60%

KDH : 10%
 KLB : 120%
 GSB

Muka : 9m (½ ruasja)
 Pagar : 3m (½ rumija)
 Samping: ½ tinggi bangunan

Analisa Tapak

Disekitar site merupakan area permukiman penduduk dan terdapat sekolah dan fasilitas umum yang dapat menjadi pendukung bagi fasilitas galeri. Secara akses, site mudah dicapai dengan mudah karena terletak di jalur arteri primer yang sering dilalui kendaraan bermotor. Pada analisa *figure ground*, area disekeliling site merupakan area dengan *inner void* yang rapat.

Inner void yang rapat menunjukkan bahwa disekitar site memiliki tingkat kepadatan yang tinggi dan kualitas ruangnya kurang baik. Untuk itu perlu merespon sekitar dengan menciptakan ruang publik sehingga site juga dapat memberikan dampak positif bagi kawasan. Untuk penentuan entrance site, akses masuk diletakkan pada jalan Diponegoro dengan pertimbangan efektivitas sirkulasi pada site.



Gambar 1.4. Analisa Tapak

DESAIN BANGUNAN

Pendekatan Desain

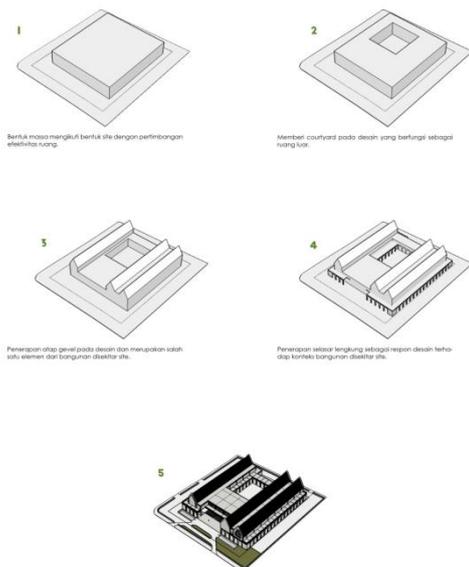
Untuk memecahkan masalah desain, pendekatan yang dipilih adalah pendekatan tipologi. Menurut Moneo (1998), tipologi didefinisikan sebagai suatu konsep yang menggambarkan suatu objek yang memiliki kesamaan sifat dan nilai arsitekturnya. Sehingga didalam desain dapat ditemukan nilai arsitektur yang sama dengan konteks site sekitar (arsitektur kolonial) yang dijadikan parameter dalam desain, seperti penggunaan *inner courtyard*, atap pelana dan selasar lengkung (*arch*).

Konsep Bentukun Bangunan



Gambar 2.1. Konsep Bentukun Bangunan

Konsep yang digunakan dalam desain adalah “*Trace of Time*” dimana didalam bangunan ingin ditampilkan citra dan nilai arsitektur dari masa lalu yang dipadukan dengan nilai arsitektur masa kini yang lebih modern.



Gambar 2.2. Transformasi Bentuk

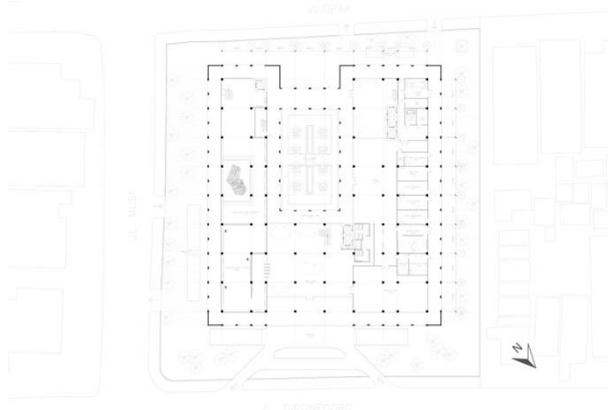
Transformasi dimulai disesuaikan dengan bentuk site dengan pertimbangan efektivitas ruang. Pada gambar ke 2, diberi *inner courtyard* pada desain yang juga berfungsi sebagai ruang luar. Pada gambar ke 3, diterapkan atap pelana pada desain yang juga merupakan salah satu elemen bangunan disekitar site. Pada gambar ke 4, diterapkan selasar lengkung (*arch*) sebagai respon desain terhadap konteks kolonial disekitar site. Pada gambar 5, merupakan transformasi final dari desain bangunan.

Desain Bangunan



Gambar 2.3. Site Plan

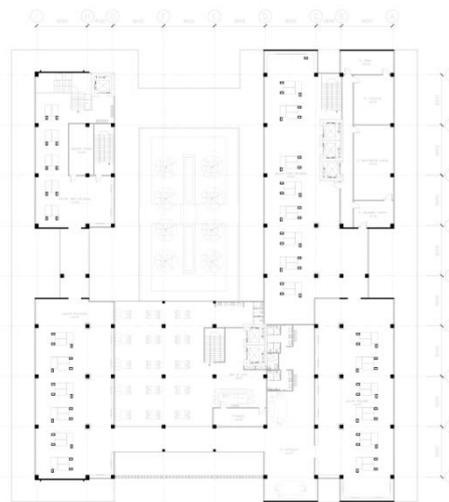
Galeri didesain didalam 1 massa, dengan fasilitas – fasilitas pendukung seperti fasilitas pengelola, dan penerimaan diletakkan dilantai 1, sedangkan untuk fasilitas komersial dan galeri terletak dilantai 1 dan lantai 2. Pembagian lantai yang sedemikian rupa bertujuan untuk mempermudah sirkulasi didalam bangunan sehingga fasilitas yang sifatnya publik mudah diakses oleh pengunjung galeri.



Gambar 2.4. Layout Plan

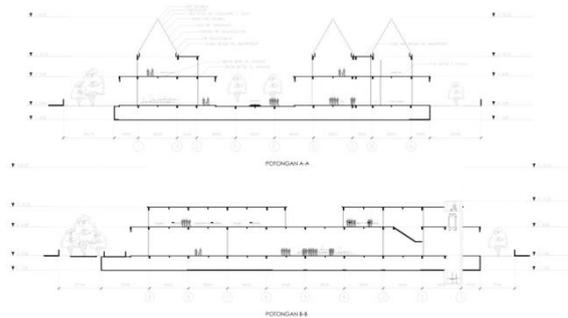
Pada fasilitas galeri sendiri dibagi menjadi 3 bagian, yaitu *Interactive Display Gallery*, *Galeri Maket Kota Surabaya* dan *Periods of Progress Gallery*. Didalam *Interactive Display Gallery* ini

pengunjung dapat melihat bagaimana kehidupan sehari – hari di Kota Surabaya, selain itu pengunjung juga dapat belajar mengenai *Urban Design* di Surabaya melalui layar sentuh yang disediakan.



Gambar 2.5. Denah Lantai 2

Setelah melalui *Interactive Display Galeri*, pengunjung menuju *Galeri Maket Kota*, yang terdapat *Maket Kota Surabaya* secara keseluruhan. Selain terdapat maket kota, disini pengunjung juga dapat melihat foto – foto mengenai transformasi Kota Surabaya dari jaman dulu hingga saat ini.



Gambar 2.6. Potongan Massa Galeri

Setelah melalui *Galeri Maket Kota*, pengunjung dibawa naik menuju lantai 2 menuju *Periods of Progress Gallery* yang dibagi menjadi 4 galeri besar yaitu *Galeri Pra Kolonial*, *Galeri Kolonial*, *Galeri Modern* dan *Galeri Post Modern*. Didalam galeri ini sendiri memberikan informasi mengenai beberapa bangunan yang ada di Kota Surabaya yang dibagi berdasarkan gaya arsitektur bangunan itu sendiri, selain itu terdapat layar sentuh disamping maket bangunan itu sendiri untuk pengunjung pergunakan.

Citra dan Tampilan Bangunan

Citra bangunan yang ingin ditampilkan adalah dengan menunjukkan elemen – elemen arsitektur dari site sekitar yang berkonteks kolonial. Sehingga didalam desain dapat terlihat elemen – elemen arsitektur kolonial seperti gevel dan arch yang dipadukan dengan arsitektur masa kini. Dari hal ini maka dapat diwujudkan citra dan tampilan galeri yang modern tapi didalam bentuknya dipengaruhi dari tipologi bangunan sekitar (kolonial).



Gambar 2.7. Perspektif Eksterior

Pendalaman Desain

Pendalaman yang dipilih dalam desain adalah karakter ruang. Karakter ruang dipilih dengan tujuan untuk memperlihatkan karakter – karakter yang ada didalam bangunan.

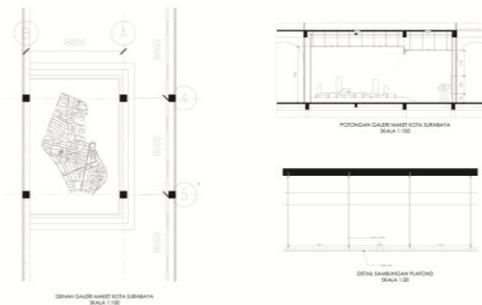
1. Karakter Ruang Galeri

Memanfaatkan penggunaan pencahayaan buatan didalam galeri dengan penggunaan downlight dan spotlight. Penggunaan spotlight sendiri difungsikan untuk memberi fokus dan menerangi objek yang ditampilkan didalam galeri.



Gambar 2.8. Perspektif Interior Galeri Maket Kota

Selain itu dengan penggunaan material gypsum pada plafond dan warna abu – abu pada lantai dan dinding (beton expose), maka membuat suasana didalam galeri lebih terpusat karena permainan warna tersebut menciptakan suasana kontras yang membuat objek terlihat terpusat dan fokus.



Gambar 2.9. Detail Galeri Maket Kota

2. Karakter Ruang Luar



Gambar 2.10. Perspektif Selasar Ruang Luar

Konteks site sekitar yang bergaya arsitektur kolonial memberi ide mengenai elemen yang dapat diaplikasikan didalam desain bangunan. Arch merupakan salah satu elemen utama dalam arsitektur kolonial, sehingga penggunaan arch diterapkan untuk member kesan ruang luar dan menjadikan bangunan lebih memiliki citra bangunan kolonial.



Gambar 2.11. Perspektif Inner Courtyard

Selain penggunaan arch didalam desain, diterapkan pula penggunaan inner courtyard yang juga merupakan elemen dari gaya arsitektur kolonial. Selain sebagai karakter ruang luar bangunan kolonial, penggunaan inner courtyard juga berfungsi untuk memberikan ruang hijau bagi kawasan sekitar yang merupakan permukiman dan memiliki inner void yang rapat.

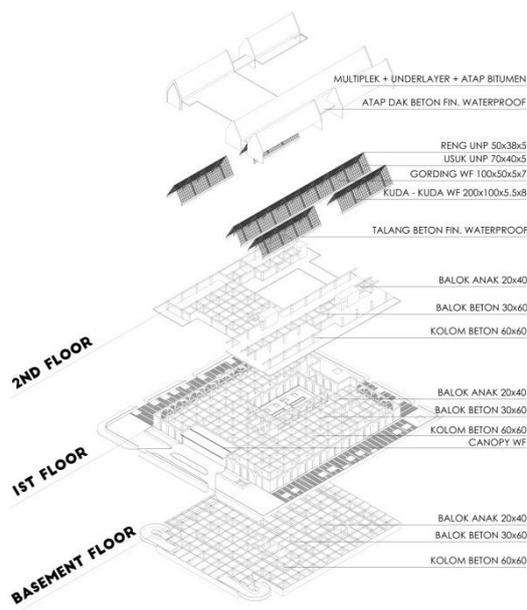


Gambar 2.12. Perspektif Inner Courtyard



Gambar 2.13. Perspektif Inner Courtyard

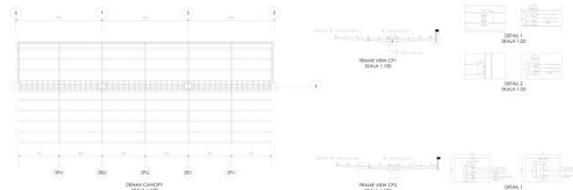
Sistem Struktur



Gambar 2.14. Isometri Struktur

Struktur utama bangunan digunakan kolom beton 60x60cm dengan balok beton 30x60cm. Untuk struktur atapnya sendiri menggunakan 2 metode, yaitu penggunaan WF 200x100x5.5x8 sebagai kuda – kuda yang ditumpukan menuju kolom HB 250x250x9x14, untuk gordingnya sendiri menggunakan WF 100x50x5x7 dan usuk menggunakan UNP 70x40x5, reng UNP 50x38x5 yang ditutup dengan multiplek Uk. 1220x2440, t. 12mm, underlayer dan atap bitumen yang digunakan

untuk struktur atap pelana. Sedangkan untuk atap dak betonnya sendiri menggunakan plat beton t. 120mm dengan finishing waterproof yang ditumpu oleh balok dan kolom beton.

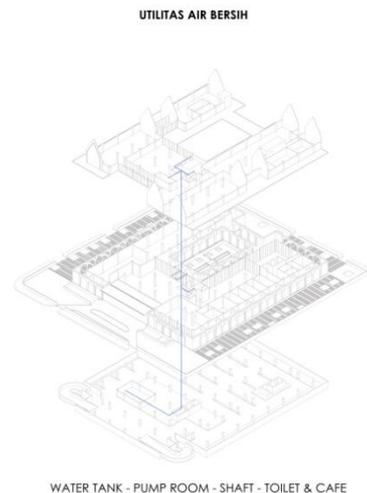


Gambar 2.15. Detail Canopy Entrance

Untuk canopy entrance pada bangunan digunakan WF 200x100x5.5x8 sebagai rangka yang ditumpu di kolom beton 60x60cm yang dikakukan dengan baseplate pl 20mm dan untuk purlinnya sendiri menggunakan Pipe 114.3x5.

Sistem Utilitas

1. Sistem Utilitas Air Bersih

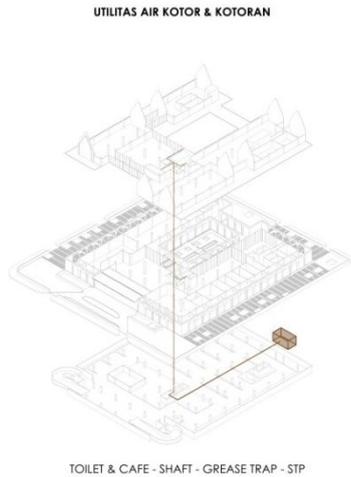


Gambar 2.16. Utilitas Air Bersih

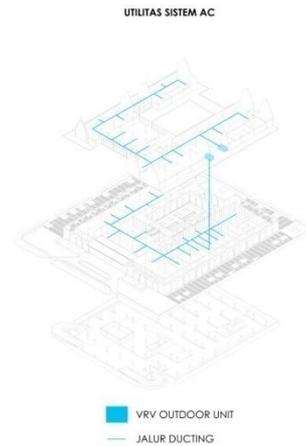
Sistem air bersih bermula dari suplai PDAM di tendon bawah kemudian dipompa melalui Pump Room di basement yang dialirkan menuju toilet melalui shaft.

2. Sistem Utilitas Air Kotor dan Kotoran

Air kotor dan kotoran dari toilet dan dapur dialirkan melalui shaft menuju grease trap dibasement yang kemudian dipompa menuju STP disisi barat site.

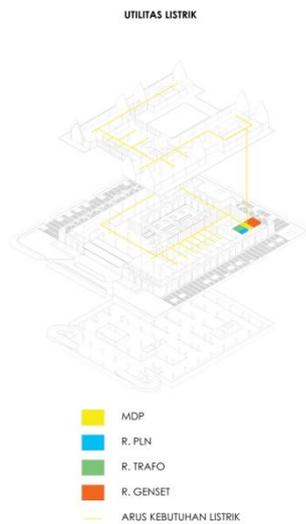


Gambar 2.17. Utilitas Air Kotor dan Kotoran



Gambar 2.19. Utilitas AC

3. Sistem Utilitas Listrik



Gambar 2.18. Utilitas Listrik

Alur utilitas listrik bermula dari ruang PLN dan dialirkan menuju trafo kemudian ke MDP yang dialirkan ke ruangan – ruangan yang membutuhkan suplai listrik. MDP sendiri dihubungkan dengan genset sehingga ketika terjadi gangguan listrik bisa tetap menyala. Ruang gas untuk genset sendiri ditanam disisi Barat site disamping parkir loading dock yang bersebelahan dengan letak ruang servis.

4. Sistem Utilitas AC

Sistem AC pada bangunan menggunakan sistem VRV, outdoor unit yang digunakan ada 2 yaitu untuk masing – masing lantai yang diletakkan dilantai 2.

KESIMPULAN

Desain “Galeri Sejarah Perkembangan Arsitektur di Surabaya” ini diharapkan dapat menjadi sebuah galeri yang mampu menampilkan perkembangan arsitektur di Surabaya. Selain itu, fasilitas ini juga diharapkan mampu mengingatkan mengenai arsitektur – arsitektur yang ada di Kota Surabaya dari dulu hingga kedepannya sekaligus bisa menjadi media untuk mengenalkan dan mengajarkan tentang arsitektur kepada masyarakat. Desain ini telah mencoba untuk menjawab permasalahan didalam desain dimana konteks sekitar diakomodasi dalam bentuk sehingga ciri khas dan tampilan sekitar tetap ada didalam bangunan.

Rancangan ini juga diharapkan dapat membuat masyarakat menjadi lebih mengerti mengenai kota Surabaya dalam peninggalan sejarahnya maupun nanti kedepannya. Oleh karena itu dengan adanya fasilitas galeri ini sekali lagi diharapkan akan lebih meningkatkan pengetahuan tentang perkembangan arsitektur kota Surabaya terutama bagi masyarakat Surabaya dan diharapkan dapat menjadi suatu tempat rekreasi yang membuat masyarakat luas bernostalgia dengan suasana Kota Surabaya dimasa lalu.

DAFTAR PUSTAKA

115 bangunan cagar budaya di Surabaya raib. (2014, March 20). *Berita Jatim*. Retrieved January 2, 2019.

Dinas Kependudukan dan Catatan Sipil Kota Surabaya. (2017). *Statistik Kependudukan*. Retrieved December 18, 2018, from http://www.dispendukcapil.surabaya.go.id/stat_new/index.php.

- Moneo, R. (1978). *On Typology, Oppositions #13, Journal for Ideas and Criticism in Architecture*. Cambridge: MIT Press.
- Pemerintah Kota Surabaya. (2018). *Peta RDTR Surabaya*. Retrieved December 18, 2018, from <http://www.petaperuntukan.surabaya.go.id/cktr-map>.
- Pemkot Surabaya akan benahi bangunan cagar budaya. (2018, April 16). *Jawa Pos*. Retrieved January 2, 2019.
- The Skyscraper Center. (2019). *Surabaya, Indonesia*. Retrieved December 14, 2018, from <http://www.skyscrapercenter.com/city/surabaya>.