

PENERAPAN ARSITEKTUR HIJAU PADA *CREATIVE HUB*

DI TAMAN HIBURAN RAKYAT SURABAYA

Zulva Ardiansyah¹⁾, Fibria Conyтин Nugrahini²⁾, Nurul Fitria Marina³⁾

¹⁾ Mahasiswa Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Surabaya

²⁾³⁾ Dosen Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Surabaya

Jl. Raya Sutorejo No.59, Dukuh Sutorejo, Mulyorejo, Surabaya

Email: zulvanyam@gmail.com

Abstrak

Kota Surabaya merupakan kota dengan populasi pekerja industri kreatif terbanyak di Jawa Timur. Perkembangan industri kreatif ini mengalami kenaikan setiap tahun. Industri ini berpusat pada keunggulan sumber daya manusia dengan pemanfaatan kreativitas, keterampilan serta bakat manusia. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan desain *Creative Hub* yang menerapkan konsep arsitektur hijau sebagai wadah bagi masyarakat untuk berdiskusi, mengembangkan kemampuannya dan memasarkan produk kreatifnya. Program ruangnya, meliputi studio, ruang pameran, workshop, auditorium, dan ruang-ruang penunjang lainnya. Lahan yang dipilih pada perancangan ini adalah lahan bekas Taman Hiburan Rakyat di Kota Surabaya karena letaknya strategis dan peruntukan lahannya tepat untuk bangunan sosial dan budaya. Pendekatan arsitektur hijau dipilih berkaitan dengan kondisi iklim di Surabaya yang cukup panas dan berpolusi, sehingga perlu mengupayakan adanya bangunan yang bisa menyelesaikan masalah tersebut dalam skala mikro.

Kata Kunci: Arsitektur hijau, *creative hub*, industri kreatif, surabaya.

PENDAHULUAN

Di masa depan, ekonomi kreatif merupakan bidang yang dianggap sebagai kekuatan baru perekonomian Indonesia. Penyokong ekonomi kreatif terletak pada industri kreatif dengan kekuatan yang berpusat pada keunggulan sumber daya manusia dengan pemanfaatan kreativitas, keterampilan serta bakat manusia. Berbagai daerah di Indonesia dengan potensinya masing-masing telah mengembangkan berbagai subsektor industri kreatif tersebut, termasuk Kota

Surabaya. Menurut data kemenparekraf.go.id, Kota Surabaya menempati posisi nomor 1 sebagai kota dengan pelaku ekonomi kreatif terbanyak di Jawa Timur, dengan jumlah 28.18% dari total populasi penduduk di Surabaya. Sementara itu, menurut data BPS tahun 2018, di Surabaya terdapat 141.438 pelaku ekonomi kreatif dengan lima subsektor terbesar, yakni kuliner (108.334 usaha kreatif), fashion (19.896), kriya/kerajinan (8.110), penerbitan (3.234) dan fotografi (570).¹

Pada tahun 1961, telah berdiri sebuah taman hiburan rakyat di Surabaya. Lokasi tepatnya terletak di Jl. Kusuma Bangsa No 116-118, Kec. Tambaksari, Surabaya. Tempat ini pada masanya merupakan wahana rekreasi inklusif dengan biaya tiket masuk yang murah. Gedung THR menjadi wahana berekspresi para seniman di Surabaya untuk menunjukkan bakatnya. Pertunjukkan yang kerap ditampilkan adalah kesenian tradisional, seperti ludruk, wayang orang dan ketoprak. Pada masanya, THR memiliki berbagai fasilitas, diantaranya: gedung pementasan *indoor*, *roller coaster*, wahana bermain, dan sebagainya. Namun sekarang kondisi dari taman ini terbengkalai. Fasilitasnya banyak yang berkarat dan usang. Banyak masyarakat Surabaya yang menginginkan dibukanya kembali Taman Hiburan Rakyat di Surabaya yang sudah lama ditutup. Keinginan dari masyarakat ini dapat dilihat dari komentar warganet pada konten youtube yang membahas tentang Taman Hiburan Rakyat Surabaya.

Pemerintah kota Surabaya melalui Badan Perencanaan Pembangunan Kota (Bappeko) Surabaya sudah mempunyai rencana untuk menata ulang kawasan ini. Secara umum, rencananya tempat ini akan digunakan sebagai pusat seni, perdagangan jasa dan sosial di Kota Surabaya. Meskipun begitu, detail dari perancangan kawasan ini masih belum sepenuhnya usai.

Berdasarkan data di atas, Surabaya memerlukan wadah yang memfasilitasi pelaku industri kreatif untuk menghasilkan produk kreatif yang

mengumpulkan pasar bagi industri kreatif di Kota Surabaya. Selain itu, upaya mengaktifkan kembali Taman Hiburan Rakyat juga perlu dilakukan. Maka dari itu, penulis mengajukan usulan untuk merancang *Creative Hub* berbasis Taman Hiburan Rakyat di Surabaya. *Creative Hub* ini dibangun untuk mewadahi pelaku-pelaku dalam industri kreatif dengan menyediakan fasilitas dan ruang untuk berkarya serta diintegrasikan dengan aktifitas Taman Hiburan Rakyat.

Dalam perancangannya, bangunan *Creative Hub* berbasis Taman Hiburan Rakyat ini memerlukan konsep yang baik agar bisa menjadi solusi bagi permasalahan di sekitar lokasi. Surabaya menjadi tempat paling panas berdasarkan data dari BMKG dengan panas mencapai 36 °C pada bulan Agustus 2021. Lokasi yang dipilih merupakan kawasan yang dipadati oleh bangunan di sekitarnya. Dengan adanya kepadatan penduduk, wilayah ini jadi kekurangan daerah resapan air dan vegetasi alami. Keadaan ini apabila dibiarkan akan mengakibatkan berbagai masalah di kemudian hari, seperti banjir, pemanasan global, dan kekeringan. Maka dari itu, konsep arsitektur hijau dirasa tepat untuk menjawab persoalan yang ada di lokasi. Hal ini dikarenakan arsitektur hijau menekankan pada pengurangan penggunaan energi dan sumber daya alam, terutama yang tidak dapat diperbaharui.

Adapun permasalahan yang akan dikaji sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang *Creative Hub* yang inklusif dan dapat

- menarik pengunjung sehingga bisa menggugah semangat berkreatifitas?
2. Bagaimana penerapan konsep arsitektur hijau dalam perancangan *Creative Hub*?

Creative Hub

*Creative Hub*² adalah frasa berbahasa Inggris yang memiliki arti pusat kreatif. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kreatif artinya bersifat (mengandung) atau memiliki daya cipta, sedangkan pusat memiliki arti pokok pangkal atau yang menjadi pempunan (berbagai-bagai urusan, hal, dan sebagainya). Secara harfiah, *Creative Hub*³ ini diartikan sebagai pokok pangkal atau yang menjadi pempunan dalam hal-hal yang memiliki daya cipta. Definisi ini tidak hanya mencakup segi fisik saja, tapi juga berhubungan dengan proses kreatif yang dilakukan oleh komunitas-komunitas yang ada di dalamnya. Dari segi fisik, *Creative Hub*² menyediakan tempat terpusat untuk melakukan berbagai kegiatan kreatif. Kemudian aktivitas-aktivitas itu disatukan menjadi sebuah ekosistem kreatif yang baik

Adapun fungsi *Creative Hub* sebagai berikut:

- a. Menjadi wadah untuk memajukan industri kreatif,
- b. Memberikan tempat bagi para pelaku industri kreatif untuk mengerjakan karyanya,

- c. Memberikan tempat bagi para pelaku industri kreatif untuk mengembangkan bisnis kreatifnya,
- d. Menjadi tempat pelatihan guna mengasah kemampuan berkreatifitas masyarakat,
- e. Menjadi wadah menyatukan keseluruhan kegiatan subsektor industri kreatif sehingga terbentuk jaringan kreatif yang mampu mengembangkan pengetahuan masyarakat Indonesia dan wisatawan asing akan produk-produk kreatif.

Taman Hiburan

Taman hiburan merupakan tempat wisata yang menawarkan hiburan berupa wahana permainan yang didukung oleh fasilitas pendukung seperti toko, restoran, ataupun fasilitas lainnya.

Bersumber dari laman www.wikipedia.com, pengertian taman hiburan adalah tempat dengan daya tarik yang terdiri atas wahana permainan seperti wahana lintas-gunung (roller coaster) dan balap air. Biasanya taman hiburan memiliki pilihan sejumlah jenis wahana permainan yang berbeda, bersama dengan toko, restoran, dan gerai (outlet) hiburan lainnya. Taman hiburan dapat dinikmati oleh kaum tua maupun muda."

Adapun jenis-jenis taman hiburan menurut recreation development handbook meliputi:

1. *Resort/Residential Community*

Resort/Residential Community adalah tempat yang menyediakan bermacam-macam aktifitas rekreasi seperti penginapan, restaurant, dan pertunjukan dengan latar belakang primitif hingga modern. Bentuknya berupa hotel atau motel di pinggir laut, pegunungan, dan tempat yang menawarkan keindahan alam lainnya. Dibangun di daerah rekreasi yang bernuansa alami, cenderung tradisional, misalnya dalam budaya, kontur tanah, dan iklim.

2. *Theme Park*

Theme Park merupakan taman hiburan yang menawarkan atraksi yang ditujukan untuk rekreasi yang ditekankan pada suatu tema seperti fantasi dan imajinasi, seperti Disney World (skala besar), Water Activity Park (skala kecil). Penerapan konsep Theme Park tidaklah terbatas pada desain taman hiburan atau rekreasi saja, namun juga dipakai dalam perkembangan kota. Dengan diterapkannya konsep ini pada pusat-pusat kota (downtown) lama, diharapkan mampu mengatasi hilangnya koneksi antar unsur-unsur kota (bangunan dan ruang kota) akibat pengaturan kota yang hanya berdasarkan fungsi saja dan

menghidupkan kembali aktivitas dan peranannya.

3. *Supplemental Recreational*

Supplemental Recreational adalah fasilitas rekreasi yang ditujukan sebagai tambahan dari fungsi utama sebuah kawasan seperti perumahan, komersil. Hiburan dapat diberikan dalam bentuk fasilitas seperti kolam renang, golf course.

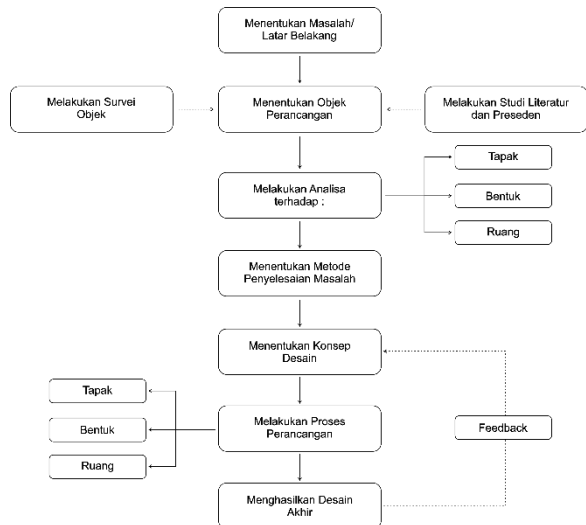
Arsitektur Hijau

Berdasarkan laman arsitekturdan-lingkungan.wg.ugm.ac.id, arsitektur hijau adalah satu pendekatan desain dan pembangunan yang didasarkan atas prinsip-prinsip ekologis⁴ dan konservasi lingkungan, yang akan menghasilkan satu karya bangunan yang mempunyai kualitas lingkungan dan menciptakan kehidupan yang lebih baik dan berkelanjutan.⁵

METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang digunakan dengan mengumpulkan data primer dengan melakukan wawancara, observasi dan diskusi terfokus. Sedangkan untuk data sekunder diperoleh dari beberapa sumber yaitu buku, laporan, jurnal dan lain-lainnya. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, studi literatur, dan studi preseden. Selain itu juga menggunakan metode kreatif dimana perancang mengedepankan pola pikir kreatif dalam mendesain sebuah bentuk bangunan. Meskipun begitu, aspek-aspek yang termuat di

dalam konsep arsitektur hijau juga diterapkan di dalam metode perancangan ini. Berikut adalah alur perancangannya:



Gambar 1 Alur Perancangan
Sumber: hasil analisa, 2022

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan *Creative Hub* dengan pendekatan Arsitektur hijau ini menghasilkan sebuah desain yang dapat memenuhi kebutuhan masyarakat akan adanya wadah untuk melakukan kegiatan industri kreatif. Penerapan konsep Arsitektur Hijau dapat menghasilkan sebuah rancangan yang mewakili fungsi dari perancangan itu sendiri. Prinsip konsep Arsitektur Hijau pada rancangan yaitu memiliki proses yang panjang agar dapat menghasilkan desain yang memiliki manfaat bagi masyarakat sekitar. Lokasi tapak yang berada di pusat kota memiliki akses yang mudah dijangkau oleh pengguna.

Perancangan *Creative Hub* dengan pendekatan Arsitektur Hijau di Surabaya memiliki fungsi objek edutainment, yaitu dengan adanya auditorium, exhibition hall, galeri seni, workshop, dan studio serta fungsi

penunjang lainnya berupa *foodcourt*, wahana, bioskop dan retail.

A. Konsep Bentuk

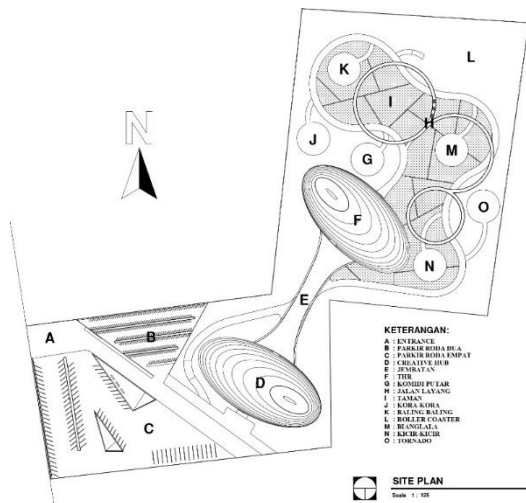
Bentuk bangunan ini dari bentuk oval yang sudah ditransformasi ke dalam bentuk yang baru.



Gambar 2 Transformasi Bentuk
Sumber: hasil desain, 2022

B. Konsep Tatahan Massa

Konsep tatahan massa perancangan ini berorientasi pada penataan yang memaksimalkan pencayahayaann dan penghawaan alami.

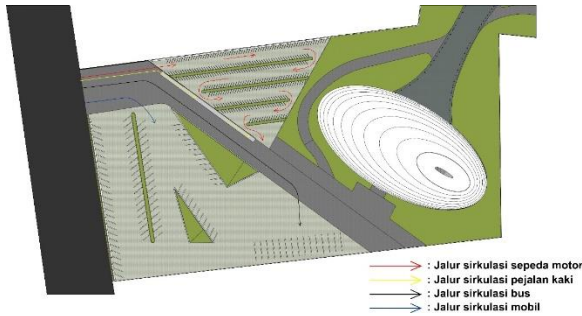


Gambar 3 Konsep Tatahan Massa
Sumber: hasil desain, 2022

C. Sirkulasi dan Aksesibilitas

Sirkulasi pada tapak menggunakan sistem dua arah yang meliputi parkir motor, mobil dan bus pengunjung berada di sisi barat dengan sirkulasi parkir satu arah. Pada perancangan ini hanya terdapat 1 pintu masuk yang

sekaligus menjadi pintu keluar. Letaknya berada di bagian utara *site*.



Gambar 4 Sirkulasi dan Aksesibilitas
Sumber: hasil desain, 2022

D. Hasil Rancangan Interior

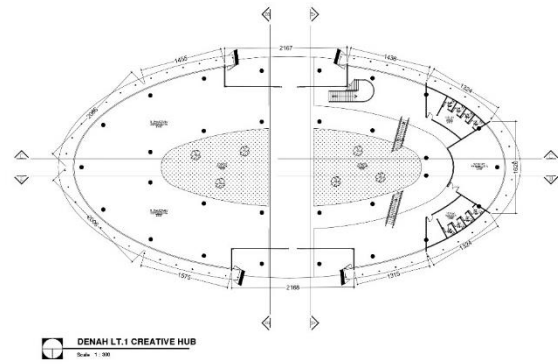
1. Creative Hub

Creative Hub adalah bangunan utama dari perancangan ini. Letaknya berada di bagian depan *site*, berhubungan langsung dengan parkir dan entrance. *Creative hub* ini memiliki program ruang berupa workshop, studio, kantor pengelola, ruang serbaguna, ruang pameran, auditorium, *foodcourt*, dan area servis. Bangunan ini memiliki 3 lantai yang mana lantai 1 merupakan area publik yang luas dan diikat oleh taman indoor di dalamnya. Untuk mengakses lantai 2 dan 3, pengunjung bisa menggunakan tangga atau eskalator. Adanya eskalator ini penting untuk akses penyandang disabilitas dan para seniman yang membawa karya-karyanya.

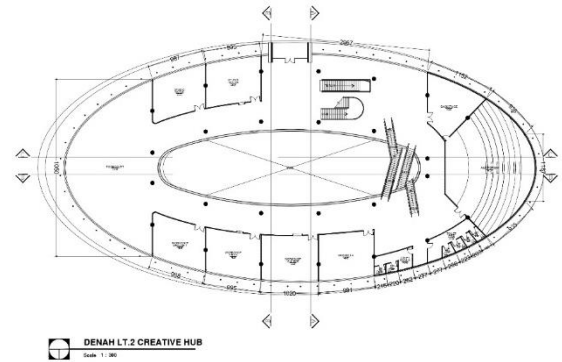
Creative Hub ini dirancang dengan mengintegrasikan bangunan dengan aspek alam. Walaupun pengunjung berada di dalam *Creative Hub*, mereka bisa melihat langit melalui kaca yang berada di atas bangunan ini. Pada area *foodcourt*, juga dirancang sebuah ruangan semi

terbuka, sehingga orang-orang yang beraktifitas di sana bisa merasakan udara segar.

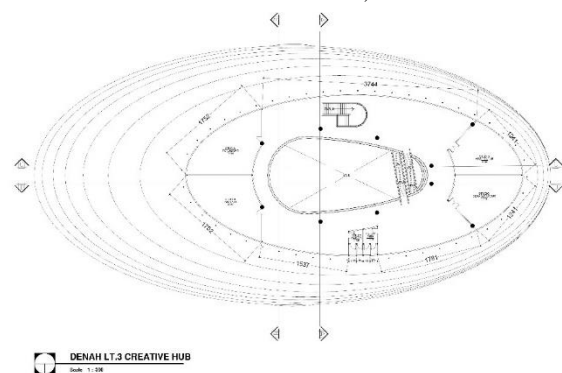
Berikut adalah gambar denah, dari *Creative Hub*:



Gambar 5 Denah Lantai 1 Creative Hub
Sumber: hasil desain, 2022



Gambar 6 Denah Lantai 2 Creative Hub
Sumber: hasil desain, 2022



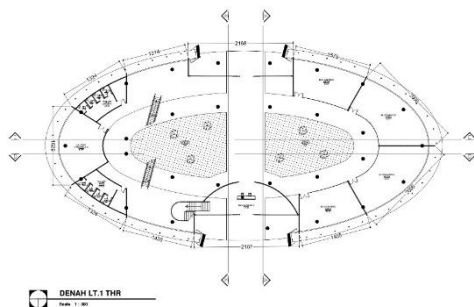
Gambar 7 Denah Lantai 3 Creative Hub
Sumber: hasil desain, 2022



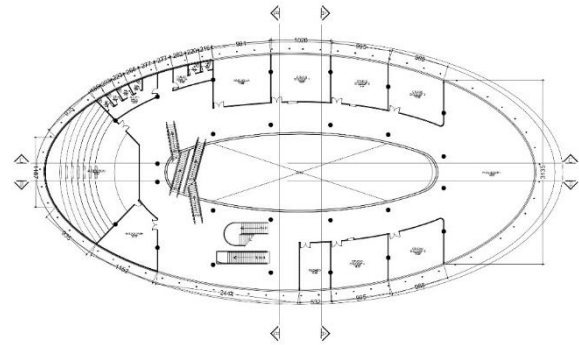
Gambar 8 Perspektif Interior Creative Hub
Sumber: hasil desain, 2022

2. Taman Hiburan Rakyat (THR)

Gedung Taman Hiburan Rakyat atau THR ini merupakan bangunan penunjang dari bangunan utama. Adanya fungsi THR ini adalah respon dari kondisi tapak yang merupakan lahan bekas Taman Hiburan Rakyat yang sudah melegenda pada masanya. Taman Hiburan rakyat ini memiliki program ruang seperti area komersil, kantor pengelola, bioskop, ruang pameran, ruang serbaguna, auditorium, dan *foodcourt*. Antara Creative Hub dan Taman Hiburan ini sebenarnya memiliki jembatan yang menghubungkan lantai 2 dari Creative Hub menuju lantai 2 Taman Hiburan Rakyat. Berikut adalah gambar denah dari Taman Hiburan Rakyat:

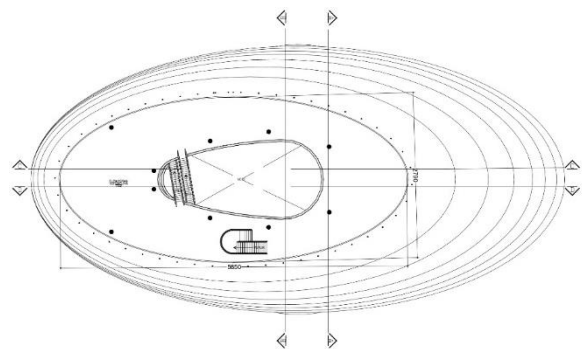


Gambar 9 Denah Lantai 1 THR
Sumber: hasil desain, 2022



DENAH LT.2 THR
Scale 1:300

Gambar 10 Denah Lantai 2 THR
Sumber: hasil desain, 2022



DENAH LT.2 THR
Scale 1:300

Gambar 11 Denah Lantai 3 THR
Sumber: hasil desain, 2022



Gambar 12 Perspektif Interior THR
Sumber: hasil desain, 2022

E. Hasil Rancangan Eksterior

Pada eksterior bangunan, kami menerapkan arsitektur hijau dengan memperbanyak vegetasi di sekitar bangunan. Pada rancangan ini juga dibuat lebih banyak area resapan air hujan untuk mencegah terjadinya banjir. Berikut akan

dijelaskan hasil rancangan eksterior dalam bentuk gambar:



Gambar 13 Entrance Creative Hub
Sumber: hasil desain, 2022



Gambar 14 Bawah Jembatan
Sumber: hasil desain, 2022

KESIMPULAN

Pendekatan Arsitektur Hijau dipilih ditujukan untuk mengatasi permasalahan yang ada di *site*. Konsep yang dipilih tersebut sudah melewati proses yang panjang agar dapat menghasilkan desain yang bermanfaat bagi masyarakat sekitar.



Gambar 15 Taman Hiburan Rakyat
Sumber: hasil desain, 2022

ARDIANSYAH/PENERAPAN.../747-755

Surabaya *Creative Hub* ini merupakan tempat berkumpulnya para pelaku seni yang ingin mengkomersialkan hasil karyanya. Tempat ini adalah inkubator bagi para pelaku seni. Mereka dapat berdiskusi, berlatih, dan mengembangkan kemampuan berkeseniannya. Selain itu, untuk mempertahankan ciri khas dari site, fungsi Taman Hiburan Rakyat sengaja tidak dihilangkan. Bangunan THR tetap diadakan dengan penyesuaian-penyesuaian terhadap berkembangnya zaman.

DAFTAR PUSTAKA

1. Wahyuningsih, S., Satriani, D., Tinggi, S., Islam, A. & Bengkalis, N. *PENDEKATAN EKONOMI KREATIF TERHADAP PERTUMBUHAN EKONOMI (Studi Kasus Di Desa Pedekik)*. vol. 8
<https://ejournal.stiesyariah Bengkalis.ac.id/index.php/iqtishaduna>.
2. Oleh, D., Vero, :, Lamia, A. & Karongkon, H. H. *GEDUNG KESENIAN PAPUA SEBAGAI PUSAT SENI DAN BUDAYA "ARSITEKTUR SIMBOLISME."*
<http://www.novapdf.com>.
3. Aprillia, B., Rorimpandey, M., Kindangen, J. & Siregar, F. *CREATIVE HUB DI KOTA MANADO BIOPHILIC DESIGN*.
4. Ghiyas, M., Muhajjaln, G. & Satwikasari, A. F. *Kajian Penerapan Konsep Arsitektur Hijau Pada Bangunan Museum Geologi. Studi Kasus : Museum Fossa Magna Jepang KAJIAN PENERAPAN KONSEP ARSITEKTUR HIJAU PADA BANGUNAN MUSEUM GEOLOGI STUDI KASUS : MUSEUM FOSSA MAGNA JEPANG*.
5. Fikri Mauludi, A. & Fitri Satwikasari, A. *KAJIAN PRINSIP ARSITEKTUR HIJAU PADA*

*BANGUNAN PERKANTORAN (STUDI
KASUS UNITED TRACTOR HEAD OFFICE
DAN MENARA BCA). SINEKTIKA Jurnal
Arsitektur vol. 17
<http://journals.ums.ac.id/index.php/sinektika>
(2020).*