

Fasilitas Pameran & Komunitas Rajut Surabaya

Jesse Tania dan Handinoto
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 E-mail: jessejw13@gmail.com ; handinot@petra.ac.id



ABSTRAK

Desain Fasilitas Pameran & Komunitas Rajut Surabaya ini didasari oleh ketertarikan terhadap kemajuan seni rajut yang terus berkembang. Kemajuan ini tumbuh pesat dengan didukungnya kemajuan teknologi dan internet sehingga dapat dikenal dan diakses dengan mudah oleh semua orang. Namun perkembangan ini mengalami stagnasi, tidak ada regenerasi dari para pecinta seni rajut sehingga seni ini mulai ditinggalkan kembali. Dari latar belakang ini didapatkan bahwa masalah desain yang terutama adalah bagaimana menonjolkan ciri khas atau identitas rajut yang menarik dan menyenangkan. Untuk mencermati penyelesaian kebutuhan identitas rajut, maka digunakan pendekatan arsitektur simbolik dan pendalaman karakter ruang.

Keunggulan proyek ini terletak pada konsep ruang yang mengikat, dimana ruang harus memiliki ciri khas ruang tetapi tetap berhubungan satu dengan yang lain. Dapat dikatakan tiap ruang akan memiliki keunikannya masing-masing tetapi memiliki elemen-elemen pemersatu. Pengunjung akan dapat menikmati perjalanan wisata sambil belajar melalui penglihatan, sentuhan, dan juga dapat berinteraksi langsung dengan seni rajut tersebut.

Kata Kunci: Galeri Rajut, Komunitas Rajut, Ruang Mengikat

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pada awal tahun 2000-an, seni rajut mulai berkembang kembali oleh masyarakat setelah mengalami penurunan di a bad ke-19 akhir. Seni rajut kembali diminati oleh masyarakat atas bantuan dari perkembangan teknologi dan internet. Perkembangan ini tidak berjalan naik tetapi mengalami stagnasi pada beberapa tahun akhir. Tidak ada perkembangan signifikan ataupun regenerasi peminat, komunitas dan UKM rajut pun tidak banyak, angka ekspor rajut tetap rendah, dan bahkan tidak ada area khusus yang disediakan untuk kegiatan komunitas rajut. Hal ini dibuktikan dengan hanya ditemui 5 dari 50 UKM yang ada di Surabaya yang membuat prakarya rajut (pptkjatim.com, 2016). Angka ekspor yang tergolong rendah juga dapat dilihat dari data statistik yang diolah oleh Kementerian Perdagangan yang angka tertingginya hanya mencapai 2,5% pada tahun 2018 (kemendag.go.id, 2018). Kegiatan komunitas rajut pun hanya dilaksanakan pada tempat-tempat umum yang disewakan seperti rumah makan, cafe, dan sebagainya (gambar 1.1).



Gambar 1. 1. Perkumpulan Komunitas Rajut
 Sumber: <https://rakyatjelata.com>

Rumusan Masalah

Masalah utama proyek rancangan ini adalah menonjolkan ciri khas rajut pada bangunan, mengatasi studi ruang khusus bagi pengunjung dan anggota komunitas, dan memberikan sirkulasi serta *sequence* yang menarik.

Tujuan Perancangan

1. Menyadarkan masyarakat bahwa seni rajut merupakan kegiatan yang positif dan menyenangkan.
2. Memicu semangat anggota komunitas dan UKM untuk terus berkarya dan mengembangkan komunitasnya lebih lagi.
3. Fasilitas ini dapat dinikmati oleh pengunjung sebagai destinasi wisata yang menarik dan mengedukasi, baik oleh pengunjung lokal maupun turis asing.

Data dan Lokasi Tapak

Lokasi tapak terletak di Jalan Dr. Ir. H. Soekarno, Surabaya, dan dapat diakses kendaraan dari dua jalan besar (gambar 1.2). Di depan dan samping tapak merupakan pertokoan, sedangkan di belakang tapak terdapat perkampungan warga yang padat.



Gambar 1. 2. Situasi tapak

Data Tapak

Lokasi : Jalan Dr. Ir. H. Soekarno
 Kelurahan : Kedungbaruk
 Kecamatan : Rungkut
 Kota : Surabaya
 Luas Lahan : ± 9800 m²
 Tata Guna Lahan : -
 KDB : 70%
 KLB : 210% (3 lantai)
 KDH : 10%
 GSB : 10 m (Timur)
 3 m (Selatan)
 4 m (Barat)
 6 m (Utara)

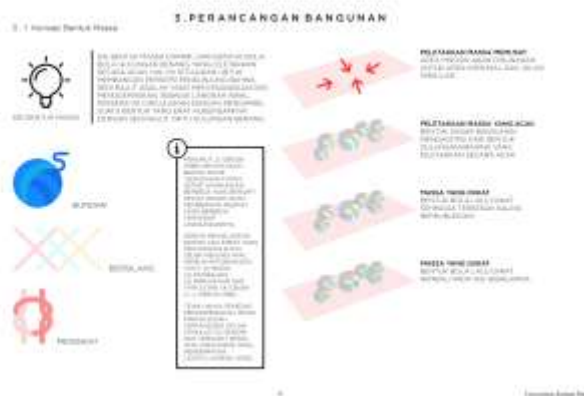
DESAIN BANGUNAN

Pendekatan Perancangan

Untuk memecahkan masalah desain, pendekatan yang dipilih adalah pendekatan semiotika dengan *channel metaphor combine*, simbolik *tangible* adalah digunakan

untuk menyimbolkan gulungan benang dan simbolik *intangible* akan menyimbolkan ikatan-ikatan (Vincent, 2018, p.67). Teori yang akan banyak digunakan adalah *affordance* dari J. J. Gibson. Teori ini akan digunakan untuk memunculkan persepsi-persepsi bagi pengunjung untuk memancing ketertarikan terhadap seni rajut.

Pendekatan ini akan dimulai dengan penentuan konsep bentuk massa untuk menyampaikan makna *tangible* dan *intangible*. Pendekatan ini juga akan menjadi dasar perancangan dari bentuk massa, sirkulasi, hingga fasad bangunan (gambar 2.1).



Gambar 2. 1. Konsep Perancangan

Analisa Urban dan Tapak

Dalam skala urban (radius 0,5 kilometer), tapak ini terletak di jalan utama MERR Surabaya masih sangat lapang karena belum seluruhnya terbangun. MERR terisi dengan sebagian lahan yang masih kosong dan sebagian sudah terisi dengan rumah huni, pertokoan, tempat makan, dan tempat berbelanja. Dapat dikatakan bahwa MERR merupakan area yang memiliki potensi ekonomi yang tinggi sehingga menjadi area yang “hidup” dari pagi hingga malam hari. Tidak ada titik kemacetan yang signifikan karena hanya disebabkan oleh lampu lalu lintas saja. Tapak dilengkapi dengan fasilitas-fasilitas umum yang menunjang fungsi bangunan seperti sekolah, universitas, apartemen, tempat ibadah, dan sebagainya (gambar 2.2).



Gambar 2. 2. Analisa urban

Tapak terletak tepat berhadapan dengan 2 jalan utama MERR yang menimbulkan area-area tangkap di dalam tapak. Hal ini didukung juga dengan adanya rencana pembangunan jalan baru yang terletak di sisi selatan dan barat tapak sehingga memunculkan area tangkap lainnya.

Banyaknya lahan kosong di sekitar tapak diharapkan dapat memberi potensi kepada bangunan agar dapat tampil menonjol. Titik-titik teramai terletak cukup merata pada semua area sehingga dapat disimpulkan bahwa ada beberapa hal yang perlu diberi perhatian khusus dalam merancangan fasilitas. Hal yang perlu diperhatikan adalah area tangkap, area komunal, dan potensi ekonomi (gambar 2.3).



Gambar 2. 3. Analisa urban

Bila tapak ditinjau lebih jauh (radius 1 kilometer) terdapat fasilitas-fasilitas umum yang cukup lengkap seperti rumah sakit, sekolah, universitas, tempat ibadah, sentra UKM, dan sebagainya (gambar 2.4). Yang menjadi alasan utama dari pemilihan tapak adalah adanya sentra UKM di sekitar tapak, yang dapat ditempuh dengan waktu sekitar 5-10 menit saja dari tapak (gambar 2.4).



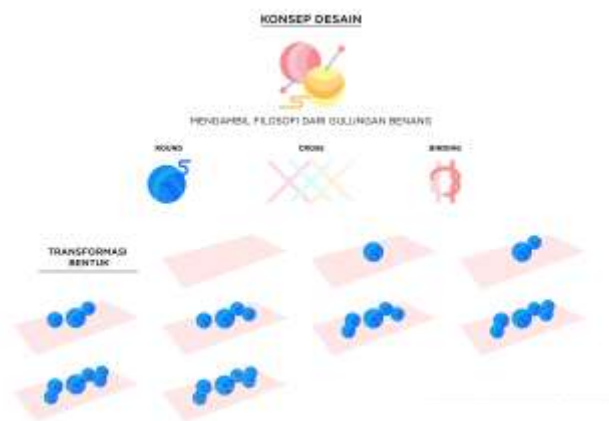
Gambar 2. 4. Analisa urban

Perancangan

Perancangan akan bermula dari penentuan makna *tangible* dan *intangible* yang ingin ditampilkan dalam bangunan. Berikut penjabarannya:

1. *Tangible*

Mengambil dari filosofi bentuk gulungan benang yang Bundar, Bersilang, dan Mengikat. Bentuk massa menerapkan bentuk dari gulungan benang yang diletakkan secara acak lalu saling mengikat satu sama lain (gambar 2.5).



Gambar 2. 5. Transformasi rancangan

2. *Intangible*

Mengambil salah satu filosofi bentuk di atas yaitu Mengikat. Pembambilan makna mengikat ini dimulai dari pertimbangan banyaknya fungsi ruangan yang ada sehingga membutuhkan suatu transisi antar ruang yang dapat menjembatani perbedaan suasana yang muncul. Dibutuhkan sesuatu yang “mengikat” sehingga sirkulasi dan *sequence* tidak terasa seperti terputus.

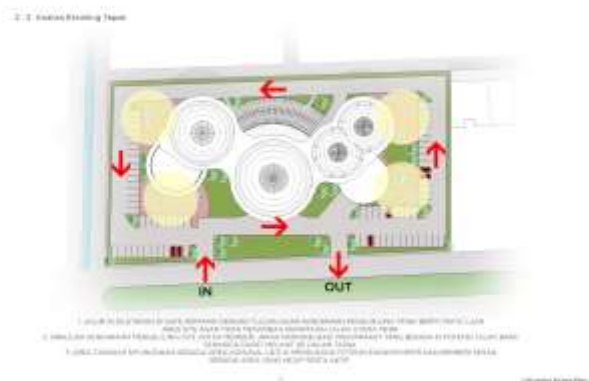
Ikatan ini diwujudkan dalam beberapa elemen yang terdapat di dalam seluruh ruangan yaitu plafon, dinding, dan penggunaan konsep warna (gambar 2.6).



Gambar 2. 6. Transformasi rancangan

Untuk perancangan ruang luar sendiri, bermula dengan memasukkan elemen-elemen khusus yaitu area tangkap, area komunal, dan potensi ekonomi. Dari 3 elemen tersebut, akan dikembangkan dan disesuaikan dengan bentuk massa dan kebutuhan sirkulasi dalam tapak.

Area tangkap akan difungsikan juga sebagai area komunal terbuka dimana dapat digunakan oleh masyarakat umum untuk berjualan (gambar 2.7). Hal itu ditujukan untuk mendukung potensi ekonomi dari jalan MERR itu sendiri. Selain itu juga diharapkan dapat membawa kesan hidup ke dalam tapak. Untuk jalur sirkulasi kendaraan, diletakkan mengelilingi tapak dengan tujuan, selain untuk memudahkan, tetapi juga memberi jarak pandang kepada masyarakat yang berada di luar tapak untuk melihat. Jalur *in* diletakkan sebelum jalur *out* agar pengunjung tidak membiasakan diri untuk memutar di luar tapak dan tidak menambah keramaian jalan MERR.



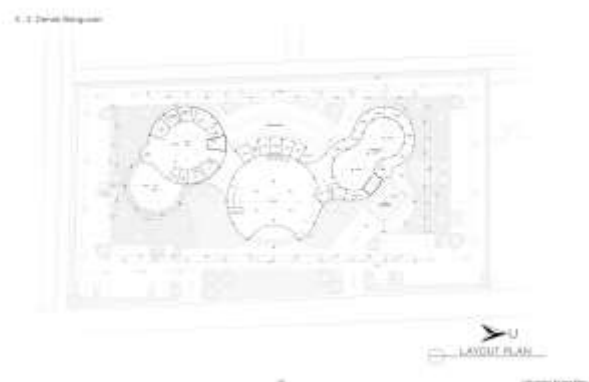
Gambar 2. 6. Analisa rencana tapak



Gambar 2. 7. Rencana tapak

Denah dan Pengolahan Ruang

Pada denah dapat dilihat bahwa area tapak akan dibuka oleh 2 area yaitu area komunal terbuka dan lobby (dalam bangunan). Pengunjung dapat langsung mengunjungi area komunal untuk bersantai dulu atau langsung masuk ke area wisata. Pada bagian lobby, pengunjung akan disambut oleh sculpture dan boneka rajut berukuran gigantik sehingga pengunjung dapat bermain selagi menunggu (gambar 2.8).



Gambar 2. 8. Layout plan



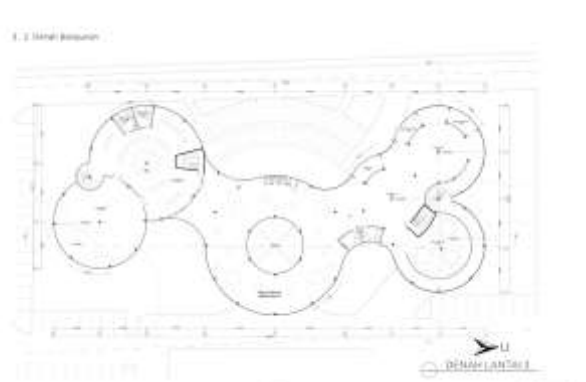
Gambar 2. 9. Perspektif area lobby

Area lobby akan langsung terhubung ke 2 area, yaitu area kantor di sebelah kiri dan area galeri di sebelah kanan. Memasuki area galeri, akan langsung disambut oleh ruangan galeri dan ruang produksi. Ruang produksi hanya dapat diakses oleh anggota komunitas yang bertugas sehingga pengunjung hanya dapat melihat dari dinding kaca yang disediakan (gambar 2.10).

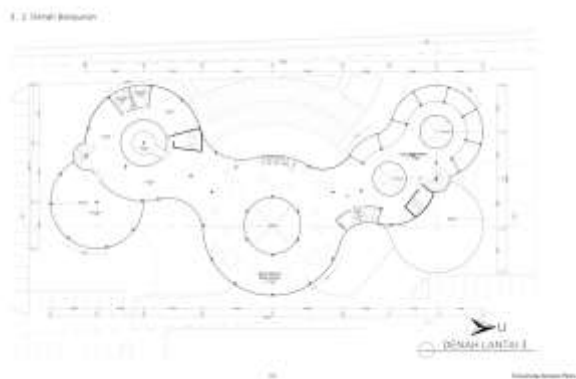


Gambar 2. 11. Perspektif area galeri

Perjalanan wisata akan berlanjut ke lantai 2 & 3 yang berisi galeri-galeri. Untuk pembagian zoning, galeri dibedakan menjadi 2 yaitu galeri besar dan galeri kecil, dibagi berdasarkan besar dimensi benda yang dipamerkan. Galeri besar akan diletakkan di tengah bangunan sehingga berhubungan langsung dengan void besar dan skylight, sementara galeri kecil dan fungsi ruangan lain akan diletakkan di sisi-sisi bangunan (gambar 2.1).



Gambar 2. 12. Denah lantai 2



Gambar 2. 13. Denah lantai 3

- *Triad color*

Kombinasi warna ini bertujuan untuk menimbulkan kesan cerah, ceria, dan lembut.



Gambar 2. 15. Konsep pendalaman

Ekspresi dan Tampilan Bangunan

Tampak eksterior bangunan ini akan menampilkan aksent-aksent yang menjawab konsep bangunan dan disesuaikan dengan kebutuhan lainnya. Konsep dari bangunan itu sendiri mengambil filosofi dari bentuk gulungan benang yang bundar, bersilang-silang, dan mengikat. Bentuk bundar akan dijawab dengan adanya bentuk atap *dome* yang dilengkapi oleh *skylight*. Bentuk bersilang-silang dibentuk dari elemen garis vertikal, horizontal, dan diagonal yang akan diletakkan secara acak sehingga menyerupai bentuk gulungan benang. Selain menginginkan bentuk yang menyerupai gulungan benang, elemen-elemen tersebut juga digunakan sebagai *shading* untuk mengurangi masuknya cahaya matahari ke dalam bangunan (gambar 2.14)



Gambar 2. 14. Perspektif eksterior

J. J. Gibson menjelaskan bahwa ada 4 hal yang menjadikan objek menjadi atau memiliki affordances yaitu media, zat/bahan, permukaan dan tata letak, dan objek (Gibson, 1986). Maka dari itu penggunaan 3 aspek ini diharapkan akan menumbuhkan persepsi pengunjung bahwa sedang berada dalam bola benang yang terilit dan saling mengikat.

Pendalaman karakter ruang:

1. *Entrance*

Kebutuhan utama dari area ini adalah memunculkan kesan megah yang mengundang sehingga dapat menarik perhatian pengunjung dari sebelum memasuki area galeri (gambar 2.16). Kemegahan ini diwujudkan dengan peletakkan *sculpture* berbentuk gulungan benang besar di atas panggung display yang terbuat dari material HPL tepat di bawah *void* besar yang berhubungan dengan *skylight*. Cahaya matahari akan menjadi sumber pencahayaan utama bagi *sculpture*. Sementara itu, di sekitar *sculpture* utama akan disediakan boneka-boneka rajut berdimensi gigantik yang diletakkan secara acak dan berjarak. Pengunjung dapat bermain dan memandangi setiap barang yang dipamerkan dengan jarak pandang yang tepat. Pengguna material lantai granit dan warna yang cerah yang tidak mendominasi akan mempertegas keberadaan barang pameran sehingga terkesan megah (gambar 2.17).

Pendalaman Desain

Pendalaman yang dipilih adalah karakter ruang yang akan diterapkan pada area penyambutan, galeri, dan beberapa area penting lainnya. Hal ini ditujukan untuk memberikan karakteristik setiap ruangan dan juga mencakup konsep besar yang mengikat kesatuan tiap ruangan (gambar 2.15). Konsep besar mengikat akan diwujudkan melalui 3 aspek yaitu:

- Ruang tak bersudut
Bentuk ruangan akan mengurangi atau meminimalisir adanya penggunaan sudut yang tajam sehingga memberikan kesan berada di dalam bola.
- *Double-layered plafond*

Plafon akan terdiri dari 2 lapis. Lapis dasar menggunakan warna dasar putih untuk membantu mempertegas bentuk lapis sekunder. Lapis sekunder akan membentuk gelombang yang terhubung di setiap ruangan yang ada sehingga memberikan kesan bahwa seluruh ruangan sedang diikat oleh sebuah benang.



Gambar 2. 16. Pendalaman karakter ruang *entrance*



Gambar 2. 17. Perpektif area *entrance*

2. Galeri Kain & Galeri Boneka

Galeri kain akan menggunakan cara yang berbeda untuk memamerkan benda yaitu dengan cara digantung (gambar 2.18). Kain akan digantung menggunakan besi pipa dan kawat sehingga kain akan menjuntai ke bawah dan dapat menunjukkan tekstur keseluruhan bahan. Gantungan kain ini bertujuan agar pengunjung dapat dengan bebas memegang dan mengamati mengenai kain hasil olahan rajut tersebut. Gantungan kain ini dibuat dengan sistem kait sehingga mudah dirawat. Kain akan dipamerkan tepat ditengah void sehingga mendapat penerangan cahaya matahari.



Gambar 2. 18. Perpektif area galeri kain

Area galeri boneka terletak di atas galeri kain. Berbeda dengan galeri kain, area pameran galeri boneka terletak pada tepi bangunan sehingga tidak terkena cahaya matahari langsung (gambar 2.19). Boneka akan dipamerkan di dalam panggung yang bertutupkan kaca akrilik dan disusun berurutan sesuai cerita yang akan disampaikan. Untuk memudahkan *way-finding*, area *void* akan ditutup dengan *railing* sehingga akan membentuk jalur yang mengarahkan perjalanan pengunjung (gambar 2.20).



Gambar 2. 19. Perpektif area galeri boneka



Gambar 2. 20. Pendalaman karakter ruang galeri kain & galeri boneka

3. Galeri Mesin Rajut & Galeri Hasil Karya

Dimensi barang pameran yang besar menjadi masalah utama dari area-area tersebut. Untuk menjawab kebutuhan akan dimensi besar tersebut maka barang pameran diletakkan berjarak agar tidak terkesan penuh sesak (gambar 2.21). Barang pameran juga didukung dengan panggung pameran berbahan HPL yang akan disesuaikan dengan kebutuhan dimensinya sehingga berukuran proporsional. Penggunaan material lantai granit dengan warna yang tidak mendominasi akan membantu mempertegas keberadaan barang pameran sehingga terkesan megah (gambar 2.22). Selain itu, untuk menambah kemegahan galeri tersebut diberikan *skylight* dan *void* besar yang akan memasukkan cahaya matahari (gambar 2.23).



Gambar 2. 21. Perpektif area galeri mesin rajut



Gambar 2. 22. Perpektif area galeri hasil karya



Gambar 2. 23. Pendalaman karakter ruang galeri mesin rajut & galeri hasil karya



Gambar 2. 26. Pendalaman karakter ruang playroom dan area workshop

4. Playroom & Area Workshop

Area playroom ditujukan untuk anak-anak dapat bermain dan belajar, maka dari itu ruangan ini akan diisi dengan mainan yang merupakan hasil rajutan. Untuk melengkapi area ini, dibutuhkan material yang ramah untuk anak-anak. Material yang digunakan adalah *soft 3D cladding* yang akan digunakan pada dinding dan *soft carpet tile* untuk lapisan lantainya (gambar 2.24).



Gambar 2. 24. Perpektif area playroom

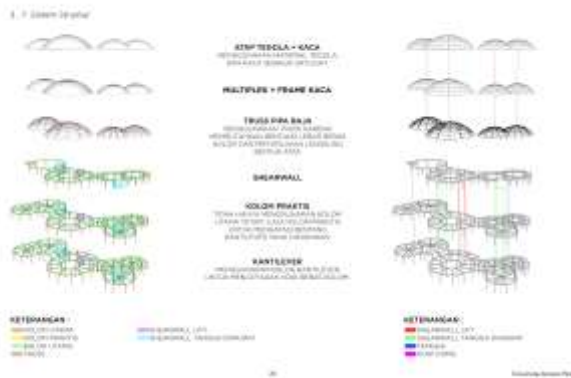
Area workshop memiliki masalah utama yaitu kebutuhan privasi bagi pengguna dan kertertarikan pengunjung yang melewati area tersebut (gambar 2.25). Maka dari itu diberi dinding pemisah setinggi 1 meter untuk mempertegas pembagian zona yang berfungsi untuk memberikan rasa aman terhadap pengguna tetapi tetap dapat meningkatkan ketertarikan pengunjung akan kegiatan ini. sistem pengajaran pada area ini yaitu pengunjung akan duduk pada meja bundar sehingga sesama peserta dapat saling membantu dan berdiskusi, serta pengajar juga dapat berkeliling dengan mudah. Perabot yang digunakan adalah meja yang polos sehingga membantu dalam belajar (gambar 2.26).



Gambar 2. 25. Perpektif area workshop

Sistem Struktur

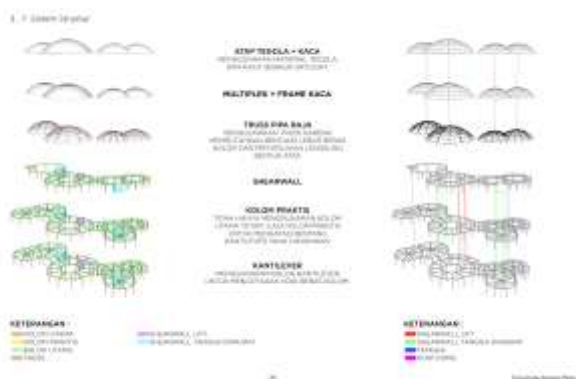
Struktur penopang bangunan ini menggunakan baja pipa. Sistem struktur menggunakan sistem kerangka kaku yang didukung oleh elemen pengaku yaitu *core*. Bagian Utara bangunan menggunakan susunan struktur yang sedikit berbeda yaitu dengan penggunaan kolom utama di tengah bangunan, tidak pada tepi bangunan. Untuk bagian tepi bangunan akan ditopang oleh kolom praktis. Hal ini dikarenakan kebutuhan akan penopangan *void*. Atap menggunakan sistem *dome* dengan material penutup atap tegola. Bentuk atap *dome* ini dibentuk dengan truss baja yang membentuk lengkung (gambar 2.27).



Gambar 2. 27. Sistem struktur

Sistem Utilitas

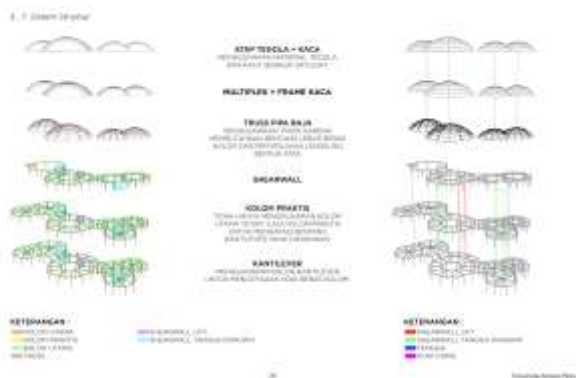
1. Sistem Utilitas Air Bersih dan Air Kotor
 - Sistem air bersih dan air kotor menggunakan 1 shaft bersama. Untuk keseluruhan gedung, terdapat 2 jalur besar yang diletakkan di kedua sisi sayap bangunan (gambar 2.28).
 - Sistem air bersih yang digunakan adalah sistem *upfeet*, dipompa dari tandon langsung ke area yang membutuhkan air. Ruang pompa dan tandon air terletak di dekat ruang utilitas lainnya.
 - Sistem air kotor akan melewati shaft utama yang lalu akan disatukan dan dimasukkan ke STP yang terletak di depan.



Gambar 2. 28. Sistem utilitas air bersih & air kotor

2. Sistem Utilitas Listrik & AC

- Utilitas listrik membutuhkan ruang-ruang yang menghadap keluar untuk membuang udara panas dari mesin, maka dari itu ruang-ruang bermesin diletakkan di sisi luar bangunan.
- Sistem AC yang digunakan adalah VRV. Penggunaan sistem sangatlah menguntungkan karena hanya membutuhkan area untuk mesin outdoor. Sistem AC dibagi menjadi 2 untuk menyesuaikan panjang saluran (gambar 2.29).



Gambar 2. 29. Sistem utilitas listrik & AC

KESIMPULAN

Rancangan “Fasilitas Pameran & Komunitas Rajut Surabaya” ini diharapkan dapat menjadi generator bagi anak-anak muda yang ada di Surabaya untuk dapat mengembangkan hobinya dan menjadi pionir yang menggerakkan semangat anak-anak muda lainnya ke arah yang positif. Tidak hanya anak-anak muda, pecinta rajut, dan anggota UKM saja yang mengerti kemenarikan dari seni rajut, tetapi diharapkan juga masyarakat awam untuk mulai berpartisipasi dalam seni ini. Melalui perancangan ini, pengunjung akan diajak mengenal seni rajut mulai dari akar mula munculnya seni ini hingga hasil karya modern. Pengunjung juga dapat belajar tidak hanya dengan melihat saja, tetapi juga menyentuh, meraba, dan bahkan bermain.

Dari hasil perancangan dapat disimpulkan bahwa wisata rajut dengan bentuk bangunan yang menyerupai gulungan benang sangat memungkinkan untuk diwujudkan di Surabaya. Hal ini didukung dengan fakta bahwa ruang tak bersudut dapat menjadi way-finding bila diberi affordance yang tepat. Konsep ruang yang saling mengikat juga sangat cocok untuk bangunan yang memiliki banyak fungsi ruang

sehingga tetap memiliki satu kesatuan konsep yang kuat pada tiap ruangan. Apabila konsep perancangan ini diwujudkan di Surabaya, maka dapat dipastikan bahwa Surabaya akan memiliki destinasi wisata yang unik dan berbeda bagi wisatawan Surabaya sendiri maupun bagi wisatawan di luar Surabaya.

DAFTAR PUSTAKA

Bates, W. T. (1976, June). Ethological Indicators of Dominance and Territory in a Human Captive Population. *Social Forces*, 447-455.

Departemen Perdagangan. Kementerian Perdagangan Republik Indonesia. (2018). *Perkembangan ekspor nonmigas (sektor) periode: 2013-2018*. Retrieved December 27, 2018, from <http://www.kemendag.go.id/id/economic-profile/indonesia-export-import/growth-of-non-oil-and-gas-export-sectoral>

Gibson, J. J. (1986). *The ecological approach to visual perception*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.

Halim, D. (2005). *Psikologi arsitektur: pengantar kajian lintas disiplin*. Jakarta: Grasindo.

Laurens, J. M. (2005). *Arsitektur dan perilaku manusia*. Jakarta: Grasindo.

Pengembangan Produktivitas Tenaga Kerja Provinsi Jawa Timur. (2016). *Daftar nama UKM di Surabaya*. Retrieved December 15, 2018, from <http://pptkjatim.com/index.php/24-menu-samping/76-daftar-nama-ukm-di-surabaya>

Vincent. (2018, July). Galeri mi instan produk nasional di Surabaya. *Jurnal eDimensi Arsitektur*, 1(1), 65-72. Retrieved July 10, 2019, from <http://publication.petra.ac.id/index.php/teknik-arsitektur/article/view/8415/7610>