

Perancangan *Outdoor Space* untuk Mewadahi Aktivitas Komunal di Museum Pendidikan Surabaya

Christina Tedjosoejanto

Desain Interior, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra
christinatedjoo@gmail.com

Yoanna Listiyani Leosaputra

Desain Interior, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra
yoannalistiyani@gmail.com

ABSTRAK

Museum Pendidikan Surabaya terdiri atas beberapa area, mulai dari bangunan utama untuk memajang berbagai koleksi, taman pada bagian tengah yang cukup luas, dan bangunan samping yang difungsikan untuk area servis dan simulasi pendidikan pada zaman dahulu. Sebelum pandemi, aktivitas seperti kunjungan sekolah, seminar, maupun rekreasi terpusat di dalam bangunan utama. Namun, dengan adanya era *new normal*, kebanyakan orang memilih untuk melakukan aktivitas mereka pada ruang terbuka karena merasa lebih aman dengan adanya sirkulasi udara yang bisa bertukar dengan cepat. Melihat perubahan kebiasaan ini, maka taman yang ada pada museum pendidikan dapat menjadi area baru yang bisa mewadahi berbagai aktivitas pameran, maupun interaksi antara pengunjung. Namun area taman museum yang cukup luas, saat ini belum difungsikan dengan maksimal dan memerlukan penyesuaian. Tujuan perancangan ini adalah menciptakan *outdoor space* untuk memfasilitasi kebiasaan masyarakat era *new normal* yang memiliki preferensi untuk melakukan aktivitas di luar ruang. Perancangan *outdoor space* di Museum Pendidikan Surabaya menggunakan metode *design thinking* yaitu *understand, observe, point of view, ideate, prototype, dan test*. Dengan adanya perancangan *outdoor space* di Museum Pendidikan Surabaya maka area taman bisa bertransformasi menjadi sebuah area komunal *outdoor* berupa *private space* untuk individu dan kelompok kecil. Transformasi fungsi area taman museum pendidikan Surabaya menjadi area komunal terbuka dapat mewadahi aktivitas masyarakat di era *new normal*.

Kata Kunci: Desain sosial, Outdoor Space, New Normal, Museum, Edukasi dan Desain

PENDAHULUAN

Menurut data yang dimuat dalam profil kabupaten dan kota yang dipublikasikan oleh direktorat jenderal Cipta Karya, Surabaya merupakan kota tertua kedua dan

tebesar kedua setelah Jakarta dengan jumlah penduduk lebih dari tiga juta jiwa. Melihat fakta yang ada ini, tidak heran jika Surabaya memiliki latar belakang budaya yang cukup beragam dari berbagai etnik yang ada di dalamnya. Selain itu, banyak peristiwa penting dalam sejarah Indonesia yang terjadi di Surabaya sehingga kota Surabaya memiliki banyak ruang kultural. Hingga saat ini terdapat 26 museum yang ada di kota Surabaya dan enam diantaranya dikelola oleh Pemerintah Kota Surabaya yang disebut sebagai Musea Surabaya (Sugiharti, 2016).

Adanya virus Covid-19 yang masuk ke Indonesia pada tahun 2020 mengakibatkan seluruh kegiatan sosial harus dibatasi tak terkecuali museum di Surabaya. Museum menjadi salah satu ruang publik yang tidak beroperasi selama kurun waktu yang cukup panjang, namun pada tahun 2021 ini museum yang dikelola oleh pemerintah kota Surabaya sudah beroperasi kembali dengan pembatasan jumlah pengunjung dan kuota harian. Pengunjung bisa mendaftar secara online melalui website tiketwisatasurabaya.go.id. Hal ini merupakan sinyal positif yang menandakan bahwa pemerintah kota Surabaya telah berusaha melakukan adaptasi di bidang kebudayaan dan pariwisata. Menurut Rahmadiyahanti, untuk memasuki kenormalan baru, masyarakat harus beradaptasi dan mengubah pola perilaku yang ada. Tentunya ada beberapa hal yang memerlukan penyesuaian seperti melaksanakan 3M, yaitu Memakai masker, Menjaga jarak dan hindari kerumunan, serta Mencuci tangan.

Memasuki era kenormalan baru, masyarakat mulai beradaptasi dan melakukan berbagai aktivitas, termasuk aktivitas komunal. Tentunya sebagai makhluk sosial manusia membutuhkan adanya interaksi dengan sesama. Namun interaksi sosial ini harus disertai dengan adanya fasilitas yang memadahi, khususnya di ruang publik seperti Museum Pendidikan Surabaya. Kebanyakan orang memilih untuk melakukan aktivitas yang melibatkan banyak orang di area terbuka. Hal ini dinilai lebih aman, karena adanya faktor angin dan cahaya matahari yang bisa meminimalisir resiko terkonsentrasinya virus yang dapat terhirup saluran pernafasan saat berada pada ruangan tertutup (L. Morawska, 2020)

KAJIAN TEORI

1. Ruang Terbuka Hijau (Outdoor Space)

Menurut Supriatna, 2017, Pengertian dari ruang terbuka hijau adalah sebuah kawasan yang mengelompok atau memanjang yang penggunaannya lebih terbuka, ditanami tanaman baik secara alami maupun buatan. Secara spesifik pemerintah daerah kota umumnya mengelola bentuk ruang terbuka hijau, seperti taman kota dan halaman gedung / pekarangan pemerintah yang digunakan untuk kepentingan bersama. Taman kota yaitu suatu area dalam kota yang strukturnya kebanyakan alami dan sedikit bagian yang dibangun. Taman bisa diisi berbagai pepohonan dan fasilitas untuk melakukan berbagai aktivitas di luar ruang. Manfaat taman kota bisa sebagai tempat bereduh terhadap hujan dan angin, penyerapan cahaya matahari dan sebagai sarana rekreasi. Halaman Gedung pemerintahan, merupakan lahan dari persil yang tidak terbangun, biasanya terdapat pada bangunan-bangunan seperti sekolah, kantor polisi, mall, museum bisa juga dimanfaatkan sebagai taman.

Menurut (Direktorat Jenderal Penataan Ruang Departement Pekerjaan Umum, 2008) menunjukkan bahwa tujuan pembentukan ruang terbuka hijau adalah menambah estetika, mengurangi polusi udara, meredam bunyi, meningkatkan kualitas iklim mikro, sistem kehidupan dan ketenteraman, untuk sarana rekreasi edukatif dan menyatukan penduduk kota melalui interaksi.

2. Ruang Komunal

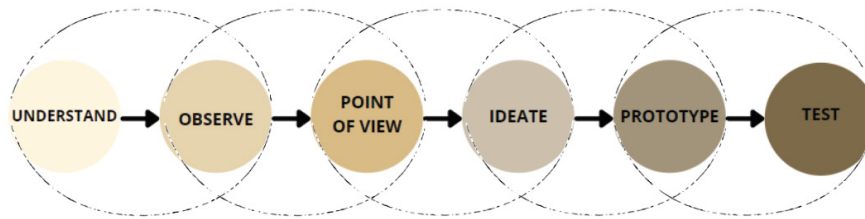
Ruang komunal terbentuk atas tiga unsur yang saling mempengaruhi (diluar bangunan fisiknya) yaitu manusia sebagai pengguna ruang, aktivitas, dan pemikiran manusia. Ketiga unsur tersebut penting agar tercipta sebuah tatanan yang bisa mewadahi kegiatan komunal di dalamnya. (Purwanto, 2007) Berdasarkan pengertian tersebut maka seting tidak dapat dipahami secara utuh tanpa keterkaitan ketiga unsur-unsur tersebut.

Menurut Tamariska, 2017, ruang komunal penting untuk menyediakan ruang interaksi dalam masyarakat, yang melibatkan proses berdiskusi di dalamnya. Selain itu, juga bisa menjadi wadah untuk melestarikan budaya setempat. Timbulnya ruang komunal yang bermakna bagi masyarakat tak bisa lepas dari adanya interaksi sosial yang intensif antar pengguna, diversifikasi aktivitas dan terbentuknya komunitas yang menggunakan ruang tersebut, Carmona et al (2008:124) dan Parkinson (2012:51).

Peran ruang komunal terhadap masyarakat menurut cukup beragam, menurut Carmona, et al (2008), ada beberapa dampak yang timbul, yaitu dampak ekonomi yang bisa memberi nilai tambah pada properti eksisting dan meningkatkan potensi ekonomi setempat dan menjadi sebuah sarana bisnis. Selain itu juga berdampak pada aspek kesehatan, mendorong masyarakat untuk beraktivitas fisik diluar rumah, menyediakan wadah informasi dan formal bagi kegiatan olahraga, serta meminimalisir tingkat stres. Terakhir juga berdampak pada aspek sosial, yang tentunya bisa menjadi tempat untuk timbulnya interaksi dan edukasi bagi segala usia dan golongan, meminimalisir penyimpangan sosial dengan mendorong kehidupan berkomunitas yang lebih solid, lalu juga memungkinkan untuk timbul interaksi antar budaya.

METODOLOGI

Metode perancangan yang digunakan adalah *design thinking*, dimana ada enam tahap yang harus dilalui, yaitu *Understand*, *Observe*, *Point of View*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Beberapa tahapan ini dalam prakteknya tidak selalu berjalan linear, namun bisa jadi kembali ke tahap sebelumnya untuk sinkronisasi kesesuaian desain yang ingin dibuat. (Dubberly, 2005)



Gambar 1 Model Design Thinking (Sumber: Ilustrasi Penulis, 2021)

1. **Understand**

Merupakan tahap awal dimana penulis mengumpulkan informasi mengenai studi literatur, studi referensi, dan melakukan wawancara dengan pihak pengelola museum Pendidikan Surabaya. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengumpulkan informasi dasar mengenai objek perancangan dan memahami kebutuhan pengguna.

2. **Observe**

Pada tahap ini dilakukan proses pengumpulan data lapangan, pengamatan kondisi lingkungan sekitar, dan studi tipologi. Tahapan ini dilakukan dengan mencatat segala detail yang ada pada site eksisting, mulai dari arah hadap, potensi *view*, kebisingan, pencahayaan, dan sirkulasi udara.

3. **Point of View**

Tahapan ini fokus untuk menentukan masalah yang ada dan *programmatic concept* yang bisa diusulkan untuk mengatasinya. Berdasarkan data yang sudah dikumpulkan pada tahap sebelumnya, tahap ini akan menyatukannya menjadi sebuah acuan desain untuk digunakan pada tahap selanjutnya

4. **Ideate**

Selanjutnya adalah tahap pencarian gagasan untuk memenuhi kebutuhan ruang yang sudah ditentukan pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini ide yang dihasilkan bisa beberapa, eksplorasi dan brainstorming dilakukan pada tahap ini demi mendapatkan gagasan yang mungkin belum terpikirkan untuk menjawab *problem statement* dan *programmatic concept*.

5. **Prototype**

Tahap ini menekankan pada proses berpikir untuk membawa ide tersebut pada realita, gambaran jika rancangan tersebut digunakan oleh pengguna. Biasanya dilakukan melalui *3D modelling*, *moodboard*, dan *storyboard* untuk mendapatkan gambaran mengenai rancangan yang telah dibuat.

6. **Test**

Tahap terakhir dari *design thinking* berfokus untuk mengetahui reaksi pengguna mengenai desain yang telah dibuat. Dengan adanya tanggapan pengguna dari model prototype yang dibuat, memungkinkan timbulnya bagian yang masih bisa disempurnakan kembali sebelum akhirnya dibangun dengan skala yang besar pada objek real.

PEMBAHASAN

Understand & Observe

Kedua tahap ini dilakukan secara bersamaan. Pada tahap awal pengamatan mendalam mengenai kebutuhan mitra dan kondisi lapangan harus dilakukan dengan penuh perhatian.



Gambar 2 Tapak Luar Museum Pendidikan Surabaya
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

Museum Pendidikan terletak di tempat yang strategis, yaitu di persimpangan jalan genteng kali, yang merupakan salah satu jalan dengan kepadatan kendaraan bermotor yang cukup tinggi di Surabaya.

Point of View

Melihat potensi pengunjung yang besar ini, area *outdoor* tentunya bisa dimaksimalkan untuk menyatukan antara potensi *view* Sungai Kalimas dengan interior museum. Namun, saat ini kondisi taman eksisting museum kurang difungsikan dengan maksimal sehingga tidak ada tempat untuk memfasilitasi interaksi pengunjung. Area taman bagian tengah berfungsi sebagai *main entrance* dengan adanya jalan yang bisa dilewati. Namun taman bagian samping tidak digunakan, hanya ditanami tanaman dengan gravel. Berdasarkan keterangan yang dikumpulkan dari pihak pengelola museum, mayoritas pengunjung yang datang adalah keluarga, grup sekolah, hingga masyarakat awam yang berwisata di tepian Sungai Kalimas. Berdasarkan informasi yang diperoleh tersebut, maka penulis membuat sebuah rumusan masalah dan konsep programatik yang bisa menjawab tuntutan tersebut.

Ideate

Perancangan *outdoor space* di Museum Pendidikan Surabaya mengangkat konsep REKAT, mencerminkan budaya orang Surabaya yang suka bergaul dan ramah, baik dengan sesama manusia maupun dengan alam. Konsep ini timbul dari berbagai data mengenai kondisi site dan karakteristik pengguna museum yang telah ditemukan pada tahap awal. Konsep ini ditransformasi menjadi sebuah

communal space yang bisa memberikan suasana yang ramah dan terbuka, serta menyatu dengan alam dan memaksimalkan potensi *view* yang ada. Jika tour ke dalam museum sedang berlangsung dan sudah mencapai kapasitas maksimal, maka pengunjung bisa berinteraksi di area *outdoor* dan melihat – lihat koleksi digital museum. Unsur lain dari area komunal ini yaitu adanya *private space*. Pembuatan *private space* menekankan pada fungsionalitas yang bisa mewadahi berbagai aktivitas.



Gambar 3 Sketsa Rencana awal (Sumber: Desain Penulis, 2021)



Gambar 4 Visualisasi privat. (Sumber: Desain Penulis, 2021)

Prototype

Pada tahap ini, ide – ide yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya dibuat menjadi sebuah wujud yang lebih konkret, dengan adanya visualisasi 3D digital. Mengingat bahwa banyak orang telah paham pentingnya *physical distancing* dan memerlukan adanya ruang privat walaupun di tempat public seperti museum. Untuk menjawab kebutuhan ini, maka dibuatlah sebuah ruang privat multifungsi dimana dapat difungsikan sebagai tempat duduk, *vertical garden*, dan titik kumpul kelompok kecil.



Gambar 5 & 6 Desain final perancangan Outdoor Space (Sumber: Desain Penulis, 2021)

SIMPULAN & REKOMENDASI

Museum Pendidikan Surabaya memiliki potensi lokasi untuk dijadikan area komunal dengan basis *outdoor space* pada area *main entrance*. Dengan adanya perancangan area baru pada museum Surabaya, maka kapasitas pengunjung akan meningkat dan memungkinkan tercipta interaksi sosial yang sesuai dengan kebiasaan baru di era *new normal*. Dengan menggunakan metode *design thinking* pada perancangan museum pendidikan Surabaya, maka permasalahan yang sudah dirumuskan dapat dijawab dengan sebuah solusi desain yang utuh, sehingga dapat memenuhi tujuan dari perancangan ini itu menciptakan sebuah ruang komunal outdoor di tengah kondisi kenormalan baru saat ini. Sebaiknya pemerintah mengambil langkah penyesuaian untuk ruang – ruang publik, khususnya museum, agar kegiatan operasional dapat berjalan dengan maksimal. Perancangan *outdoor space* ini bisa dikembangkan untuk ruang publik lain di perkotaan, tidak hanya terbatas pada museum. Dengan adanya penyesuaian pada ruang publik yang bisa mewadahi aktivitas masyarakat di era kenormalan baru ini, masyarakat tentu akan merasa lebih yakin untuk memulai aktivitas luar rumah dengan tetap mematuhi protokol kesehatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Carmona M., Magalhaes S., Hammond L. 2008. Public space, the management dimension. Routledge, Taylor and FrancisGroup, London and New York.
- Dubberly, Hugh. (2005). How Do You Design. Retrieved December 10, 2019 from http://www.dubberly.com/wpcontent/uploads/2008/06/ddo_designprocess.pdf
- Morawska, L. 2020. 'How can airborne transmission of COVID-19 indoors be minimised?' *Environment International*. Amsterdam : Elsevier Ltd.
- Parkinson, John. 2012. Democracy and public space. Oxford University Press.
- Purwanto, E. (2007). Rukun Kota–Kota Berbasis Budaya Guyub. Penelitian Disertasi Jurusan Arsitektur Sekolah Pascasarjana UGM (tidak dipublikasikan).
- Rahmadiyah, T. (2020). Penerapan Kebiasaan Baru dalam Pencegahan Persebaran Pandemi Covid-19 Pada Masyarakat Melalui Media Sosial. Semarang : Universitas Negeri Semarang.
- Sugiharti, A.2016. Profil Kota Surabaya. Retrieved from <https://surabaya.go.id/page/0/17683/profil-kota-surabaya>.
- Supriatna, S.A. 2017. Indikasi Faktor – Faktor yang Berpengaruh Terhadap Daya Tarik Kunjungan Masyarakat Pada Tsyman Tematik di Kota Bandung. Bandung : Universitas Pasundan.
- Tamariska, S. R. 2018. 'Peran Ruang Komunal Terhadap Keberlanjutan Sosial.' *Seminar Nasional Kearifan Lokal dalam Keberagaman untuk Pembangunan Indonesia* . Medan : Departemen Arsitektur Universitas Sumatra Utara.