

PUSAT PERBELANJAAN DAN HIBURAN DI SURABAYA DENGAN PENERAPAN DESAIN ARSITEKTUR NEO VERNAKULAR

Risa Chusnul Awalia, Zuraida, ST.,M.T², Ir. Umul Latiefa, M. Pd.I³

¹ Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Surabaya
Jl. Raya Sutorejo No.59, Duku Sutorejo, Kec. Mulyorejo, Kota Surabaya, Jawa Timur, 60113
Email: risachusnulawalia13@gmail.com

Abstrak

Minat masyarakat perkotaan terhadap Mall sangat tinggi karena dinilai praktis sehingga selalu ramai pengunjung dari berbagai kalangan. Terdapat 33 Pusat Perbelanjaan dan Hiburan di Kota Surabaya dengan menerapkan desain serba modern. Penggunaan konsep desain tradisional di Kota Surabaya mulai terkikis oleh trend. Salah satu upaya untuk melestarikan desain tradisional adalah dengan menerapkan desain Neo Vernakular. Desain Arsitektur Neo Vernakular mampu beradaptasi di era dan dalam bangunan apapun. Pusat Perbelanjaan dan Hiburan merupakan objek yang tepat diterapkannya Arsitektur Neo Vernakular. Selain itu, Pusat Perbelanjaan dan Hiburan akan lebih menarik jika memiliki nilai sejarah dan budaya. Dalam penerapannya, akan banyak terdapat ornamen klasik dengan corak kedaerahan pada fasad. Sedangkan di interior terdapat detail berupa ukiran/motif batik pada kolom dan beberapa sisi sehingga mampu memberi nuansa yang berbeda. Dengan begitu, Mall ini dapat juga menjadi icon baru di Surabaya.

Kata Kunci : *Surabaya, Neo Vernakular, Pusat Perbelanjaan dan Hiburan*

Abstract

Shopping And Entertainment Center In Surabaya With The Application Design Of Neo Vernacular Architecture

The interest of the urban community towards the Mall is very high because it is considered practical so that it is always crowded with visitors from various circles. There are 33 Shopping and Entertainment Centers in the city of Surabaya by implementing an all-modern design. The use of traditional design concepts in the city of Surabaya has begun to be eroded by trends. One of the efforts to preserve the traditional design is to apply the Neo Vernacular design. Neo Vernacular Architectural Design is able to adapt in any era and in any building. Shopping and Entertainment Center is the right object to apply Neo Vernacular Architecture. In addition, Shopping and Entertainment Centers will be more attractive if they have historical and cultural values. In its application, there will be many classic ornaments with regional patterns on the facade. While in the interior there are details in the form of carvings / batik motifs on the columns and several sides so as to give a different feel. That way, this Mall can also become a new icon in Surabaya.

Keywords: *Surabaya, Neo Vernacular, Shopping and Entertainment Centers*

Pendahuluan

Kota Surabaya sebagai kota metropolitan tentu banyak terdapat gedung tinggi, baik untuk perkantoran, komersil dan hiburan. Sebanyak 33 Pusat Perbelanjaan dan Hiburan tersebar di seluruh kawasan Kota Surabaya. Pusat Perbelanjaan dan Hiburan (Mall) memiliki pengertian sebagaimana yang dikemukakan oleh *Beddington*, dalam buku *Design for Shopping Center* ; Mall merupakan suatu wadah dalam masyarakat yang menghidupkan kota atau lingkungan setempat. Selain berfungsi sebagai tempat untuk kegiatan berbelanja atau transaksi jual beli, juga berfungsi sebagai tempat untuk berkumpul atau berekreasi.

Minimnya seni arsitektur dengan corak kedaerahan dipengaruhi oleh banyak faktor. Salah satunya adalah pertukaran budaya yang dapat mempengaruhi selera masyarakat. Gaya kebarat-baratan dianggap lebih modern dan ekonomis sehingga cepat sekali untuk berkembang dan menjadi *trend*. Adanya persepsi semacam ini, mengakibatkan bergesernya nilai dari arsitektur lokal yang dulunya begitu diagungkan namun sekarang sudah mulai terlupakan.

Kondisi seperti ini, menuntut untuk berani mengkombinasikan antara desain modern dengan desain tradisional. Kombinasi desain seperti diatas, disebut dengan desain Arsitektur Neo Vernakular. Kata Vernakular berasal dari *vernaculus* (bahasa latin) berarti asli (*native*). Dalam ilmu bahasa (Linguistik), bahasa Vernakular mengacu pada penggunaan bahasa untuk waktu, tempat atau kelompok lokal/tertentu.

Arsitektur Neo Vernakular juga merupakan salah satu paham atau aliran yang muncul pada pertengahan tahun 1960-an. Arsitektur Neo Vernakular sendiri berkembang pada *era Post Modern*. Arsitektur Neo Vernakular memiliki pengertian singkat yaitu adanya penggabungan antara arsitektur tradisional dengan arsitektur modern.

Tidak hanya terletak pada tampilan dan material, tetapi juga mengandung nilai sejarah maupun budaya. Elemen Arsitektur Neo Vernakular mampu memberi nuansa lokal (kedaerahan). Arsitektur Neo Vernakular tidak hanya dapat diterapkan pada bangunan sederhana namun juga dapat diterapkan pada bangunan dengan skala besar (gedung tinggi maupun bentang lebar).

Di Indonesia terdapat banyak corak kedaerahan berupa ornamen atau ukiran dengan bentuk hewan maupun tumbuhan. Setiap motif dari ornamen tersebut memiliki filosofi tertentu. Terdapatnya ornamen pada suatu bangunan selain memiliki nilai estetika juga memiliki nilai budaya.

Dengan adanya ornamen, dapat juga sebagai identitas dari bangunan itu sendiri.

Adanya kondisi seperti di atas, maka Pusat Perbelanjaan dan Hiburan (Mall) merupakan satu objek yang tepat untuk menerapkan desain Arsitektur Neo Vernakular. Karena tempat tersebut selalu ramai pengunjung dari berbagai kalangan sehingga mempermudah untuk pengenalan desain Arsitektur Neo Vernakular. Arsitektur Neo Vernakular bukan hanya sekedar tempelan pada fasad namun juga mampu menciptakan nuansa lain yang memiliki nilai kedaerahan..

Sebagai intruksi utama pada kawasan wisata, potensi waduk dioptimalkan penataan Kembali obyek wisata, penambahan arena pada wisata dan membangun penginapan untuk menarik wisatawan berkunjung ke wisata waduk.

Pusat Perbelanjaan dan Hiburan (Mall) dengan penerapan desain Arsitektur Neo Vernakular sebagai desain yang menarik dan dapat diterima oleh masyarakat. Perancangan ini bertujuan untuk melestarikan desain dengan corak kedaerahan, baik dari segi ornamen pada fasad maupun suasana di dalamnya.

Tinjauan Pustaka

Tipologi Pusat Perbelanjaan dan Hiburan (Mall)

Berikut jenis tipologi Pusat Perbelanjaan dan Hiburan, diantaranya :

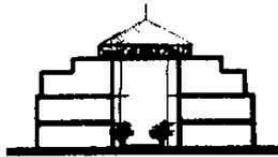
- a. Pusat perbelanjaan terbuka yaitu terbuka langsung terhadap cahaya matahari, perlindungan terhadap cuaca dilakukan melalui penggunaan canopy menerus sepanjang muka toko. Keuntungannya adalah kesan luas dari perencanaan teknis yang mudah sehingga biaya lebih murah, Kerugiannya berupa kendala *climatic control*, berpengaruh pada kenyamanan dan antara retail-retail yang terpisah.



Gambar 1.. tipologi terbuka
Sumber : e-journal.uajy.ac.id

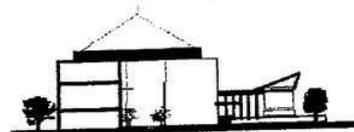
- b. Pusat perbelanjaan tertutup yaitu terlindung dari cuaca, merupakan mall dengan pelingkup atap. Keuntungannya adalah *climatic control* (kenyamanan).

Kerugiannya adalah biaya mahal dengan kesan kurang luas.



Gambar 2.. tipologi tertutup
Sumber : e-journal.uajy.ac.id

- c. Pusat perbelanjaan terpadu yaitu penggabungan pusat perbelanjaan terbuka dan pusat perbelanjaan tertutup. Munculnya bentuk ini merupakan antisipasi terhadap keborosan energi untuk *control* serta tingginya biaya pembuatan dan perawatan pada pusat perbelanjaan tertutup. Bertujuan untuk mengkonsentrasikan daya tarik pengunjung pusat perbelanjaan dengan bagian tertutup diletakan di tengah sebagai pusat dan magnet yang dapat menarik pengunjung.

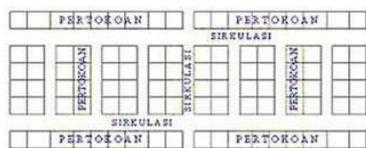


Gambar 3.. tipologi terpadu
Sumber : e-journal.uajy.ac.id

Sistem Sirkulasi Pusat Perbelanjaan dan Hiburan (Mall)

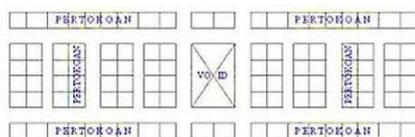
Berikut sistem sirkulasi pada Pusat Perbelanjaan dan Hiburan, diantaranya :

- a. Sistem sirkulasi banyak koridor yaitu terdapat banyak koridor tanda orientasi yang jelas, pemakaian ruang efektif.



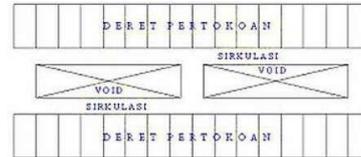
Gambar 4.. banyak koridor
Sumber : e-journal.uajy.ac.id

- b. Sistem plaza dimana mulai mengenal penggunaan void dan mezanin.



Gambar 5.. sistem plaza
Sumber : e-journal.uajy.ac.id

- c. Sistem mall yaitu terdapat void besar yang menjadi poros massa dan dapat berkembang menjadi atrium.



Gambar 6.. sistem mall
Sumber : e-journal.uajy.ac.id

Arsitektur Neo Vernakular

Arsitektur Neo Vernakular merupakan aliran yang muncul pada *era Post Modern*. Charles Jenks adalah seorang tokoh pencetus lahirnya *Post Modern*. *Post Modern* yaitu aliran arsitektur yang muncul pada pertengahan tahun 1960-an. *Post Modern* lahir disebabkan timbulnya protes dari para arsitek terhadap pola-pola yang terkesan monoton (bangunan berbentuk kotak-kotak). Seringkali Arsitektur Neo Vernakular dianggap sama dengan Arsitektur Tradisional dan Arsitektur Vernakular. Meski pada dasarnya sama, akan tetapi terdapat beberapa hal yang berbeda. Berikut merupakan tabel perbandingan Arsitektur Tradisional, Arsitektur Vernakular dan Arsitektur Neo Vernakular :

Tabel 1. perbandingan vernakular

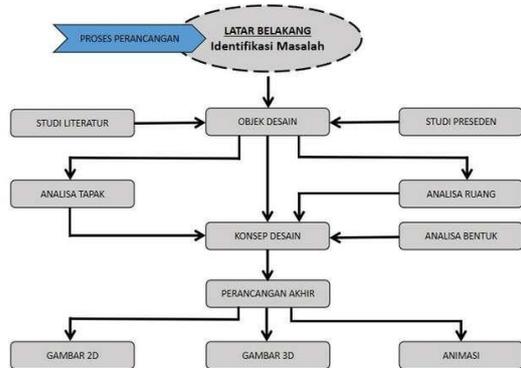
PERBANDINGAN	TRADISIONAL	VERNACULAR	NEO VERNACULAR
IDEOLOGI	Terbentuk oleh tradisi yang diwariskan secara turun-temurun, berdasarkan kultur dan kondisi lokal.	Terbentuk oleh tradisi turun temurun tetapi terdapat pengaruh dari luar baik fisik maupun nonfisik, bentuk perkembangan arsitektur tradisional.	Penerapan elemen arsitektur yang sudah ada dan kemudian sedikit atau banyaknya mengalami pembaruan menuju suatu karya yang modern.
PRINSIP	Tertutup dari perubahan zaman, terpaut pada satu kultur kedaerahan, dan mempunyai peraturan dan norma-norma keagamaan yang kental	Berkembang setiap waktu untuk merefleksikan lingkungan, budaya dan sejarah dari daerah dimana arsitektur tersebut berada. Transformasi dari situasi kultur homogen ke situasi kultur yang lebih heterogen.	Arsitektur yang bertujuan melestakan unsur lokal yang telah terbentuk secara empiris oleh tradisi dan mengembangkannya menjadi suatu langgam yang modern. Kelanjutan dari arsitektur vernakular
IDE DESIGN	mementingkan fasad atau bentuk, ornamen sebagai suatu kehanusan	Ornamen sebagai pelengkap, tidak meninggalkan nilai-nilai setempat tetapi dapat melayani aktifitas masyarakat di dalam	Bentuk desain lebih modern.

Sumber : e-journal.uajy.ac.id

Metode Perancangan

Dalam merancang suatu bangunan diperlukan metode untuk mencapai hasil akhir dari desain. Metodologi perancangan meliputi pengumpulan

data, analisis, sintesis konsep, *drawing*. Dalam perancangan arsitektur, data dan fakta merupakan suatu hal yang menjadi dasar atau sumber ide dalam perancangan.



Gambar 7., bagan metode perancangan
Sumber : Penulis, 2021

Analisa Tapak



Gambar 8., data umum tapak
Sumber : Google Earth, 2021

Lokasi tapak berada di Jl.Kedung Baruk, Kecamatan Rungkut Kota Surabaya dengan luas lahan ± 3.35 Ha.

Konsep Perancangan

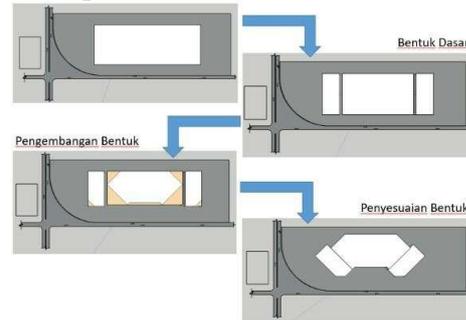
Perancangan Pusat Perbelanjaan dan Hiburan ini mengungkap konsep neo-vernakular, dimana akan banyak terdapat ornamen dengan corak kedaerahan pada fasad. Sedangkan di interior terdapat detail berupa ukiran/motif pada kolom dan beberapa sisi sehingga mampu memberi nuansa yang berbeda.

Pemilihan corak batik yang diterapkan dalam desain, dilakukan berdasar banyak pertimbangan berupa sejarah, filosofi dan makna yang terkandung dalam sebuah corak batik. Hal tersebut dilakukan bertujuan agar corak batik yang akan diterapkan pada desain tidak hanya sebatas tempelan akan tetapi memiliki nilai edukasi. Setelah dilakukan beberapa analisa dengan membaca beberapa artikel terkait corak batik, Batik Sawunggaling dipilih karena menyimpan cerita yang menarik. Batik Sawunggaling berasal dari cerita rakyat yaitu kisah Joko Berek. Dimana sosok Joko Berek merupakan seseorang yang memiliki karakter pantang menyerah, berani dan selalu semangat. Dengan demikian, cukup

menggambarkan jiwa *arek-arek* Suroboyo yang memiliki karakter seperti Joko Berek.

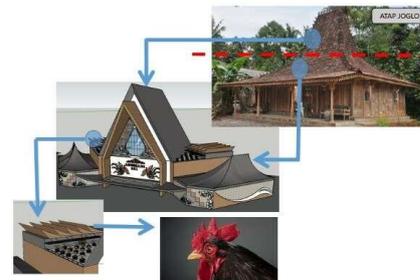
Selain corak batik, akan banyak juga ornamen berupa ukiran dan motif khas Jawa. Hal tersebut sengaja ditampilkan untuk menambah kesan kedaerahan. Diharapkan nantinya, dengan adanya penerapan desain dengan corak kedaerahan pada Mall, akan mampu menjadi *icon* dan turut melestarikan corak bersifat kedaerahan yang saat ini sulit ditemui.

Konsep Bentuk



Gambar 9., proses terjadinya bentuk
Sumber : Penulis, 2021

Bentuk dasar dari bangunan Pusat Perbelanjaan dan Hiburan ini berupa persegi panjang yang kemudian terjadi pengembangan bentuk sehingga diperoleh bentuk akhir seperti pada gambar. Perbedaan ketinggian antar 1 bentuk dengan lainnya disesuaikan dengan fungsi dari bangunan itu sendiri.



Gambar 10., transformasi bentuk
Sumber : Penulis, 2021

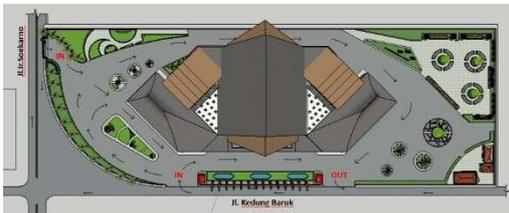
Berikut penjelasan terkait transformasi bentuk pada fasad :

- Bentuk atap pada fasad terinspirasi dari bentuk atap joglo. Dimana atap joglo merupakan bentuk atap khas Jawa sehingga dirasa tepat untuk diterapkan pada fasad bangunan ini. Pada atap joglo dibagi 2 bagian yaitu bagian atas dan bagian bawah. Potongan dari bentuk atap joglo tersebut dimodifikasi sedemikian rupa sehingga menghasilkan bentuk akhir seperti gambar di atas.

- Bentuk atap yang menyerupai gergaji, terinspirasi dari jengger ayam. Pengambilan bentuk ini didasari oleh kisah Joko Berek yang terkenal dengan ayam jago yang juga diabadikan dalam corak Batik Sawunggaling.

Konsep Sirkulasi dan Aksesibilitas

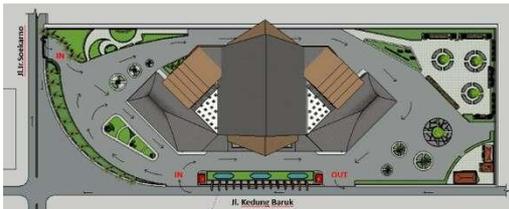
Untuk memasuki area tapak, dapat diakses dari sisi Timur yaitu melalui Jl.Ir.Soekarno (Merr) atau dapat juga diakses dari sisi Utara melalui Jl.Kedung Baruk. Sedangkan untuk keluar, berada di sisi Utara tepatnya di Jl.Kedung Baruk. Kemudian untuk keperluan parkir kendaraan berada di lantai basement.



Gambar 11., konsep sirkulasi dan aksesibilitas
Sumber: Penulis, 2021

Hasil Perancangan

Penataan Tapak dan Layout Bangunan



Gambar 12., penataan tapak dan layout bangunan
Sumber : Penulis, 2021

Pusat Perbelanjaan dan Hiburan di Surabaya dengan Penerapan Desain Arsitektur Neo Vernakular dapat memberikan tampilan yang berbeda dengan memasukkan corak Batik Sawunggaling dan beberapa ornamen khas Jawa. Kombinasi antara desain modern dan tradisional pada Mall ini diharapkan mampu memberi kesan serta nuansa yang berbeda sehingga dapat menjadi *icon*. Hal ini menjadi bukti bahwa corak kedaerahan mampu bersaing di era modern ini.

Selain dari segi desain, perancangan Pusat Perbelanjaan dan Hiburan ini juga terdapat fasilitas penunjang yang menjadi daya tarik tersendiri. Dengan begitu, Mall tidak hanya bangunan dengan banyak ritel yang terkesan

membosankan akan tetapi juga mampu mejadi wadah kegiatan lainnya.

Penerapan Neo Vernakular pada Bangunan

Penerapan konsep Arsitektur Neo Vernakular terdapat pada bentuk bangunan, fasad dan juga interior. Untuk fasad dan interior terdapat beberapa ornamen berupa ukiran menyerupai bentuk flora maupun fauna.

Ornamen dengan motif flora berupa tanaman rambat dan bunga, sebagai gambaran kekayaan alam nusantara. Sedangkan ornamen dengan motif fauna menyerupai ayam adalah sebuah perlambang dari kisah Sawunggaling. Adanya bentuk gunung wayang disini, menjadi simbol terkait tema yang diusung adalah corak kedaerahan khas suku Jawa.

Pada sisi interior, selain terdapat ukiran, terdapat juga beberapa ornamen hias berupa lampu gantung khas tempo dulu. Pemilihan warna alam turut memberi kesan nuansa kedaerahan.



Gambar 13., penerapan neo vernacular pada bangunan
Sumber : Penulis, 2021

Sistem Pendukung Bangunan

Selain dari segi desain dalam penerapan Arsitektur Neo Vernakular, Pusat Perbelanjaan dan Hiburan ini juga memiliki fasilitas penunjang untuk menarik minat pengunjung selain area belanja dan area hiburan. Adapun fasilitas penunjang yang dimaksud adalah Aquarium Zone, Private Meeting Room dan Co-Working Space.



Gambar 14., food court area
Sumber : Penulis, 2021



Gambar 15., shopping area
Sumber : Penulis, 2021



Gambar 16., game zone
Sumber : Penulis, 2021



Gambar 17., playground
Sumber : Penulis, 2021



Gambar 18., gym area
Sumber : Penulis, 2021



Gambar 18., gym area
Sumber : Penulis, 2021



Gambar 19., private meeting room
Sumber : Penulis, 2021



Gambar 20., co-working space
Sumber : Penulis, 2021

Kesimpulan

Penerapan desain Arsitektur Neo Vernakular bertujuan untuk turut serta melestarikan corak kedaerahan yang saat ini sangat sulit ditemukan. Pusat Perbelanjaan dan Hiburan dipilih sebagai objek diterapkannya Desain Arsitektur Neo Vernakular karena tempat tersebut selalu ramai pengunjung dari berbagai kalangan sehingga mempermudah untuk pengenalan desain Arsitektur Neo Vernakular.

Penerapan desain Arsitektur Neo Vernakular pada Pusat Perbelanjaan dan Hiburan bukan hanya sekedar tempelan pada fasad namun juga mampu menciptakan nuansa lain yang memiliki nilai kedaerahan. Dan diharapkan dengan adanya penerapan desain Arsitektur Neo Vernakular, maka desain-desain kedaerahan dapat kembali menjadi *trend* sehingga tetap lestari.



Gambar 21., perspektif mata burung
Sumber: Penulis,2021



Gambar 22., fasad
Sumber: Penulis,2021

Daftar Pustaka

Tinjauan Pusat Perbelanjaan Modern.
<http://ejournal.uajy.ac.id/6802/3/TA213444.pdf>,
diakses pada 6 November 2020.

Arsitektur 'Modern' Neo Vernakular di
Indonesia.
[https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/SABUA/art
icle/view/251/197](https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/SABUA/article/view/251/197), diakses 11 November 2020.

Arsitektur Neo Vernakular.
[http://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab2/
2014-2-01245-AR%20Bab2001.pdf](http://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab2/2014-2-01245-AR%20Bab2001.pdf), diakses 10
November 2020

Wafi City Mall.
[https://thehiddenpanorama.com/2014/10/01/wafi-
egyptian-themed-city-mall-of-dubai/](https://thehiddenpanorama.com/2014/10/01/wafi-egyptian-themed-city-mall-of-dubai/), diakses 26
Desember 2020

Wafi City Mall.
https://www.prisma.ae/project_single.php?id=44,
diakses 26 Desember 2020

Wafi City Mall.
https://touristino.com/articles/117-wafi_mall,
diakses 26 Desember 2020

Makassar Trans Studio Mall.
<https://makassar.transstudiomall.com/page/map>,
diakses 20 April 2021

Bali Galeria Mall.
<https://malbaligaleria.co.id/floor1/>, diakses 20
April 2021