

Fasilitas Eduwisata Sejarah Perjuangan Kota Surabaya

Franciskus Raymond Halim dan Ir. M. I. Aditjpto M.Arch
 Prodi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: fraymondh@gmail.com ; adicpto@peter.petra.ac.id



Gambar 1.1. perspektif birdview proyek fasilitas eduwisata sejarah perjuangan kota Surabaya

Abstrak— Fasilitas Eduwisata Sejarah Perjuangan Kota Surabaya merupakan fasilitas yang memperkenalkan identitas kota Surabaya sebagai kota pahlawan. Latar belakang yang melandasi lahirnya proyek ini yaitu identitas kota Surabaya sendiri sebagai kota pahlawan di Indonesia yang mulai bergeser menjadi kota perdagangan dan bisnis yang berkembang sangat pesat sekarang di kota ini. Oleh karena itu fasilitas ini didesain untuk dapat menjawab kebutuhan perkembangan kota ini agar dapat memberikan distribusi yang mempertahankan identitas kota Surabaya. Selain itu diharapkan fasilitas ini dapat menjadi alternatif hiburan masyarakat baik dari dalam maupun luar kota Surabaya.

Fasilitas ini didesain dengan konsep mengikuti alur cerita dari perjuangan Kota Surabaya itu sendiri, sehingga pengunjung yang datang diharapkan dapat merasakan suasana dan memahami cerita dibalik sejarah perjuangan kota Surabaya sebagai kota Pahlawan. Pendekatan desain simbolik digunakan untuk membawa alur cerita sejarah tersebut kedalam desain arsitektur dengan didukung pendalaman desain yang memperhatikan sequence yang akan dilalui pengunjung.

Kata Kunci : Edukatif, rekreatif, perjuangan, sejarah, sequence, Surabaya.

I. PENDAHULUAN

Kota pahlawan merupakan julukan yang telah disematkan kepada kota Surabaya sejak tahun 1950 oleh Ir. Soekarno. Julukan ini diberikan atas sejarah dan peristiwa perjuangan dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia yang terjadi di kota ini. Pembangunan Tugu Pahlawan juga sebagai monument untuk mengenang peristiwa-peristiwa yang terjadi.

Seiring berjalannya waktu kota Surabaya berkembang menjadi kota metropolis bahkan menjadi kota terbesar kedua setelah Jakarta. Kemajuan perdagangan dan perekonomian di Kota ini menyebabkan berkembangnya pembangunan dan infrastruktur kota yang sangat pesat. Dimana sekarang dapat dilihat proyek-proyek bangunan tinggi seperti apartemen, hotel, dan pusat perbelanjaan menjamur diseluruh bagian kota.

Perkembangan Pesat dari kota Surabaya Sendiri mengakibatkan peningkatan jumlah wisatawan yang datang ke Surabaya seperti pada table di bawah ini:

Tahun	Jumlah Wisman Dengan Visa	Jumlah Wisman Tanpa Visa	Jumlah Wisatawan Domestik (000)
2008	61.785	47.961	18.112
2009	66.190	53.923	23.179
2010	38.732	86.806	21.790
2011	122.628	63.187	27.100

Tabel 1. Jumlah Wisatawan Jawa Timur 2008-2011 (Badan Pusat Statistik Jawa Timur, 2012)

Pada tabel 1, dapat kita lihat peningkatan yang signifikan jumlah wisatawan dari tahun 2008-2011 baik pengunjung mancanegara maupun domestik. Perkembangan jumlah wisatawan ini juga diikuti dengan perkembangan fasilitas pendukungnya, sayangnya fasilitas-fasilitas pariwisata yang berkembang tidak diikuti dengan berkembangnya fasilitas-fasilitas yang membawa identitas kota Surabaya sebagai kota Pahlawan.



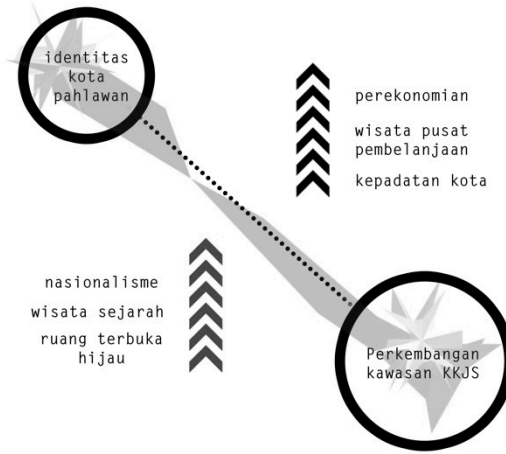
Grafik 1.1. Pergeseran identitas kota Surabaya



Gambar 1.2. Penggambaran keadaan Surabaya dulu dan sekarang

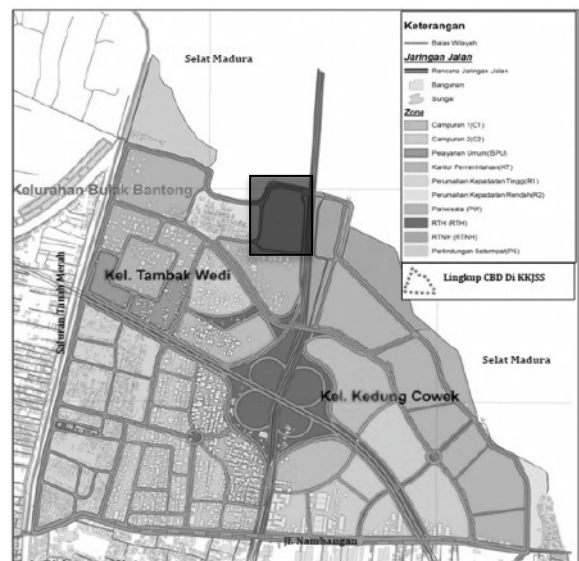
Tapak Proyek yang dipilih berada di kawasan kaki

jembatan Suramadu (KKJS). Sebelumnya KKJS telah direncanakan oleh pemerintah sebagai kawasan yang dikembangkan menjadi area komersial dan bisnis. Pemilihan tapak di daerah ini dimaksudkan agar dapat menyeimbangkan pembangunan kawasan bisnis dengan perkembangan fasilitas wisata yang memiliki identitas kota pahlawan.



Grafik 1.2. Pengaruh Proyek terhadap kawasan tapak

Selain itu keberadaan Jembatan Suramadu sendiri sebagai salah satu *icon* kota Surabaya sekarang diharapkan dapat memberikan hubungan timbal balik antara proyek dengan keberadaan jembatan.



Gambar 1.3. Rencana *landuse* kawasan dan letak tapak

- Data Tapak:
- Luas lahan : 3 hektar
 - KDB max : 60%
 - KDH max : 40%
 - KLB max : 8
 - Tinggi Bangunan Max : 10 lantai
 - GSB depan : 5-8 meter
 - GSB belakang, kiri, kanan : 2 meter

GSP : 30-50 meter
 Kelurahan : Kedung Cowek
 Kecamatan : Kenjeran

II. PERANCANGAN

A. Masalah Desain

Memperkenalkan sejarah perjuangan kota Surabaya kepada pengunjung fasilitas dengan media desain yang interaktif, sehingga pengunjung dapat memahami cerita dibalik sejarah kota pahlawan tersebut.

Tanggapan proyek dengan integrasi antara fungsi edukatif dan fungsi rekreatif dalam fasilitas publik. Proyek diharapkan dapat mengakomodasi potensi site di KKJS dengan korelasinya terhadap fungsi-fungsi bangunan.



Gambar 2.1. Menggabungkan beberapa macam fungsi kedalam satu proyek

B. Program Ruang

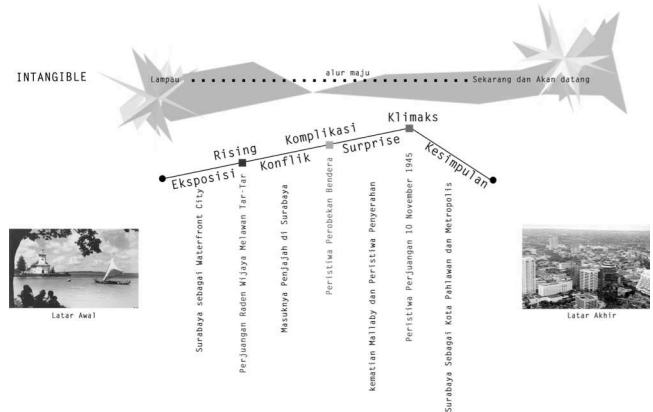
Pembagian aktivitas dan fungsi ruang dibagi menjadi 3 bagian utama yaitu fasilitas publik, museum, dan kantor pengelola. Pada fasilitas publik terdapat foodcourt area, area baca bebas, dan galeri kecil untuk menjelaskan kota Surabaya. Bagian museum merupakan fasilitas utama pada proyek dimana menjelaskan sejarah kota Surabaya berdasarkan urutan waktu ceritanya. Kantor pengelola disediakan terpisah untuk menampung aktivitas pengelola fasilitas ini.

C. Pendekatan Perancangan

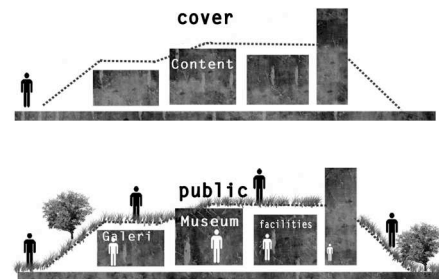
Pendekatan yang digunakan untuk mendesain fasilitas ini yaitu pendekatan simbolik. Sejarah perjuangan kota Surabaya dapat ditampilkan secara menarik dan interaktif kepada pengunjung melalui penggambaran desain secara simbolik.



Channel yang digunakan adalah metaphor combine, dimana konsep alur sejarah kota Surabaya ditampilkan secara *intangible* maupun *tangible*. Secara *intangible* dihadirkan menurut susunan dari alur cerita dari sejarah perjuangan kota Surabaya, dimana terdapat tiga tonggak peristiwa utama yaitu sejarah hari jadi kota Surabaya, peristiwa perobekan bendera, dan peristiwa 10 November 1945.



Gambar 2.3. Konsep alur cerita yang digunakan (*intangible*)



Gambar 2.3. Konsep cover cerita yang digunakan (*tangible*)

Secara *tangible*, konsep *cover* dan isi cerita digunakan untuk menggambarkan fisik bangunan, dimana ekspresi bangunan dari luar memberikan sedikit informasi kepada pengunjung sehingga pengunjung diharapkan untuk masuk kedalam bangunan untuk mengetahui cerita yang ada di dalamnya.

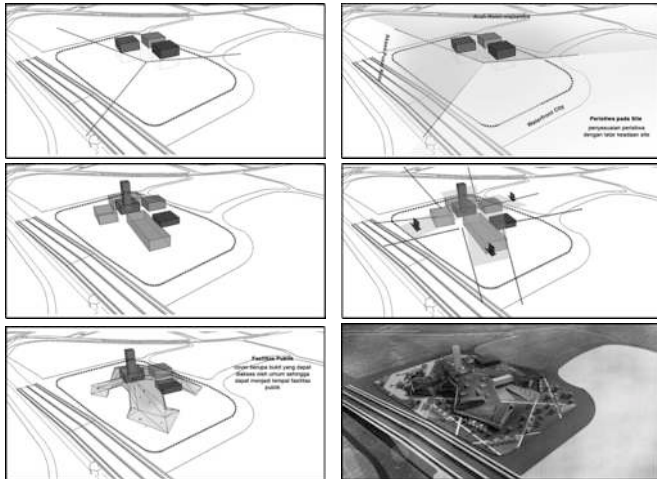
D. Transformasi Bentuk Desain



Gambar 2.4. Ketiga peristiwa utama yang disusun menurut alur cerita

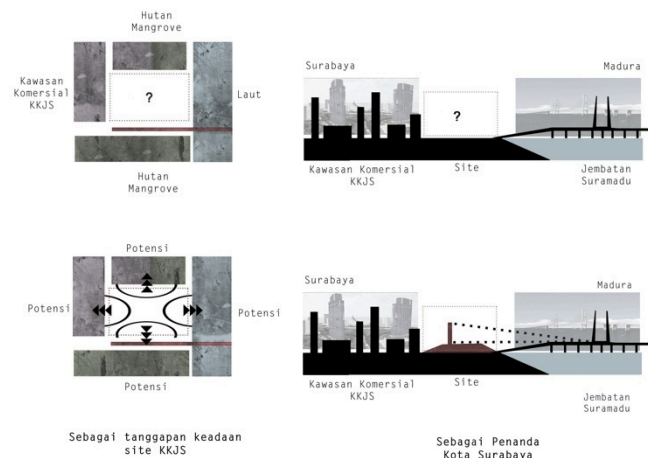
Transformasi bentuk berawal dari peletakan tiga peristiwa utama dari sejarah perjuangan Surabaya yang disusun menurut alur cerita yang ada.

Setelah itu ketiga peristiwa diletakan berdasarkan latar cerita tiap peristiwa seperti kejadian perang raden wijaya diletakan di bagian *waterfront*, peristiwa perobekan bendera pada arah hotel majapahit dan kejadian 10 november pada peralihan menuju arah pusat kota.. Dilakukan penambahan fungsi-fungsi tambahan lainnya menurut bidang tangkap site. Setelah itu cerita tersebut diberi cover yang dapat diakses oleh publik sebagai taman publik.



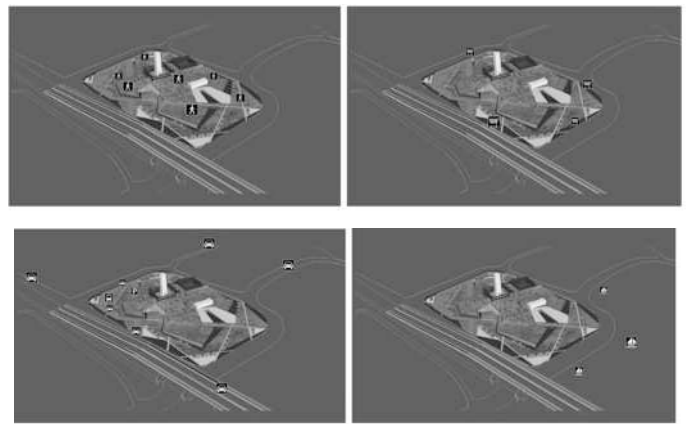
Gambar 2.5.Transformasi bentuk bangunan

E. Perancangan Tapak dan bangunan



Gambar 2.6.Pengaruh bangunan terhadap tapak

Fasilitas didesain untuk dapat berperan sebagai ruang publik bagi pengunjung menikmati potensi site sekitar seperti jembatan Suramadu, pantai dan hutan mangrove yang ada. Selain itu Bangunan didesain juga sebagai penanda pengunjung yang berasal dari Madura ketika memasuki kota Surabaya.



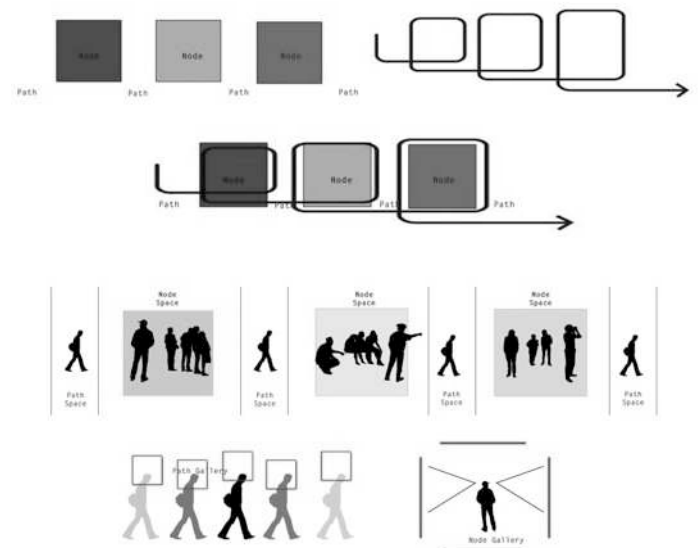
Gambar 2.7.Perancangan bangunan

Akses jalan utama menuju site berasal dari jembatan Suramadu dan jalan utama dari dalam kota. Pada fasilitas ini disediakan lahan parkir pada area luar berupa parkir bis, mobil, dan sepeda motor.. Selain itu juga terdapat parkir basement untuk mobil dan sepeda motor.

Rencana pemerintah untuk menjadikan daerah tepi pantai sebagai kawasan wisata bahari ditanggapi pada desain dengan menyediakan taman terbuka dan fasilitasnya di area ruang luar. Juga terdapat area pedagang kaki lima untuk memenuhi kebutuhan pengunjung di dalam taman publik.

F. Pendalaman Desain

Pendalaman sequence ruang dipilih untuk dapat memberikan pengalaman perpindahan suasana ruang dari tiap alur cerita kepada pengunjung.



Gambar 2.8.Konsep sequence ruang

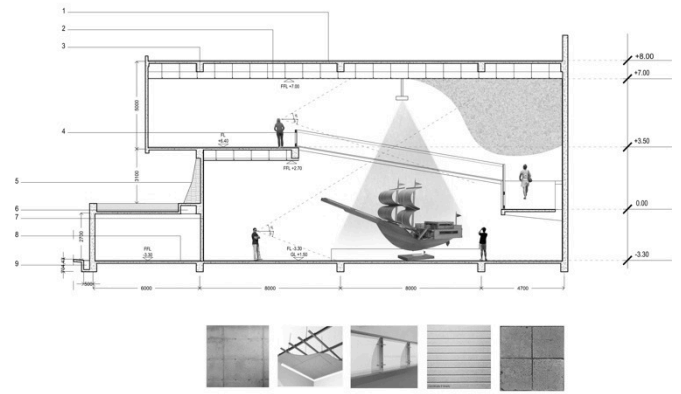
Cerita Perjuangan Arek Suroboyo pada museum diceritakan dengan mengikuti alur maju cerita secara linear dengan mengkombinasikan node sebagai

peristiwa atau kejadian utama dengan path sebagai pengantar cerita antar node. Dimana galeri-galeri memanfaatkan teknologi proyektor dan layar digital dalam menampilkan konten cerita secara 2D, selain itu juga terdapat objek pameran 3D. berupa diorama-diorama yang mendukung cerita.

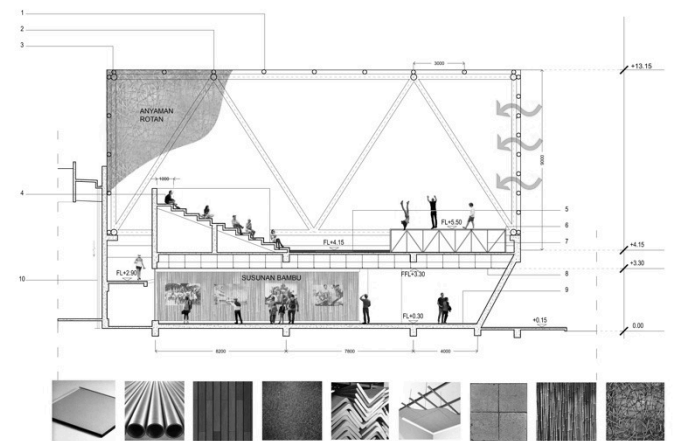


Gambar 2.9. Perspektif ruang museum sejarah perjuangan kota Surabaya

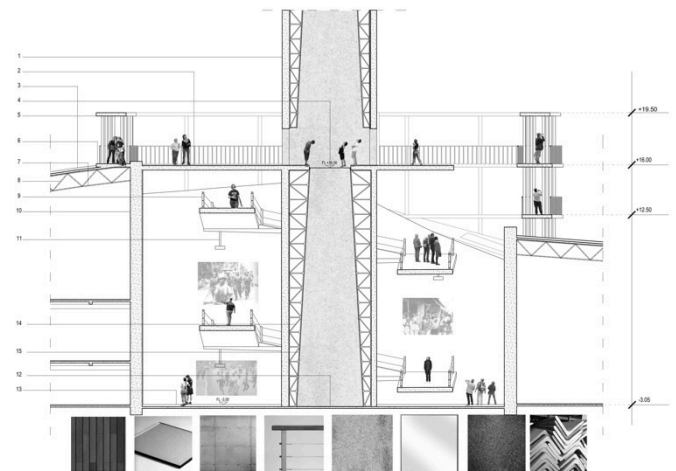
Path menghasilkan ruang cerita yang lebih dinamis dengan mengikuti pergerakan pengunjung yang menikmati galeri yang lebih bersifat mengantarkan. (*dynamic passing by*). Node menghasilkan ruang cerita yang lebih bersifat diam sehingga memungkinkan pengunjung untuk memahami kejadian secara optimal (*optimal watching*).



Gambar 2.7. Potongan detail node pertama



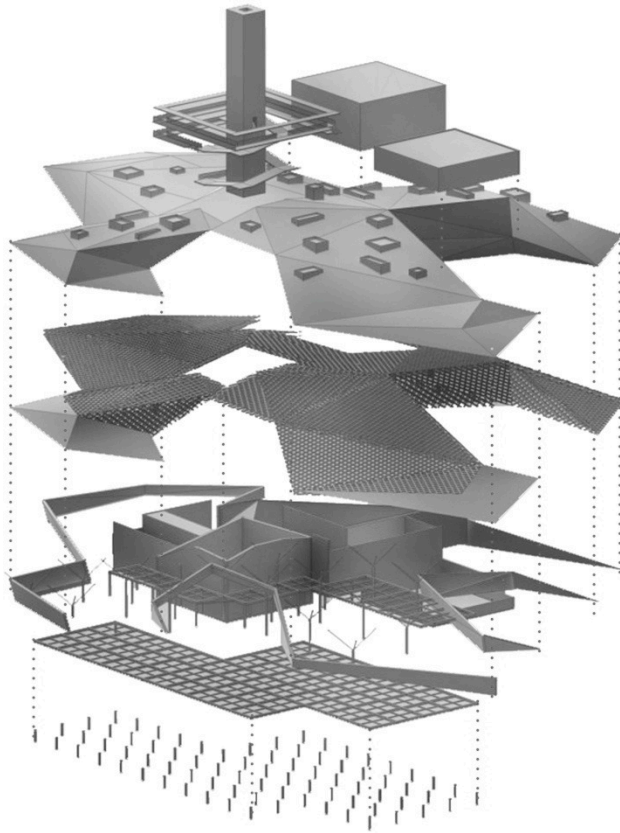
Gambar 2.8. Potongan detail node kedua



Gambar 2.9. Potongan detail node ketiga

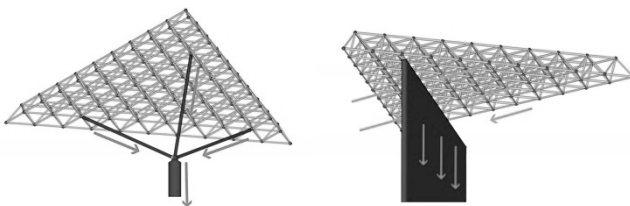
G. Sistem Struktur dan Utilitas

Secara keseluruhan sistem struktur pada bangunan dibagi menjadi dua bagian.



Gambar 2.10. Aksonometri Struktur

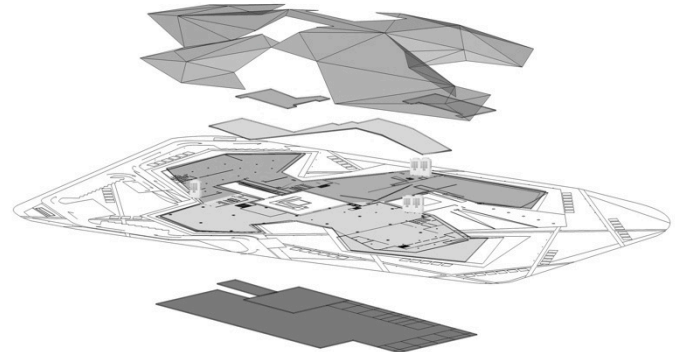
Beban dari atap beton *green roof* disalurkan menuju space frame. Pada bagian fasilitas publik beban ditahan oleh kolom bercabang yang selanjutnya menyalurkan beban menuju balok dan kolom basement sedangkan pada bagian fasilitas museum beban dari space frame disalurkan menuju dinding bearing wall.



Gambar 2.11. Penyaluran beban pada kolom bercabang dan bearing wall

Sistem penghawaan pada bangunan menggunakan sistem penghawaan aktif dimana menggunakan sistem AC VRV (*Variable Refrigerant Volume*). Pada sistem ini terdapat satu unit outdoor yang akan melayani beberapa unit indoor. Pada

bangunan akan dibagi menjadi tiga area utama yang dilayani tiga unit outdoor berbeda



Gambar 2.12. Sistem AC pada bangunan

III. KESIMPULAN

Perancangan Fasilitas Eduwisata Sejarah Perjuangan Kota Surabaya ini diharapkan dapat menjawab kebutuhan dan realita yang terjadi mengenai krisis identitas kota Surabaya sebagai kota pahlawan di Indonesia. Dimana pada desain ini telah menjawab permasalahan desain yang utama yaitu menciptakan sebuah fasilitas yang bersifat mendidik sekaligus menarik pengunjung untuk secara interaktif menikmati dan mengetahui sejarah dari perjuangan kota Surabaya tersebut. Penyediaan fasilitas publik dan ruang terbuka hijau yang memadai pada desain telah menjadi jawaban akan pemenuhan kebutuhan alternative hiburan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Badan Perencanaan Pembangunan Kota Surabaya. (2005). *Rencana Detail Tata Ruang Kawasan Unit Pengembangan*. Surabaya: BAPPEKO.
- [2] Ching, Francis D. K. (1996). *Arsitektur : Bentuk, Ruang dan Susunannya*. (Ir. Nurahma Tresani Harwadi, MPM., Trans). Jakarta: Erlangga.
- [3] Crosbie, M. J. & Watson, D. (1997). *Time-Saver standards for architectural design*. New York: McGraw-Hill.
- [4] Hadinoto. (1996). *Perkembangan Kota dan Arsitektur Kolonial Belanda di Surabaya 1870-1940*. Yogyakarta: ANDI.
- [5] Mills, Edward P. (2008). *Building for Administration, Entertainment and Recreation* (BAER), Newness, Butterwoths.
- [6] Neufert, Ernest (2002). *Architects' Data* (3rd ed.). Oxford : Blackwell Science.
- [7] Raja Agam N. (2008). *Surabaya Kota Pahlawan*. Retrieved 10 Januari 2013 from <http://www.rajaagam.wordpress.com/>.
- [8] Raja Agam N. (2008). *Asal Usul Surabaya*. Retrieved 10 Januari 2013 from <http://www.rajaagam.wordpress.com/>.
- [9] Raja Agam N. (2009). *Surabaya Water Front City*. Retrieved 10 Januari 2013 from <http://www.rajaagam.wordpress.com/>.
- [10] Young, P.M. (2010). *Conceptual Diagram*. vol. 2. Seoul: Damdi & Designers.