Penerapan Konsep Dinamis pada Bentuk Bangunan *Creative Hub* di Kota Surabaya

Keevin William Septianto Djaguna[1], Sigit Hadi Laksono[2], Esty Poedjioetami[3]
Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya[1,2,3]
e-mail: keevinwilliam2@gmail.com

ABSTRACT

The city of Surabaya, which is famous for its industrial city with the majority of its people working in the fields of industry, services, and trade, has the opportunity to develop a creative hub as a center of facilities that accommodate creative industry players so that they can develop a good creative ecosystem. But unfortunately the majority of industrial building forms have a simple typology and less attract visitors to the building. So that the creative form as the identity of the creative hub building is not depicted. The dynamic concept applied is expected to be able to provide an attractive appearance as well as a differentiator from other industrial buildings considering the identity of the building as a creative building. The method used is the Cyclic design Zeizel method which allows repeating the design process in order to achieve the most solution design . From the results of the design, the application of the dynamic concept is characterized by the orientation of the building which is made obliquely facing north, and the difference in the mass of the building floor as well as the application of the building casing that has a different pattern on each side presents a different visual impression when the observer looks into the site according to his direction of view.

Keyword: *creative hub, form, creative, dynamic concept.*

ABSTRAK

Kota Surabaya yang terkenal akan kota industri dengan mayoritas masyarakatnya bekerja di bidang industri, jasa, dan perdagangan memiliki peluang untuk mengembangkan creative hub sebagai pusat fasilitas yang mewadahi para pelaku industri kreatif sehingga dapat mengembangkan ekosistem kreatif yang baik. Namun sayangnya mayoritas bentuk bangunan industri memiliki tipologi yang sederhana dan kurang menarik minat pengunjung menuju bangunan. Sehingga bentuk yang kreatif sebagai identitas bangunan *creative hub* tidak tergambar. Konsep dinamis yang diterapkan diharapkan mampu memberikan tampilan yang menarik sekaligus sebagai pembeda dari bangunan industri lain mengingat identitas bangunan sebagai bangunan kreatif. Metode yang digunakan adalah metode *Cyclic design* Zeizel yang memungkinkan pengulangan proses desain agar tercapai desain paling solutif. Dari hasil rancangan penerapan konsep dinamis ditandai dari orientasi bangunan yang dibuat miring menghadap kearah utara, dan perbedaan massa lantai bangunan sekaligus penerapan selubung bangunan yang memiliki pola berbeda disetiap sisi sebagi representasi industri kreatif yang diwadahi, seperti kriya, fashion dan musik sehingga dapat menghadirkan kesan visual yang berbeda ketika pengamat meilihat ke dalam site sesuai arah pandangnya.

Kata kunci: *creative hub*, bentuk, kreatif, konsep dinamis.

PENDAHULUAN

Surabaya menjadi salah satu kota dengan pertumbuhan ekonomi yang cukup pesat, terutama pada sektor industri dan perdagangan. Karenanya kota ini berpotensi sebagai tempat sumber daya cipta terkhusus untuk berkembangnya bidang industri kreatif di wilayah Jawa Timur, yang dalam kurun waktu lima tahun ini telah berkembang pesat ditandai dengan banyaknya *event-event* kreatif dari skala nasional hingga internasional. Sejalan dengan itu, simpul kreatif menjadi elemen penting untuk menciptakan ekosistem industri kreatif yang baik dalam suatu kota. Sayangnya dalam perkembangannya bangunan-bangunan dengan citra industri kreatif memiliki tipologi desain bentuk yang monoton dan kurang menarik. Beragkat dari hal tersebut pada akhirnya citra bangunan kreatif pun kurang tergambar yang berpotensi mengurangi minat masyarakat untuk lebih mengenal industri kreatif sendiri.

Berdasarkan persoalan tersebut, penerapan konsep dinamis pada bentuk bangunan *creative hub* di Surabaya dirancang untuk mengembangkan citra bangunan kreatif itu sendiri sekaligus guna menarik minat pengunjung untuk menuju ke bangunan.

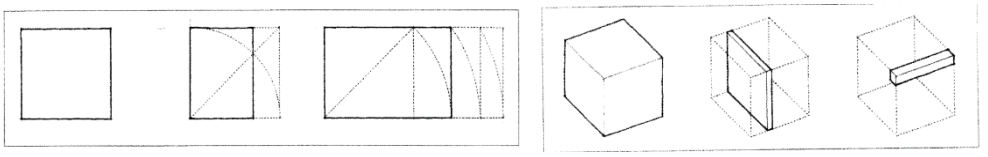
TINJAUAN PUSTAKA

Bentuk

Pengertian bentuk, menurut [1] bentuk merupakan sebuah istilah inklusif yang memiliki beberapa makna yang mengartikulasikan ruang. Bentuk dapat dikenali atau dipahami melalui ciri-ciri visualnya. Ciri-ciri tersebut antara lain adalah bentuk dasar, ukuran, warna, tekstur, posisi, orientasi, inersia visual. Sedangkan bagi [2] bentuk adalah hasil dipenuhinya syarat-syarat kokoh, guna, dan indah.

Dinamis

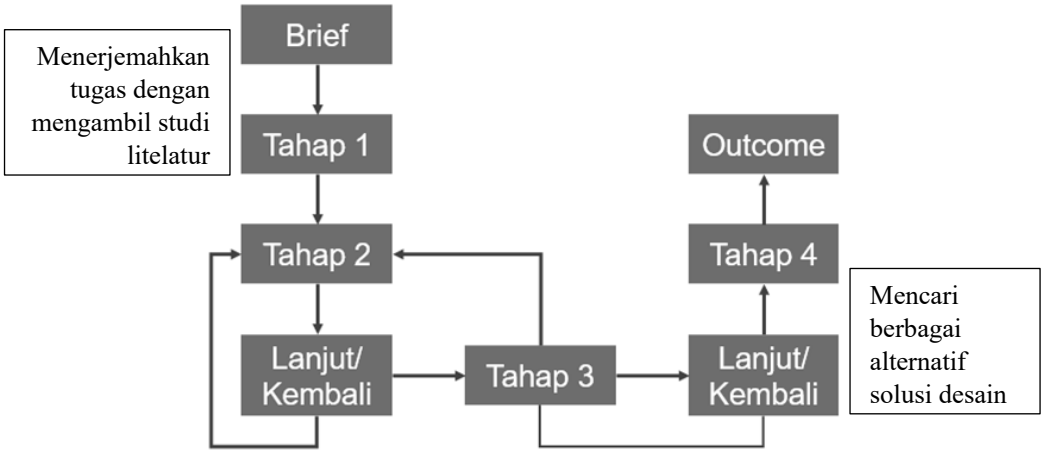
"Dinamis adalah sesuatu yang terus aktif bergerak. Dinamis ini dapat memiliki makna luas untuk semua hal baik itu manusia, benda, ataupun hewan. Sedangkan dalam sudut pandang yang berbeda dengan konteks bentuk" [3], dalam pengertian lain dinamis adalah "bentuk-bentuk dasar primer dapat dipanjangkan atau diputar untuk menghasilkan bentuk atau bentuk padat, (solid) volumetris yang berbeda, biasa, dan mudah dikenali. Bentuk dinamis dapat mempertahankan keteraturan mereka sekalipun jika ditransformasikan secara dimensional atau dengan penambahan maupun pengurangan elemen-elemennya" [4]. Dari pengalaman dengan bentuk-bentuk serupa, kita dapat membuat sebuah model imajiner sekalipun jika ada potongan yang hilang atau jika bagian lain ditambahkan. Dalam kasus berbeda dapat juga menggunakan perputaran dimensional pada massa bangunan.



Gambar 1. Transformasi dimensional

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Cyclic design* Zeizel. Dimana prinsip alur kerjanya menyerupai prinsip *linier* namun adan beberapa tahap yang perlu diulang kembali untuk menampung *feedback* baik dari studi kasus, client atau konsep desain. Dimana prosesnya dimulai dari adanya *brief* berlanjut pada tahap 1 (perencanaan berkaitan dengan penerjemahan tugas) memetakan data-data teori dan studi kasus yang sesuai. Kemudian pada tahap 2 (perancangan sebuah produk yang dibuat), tahap 3 (perancangan bentuk produk yang dibuat) dan tahap 4 (perancangan kompleks/detail produk desain). Pada proses mendesain objek rancangan akan mengalami beberapa pengulangan proses desain hingga ditemukan beberapa alternatif desain lalu dipilih satu desain yang sesuai kriteria, proses ini terjadi pada proses ke 2, dan 3 sebelum lanjut pada proses ke 4.

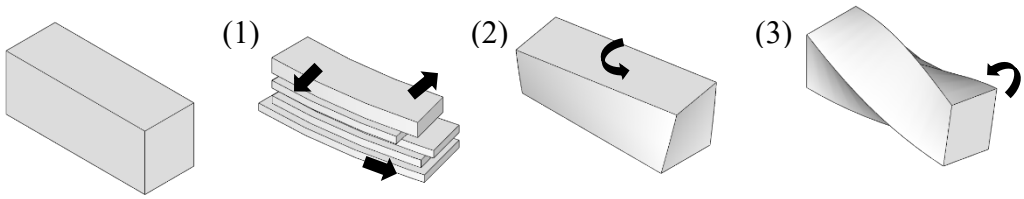


Gambar 2. Diagram metodelogi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pencarian bentuk dasar bangunan dan alternatif desain

Dari massa awal bangunan yang berupa balok mengikuti representasi fasilitas industri kreatif yang ada mengalami gubahan bentuk dan ditemukan 3 alternatif bentuk dasar :



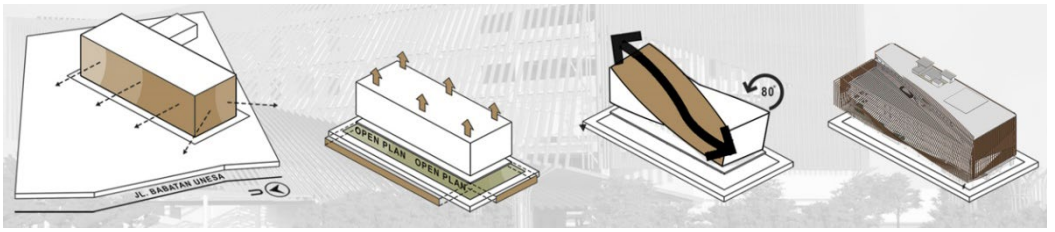
Gambar 3. Transdformasi bangunan

Sumber : dokumen pribadi

Pada desain (1) gubahan massa bangunan mengikuti pola tumpukan kayu yang dibuat maju mundur agar mendapatkan kesan visual yang dinamis. Pada desain ke (2) gubahan massa bangunan diputar dari arah atas agar menghilangkan kesan elemen balok dan menghasilkan kesan dinamis dari bentukan yang *solid*. Pada desain ke (3) gubahan massa bangunan diputar mengikuti arah perputaran jarum jam agar menghasilkan lekukan seperti kain dengan penambahan perbedaan pola disetiap sisi layaknya pola nada yang berubah ubah serta penggunaan material kayu sebagai representasi fasilitas kriya yang diwadahi.

Penerapan konsep dinamis pada transformasi bangunan

Dari data litelatur yang digunakan dan proses pencarian desain bentuk dasar bangunan diatas akhirnya diambil desain bentuk ke (3) dimana massa bangunan berupa balok mengalami perputaran searah jarum jam agar tercipta inersia visual yang menghasilkan kesan gerak. Sekaligus dapat mewakili fasilitas yang diwadahi dalam bangunan mulai dari kriya (ditonkolkan lewat material kayu), fashion (ditonjolkan dari lengkungan utama fasad bangunan), dan musik (ditonjolkan dari perbedaan pola selubung bangunan dari tiap sisi). Dari hal ini akhirnya dapat tercipta kesan dinamis dari bangunan *creative hub*.

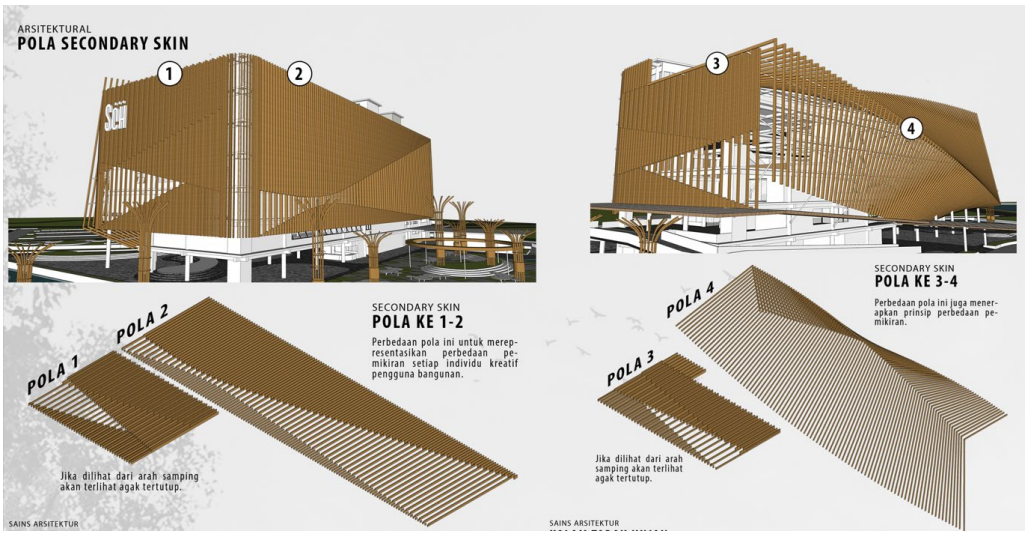


Gambar 4. Transformasi bangunan

Sumber : dokumen pribadi

Penerapan selubung bangunan dengan pola dinamis

Setelah mengalami trnasformasi secara dimensional, penambahan elemen selubung bangunan sebagai memperkuat kesan dinamis dari bangunan sekaligus penambahan sebagai citra bangunan kreatif yang mengambil analogi dari unsur kreatif itu sendiri.



Gambar 5. Detail arsitektural

Sumber : dokumen pribadi

Penggunaan pola yang berbeda ini didukung juga dengan perbedaan kerapatan jarak dan panjang dari kayu yang digunakan pada selubung bangunan, sehingga jika pengguna melihat bangunan dari sisi yang berbeda ataupun saat berjalan mengikuti arah pandangnya bentuk bangunanpun akan ikut berbeda sesuai arah pandang pengguna itu melihat.



Gambar 6. Tampak bangunan

Sumber : dokumen pribadi

Desain akhir bentuk bangunan setelah digubah berdasarkan teori gubahan massa dinamis bangunan *creative hub* memiliki kesan dinamis. Namun yang paling menjadi *iconic* adalah pemberian *secondary skin* yang menyelubungi seluruh bangunan dengan gubahan massa yang di putar memberi kesan dinamis yang kuat ditambah dengan perbedaan pola dan kerapatan pada *secondary skin* memberikan kesan visual yang berbeda beda.



Gambar 7. Perspektif

Sumber : dokumen pribadi

KESIMPULAN

Sebagai bangunan yang memiliki citra kreatif bentuk bangunan *creative hub* juga harus memiliki makna kuat dalam mengkreatifkan bentuk bangunannya. Dalam hal ini salah satu cara yang dapat mencapai hal tersebut adalah dengan penggunaan konsep bentuk dinamis dimana bentuk bangunan memiliki kesan visual pergerakan jika dilihat dari perbedaan sudut pandang. Hal yang menjadi karakter bangunan tersebut adalah penggunaan selubung bangunan yang memutar keatas layaknya pergerakan kain dengan penggabungan berbagai pola sisi yang berbeda agar

mempertegas karakter bangunan sebagai bangunan *creative hub* yang mewadahi industri kreatif di kota Surabaya.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Ching, Francis D.K. (1996). Arsitektur : Bentuk, Ruang dan Susunanya, *Vol. 7, p. 47-48, p. 63-65*.
[2] Ernst, Peter Neufert. (1996). Neufert Architect's Data, *Vol.1 , p. 65-70*.
[3] Bussel, Michael. (2001). *Book Reviews: Rowland Mainstone' Structure in Architecture: History,Design, and Innovation. Construction History Journal, Vol.17, p.101*.
[4] Abdel, Hana, "*Bogor Creative Hub / Local Architecture Bureau",* 2021. [Online]. Available: *https://www.archdaily.com/963703/bogor-creative-hub-local-architecture-bureau?ad_source=search&ad_medium=projects_tab*. [Accessed: 27-Jul-2022].
[5] Srikandi, Mutiara, "Perancangan Galeri Industri Kreatif Kotalama Semarang", 2021. [Online]. Available: *http://digilib.isi.ac.id/9035/*. [Accessed: 28-Jul-2022].
[6] Jatmiko., Ajeng, Kusumadewi Putri, "Perancangan Interior Ruang Publik Bandung Creative Hub", 2020. [Online]. Available: *http://digilib.isi.ac.id/6257/*. [Accessed: 28-Jul-2022].
[7] Maghfirah, P.E., Irwansyah, Mirza., Huda Khairul, "Penerapan Konsep Arsitektur Organik pada Perancangan Pusat Kreativitas Remaja di Banda Aceh", 2020. [Online]. Available: *https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Penerapan+Konsep+Arsitektur+Organik+pada+Perancangan+Pusat+Kreativitas++Remaja+di+Banda+Aceh&btnG=*. [Accessed: 28-Jul-2022].