

**PERANCANGAN PUSAT KEBUDAYAAN KOREA DENGAN
PENDEKATAN *LAYERING ARCHITECTURE*
DI KOTA SURABAYA**

TUGAS AKHIR



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

Disusun Oleh:

TAZKIYYATUL FUADAH

NIM: H93219055

**PROGAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA
2023**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Tazkiyyatul Fuadah

NIM : H93219055

Program Studi : Arsitektur

Angkatan : 2019

Menyatakan bahwa saya tidak melakukan plagiat dalam penulisan Tugas Akhir saya yang berjudul: "Perancangan Pusat Kebudayaan Korea dengan Pendekatan *Layering Architecture* di Kota Surabaya". Apabila suatu saat nanti terbukti saya melakukan Tindakan plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi yang telah ditetapkan.

Demikian pernyataan keaslian ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 12 Juli 2023

Yang menyatakan,



Tazkiyyatul Fuadah

NIM H93219055

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tugas Akhir oleh

NAMA : TAZKIYYATUL FUADAH

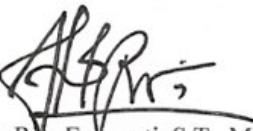
NIM : H93219055

JUDUL : PERANCANGAN PUSAT KEBUDAYAAN KOREA DENGAN
PENDEKATAN LAYERING ARCHITECTURE DI KOTA SURABAYA

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 7 Juli 2023

Dosen Pembimbing 1



Dr. Rina Ermawati, S.T., M.T.
NIP. 198008032014032001

Dosen Pembimbing 2



Yusrianti, M.T.
NIP. 198210222014032001

PENGESAHAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR

Tugas Akhir Tazkiyyatul Fuadah ini telah dipertahankan di depan tim penguji Tugas Akhir di
Surabaya, 12 Juli 2023

Penguji I



Dr. Rita Ernawati, S.T., M.T.

NIP. 198008032014032001

Penguji II



Yusfianti, M.T.

NIP. 198210222014032001

Penguji III



Septia Heryanti, M.T

NIP. 199009142022032002

Penguji IV



Mega Ayundya Widiastuti, M.Eng

NIP. 198703102014032007

Mengetahui,

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi





UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Tazkiyyatul Fuadah
NIM : H93219055
Fakultas/Jurusan : Sains dan Teknologi/Arsitektur
E-mail address : h93219055@student.uinsby.ac.id

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain
(.....) yang berjudul :

Perancangan Pusat Kebudayaan Korea dengan Pendekatan *Layering Architecture* di Kota Surabaya

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 11 Juli 2023
Penulis


Tazkiyyatul Fuadah

ABSTRAK

Korean Wave bersumber dari budaya populer (pop culture) dan diekspor ke berbagai negara dalam bentuk produk budaya seperti drama televisi, film, musik K-Pop, animasi, dan games untuk dinikmati oleh masyarakat luas dari berbagai kalangan dan generasi (Suryani, 2015). Respon positif terhadap Korean Wave telah membentuk komunitas-komunitas pecinta budaya Korea Selatan di berbagai kota di Indonesia, termasuk Surabaya. Jumlah pecinta budaya Korea semakin meningkat setiap tahunnya. Namun, meskipun ada banyak komunitas, belum ada fasilitas khusus yang dapat memenuhi kebutuhan kegiatan mereka.

Pusat Kebudayaan Korea bertujuan untuk menjadi fasilitas yang mewadahi berbagai kegiatan yang berkaitan dengan kerja sama antara Korea dan Indonesia, terutama dalam bidang kebudayaan. Selain itu, Pusat Kebudayaan juga bertujuan untuk memfasilitasi partisipasi masyarakat Indonesia dalam kegiatan budaya Korea dan menjadi contoh untuk mengembangkan kebudayaan Indonesia. Dengan lokasinya di Jalan Ngemplak, Ketabang, Kec. Genteng, Kota Surabaya, Jawa Timur dan dengan pendekatan *layering architecture*, konsep desain Pusat Kebudayaan Korea mampu menyelesaikan permasalahan dan menciptakan bangunan yang dapat menampung berbagai kegiatan dan fungsi.

Kata kunci : Korea, Pusat Kebudayaan, Layering

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

ABSTRACT

The Korean Wave originates from popular culture (pop culture) and is exported to various countries in the form of cultural products such as television dramas, films, K-Pop music, animation, and games to be enjoyed by the wider community from various backgrounds and generations (Suryani, 2015). The positive response to the Korean Wave has formed communities of South Korean culture lovers in various cities in Indonesia, including Surabaya. The number of lovers of Korean culture is increasing every year. However, even though there are many communities, there are no special facilities that can meet the needs of their activities.

The Korean Cultural Center aims to be a facility that accommodates various activities related to cooperation between Korea and Indonesia, especially in the field of culture. In addition, the Cultural Center also aims to facilitate the participation of the Indonesian people in Korean cultural activities and become an example for developing Indonesian culture. With its location on Jalan Ngemplak, Keta邦, Kec. Genteng, Surabaya City, East Java and with a layering architecture approach, the Korean Cultural Center design concept is able to solve problems and create buildings that can accommodate various activities and functions.

Keywords: *Korea, Cultural Center, Layering*

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR ISI

PERNYATAN KEASLIAN.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah dan Tujuan Perancangan.....	4
1.3 Ruang Lingkup.....	4
BAB II.....	6
TINJAUAN OBJEK DAN LOKASI PERANCANGAN	6
2.1 Penjelasan Objek Pusat Kebudayaan Korea	6
2.1.1 Penjelasan Definisi Objek.....	6
2.1.2 Fungsi dan Aktivitas	7
2.1.3 Klasifikasi Jenis Kegiatan	8
2.1.4 Kapasitas dan Besaran Ruang	8
2.2 Lokasi Perancangan	11

2.2.1 Kriteria Lokasi Rancangan.....	11
2.2.2 Gambaran Umum Site Perancangan	12
2.2.3 Tinjauan Site Perancangan.....	12
BAB III	14
PENDEKATAN DAN KONSEP RANCANGAN	14
3.1 Pendekatan Perancangan.....	14
3.2 Penerapan <i>Layering Architecture</i> pada bangunan.....	16
3.2 Integrasi Keislaman.....	17
3.2 Konsep Perancangan	18
BAB IV	20
HASIL DAN PEMBAHASAN	20
4.1 RANCANGAN ARSITEKTUR	20
4.1.1 Konsep Tapak.....	20
4.1.2 Konsep Bangunan	21
4.1.3 Konsep Ruang	22
4.1.4 Konsep Struktur dan Utilitas.....	26
BAB V KESIMPULAN.....	30
DAFTAR PUSTAKA	31

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Pengelola	10
Gambar 2. 2 Batasan lahan.....	13
Gambar 3. 1 Sistem Layering.....	15
Gambar 3. 2 Kerangka Konsep Perancangan.....	19
Gambar 4. 1 Konsep Tapak.....	20
Gambar 4. 2 Bentuk Bangunan	21
Gambar 4. 3 Fasad Bangunan	21
Gambar 4. 4 Denah Lantai 1	22
Gambar 4. 5 Interior Ruang Pameran Tradisional ke Modern.....	23
Gambar 4. 6 Denah Lantai 2	24
Gambar 4. 7 Interior hall dan perpustakaan	25
Gambar 4. 8 Ruang Luar	25
Gambar 4. 9 Alur Penyaluran Air Bersih.....	26
Gambar 4. 10 pemisahan zona service pusat kebudayaan korea	27
Gambar 4. 11 Perletakan r electrical dan genset	28
Gambar 4. 12 Titik Sampah dan Pembuangan Sementara	29

**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Menjabarkan fungsi pada bangunan Pusat Kebudayaan Korea	7
Tabel 2. 2 Tabel Kebutuhan Ruang	8



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Korea Selatan merupakan salah satu negara maju yang memiliki nilai-nilai budaya tradisional dan masih dilestarikan sampai saat ini. Nilai-nilai budaya yang dianut masyarakat tetap tumbuh dan makin berkembang meskipun di tengah era globalisasi. Salah satu budaya popular yang berkembang adalah *Korean Wave* atau *Hallyu*. Istilah Korean wave diciptakan di China pada pertengahan 1999 oleh jurnalis Beijing yang terkejut oleh popularitas perkembangan pesat hiburan dan budaya Korea di Cina (Widarti, 2016).

Korean Wave bersumber pada budaya populer (pop culture) dan diekspor ke berbagai negara dalam bentuk produk budaya seperti drama televisi, film, musik K-Pop, animasi, dan games untuk dinikmati oleh masyarakat luas dari berbagai kalangan dan generasi (Suryani, 2015). Korean wave memang telah dipersiapkan untuk dipasarkan ke dunia internasional sejalan dengan adanya dukungan penuh dari Pemerintah sejak masa Pemerintahan Presiden Kim Dae Jung (1993-1998) yang slogan politiknya adalah “*Creation of the New Korea*” Pemerintah Korea mulai menargetkan ekspor budaya populer Korea sebagai bentuk inisiatif pelaksanaan sektor perekonomian baru. Mantan Presiden Kim mendirikan *Basic Law for the Cultural Industry Promotion* pada tahun 1999 dengan mengalokasikan dana senilai US\$148.5 juta untuk mengembangkan dan menyebarluaskan budaya popular Korea melalui cara-cara inovatif dengan menggabungkan budaya tradisional mereka dengan budaya modern. (Putri et al., 2019).

Korean Wave memberikan kesempatan bagi pemerintah Korea untuk mengambil keuntungan dari diplomasi budaya dan publik yang baru muncul untuk mempromosikan keunggulan budaya Korea di dunia global dengan menjalin hubungan baik di beberapa negara (Jang & Paik, 2012). *Korean Wave* memiliki keunikan tersendiri sehingga menarik perhatian masyarakat. pengaruh budaya Korea dapat dilihat dari lapisan-lapisan tahap yang terjadi dilihat dari tiga wujud kebudayaan yaitu, *artifacts, activities, dan ideas* dimana dalam tahap ide *Korean Wave* berusaha untuk memberikan kesan atau image positif agar produk-produknya dapat menarik perhatian masyarakat.

Indonesia dan Korea Selatan menjalin hubungan diplomatik sejak tahun 1966 dan dari tahun ke tahun hubungan ini terus berkembang dengan diadakanya Kerjasama-kerjasama di berbagai bidang (Jayanti et al., 2019). Menurut Peraturan Presiden Republik Indonesia nomor 92 tahun 2007 pada tanggal 28 November 2000 Pemerintah Republik Indonesia telah menandatangani persetujuan antara Pemerintah Republik Korea mengenai kerja sama di bidang kebudayaan. Sejak diadakanya Kerjasama di bidang berbagai bidang kebudayaan,kedua negara sering mengadakan kegiatan pertukaran budaya seperti festival antara kedua negara.

Korean Wave mendapat respon positif dari masyarakat hingga membentuk suatu komunitas-komunitas khusus pecinta budaya-budaya Korea Selatan di berbagai kota di Indonesia. Bukan hanya minat penduduk Indonesia untuk mempelajari budaya Korea yang semakin meningkat, penduduk Korea Selatan yang belajar budaya Indonesia pun semakin bertambah. Jamhari (2015) menyebutkan, saat ini bahasa Indonesia menjadi lebih popular dan minat orang yang ingin belajar bahasa Indonesia juga meningkat. Ada tiga universitas di Korea Selatan yang menawarkan program bahasa Indonesia, yaitu Hankuk University of Foreign Studies (HUFS), Busan University of Foreign Studies (BUFS), dan Universitas Woosong. Mempelajari bahasa Indonesia akan memberikan peluang bagi mereka untuk bekerja di perusahaan Korea di Indonesia sejalan dengan meningkatnya investasi dan bisnis Korea Selatan di Indonesia.Menurut Kemdikbud pada bulan Agustus 2022 terdapat 50 mahasiswa Indonesia yang mengikuti perkuliahan selama satu semester di Korea University. Menurut *Korea Tourism Organization* tahun 2018 terdapat sekitar 249 ribu wisatawan Indonesia yang berkunjung ke Korea. Di tahun 2019, data kunjungan wisatawan Indonesia sampai bulan Oktober mencapai angka 225 ribu wisatawan. Hal ini membuktikan banyak WNI yang ke Korea Selatan serta banyak pecinta budaya Korea di Indonesia.

Kota Jakarta sebagai ibu kota Indonesia memiliki hubungan sister city dengan Seoul sebagai ibu kota Korea Selatan. Selain Jakarta, Surabaya sebagai kota terbesar kedua memiliki hubungan sister city dengan Busan,kota terbesar kedua di Korean Selatan. Surabaya dan Busan mampu menjaga hubungan yang baik yang dimulai sejak tahun 1994. Pecinta kebudayaan korea tidak asing lagi dijumpai di Surabaya karena sudah banyak komunitas yang mewadahi pecinta kebudayaan

korea dan anggotanya meningkat setiap tahunnya. Berdasarkan akun media sosial club salah satu penggemar idol grup korea di Surabaya telah mempunyai 1.335 pengikut.Komunitas ini memiliki kepengurusan yang terstruktur layaknya organisasi pada umumnya dan aktif mengadakan event-event untuk fans dari grup tersebut. Pengaruh budaya korea ini dapat diliat dari pakaian semisal, pakaian menjadi tren ketika dari pakaian yang digunakan muncul ikon/lambang yang berbau korea, selanjutnya ada musik dan makanan yang mana menjadikan para pecinta budaya tertarik untuk mengenal budaya korea music hip hop, rap, dance dan lain – lainnya, make up maupun style nya yang dianggap sangat menarik dapat menjadikan suatu tren dikalangan anggota komunitas (Putra et al., 2018).

Menurut Citra (2018) dalam penelitiannya menyatakan bahwa fans idol grup menganggap idol atau grup tersebut mengajarkan mereka tentang budaya, etika bahkan perjuangan tentang proses dalam mewujudkan cita-cita.Menjadi idol di Korea tidaklah mudah.Mereka harus melalui proses seleksi untuk bisa diterima di satu management, dan dilakukan di usia belia sekitar 13 tahun, setelah lolos seleksi mereka harus tinggal di asrama, mengikuti program trainee, sambil tetap bersekolah, tidak jarang mereka juga harus melakukan kerja sambilan untuk membiayai hidup mereka di asrama (terutama bila tidak lagi ditanggung oleh orangtua). Rata-rata trainee melewati 6-7 tahun masa trainee, baru bisa debut baik sebagai member *boyband/girlband* maupun penyanyi solo, tergantung keputusan dari manajemen perusahaan. Setelah populer pun, setiap idol harus tetap berlatih dan meningkatkan kemampuannya, untuk menjadi populer idol harus benar-benar memiliki kemampuan diatas rata-rata, baik itu kemampuan vocal, menari, mencipta lagu ataupun akting. Kesan mengandalkan tampang tentu saja sulit untuk muncul, sebab bila sang idol tidak punya kemampuan, bahkan lebih banyak menyanyi dengan lipsync (tidak live), akan di tinggalkan oleh fans.Proses tersebut menggambarkan bahwa seseorang membutuhkan banyak tahapan untuk menjadi pelaku dalam kegiatan kebudayaan korea.

Menurut Karman dalam Baper dan Ismael (2020) *Layering Architecture* adalah konsep perancangan arsitektur yang menciptakan tiga dimensi dengan menggabungkan teknik struktur dan lapisan untuk menciptakan ruang arsitektural yang berbeda dalam hal waktu dan fungsi. Layering terjadi ketika beberapa tatanan

spasial saling tumpang tindih. Secara keseluruhan, *layering* mengacu pada pengembangan berbagai ekspresi untuk fungsi yang sama, dengan menggunakan desain sebelumnya untuk menciptakan sesuatu yang baru. Teknik *layering* diharapkan mampu menciptakan nuansa baru dan berkelanjutan.

Pendekatan *layering architecture* digunakan dalam perancangan Pusat Kebudayaan Korea karena sesuai dengan konsep objek, yaitu menggabungkan berbagai kebudayaan Korea menjadi satu di Pusat Kebudayaan Korea ini. Berdasarkan permasalahan yang terjadi, penulis menyimpulkan bahwa perlu adanya suatu fasilitas yang dapat menunjang kegiatan-kegiatan kebudayaan Korea Selatan tidak hanya sebagai tempat pengelolaan kegiatan budaya saja,namun juga sebagai fasilitas publik tempat berlangsungnya kegiatan yang berkaitan dengan kebudayaan dan sebagai tempat berkumpulnya komunitas penggemar kebudayaan Korea Selatan di Surabaya. Dengan pendekatan *layering architecture* diharapkan mampu menghadirkan lapisan-lapisan fungsi ke dalam bangunan ini sehingga menciptakan bangunan yang membawa semangat dari Korean Wave untuk dibawa ke Indonesia dan menjadi contoh yang dapat dikembangkan sesuai dengan pelaku kegiatan kebudayaan di Indonesia dan menjadi bangunan yang memiliki nilai pluralisme (keberagaman) dan desain yang menarik untuk dikunjungi.

1.2 Rumusan Masalah dan Tujuan Perancangan

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas dapat diperoleh rumusan masalahnya yaitu bagaimana merumuskan konsep untuk perancangan Pusat Kebudayaan korea dengan pendekatan *layering* di Kota Surabaya dengan tujuan dari hasil penyusunan ini untuk mendesain tugas akhir perancangan Pusat Kebudayaan dengan pendekatan *layering* di Kota Surabaya.

1.3 Ruang Lingkup

Batasan-batasan ruang lingkup dalam konsep perancangan diberikan agar tidak meluas dalam pemahamannya, sehingga dapat memberikan informasi yang tepat. Batasan dalam konsep penyusunan perancangan antara lain sebagai berikut:

a. Skala Pelayanan

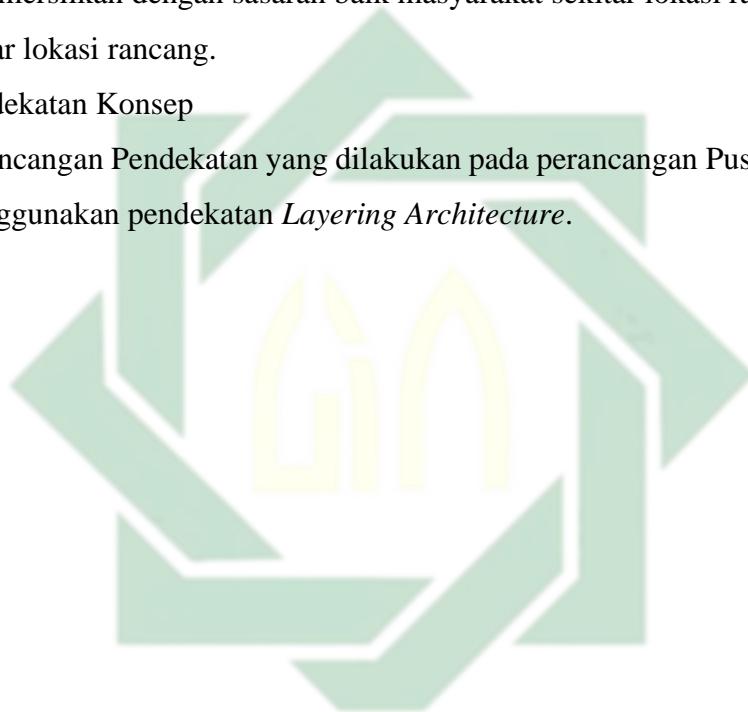
Pada konsep perancangan Pusat Kebudayaan skala pelayanan mencakup wilayah Nasional dan Regional yang nantinya akan dikelola oleh Pemerintah Setempat.

b. Fungsi Objek

Ruang lingkup kegiatan Pusat Kebudayaan Korea dikelompokkan menjadi kegiatan dengan fungsi edukatif, rekreatif, dan informatif yang dapat dikomersilkan dengan sasaran baik masyarakat sekitar lokasi rancang maupun diluar lokasi rancang.

c. Pendekatan Konsep

Perancangan Pendekatan yang dilakukan pada perancangan Pusat Kebudayaan menggunakan pendekatan *Layering Architecture*.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB II

TINJAUAN OBJEK DAN LOKASI PERANCANGAN

2.1 Penjelasan Objek Pusat Kebudayaan Korea

Pusat Kebudayaan Korea di Surabaya merupakan suatu objek rancangan yang dapat menampung aktivitas yang berkaitan dengan kebudayaan korea dengan aspek administrasi, edukasi, rekreasi, dan informatif serta menjadi suatu fasilitas dimana komunitas penggemar kebudayaan korea dapat mengutarakan ide dan hobi. Berdasarkan data dari pemerintah Kota Surabaya, Kota Surabaya merupakan *sister city* Kota Busan yang telah dijalin sejak tahun 1994. Penggabungan antara dua daerah dengan lokasi yang berbeda tetapi ingin menjalin hubungan mulai dari hubungan administrasi, budaya hingga kontak sosial penduduknya maka banyak kerja sama yang sudah dilakukan oleh Kota Surabaya dan Kota Busan Di Surabaya salah satunya, terdapat taman persahabatan korea sebagai bentuk persahabatan antara pemerintah Kota Surabaya dan pemerintah Korean Selatan yang menggambarkan pertukaran budaya antara Indoesia dan Korea Selatan, Di Kota Busan terdapat jalan dengan nama Surabaya (Surabaya-Gil) dan terdapat patung suroboyo di dekat *Busan Indonesia Center*.

2.1.1 Penjelasan Definisi Objek

Menurut Moeliono (1988) menjelaskan pengertian Pusat Kebudayaan adalah sebagai pokok pangkal atau yang menjadi himpunan (berbagai urusan, hal dan sebagainya). Kebudayaan juga merupakan hasil kegiatan penciptaan batin (akal budi) manusia, seperti kepercayaan, kesenian, dan adat istiadat. Adapun fasilitas-fasilitas yang ada didalam Pusat Kebudayaan menurut Moeliono (1988) yakni kantor, perpustakaan, kelas kursus/kelas bahasa dan galeri seni. Tujuan dari pusat budaya adalah untuk mempromosikan nilai-nilai budaya di antara anggota komunitasnya. Strukturnya didasarkan pada ruang yang luas di mana manifestasi budaya yang berbeda memperkaya dan menghidupkan kehidupan budaya penduduk setempat. (Decarli dan Christopher, 2012). Tipologi Pusat Kebudayaan ini dibagi menjadi 2 jenis yaitu:

1. *Cultural Center* (skala universitas atau negara)

Bangunan pada skala ini umumnya terdiri dari auditorium dengan panggung untuk teater atau pemutaran film. Perpustakaan dan *videotheque*; ruang komputer; ruang untuk kegiatan akademik atau lokakarya, laboratorium bahasa, galeri dan terkadang adanya pameran yang bersifat permanen maupun sementara

2. *Community Cultural Center*

Tipe ini adalah ruang yang lebih sederhana, umumnya terletak di gedung-gedung publik. Mereka memiliki perpustakaan, area untuk lokakarya dan presentasi budaya kecil (*Educational Space*), dan aula untuk pameran sementara (*Exhibition and Performing Space*). Mereka sangat penting bagi masyarakat, terutama untuk daerah rural, karena ini adalah satu-satunya ruang yang mereka miliki untuk mempromosikan kegiatan budaya. (Culture and Development, 2012)

Untuk perancangan Pusat Kebudayaan Korea ini termasuk kedalam *community cultural center*, yang dimana tujuan dari *community cultural center* ini adalah mempromosikan kegiatan suatu budaya. Hal ini sesuai dengan fungsi perancangan Pusat Kebudayaan Korea berdasarkan isu yang ada pada lokasi.

2.1.2 Fungsi dan Aktivitas

Agar dapat melaksanakan fungsinya sebagai wadah membina dan mengembangkan kebudayaan, maka di dalam sebuah Pusat Kebudayaan pada umumnya terdapat fungsi sebagai berikut (Ramdini et al., 2015) :

Tabel 2. 1 Menjabarkan fungsi pada bangunan Pusat Kebudayaan Korea

No.	Fungsi	Deskripsi Aktivitas Utama	Fasilitas
1.	Edukatif	Sebagai wadah untuk mengetahui semua ilmu tentang budaya korea dengan adanya tempat pelatihan dan edukasi tentang kebudayaan korea.	R.seminar,Galeri seni, Studio,Workshop
2.	Rekreatif	Sebagai sarana hiburan sekaligus mendapatkan ilmu tentang budaya korea.	R.komunal, taman , cafe, dan R.pertunjukan.
3.	Informatif	Sebagai wadah yang dapat memberikan informasi tentang hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan kebudayaan korea yang berupa fisik (buku, majalah) atau non fisik(digital).	Perpustakaan
4.	Produksi	Sebagai wadah brekreasi dan membuat karya	Studio music dan studio rekaman

(Sumber: Ramdini et al., 2015)

2.1.3 Klasifikasi Jenis Kegiatan

Dalam perancangan Pusat Kebudayaan memiliki acuan terhadap jenis kegiatan. Dalam lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 85 Tahun 2013 Tanggal 24 Juli 2013 Tentang Standar Pelayanan Minimal Bidang Kesenian dalam pelindungan, pengembangan dan pemanfaatan bidang kesenian terdapat kegiatan yang bersifat kajian yaitu Seminar, Sarasehan, Diskusi, Workshop, Penyerahan Narasumber, Studi Kepustakaan, Penggalian, Eksperimentasi, Rekonstruksi, Revitalisasi, Konservasi, Studi Banding, Inventarisasi, Dokumentasi, dan Pengemasan Bahan Kajian.

Didalam Pusat Kebudayaan terdapat kegiatan gelar seni dimana kegiatan ini merupakan ajang kegiatan kesenian dalam konteks tertentu misalnya upacara adat, sajian artistik; hanya kepentingan estetis maupun profane; kegiatan resepsi, pertunjukan dan hiburan. Wujud kegiatan gelar seni adalah pergelaran, pameran, festival, lomba

2.1.4 Kapasitas dan Besaran Ruang

Analisi kapasitas dan besaran adalah analisis yang digunakan untuk mencari luasan dan kapasitas yang dikategorikan berdasarkan analisis pengguna dan aktivitas diatas.

Tabel 2. 2 Tabel Kebutuhan Ruang

No	Kelompok Ruang	Kelompok Ruang	Ruang	Kapasitas	Standart Ruang	Estimasi Luasan
1.	Administasi	Kantor Pengelola	Ruang pimpinan	1	4,5	4,5
			Ruang staff	5	2	10
			Ruang rapat	20	2	40
			Ruang arsip	2	2	4
			Lobby	100	1,5	150
2.	Edukatif	Ruang pertunjukan	Loket	2	3	6
			Ruang persiapan	20	1,5	30
			Ruang ganti	20	0,65	13
			Ruang rias	20	0,65	13
			Ruang tunggu	20	0,65	13

No	Kelompok Ruang	Kelompok Ruang	Ruang	Kapasitas	Standart Ruang	Estimasi Luasan
			Ruang peralatan	20	2	40
			Ruang operasional	10	1,5	15
			<i>Back stage</i>	20	0,75	20,75
			<i>Main Hall</i>	300	1	300
			<i>Lavatory</i>	10	2,52	25,2
			Ruang kelas	3	20	60
			Perpustakaan	150	2,3	345
			<i>Workshop</i>	10	4	40
			Ruang pameran	150	2	150
3.	Rekreatif	Ruang komunal	Ruang komunal	150	2	300
		Cafetaria				
			Gudang makanan	30	0,15	4,5
			Ruang makan	150	1,3	195
			Dapur		1/5 dari ruang makan	39
		Toko Souvenir	Gudang stock	1	1/3 dari ruang toko	27,5
			Ruang toko	100	1,65	165
			Ruang kasir	2	4	8
4.	Produksi	Studio Musik		1	45	45
		Studio Dance		35	2	70
		Studio Rekaman		2	12	24
5.	Servis		Klinik	2	6	12
			Ruang laktasi	1	12	12
			Toilet umum	10	2,52	25,2
			Ruang genset	1	60	60
			Ruang cctv	2	6,18	12,36
			<i>Janitor</i>	2	4	8
			<i>Pantry</i>	1	8	8

No	Kelompok Ruang	Kelompok Ruang	Ruang	Kapasitas	Standart Ruang	Estimasi Luasan
			Loading dock	1	20	20
			Mushola	50	0,6	30
			Tempat wudhu	10	0,9	9
					TOTAL	2358,51
					SIRKULASI 20%	2830,212

(Sumber: Hasil Analisis, 2022)

A. Kapasitas Objek

Penentuan kapasitas dan besaran ruang pada perancangan Pusat Kebudayaan Korea ini berdasarkan dari beberapa studi literatur yang telah dilakukan. Pada analisis pengguna dan aktivitas ini akan dijelaskan siapa saja pengguna dan aktivitas pada Pusat Kebudayaan Korea yaitu mulai dari pengelola.



Gambar 2. 1 Struktur Pengelola

(Sumber: Hasil Analisis, 2022)

Pengelola Pusat Kebudayaan Korea mengatur segala aktivitas yang ada di Pusat Kebudayaan Korea. Terdapat jajaran pengurus pada bangunan yang terdiri atas divisi direktorial, *back office*, *front office*, teknis dan *outsource*.

Pengunjung merupakan pelaku yang di ambil dari wisatawan lokal, masyarakat, wisatawan mancanegara, pelajar dan mahasiswa. Aktivitas pengunjung di Pusat Kebudayaan ialah dimulai dari masuk parkiran atau di *drop off* jika tidak membawa kendaraan, lalu ke *lobby*, di *lobby* terdapat loket untuk pembelian tiket, ada tiga pilihan dalam kunjungan berdasarkan keinginan atau jadwal acara yaitu teater untuk kegiatan seperti pertunjukkan seni dan sebagainya. Untuk

kegiatan di museum atau exhibition yaitu pengenalan kebudayaan korea dan untuk kegiatan galeri yaitu menampilkan benda-benda bersejarah dan sebagainya. Selanjutnya untuk penunjang yaitu adanya kegiatan kuliner dan penjualan souvenir Pelaku seni merupakan pelaku yang menampilkan kegiatan budaya dan seni kepada pengunjung. Pelaku seni sendiri bisa yang di datangkan dari sanggar seni yang berkaitan dengan kebudayaan korea,adapun aktivitas dari pelaku seni, bisa mengisi kegiatan di panggung *indoor*.

2.2 Lokasi Perancangan

Lokasi perancangan disesuaikan dengan beberapa pertimbangan yang sesuai dengan objek perancangan pusat kebudayaan korea yang mememiliki beberapa kriteria

2.2.1 Kriteria Lokasi Rancangan

Menurut Peraturan Walikota Surabaya No. 52 tahun 2017 tentang pedoman teknis pengendalian pemanfaatan ruang dalam rangka pendirian bangunan di kota Surabaya, peruntukan ruang yang sesuai dengan perancangan Pusat Kebudayaan Korea adalah zona perdagangan/jasa komersial. Sehingga kawasan yang dipilih adalah Kecamatan Genteng, dimana fungsi kegiatannya mencakup pusat Pemerintahan, Permukiman, Perdagangan, Jasa, dan Pendidikan. Pemilihan lokasi untuk perancangan Pusat Kebudayaan Korea disesuaikan dengan ketentuan lokasi zona perdagangan/jasa komersial.

Dikutip dari Appleton (1996) Pertimbangan pemilihan lokasi untuk Pusat Kebudayaan yang berfungsi sebagai tempat rekreasi dan hiburan mengacu pada dasar pertimbangan yaitu:

1. Faktor Peruntukan lahan

Lahan yang berada pada kawasan rekreasi dan hiburan serta merupakan jalur perdagangan.

2. Faktor Pencapaian (accessibilitas)

Site mempunyai pencapaian atau akses yang mudah dalam skala kota,dapat dicapai dari segala arah, serta pada jalur temu kegiatan ekonomi, pemerintahan, dan sosial budaya. Tersedianya sarana dan pra sarana kegiatan transportasi

yang melewati site, yang menghubungkan dengan kegiatan pada tempat yang lainnya.

3. Faktor Jaringan Infra Struktur

Jaringan infra struktur yang ditekankan pada site ini yaitu dengan tersedianya jaringan utilitas pada lingkungan site seperti listrik, telphon, jaringan air (PAM), jaringan sanitasi dan drsinase, dan tersedianya fasilitas sarana dan prasarana transportasi.

4. Dekat Pusat Kota

Lokasi harus dekat pusat kota untuk lebih menarik perhatian pengunjung dan lebih mudah untuk berhubungan dengan berbagai pihak terutama para seniman.

2.2.2 Gambaran Umum Site Perancangan

Dalam sub bab ini akan menjelaskan gambaran umum kondisi site yang mendukung dan relevan dengan pemilihan lokasi. Lokasi tapak terpilih terletak di Jalan Ngemplak, Ketabang, Kec. Genteng, Kota Surabaya, Jawa Timur

2.2.3 Tinjauan Site Perancangan

Kecamatan Genteng termasuk wilayah Geografis Kota Surabaya yang merupakan bagian dari wilayah Surabaya Pusat, dengan ketinggian lebih kurang 4,6 meter diatas permukaan air laut. Wilayah ini didominasi oleh sarana industri dan perdagangan. Kawasan Kecamatan Genteng dan sekitarnya merupakan kawasan unit pengembangan yang mempunyai fungsi utama sebagai permukiman, pemerintahan, dagang dan jasa. Penetapan Kawasan Strategis Kota (Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Surabaya Tahun 2010-2030) Pasal 65 ayat (2) Pengembangan dan/atau pembatasan fungsi kawasan strategis berdasarkan aspek ekonomi, meliputi mengembangkan dan mengendalikan kawasan industri yang ramah lingkungan setidaknya dilengkapi dengan perumahan, pengolahan limbah, perkantoran, dan perdagangan dan jasa, mengembangkan kawasan terpadu antara perdagangan-jasa dan perumahan dan pariwisata yang terintegrasi, mengembangkan pusat perdagangan dan jasa dalam skala besar yang berfungsi sebagai wisata belanja, mengembangkan kawasan terpadu, perdagangan-jasa dan perumahan sebagai embrio pusat pertumbuhan di Surabaya dan, mengembangkan pariwisata, perdagangan-jasa, perumahan secara terpadu sebagai salah satu ikon Surabaya.

Pusat Kebudayaan Korea yang direncanakan berada pada di lokasi Jalan Ngemplak, Ketabang, Kec. Genteng, Kota Surabaya, Jawa Timur. Lokasi site yang terpilih berada di zona UP VI Tunjungan dengan kategori perdagangan dan jasa skala nasional dan internasional, pusat pemerintahan dan kawasan permukiman yang berkarakter. Pada bangunan yang pemanfaatannya untuk perdagangan dan jasa atau fasilitas umum, KDB yang maksimal diizinkan 50%, KLB maksimal yang diizinkan 2 poin (setara retail), KTB maksimal yang diizinkan 65%, dan KHD yang diizinkan minimal 10%.

Kondisi site yang merupakan tanah kosong yang sebagian besar berupa area yang banyak ditumbuhi semak liar. Batas sebelah utara site yaitu pemukiman dan pertokoan, batas sebelah timur yaitu Pemukiman, batas sebelah selatan yaitu Jl. Ngemplak, batas sebelah barat yaitu Jl Jimerto.



Gambar 2. 2 Batasan lahan

(Sumber: Hasil Analisis 2022)

Lokasi yang berada pada jalan Ngemplak ini dapat diakses menggunakan kendaraan pribadi baik roda 2 maupun roda 4. Lebar jalan pada sisi timur site (Jl. Jimerto) yaitu 6 meter dengan kondisi jalan beraspal, sedangkan untuk sisi selatan site (Jl. Ngemplak) kondisi jalan beraspal dengan lebar 15 meter.

BAB III

PENDEKATAN DAN KONSEP RANCANGAN

3.1 Pendekatan Perancangan

Layering Architecture telah digunakan sebagai strategi untuk menghasilkan bentuk arsitektur mulai tahap awal dari pemilihan konsep hingga hasil akhir. Dengan 3 variabel yang penting yaitu :

a) *Layering* dalam konsep

Layering Architecture merupakan tahap awal dalam perancangan arsitektur yang berisi susunan pemikiran logis. Sumber konsep dibedakan menjadi dua, yaitu sumber arsitektural dan sumber non-arsitektural, yang kemudian digabungkan melalui peran *layering* untuk menciptakan perancangan baru. Menurut Fujii (dalam Baper & Ismael, 2020), *layering* bertujuan untuk mencapai pluralisme dalam konsep. Dalam proses mendesain, lebih dari satu konsep dapat digunakan, dan konsep-konsep tersebut mungkin memiliki hubungan antara satu sama lain atau bisa juga berdiri sendiri secara independen. Variabel *layering* dalam konsep, menurut literatur arsitektural, terdiri dari empat sub-variabel, yaitu sumber konsep, pluralisme dalam konsep, analogi konsep, dan hubungan konsep.

b) *Layering* dalam bentuk

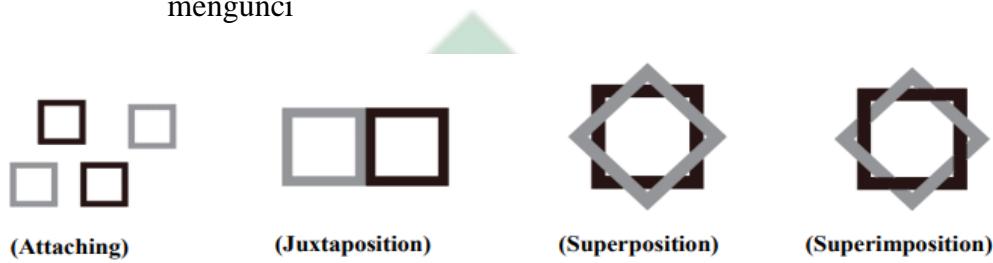
Layering dalam tahap pembentukan suatu bentuk arsitektur biasanya bangunan akan diberi lapisan sehingga menimbulkan suatu rasa baru menurut faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan bentuk. Eisenman menyatakan bahwa keragaman harus menjadi tujuan *layering* melalui pluralisme, untuk memungkinkan apa pun terjadi dalam tindakan dan memastikan kompleksitas. Dengan demikian variable *layering* dalam bentuk terdiri dari pemilihan bentuk, karakter bentuk, dan pluralisme dalam bentuk yang bisa dilakukan dengan *Collecting and Assembling, Folding, Scaling, Transcript, Re-Uses*, dan *Artificial Excavation*.

c) Sistem pelapisan *layering*

Layering merupakan teknik yang menggabungkan berbagai pola yang berbeda untuk menciptakan pola baru dengan makna yang tidak spesifik. Proses penggabungan dan pengaturan layer dilakukan dengan menggunakan

sistem tumpang tindih. Pengaturan layering dapat dilakukan dengan empat cara, yaitu:

- a. Melampirkan layer, dimana ruang diletakkan dalam satu lingkupan dengan jarak tertentu.
- b. Penjajaran, yaitu menjajarkan blok satu sama lain.
- c. Superposisi, merupakan susunan layer yang saling berkaitan.
- d. Superimposisi, susunan *layer* yang saling berkaitan dan saling mengunci



Gambar 3. 1 Sistem Layering

(Sumber: Baper & Ismael, 2020)

Teknik layering memungkinkan bentukan untuk digabungkan kembali atau langsung diaplikasikan. Dalam proses berfikir menggunakan teknik layer, kreativitas sangat penting karena tidak hanya mempertimbangkan hasil akhir, tetapi juga proses kreatif yang mengarah kepadanya. Sifat proses desain dapat berubah dari tradisional menjadi kreatif dan inovatif, tergantung pada beberapa faktor, antara lain:

1. Keberlanjutan konseptual dalam pemecahan masalah.
2. Pemanfaatan isi situs: memberikan manfaat yang baik untuk lingkungan alam dan fisik, baik untuk bangunan maupun sekitarnya.
3. Kapasitas, keahlian, dan pengetahuan inventaris diri desainer, dengan fokus pada aspek kreatif.
4. Keterlibatan aktor lain dalam proses desain, seperti pemilik, pengguna, dan badan khusus.

Pada perancangan ini mengimplementasikan *layering architecture* yang ada pada Pusat Kebudayaan Korea berupa konsep penataan tata masa, aksesibilitas, dan lainnya berdasarkan analisis sebelumnya.

A. Konsep Tata Masa,Aksesibilitas dan Sirkulasi

Tata massa pada perancangan Pusat Kebudayaan Korea di Kota Surabaya ini menggunakan *sigle building low rise* dengan penataan massa yang mengikuti bentuk pada site dengan penekanan *layering* pada bagian depan dan belakang bangunan sehingga bangunan terlihat bentuk layer-layer dan menarik perhatian orang untuk berkunjung ke Pusat Kebudayaan Korea.

Sirkulasi pada Pusat Kebudayaan Korea dibagi menjadi 2 sirkulasi publik untuk kendaraan, pejalan kaki, dan *drop off* dan sirkulasi untuk *service*. Berdasarkan analisis mengenai aksesibilitas dan sirkulasi lokasi site yang terhubung oleh 2 jalan raya, sehingga memiliki potensi untuk memberikan dua pintu masuk dan dua pintu keluar yang terhubung pada jalan raya tersebut yaitu pintu masuk timur dan pintu masuk utara. Pintu masuk dan keluar sebelah timur berada di samping jalan raya Ngemplak dan pintu masuk dan keluar sebelah selatan berada di jalan raya Jimerto.

3.2 Penerapan *Layering Architecture* pada bangunan

a) *Layering* dalam konsep

Penerapan konsep *Layering Architecture* pada bangunan Pusat Kebudayaan Korea dapat menghasilkan desain yang kaya akan detail, kompleksitas, dan nuansa budaya. Konsep yang diambil yaitu berproses pada bangunan pusat kebudayaan Korea dapat memberikan pengalaman beragam dan interaktif bagi pengunjung. Dengan cara mengaplikasikan ruang yang berubah-ubah rancang ruang yang fleksibel dan dapat berubah fungsi sesuai dengan kebutuhan dan acara yang sedang berlangsung. Instalasi Seni Interaktif seperti menggunakan teknologi interaktif seperti sensor gerakan atau suara untuk merespons gerakan atau suara pengunjung, menciptakan pengalaman yang unik dan menghadirkan suasana yang berubah-ubah. Ruang Pameran dengan penggunaan multimedia, proyeksi, atau teknologi lainnya. Misalnya, menggunakan proyeksi gambar atau video pada dinding atau langit-langit untuk menciptakan suasana yang berbeda pada setiap lapisan atau zona pameran. Juga mempunyai program acara budaya berkala yang beragam dan berkala, seperti pertunjukan musik, tari, *theatre*, atau pameran seni. Hal ini akan memberikan pengalaman yang berbeda setiap kali pengunjung datang dan menjaga kegiatan budaya tetap segar dan menarik.

Penerapan konsep berproses pada Pusat Kebudayaan Korea akan menciptakan lingkungan yang hidup dan selalu berubah. Dengan adanya kegiatan dan interaksi yang terus-menerus, pusat kebudayaan akan menjadi tempat yang menarik dan dapat memberikan pengalaman yang berkesan bagi pengunjung. Serta akan menciptakan bangunan yang memadukan unsur-unsur tradisional dan modern dalam desain yang harmonis. Hal ini akan memberikan pengalaman yang mendalam dalam mengeksplorasi budaya Korea.

b) *Layering* dalam bentuk

Penerapan konsep *layering* dalam bentuk-bentuk di atas akan menciptakan dimensi dan kompleksitas visual dalam desain bangunan. *Layering* memberikan perasaan kedalaman, tekstur, dan nuansa yang menarik, serta memberikan kesan yang kaya dan dinamis pada bangunan tersebut. Konsep bentuk *layering* dalam desain arsitektur dapat diaplikasikan dalam lapisan fasad dengan penggunaan material dan elemen fasad yang berbeda pada setiap lapisan bangunan. Lapisan Interior dengan penggunaan tingkatan atau perubahan level dalam penataan interior, yang setiap lapisan saling terhubung.

3.2 Integrasi Keislaman

Kajian integrasi keislaman adalah sebuah proses yang menghubungkan antara nilai keislaman dengan objek Pusat Kebudayaan Korea di Surabaya yang berfungsi sebagai pertukaran budaya antar negara yang mempunyai banyak perbedaan. Meski manusia diciptakan dengan beragam bangsa dan suku, namun ulama sepakat bahwa perbedaan tersebut tidak dimaksudkan untuk menunjukkan kelebihan satu bangsa atas bangsa lainnya. Hal ini dapat diartikan juga bahwa kemuliaan suatu kaum atau seseorang tidak ditentukan dari keturunan dan kebangsaannya atau nenek moyangnya, tapi karena kualitas pribadi orang itu sendiri. Dalam pandangan Islam, semua manusia dipandang sama dan kualitas seseorang ditentukan dengan takwa dan amal shalehnya. Dengan ini, Islam mengajarkan paham kesetaraan di antara seluruh manusia. Sehingga kita sesama manusia harus saling menghargai disetiap perbedaan yang ada (AM Mirhan, 2015). Al-Qur'an memberikan pedoman kepada umat Islam, termasuk membantu mereka untuk membangun hubungan persahabatan dan sarana berinteraksi dan berkomunikasi antara sesama ummat manusia seperti terkandung pada Surat Al-Hujurat Ayat 13:

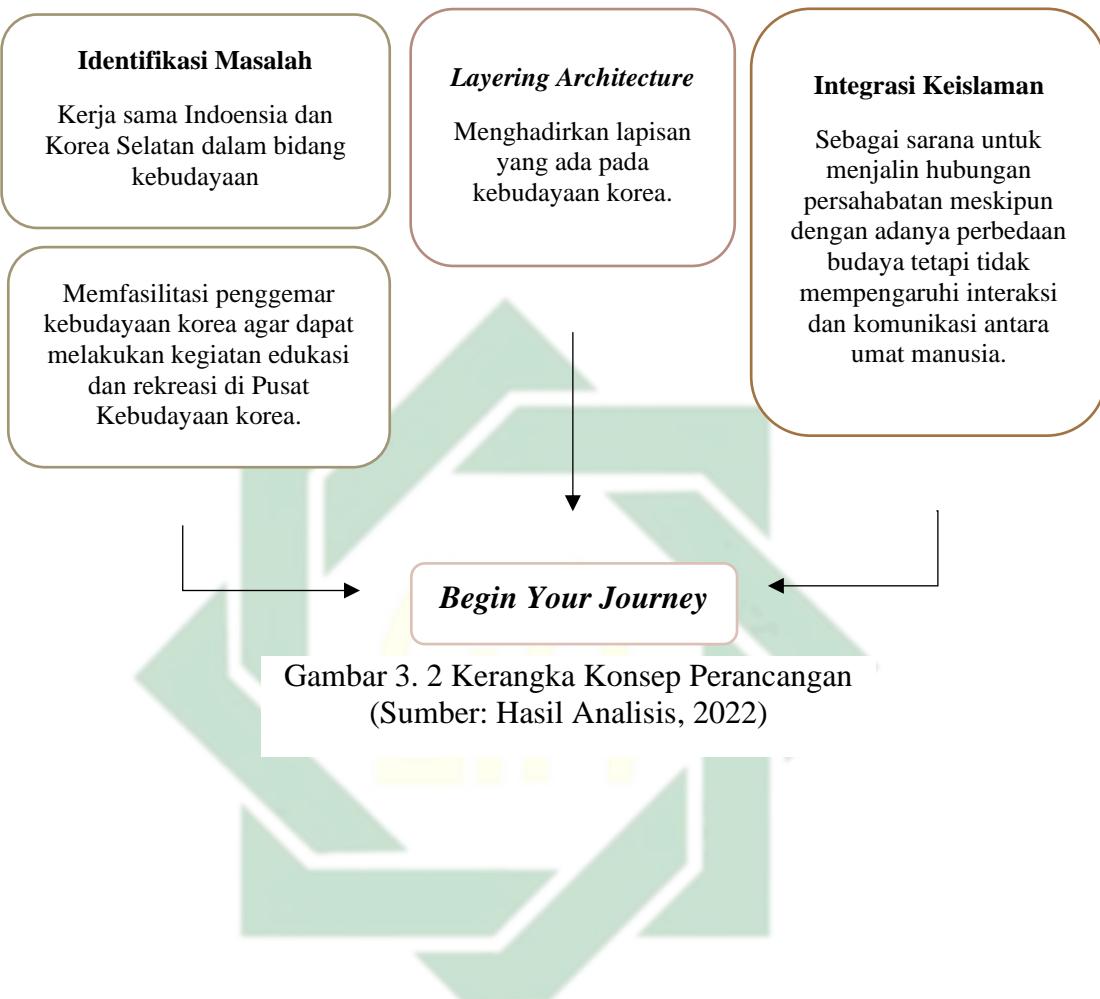
يَأَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُم مِّنْ ذَكَرٍ وَّأُنثَى وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَّقَبَائِلَ لِتَعَاوَرُ فُرَقًا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَنْفُكُمْ إِنَّ اللَّهَ عَلَيْهِ حِلْمٌ حَبِيرٌ

Artinya: Hai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling takwa di antara kamu. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Mengenal.

3.2 Konsep Perancangan

Berdasarkan hasil tinjauan teori dan analisis pada perancangan,konsep dasar Pusat Kebudayaan Korea menentuan konsep desain (tagline/rumusan) yang sesuai dengan isu/permasalahan objek dan pendekatan perancangan yang diterapkan hasil analisis yang meliputi analisis fungsi, kebutuhan ruang, tata masa, aksesibilitas, sirkulasi, bentuk ruang dalam, bentuk ruang luar, struktur dan utilitas.

Konsep perancangan Pusat Kebudaayan Korea menerapkan konsep “*Begin Your Journey*”, yang menjadi dasar dirancangnya Pusat Kebudayaan Korea di Indonesia sebagai hasil dari kerjasama antara Indonesia dan Korea Selatan dalam bidang kebudayaan. Kerja sama ini sebagai wadah bagi masyarakat Indonesia dalam membangun semangat dari proses adanya kebudayaan korea agar menjadi ilmu dalam mengembangkan bakat dan hobi. Perancangan Pusat Kebudayaan Korea ini akan menggabungkan antara dua kultur budaya yang menghasilkan dunia baru dengan mengusung konsep yang unik.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB IV

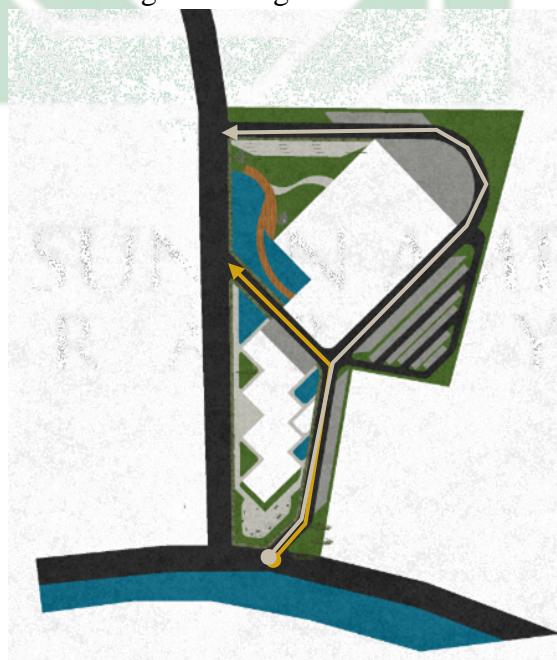
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 RANCANGAN ARSITEKTUR

Dengan mengikuti konsep dan prinsip *layering architecture*, pusat kebudayaan Korea akan menerapkan perancangan yang berfokus pada bentuk dan fungsi bangunan. Tagline "Begin Your Journey" akan mewakili konsep perancangan ini. Desain bertujuan menciptakan interaksi yang terus-menerus, memberikan pengalaman berkesan bagi pengunjung, dan bermanfaat di masa yang akan datang.

4.1.1 Konsep Tapak

Konsep bentuk dasar pada perancangan ini dipengaruhi dari bentuk site pada bangunan Pusat Kebudayaan Korea. Dengan penggunaan teknik *layering* dalam bentuk yaitu *scaling* dari bentuk site. Sistem pelapisan *layering* dengan *Juxtaposition* dengan menjajarkan blok satu sama lain sehingga fasad menonjolkan beberapa bagian dan memainkan ketinggian bangunan sehingga bangunan terkesan berlayer-layer. Sirkulasi utama dalam tapak menerapkan sirkulasi linier yang ditempatkan di sisi selatan bangunan bangunan.

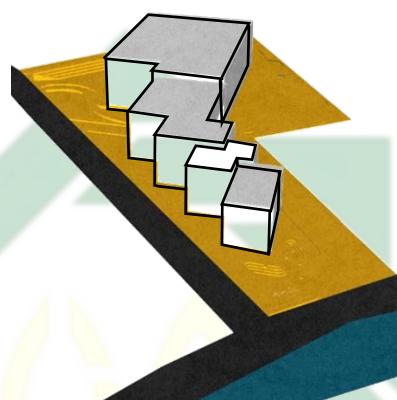


Gambar 4. 1 Konsep Tapak

(Sumber: Hasil Analisis, 2022)

4.1.2 Konsep Bangunan

Konsep pada bangunan menggunakan alur linear yang dimulai dari bangunan terendah sampai tertinggi. Perbedaan tinggi bangunan sebagai permainan tingkatan atau perubahan level dalam penataan interior dengan menggunakan ramp, tangga dan mezanin. Setiap tingkatan dapat diisi dengan fungsi yang berbeda atau menciptakan ruang saling yang terhubung.



Gambar 4. 2 Bentuk Bangunan

(Sumber: Hasil Ilustrasi, 2022)

Fasad Pusat Kebudayaan Korea dibuat berbeda dengan tipologi bangunan di sekitarnya agar terlihat lebih menonjol untuk menarik perhatian pengunjung dan menandakan bahwa bangunan tersebut adalah Pusat Kebudayaan Korea. Desain eksterior bangunan dapat menggabungkan elemen-elemen tradisional dan modern untuk menciptakan tampilan yang unik dan mencerminkan identitas budaya Korea. Penggunaan material alami seperti kayu, batu, dan bata yang dipadukan menggunakan material seperti kaca, logam, atau beton dapat memberikan tampilan yang modern pada eksterior bangunan. Dalam menggabungkan elemen tradisional



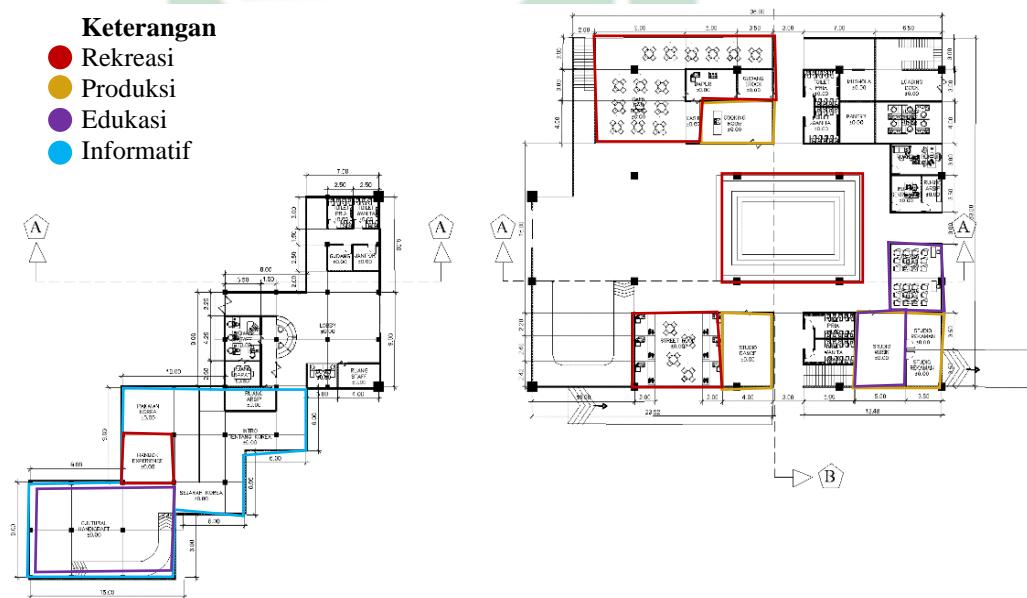
Gambar 4. 3 Fasad Bangunan
(Sumber: Hasil Ilustrasi, 2023)

dan modern, desain eksterior pusat kebudayaan Korea menciptakan tampilan yang menghormati warisan budaya sambil tetap mencerminkan keberagaman dan inovasi budaya Korea saat ini.

4.1.3 Konsep Ruang

Pusat kebudayaan Korea memiliki empat fungsi utama, yaitu fungsi edukasi, fungsi informatif, fungsi rekreasi, dan fungsi produksi. Dalam konsep *layering architecture*, zonasi pada pusat kebudayaan Korea ditempatkan dengan cara yang berbeda-beda untuk menciptakan lantai yang memiliki berbagai aktivitas namun tetap terpisah satu sama lain (pluralisme). Misalnya, museum yang kemudian diikuti oleh ruang *handicraft* yang bisa berfungsi sebagai tempat *display* dan demonstrasi pembuatan kerajinan tangan. Fungsi produksi dapat diakses oleh pengunjung pada jam tertentu.

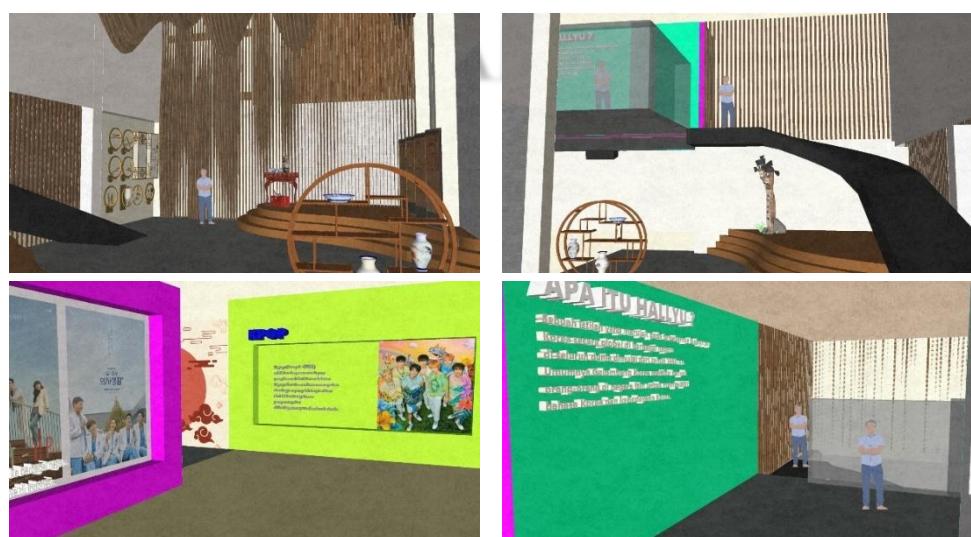
Untuk sirkulasi vertikal ke lantai 2, pengunjung diberikan pilihan untuk menggunakan ramp atau tangga. Pada lantai 1, terdapat museum, restaurant, *street food stand*, *cooking room*, kelas bahasa, studio dance, dan studio music. Terdapat juga amphiteater di tengah bangunan yang berfungsi sebagai tempat untuk event atau kegiatan *Kpop* seperti bazar yang membutuhkan lokasi terbuka.



Gambar 4. 4 Denah Lantai 1
(Sumber: Hasil Ilustrasi, 2023)

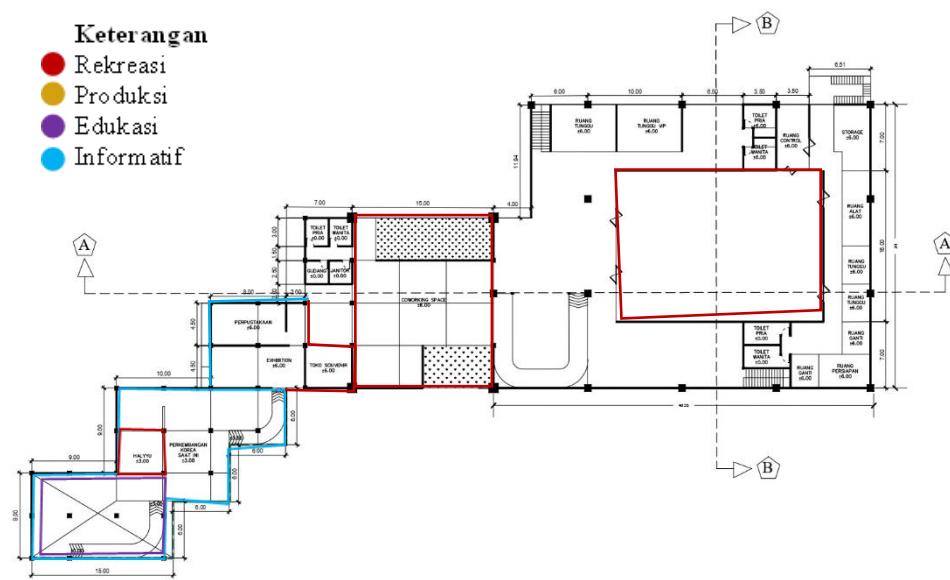
Konsep ruang dalam pada pusat perancangan korea menggunakan pendekatan *layering architecture*, dimana menjelaskan persepsi pengunjung terhadap ruang. Ditampilkan dengan cara menghadirkan desain interior berbeda tiap ruangnya, agar pengunjung merasakan suasana yang berbeda di tiap ruang. Ruangan yang ada erpletakan zonasi yang saling berhubungan antara satu fungsi dengan lainnya. Dalam pendekatan *layering architecture*, Untuk menekankan perubahan vibes dan memberikan penekanan pada konsep *layering architecture*, memainkan perbedaan level lantai di dalam ruangan-ruangan tersebut. Ruangan-ruangan yang ada dalam pusat kebudayaan Korea merupakan hasil dari analisis kegiatan yang dilakukan di pusat kebudayaan korea.

Saat pengunjung memasuki area museum, mereka akan disambut dengan tema tradisional yang dominan. Pusat kebudayaan Korea dengan tema tradisional terletak di area lobby. Pilihan warna seperti coklat, hitam, dan putih adalah contoh warna tradisional Korea. Teknik unfinish digunakan untuk mengekspos material di area dinding. Area lobby dipercantik dengan beberapa furniture. Kesan tradisional dengan kisi-kisi kayu. Penggunaan ornamen dan material seperti kayu, serta warna-warna alami seperti hijau, coklat, abu-abu, biru, hitam, dan putih, memberikan nuansa yang kental dengan alam dan tradisi. Pada area dinding, diterapkan teknik unfinish yang memperlihatkan eksposur material yang digunakan. Namun, ketika naik ke lantai mezanin, tema mulai berubah menjadi lebih modern sesuai dengan tren Korea saat ini, dengan penggunaan warna yang lebih cerah dan menyala.



Gambar 4. 5 Interior Ruang Pameran Tradisional ke Modern
(Sumber: Hasil Ilustrasi, 2023)

Pada lantai 2 terdapat perpustakaan, main hall, ruang, dan komunitas di lantai dua Pusat Kebudayaan Korea, yang berfungsi untuk tujuan pendidikan dan rekreasi. Pengunjung dapat naik ke lantai 2 melalui ramp atau tangga. Tangga yang ada pada sisi selatan bangunan dapat digunakan khusus oleh pegawai dan tenaga kebersihan.



Gambar 4. 6 Denah Lantai 2
(Sumber: Hasil Ilustrasi, 2023)

Perpustakaan juga tersedia untuk pengunjung. Nanti di perpustakaan ini akan ada area IT yang digunakan untuk memberi informasi dari Korea, seperti TV dengan channel Korea dan beberapa LCD yang digunakan untuk mendapatkan informasi digital dari Korea. Dengan menggunakan warna-warna seperti putih coklat yang dipadukan dengan material modern.

Bagian hall bisa digunakan berbagai macam acara seperti konser yang bisa berkapasitas 300 orang, ruang seminar bisa menampung 270 kursi dengan 90 meja, exhibition bisa menampung 57 stand dengan ukuran stan 3x3,5m .



Gambar 4. 7 Interior hall dan perpustakaan
(Sumber: Hasil Ilustrasi, 2023)

Bangunan pusat kebudayaan Korea memiliki dua ruang komunal. Ruang komunal pertama adalah amphiteater di luar bangunan dan ruang komunal kedua terletak di dalam bangunan. Amphiteater dirancang untuk berfungsi sebagai pusat kegiatan karena berada di tengah bangunan dan terlihat dari luar bangunan. Acara-acara yang membutuhkan ruang terbuka tetapi tetap aman dari hujan, seperti pameran buku, noraebang dan meet and greet, kontes dance, dan lain-lain.

Terdapat beberapa taman di luar bangunan, yang dapat digunakan untuk kegiatan komunitas atau hanya untuk berekreasi dengan melihat pameran luar yang menampilkan lukisan atau booth pameran. Taman memiliki berbagai kegiatan yang dapat dilakukan, mulai dari skala menengah hingga besar. Event yang diadakan di amphiteater biasanya membutuhkan area yang luas dan terbuka untuk menerima banyak pengunjung, seperti battle dance.



Gambar 4. 8 Ruang Luar
(Sumber: Hasil Ilustrasi, 2023)

4.1.4 Konsep Struktur dan Utilitas

Pada bangunan pusat kebudayaan, sistem struktur menggunakan sistem grid yang akan berfungsi sebagai titik kolom struktur. Sistem grid terdiri dari dua grid yang terbuat dari beton yang mempunyai bentang 5 meter dan 10 meter. Bangunan menggunakan rangka atap *space frame* dengan baja ringan kanal C yang memiliki bentang kolom antara 5m hingga 10m. Atapnya menggunakan Aluminium *Composite Panel* (ACP) dan beberapa bagian menggunakan *zincalume panel*. Untuk membuat bangunan terlihat bertumpuk, pendekatan layering architecture memainkan elevasi dan bentuk yang berbeda menyesuaikan dengan konsep.

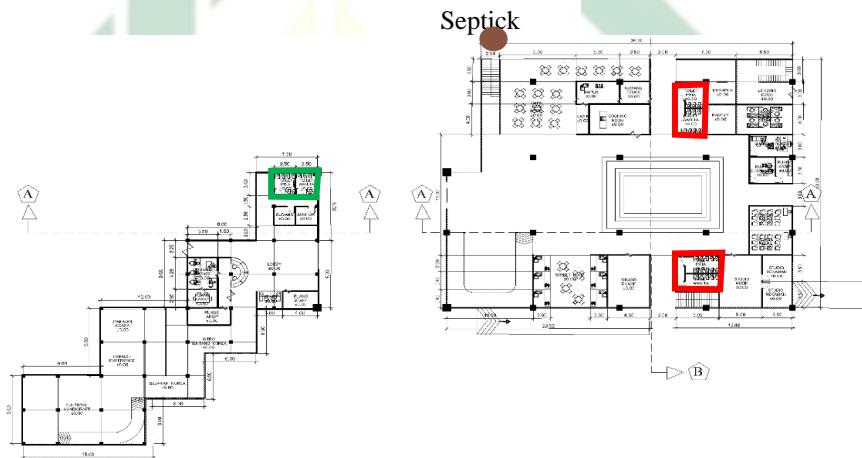
Sistem utilitas air bersih pada pusat kebudayaan Korea diperoleh dari PDAM. Air yang diperoleh dari PDAM dipompa dan dialirkan ke tandon bangunan. Sistem yang digunakan terdiri dari sistem ground tank dan sistem roof tank. Air dari sistem PDAM kota dialirkan ke tangki ground tank dan kemudian dialirkan ke tangki atap. Berikut adalah perhitungan kebutuhan air bersih untuk bangunan pusat kebudayaan Korea. Dengan kapasitas tandon 300 orang membutuhkan 1500 liter dengan setiap 1 tandon berkapasitas 5000L yang dipompa 3x sehari. Air bersih yang digunakan di Pusat Kebudayaan Korea terbatas pada kebutuhan WC pengunjung, pantry, cafe, resto, dan tempat wudhu di mushola. Berikut ini adalah skema penyaluran air bersih yang digunakan di bangunan Pusat Kebudayaan Korea.



Gambar 4. 9 Alur Penyaluran Air Bersih

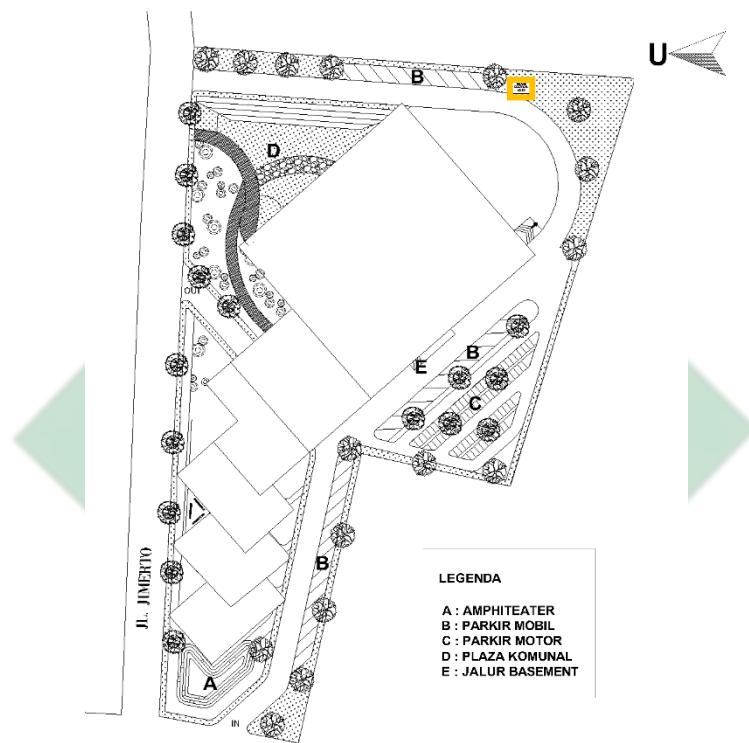
(Sumber: Hasil Ilustrasi, 2023)

Area layanan pada bangunan Pusat Kebudayaan Korea ditempatkan dalam dua zona, yaitu zona selatan yang ditandai dengan warna merah dan zona utara yang ditandai dengan warna hijau. Zona merah terdiri 10 kamar mandi wanita dan 10 kamar mandi pria, untuk zona hijau terdiri dari 6 kamar mandi wanita dan 6 kamar mandi untuk pria. Penggunaan dua zona ini bertujuan untuk memudahkan pengunjung dalam menjangkau area layanan yang lebih dekat dengan lokasi mereka berada. Zona merah dan hijau ini memiliki tipe yang sama, yaitu lokasinya sama antara lantai 1 dan 2, sehingga pengunjung dapat dengan mudah menemukan area layanan yang diinginkan. Diletakkannya septic tank di tengah antara dua zona bertujuan untuk mempermudah sistem pipa pembuangan. Setelah diarahkan ke septic tank, limbah kemudian dialirkan menuju sumur resapan. Selanjutnya, air dialirkan ke saluran pembuangan kota yang berada di sisi utara tapak.



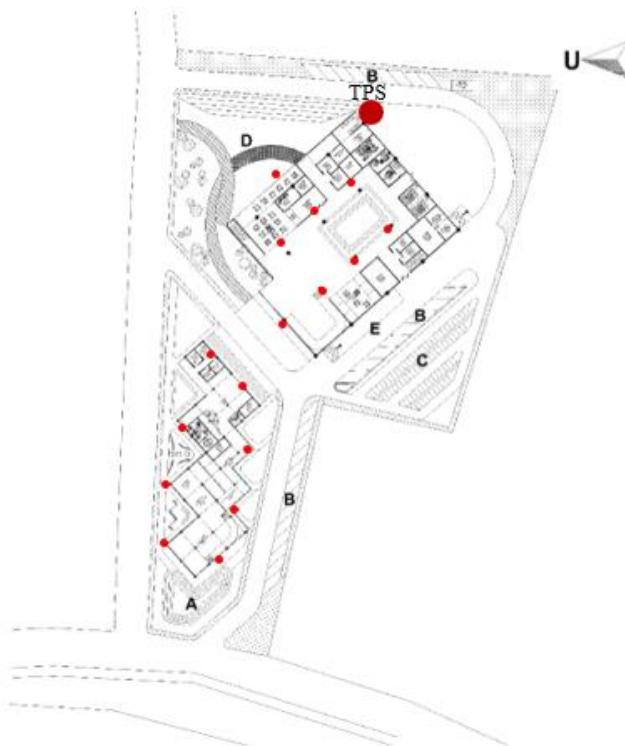
Gambar 4. 10 pemisahan zona service pusat kebudayaan korea
(Sumber: Hasil Ilustrasi, 2023)

Sistem listrik Pusat Kebudayaan Korea berasal dari gardu PLN, di mana listrik dari gardu PLN dialirkan ke panel listrik. Kemudian, listrik tersebut disalurkan ke tiap ruangan di dalam pusat kebudayaan Korea dan juga ke area tapak. Selain mengandalkan gardu PLN, pusat kebudayaan juga dilengkapi dengan genset yang berfungsi untuk menghasilkan listrik secara mandiri ketika listrik dari PLN padam. Ruang genset dan ruang electrical berlokasi di sisi luar selatan bangunan.



Gambar 4. 11 Perletakan r electrical dan genset
(Sumber: Hasil Ilustrasi, 2023)

Untuk menjaga pusat kebudayaan Korea tetap bersih, ada tempat sampah setiap 10 meter. Sampah dikumpulkan per lantai, kemudian dibawa turun dan ditempatkan di TPS, yang berarti di sisi selatan gedung. Saat bangunan tidak beroperasi, artinya sampah diangkut oleh truk sampah dan dibuang ke tempat pembuangan sampah TPU kota tiga kali seminggu untuk menghindari penumpukan di TPS dan menghindari bau yang mengganggu pegawai serta pengunjung.



Gambar 4. 12 Titik Sampah dan Pembuangan Sementara
(Sumber: Hasil Ilustrasi, 2023)

BAB V

KESIMPULAN

Perancangan Pusat Kebudayaan Korea menggunakan pendekatan *Layering Architecture* yang berfokus pada penerapan di dalam bangunan. Pendekatan ini mencakup pemikiran tentang bentuk bangunan yang menarik bagi pengunjung, penempatan zona yang beragam di satu lantai untuk menciptakan pluralisme sesuai dengan konsep *layering*, dan penataan interior dan elevasi lantai yang berbeda untuk memberikan pengunjung pengalaman yang berbeda saat memasuki Pusat Kebudayaan Korea..

Tujuan dari perancangan Pusat Kebudayaan Korea adalah untuk menjadi tempat yang mewadahi berbagai kegiatan yang berkaitan dengan kerja sama antara Korea dan Indonesia, terutama dalam bidang kebudayaan. Selain itu, Pusat Kebudayaan juga bertujuan untuk memfasilitasi partisipasi masyarakat Indonesia dalam kegiatan budaya Korea dan menjadi contoh untuk mengembangkan kebudayaan Indonesia.

Penulis tahu bahwa saran masih diperlukan untuk tugas akhir ini. Untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang sistem *layering* pada bangunan, baik dari segi bentuk, pemrograman, maupun perancangan ruang, sangat penting untuk mempelajari banyak studi kasus dan jurnal. Karena pendekatan *layering architecture* terbilang baru dan sering digunakan, tidak banyak jurnal dan studi kasus yang membahasnya. Harapan saya adalah bahwa di masa mendatang, perancangan Pusat Kebudayaan Korea dengan pendekatan *layering arsitektur* ini dapat digunakan sebagai penelitian pembahasan objek rancangan jenis ini yang bermanfaat bagi ilmu arsitektur.

DAFTAR PUSTAKA

- AM, M. (2015). REFLEKSI PENCIPTAAN MANUSIA BERBANGSA-BANGSA DAN BERSUKU-SUKU (TELAAH SURAH AL-HUJURÂT AYAT 13). *Jurnal Studia Insania*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.18592/jsi.v3i1.1099>
- Anwar, D. C. R. (2018). Mahasiswa dan K-POP. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(1). <https://doi.org/10.33005/jkom.v1i1.12>
- Baper, S. Y., & Ismael, Z. K. (2020). *Journal of Green Engineering (JGE) The Impact of the Process of Layering on the Architectural Products*. 10(4), 1633–1652.
- Hudman, L. E., & Hawkins, D. (1989). *Tourism in Contemporary Society: An Introductory Text* (1st Editio). Prentice Hall.
- Jang, G., & Paik, W. K. (2012). Korean Wave as Tool for Korea's New Cultural Diplomacy. *Advances in Applied Sociology*, 02(03), 196–202. <https://doi.org/10.4236/aasoci.2012.23026>
- Jayanti, A. D., Suwartiningsih, S., & Ismoyo, P. J. (2019). Diplomasi Publik Korea Selatan Di Indonesia Melalui Sektor Pendidikan Korea International Cooperation Agency (Koica). *Kritis*, 28(1), 11–28. <https://doi.org/10.24246/kritis.v28i1p11-28>
- KOCIS. (2015). *Fakta Tentang Korea*. Budaya Korea dan Layanan Informasi.
- KOCIS. (2022). *Korean Culture Center*. <https://phil.korean-culture.org/en/1078/contents/555>
- Oktay, S., & Ekinci, E. K. (2019). Medicinal food understanding in Korean gastronomic culture. *Journal of Ethnic Foods*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.1186/s42779-019-0003-9>
- Putra, A. A., Ayu, R., & Jusnita, E. (2018). *Halaman 1-11 Komunikasi dan Identitas Budaya Populer pada Komunitas Korea Lovers Surabaya English Title: Communication and Popular Culture Identity in Surabaya-Korean Lovers Community*. 2(1), 1–11. <http://ejurnal.unitomo.ac.id/index.php/ilkom/index>
- Putri, I. P., Liany, F. D. P., & Nuraeni, R. (2019). K-Drama dan Penyebaran Korean Wave di Indonesia. *ProTVF*, 3(1), 68. <https://doi.org/10.24198/ptvf.v3i1.20940>
- Ramdini, N. E., Sarihati, T., Salayanti, S., Kreatif, F. I., Telkom, U., Kreatif, F. I., Telkom, U., Kreatif, F. I., Telkom, U., & Kebudayaan, I. P. (2015). *Perancangan Interior Pusat Interior Design of*. 2(2), 879–885.
- Suryani, N. P. E. (2015). Korean Wave sebagai Instrumen Soft Power untuk

- Memperoleh Keuntungan Ekonomi Korea Selatan. *Global: Jurnal Politik Internasional*, 16(1), 69–83. <https://doi.org/10.7454/global.v16i1.8>
- Widarti. (2016). Konformitas dan anatisme remaja kepada Korean Wave (Studi kasus pada komunitas penggemar grup musik CN Blue). *Jurnal Komunikasi*, 7(29), 12–18.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A