

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Surabaya merupakan kota multi etnis dengan wilayah 350.54 km<sup>2</sup>. Beragam etnis bermigrasi ke Surabaya, yakni etnis Melayu, China, India, Arab, Eropa. Etnis yang berasal dari Nusantara antara lain Madura, Batak, Sunda, Kalimantan, Sulawesi, dan Bali. Warga yang bermacam etnis tersebut menetap dan membaaur dengan penduduk asli sehingga membentuk bermacam pluralisme budaya dan kesenian di Surabaya.

Keberagaman seni dan budaya sudah menjadi bentukan mozaik yang indah di kota Surabaya. Dalam beberapa bulan terdapat penyelenggaraan acara yang berkaitan dengan kesenian. Kesenian yang diselenggarakan berupa kesenian tradisional maupun kesenian modern.



Gambar 1.1 Rangkuman Agenda Kesenian di Surabaya

Sumber: Surabaya.go.id,2018

Pemerintah kota Surabaya melihat kesenian (*art*) sebagai potensi kuat yang dapat membantu dan mengembangkan kota Surabaya. Pemerintah kota Surabaya

telah berinovasi untuk mengakomodasi kegiatan kesenian di kota Surabaya, seperti: pameran seni lukis dan seni teater diselenggarakan di Gedung Balai Pemuda dan pagelaran seni tari tradisional digelar di Taman Hiburan Rakyat. Upaya ini sesuai dengan misi ke-6 walikota Surabaya yakni memperkuat nilai-nilai budaya lokal dalam sendi-sendi kehidupan masyarakat (surabaya.go.id)

Tabel dibawah merupakan data statistik jumlah kunjungan wisatawan mancanegara kota Surabaya tahun 2008-2015. Data dibawah diketahui kota Surabaya mengalami kenaikan kunjungan dengan rata-rata persentase sebesar 30,3% pada tahun 2008-2015. Berdasarkan tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa Surabaya memiliki potensi yang strategis untuk mengembangkan beberapa bidang salah satunya bidang kesenian dan pariwisata.

Tahun	Target	Realisasi	Capaian %
2008	149,537	137,274	92
2009	157,013	154,866	99
2010	164,863	168,804	102
2011	174,315	279,23	160
2012	179,835	323,037	180
2013	185,353	350,017	189
2014	190,872	742,084	388
2015	196,390	853,790	435
2016	772.000	772,058	100

Gambar 1.2 Tabel Persentase Minat Kesenian di Surabaya

Sumber: Surabaya.go.id,2018

Rata-rata pencapaian minat kesenian pertahun di 2008-2015

$$= (\text{Total Realisasi Pertahun} / \text{Banyak Tahun Dilewati}) = 3.502.809,23/8$$

$$= 437,851 \text{ orang}$$

Kemudian pada tahun 2017, Badan Perencanaan Pembangunan Kota

Surabaya berupaya melakukan revitalisasi *Ex Hi-Tech* Mall dengan mengadakan fasilitas berupa wadah kegiatan seni di *Ex Hi-Tech* Mall tersebut. Hal ini sudah dikoordinasikan dengan pihak Dinas Kebudayaan dan Pariwisata kota Surabaya.

Rencana tersebut didasari beberapa faktor, yakni pada tahun 2019 kontrak BOT (*Build, Operate, and Transfer*) antara pihak PT. Sasana Boga dengan pemerintah kota akan selesai dan tata kelola dari pihak PT. Sasana Boga yang belum optimal menurut pemerintah.

Berdasarkan hal-hal yang telah diuraikan diatas, maka sudah layak dan sepantasnya adanya gagasan mengenai revitalisasi Gedung Kesenian *Ex Hi-Tech* Mall Surabaya. Kawasan ini nantinya akan menggambarkan nuansa kesenian sesuai dengan sejarahnya. Pada bekas bangunan tersebut nantinya terdapat fasilitas latihan dan edukasi. Demi bangunan tersebut dapat difungsikan secara optimal dan dapat meningkatkan persentase minat masyarakat kepada kesenian di kota Surabaya.

## **1.2. Tujuan dan Sasaran Perancangan**

Tujuan perancangan proyek Revitalisasi Gedung Kesenian *Ex Hi-Tech* Mall Surabaya ini adalah sebagai berikut:

- Sebagai sarana hiburan berbasis kesenian di Kota Surabaya bagi seluruh wisatawan lokal dan mancanegara,
- Sebagai salah satu sarana memperkenalkan kesenian di wilayah Kota Surabaya
- Sebagai wadah kolaboratif di kota Surabaya

Untuk mencapai tujuan yang ditetapkan di atas maka, perlu adanya sasaran yang tepat supaya mendapat hasil yang diharapkan. Sasaran dalam Revitalisasi *Ex Hi-Tech* Mall Surabaya ini antara lain:

- Merevitalisasi rancangan *ex Hi-Tech* Mall di Surabaya yang lebih bersifat edukatif
- Menyiapkan wadah minat dalam berkesenian di *ex Hi-Tech* Mall Surabaya
- Merancang konsep revitalisasi gedung kesenian yang atraktif untuk *ex Hi-Tech* Mall Surabaya dengan konsep modern namun tidak menyinggalkan lokalitas budaya

### 1.3. Batasan dan Asumsi

Untuk menghindari pembahasan permasalahan yang melebar sehingga merambat ke permasalahan yang tidak perlu dibahas maka diperlukan batasan-batasan yang melingkupi permasalahan yang ada dalam ruang lingkup pembahasan pada perancangan Revitalisasi *Ex Hi-Tech* Mall di Kota Surabaya:

- Penyelesaian rencana Revitalisasi Gedung Kesenian *Ex Hi-Tech* Mall di Kota Surabaya akan disesuaikan dengan pendekatan identitas kesejarahan dan karakter dari Kota Surabaya
- Lingkup pelayanan pada Gedung Kesenian *ex Hi-Tech* Mall di Kota Surabaya meliputi wisatawan mancanegara, wisatawan domestik, dan masyarakat Surabaya dan sekitarnya
- Gedung Kesenian *Ex Hi-Tech* Mall di Kota Surabaya diperuntukkan bagi seluruh masyarakat yang ingin mempelajari dan mengembangkan kesenian.
- Batasan usia pengunjung mulai dari anak-anak sampai dengan dewasa (semua usia)
- Rencana tapak Gedung Kesenian *Ex Hi-Tech* Mall di Kota Surabaya ini berada di wilayah Surabaya Tengah
- Gedung Kesenian *Ex Hi-Tech* Mall di Kota Surabaya dibuka untuk umum mulai dari pukul

08.00 WIB hingga pukul 22.00 WIB.

Revitalisasi Gedung Kesenian *Ex Hi-Tech* Mall di Kota Surabaya memiliki asumsi sebagai berikut:

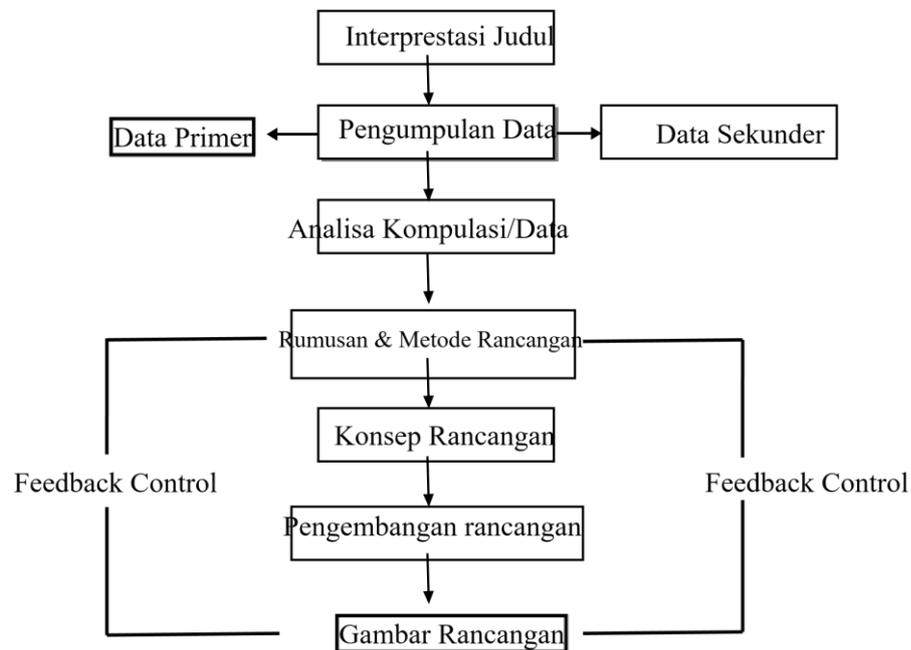
- Sistem kepemilikan proyek Revitalisasi Gedung Kesenian *Ex Hi-Tech* Mall di Kota Surabaya adalah milik Pemerintah Kota Surabaya
- Digunakan untuk wisatawan domestik maupun mancanegara
- Proyek revitalisasi Gedung Kesenian *Ex Hi-Tech* Mall di Kota Surabaya diasumsikan sebagai proyek bangunan bermassa lebih dari satu

#### **1.4. Tahapan Perancangan**

Pada perancangan Revitalisasi *Ex Hi-Tech* Mall di Kota Surabaya, metode penelitian yang digunakan adalah studi kasus dan untuk memperoleh data dilakukan dengan dengan cara:

- Mengimplementasikan judul rancangan “Revitalisasi Gedung Kesenian *Ex Hi-Tech* Mall di Kota Surabaya” yang mempunyai fungsi sebagai tempat melakukan aktivitas berupa berkesenian, kolaborasi, dan edukasi.
- Mengolah data-data tentang yang berkaitan dengan pusat kesenian dari studi literatur, internet serta langsung ke lokasi obyek (survey) dan juga wawancara.
- Analisa/kompilasi data, data yang telah didapat selanjutnya dianalisa agar menghasilkan acuan untuk merancang objek perancangan.
- Dari hasil analisa dapat disimpulkan rumusan dan metode rancangan yang akan membantu dalam menetapkan tema revitalisasi pada objek Gedung Kesenian *Ex Hi-Tech* Mall Surabaya
- Konsep rancangan yang nantinya akan menentukan bentuk dan penempatan ruang dalam bangunan Gedung Kesenian *Ex Hi-Tech* Mall Surabaya berdasarkan teori dan metode rancangan.

- Gagasan ide sebagai ide bentuk awal dari objek rancangan yang sesuai dengan tema dan konsep rancangan.
- Pengembangan rancangan dilakukan untuk menghasilkan gambar prarancangan yang sesuai dengan teori, metode rancang, dan gagasan.
  - Gambar perancangan merupakan gambar kerja dari Revitalisasi Gedung Kesenian *Ex Hi-Tech* Mall Surabaya, yaitu site plan, layout, denah per lantai, potongan, tampak, utilitas, dan perspektif.



Gambar 1.3 Tahapan Perancangan

Sumber: Analisa Penulis, 2018

### 1.5. Sistematika Laporan

Pembahasan dengan mengelompokkan bab-bab, yaitu dengan urutan dan isi sebagai berikut:

## **BAB I : Pendahuluan**

Mengungkapkan latar belakang pembahasan secara umum, maksud dan tujuan pembahasan Revitalisasi Gedung Kesenian *Ex Hi-Tech* Mall di Kota Surabaya dalam lingkup perancangan dan metode perancangan serta sistematika pembahasan.

## **BAB II : Tinjauan Obyek Perancangan**

Menjelaskan mengenai gambaran obyek Revitalisasi Gedung Kesenian *Ex Hi-Tech* Mall di Kota Surabaya secara umum, seperti pengertian, studi obyek, persyaratan, dan kepemilikan proyek, dan membahas tinjauan khusus, seperti batasan asumsi, tujuan aktifitas dan kebutuhan ruang perhitungan luas serta pengelompokan ruang.

## **BAB III : Tinjauan Lokasi Perancangan**

Menjelaskan tentang kondisi fisik, aksesibilitas, potensi bangunan sekitar, infrastruktur kota.

## **BAB IV : Analisa Perancangan**

Menjelaskan, menguraikan, menggambarkan dan menetapkan secara grafis proses analisa pencapaian (aksesibilitas) dengan menggunakan site terpilih dalam skala tertentu dengan lingkungan sebagai media analisa.

## **BAB V : Konsep Perancangan**

Analisa dan konsep, menjelaskan meninjau tentang kondisi eksisting site yang meliputi analisa site, aksesibilitas, zoning dan tingkat kebisingan. Pada bab ini diuraikan pula konsep-konsep yang diterapkan dalam perancangan proyek.