

PERANCANGAN GALERI *SNEAKERS* DI SURABAYA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR *HI-TECH*

Kharisma Kholifatu Ardenansyah¹, Muchlisiniyati Safeyah²

¹Mahasiswa Program Studi Sarjana Arsitektur, UPN “Veteran” Jawa Timur
E-mail: kharismaard@gmail.com

²Dosen Program Studi Arsitektur, UPN “Veteran” Jawa Timur

ABSTRAK

Sneakers adalah jenis sepatu dengan sol fleksibel yang terbuat dari bahan sintetis yang bagian atasnya terbuat dari kulit, kanvas, suede atau nilon. Beberapa tahun belakangan antusiasme masyarakat Surabaya terhadap *sneakers* mulai berkembang. Diikuti dengan berkembangnya komunitas pecinta *sneakers* dan banyaknya *event sneakers* yang digelar. Surabaya sering menjadi tempat diadakannya *event sneakers* yang keberadaannya berpindah pindah. Surabaya sudah saatnya memiliki galeri *sneakers* yang memadai dan representatif. Galeri *sneakers* tersebut bisa menjadi ruang untuk berdiskusi dan berkumpul dengan sesama pencinta *sneakers* atau siapapun yang tertarik dengan *sneakers*. Perancangan Galeri *Sneakers* di Surabaya mengacu pada tema “*Urban Sneakers Society*”. Kata *Urban* dimunculkan dengan bentuk dasar lingkaran yang merepresentasikan kaum milenial sebagai target pengguna, kata *Sneakers* diwujudkan dengan tampilan yang menganalogikan bagian-bagian *sneakers*, dan kata *Society* diperlihatkan dengan adanya ruang komunal. Galeri *sneakers* ini juga menggunakan pendekatan arsitektur *hi-tech* dengan 3 karakteristik yaitu *Transparency*, *Layering*, and *Movement*, *Bight Flat Colouring* dan *A light weight filigree of tensile members*. Pengaplikasiannya berupa bukaan yang bermaterialkan kaca, pewarnaan yang cerah pada fasad maupun interior, juga penggunaan baja dan kabel baja pada penyelesaian atap. Dengan begitu secara keseluruhan desain bangunan diharapkan dapat menjawab kebutuhan dalam perkembangan industri sepatu di Surabaya.

Kata-kunci: Arsitektur *Hi-Tech*; galeri; *sneakers*

DESIGN OF *SNEAKERS* GALLERY IN SURABAYA USING *HI-TECH* ARCHITECTURE APPROACH

ABSTRACT

Sneakers are types of shoes with flexible soles made of synthetic materials, the uppers of which are made of leather, canvas, suede or nylon. In recent years the enthusiasm of the Surabaya community towards *sneakers* began to develop. Followed by the development of the *sneakers* lover community and the many *sneakers* events that are held. Surabaya is often the place for *event sneakers* where people move around. It is time for Surabaya to have an adequate and representative gallery of *sneakers*. The *sneakers* gallery can be a space for discussion and gathering with fellow *sneakers* lovers or anyone interested in *sneakers*. The design of the *Sneakers* Gallery in Surabaya refers to the theme “*Urban Sneakers Society*”. The word *Urban* is raised with the basic shape of a circle that represents millennials as a target user, the word *Sneakers* is realized with a display that analogizes parts of *sneakers*, and the word *Society* is shown by the existence of communal space. This *sneakers* gallery also uses a *hi-tech* architectural approach with 3 characteristics, namely *Transparency*, *Layering*, and *Movement*, *Bight Flat Coloring* and *A light weight filigree of tensile members*. Its application is in the form of openings made of glass, bright coloring in the facade and interior, as well as the use of steel and steel cables in the roof finishing. That way overall building design is expected to answer the needs in the development of the shoe industry in Surabaya.

Keywords: *Hi-Tech* Architecture; gallery; *sneakers*

PENDAHULUAN

Sneakers dalam bahasa Indonesia ialah sepatu kets yaitu jenis sepatu dengan sol fleksibel yang terbuat dari karet atau bahan sintetis dan bagian atasnya terbuat dari kulit atau kanvas. Namun, seiring perkembangan zaman, banyak sepatu yang saat ini dibuat dari suede dan nilon. Sepatu kets sebenarnya diambil dari kata dalam bahasa Inggris, '*sneak*' yang berarti *skirmishers*. *Skirmishers* artinya adalah sepatu olahraga dan sepatu lain yang digunakan untuk olahraga.

Seiring dengan maraknya industri persepataan Indonesia, antusiasme masyarakat Surabaya terhadap *sneakers* pun mulai berkembang. *Sneakers* mulai dilirik dan tak sedikit kelompok/komunitas yang mulai menghidupkan dunia *sneakers*. Hingga saat ini, antusiasme terhadap *sneakers* tak hanya ada di Surabaya, namun juga di seluruh dunia. Untuk itu diperlukan wadah untuk menampung aktifitas kelompok/komunitas *sneakers* tersebut dalam bentuk Galeri.

Surabaya merupakan kota metropolitan terbesar kedua di Indonesia setelah Jakarta. Surabaya sendiri memiliki banyak penggemar *sneakers* atau sepatu kets dari usia dini hingga orang tua. Surabaya sering menjadi tempat *event* atau pameran *sneakers* yang gaungnya terdengar di seantero Indonesia. Namun keberadaan tempat untuk *event event* ini sering sekali berpindah pindah. *Event event sneakers* tidak hanya diadakan di Jakarta saja melainkan di kota besar lainnya, Surabaya, Bandung dan Jogjakarta. *Event event sneakers* tersebut juga mendapat perhatian dari luar negeri, karena *market* yang sangat besar, Indonesia menjadi destinasi perusahaan untuk memasukan produknya.

Industri *sneakers*/alas kaki adalah penyumbang ekspor terbesar ke 2 di Indonesia, dimana ekspor alas kaki di Indonesia mencapai jutaan pasang. Namun kebanyakan dari sepatu sepatu yang di ekspor bukan *merk* sepatu yang berasal dari Indonesia sendiri. Melainkan sepatu produk luar negeri yang mana pabrik atau pembuatannya berada di Indonesia, contoh *nike*, *adidas*, dan *converse* (Majalah Gatra, 2019).

Sneakers saat ini sudah bukan menjadi kebutuhan sekunder atau primer lagi, melainkan diatasnya, yang dimana semua orang pasti memiliki *sneakers*. Tidak hanya berperan dalam perkembangan industri persepataan, sebuah galeri *sneakers* yang representatif di Surabaya juga dapat berperan dalam memajukan sektor pariwisata, karena galeri *sneakers* tersebut dapat menjadi tempat wisata baru yang menarik bagi wisatawan.

Melihat kondisi yang telah diuraikan diatas maka dapat dikatakan bahwa di Surabaya sudah saatnya memiliki sebuah galeri *sneakers* yang memadai dan representatif. Galeri *sneakers* tersebut dapat menjadi tempat untuk memamerkan *sneakers* yang terbaru hingga yang hanya dibuat beberapa buah saja. Galeri *sneakers* tersebut juga bisa menjadi sebuah ruang komunal untuk para pecinta *sneakers* baik berkumpul ataupun berdiskusi dengan sesama pencinta *sneakers* atau masyarakat biasa yang tertarik dengan *sneakers*, galeri *sneakers* juga bisa menjadi sebuah tempat untuk mengedukasi masyarakat mengenai proses penciptaan sebuah *sneakers* dan bisa menjadi penghubung antara desainer sepatu dan para penikmat *sneakers* dan tentu saja menjadi tempat untuk mengapresiasi karya seni mereka.

Oleh karena itu untuk mewujudkan galeri *sneakers* yang telah diuraikan di atas, maka galeri yang dibutuhkan adalah Galeri *Sneakers* di Surabaya dengan konsep *Urban Sneakers Society* yaitu dengan penekanan desain Arsitektur *Hi-tech*. Dimana galeri ini memiliki fasilitas dan desain bangunan yang menerapkan konsep-konsep arsitektur *Hi-Tech*.

Galeri adalah tempat untuk memamerkan karya seni tiga dimensional karya seorang atau sekelompok seniman atau bisa juga didefinisikan sebagai ruangan atau gedung untuk memamerkan benda atau karya seni. Menurut *Encyclopedia of American Architecture* (1975), galeri diterjemahkan sebagai suatu wadah untuk menggelar karya seni rupa. Galeri juga dapat diartikan sebagai tempat menampung kegiatan komunikasi visual di dalam suatu ruangan antara kolektor atau seniman dengan masyarakat luas melalui kegiatan pameran. Sebuah ruang yang digunakan untuk menyajikan hasil karya seni, sebuah area memajang aktifitas publik, area publik yang kadangkala digunakan untuk keperluan khusus (*Dictionary of Architecture and Construction*, 2005). Menurut Djulianto Susilo seorang arkeolog, galeri berbeda dengan museum. Galeri adalah tempat untuk menjual benda/karya seni, sedangkan museum tidak boleh melakukan transaksi karena museum hanya merupakan tempat untuk memamerkan koleksi benda-benda yang memiliki nilai sejarah dan langka (Koran Tempo, 2013).

Sneakers atau sepatu kets tidak hanya dijual untuk digunakan tetapi juga digunakan sebagai barang koleksi. Seperti halnya mobil, ada juga sepatu langka edisi terbatas dan hanya dijual beberapa potong di dunia. *Sneakers* atau sepatu kets sekarang menjadi wajib untuk *fashion* kaum muda. Tidak hanya orang muda, orang tua juga cukup banyak yang tergila-gila dengan sepatu kets.

Lokasi *site* berada di Jl. Raya Ngagel yang berada di kawasan perdagangan dan jasa yang memiliki luas kurang lebih 21.563 m². Terdapat beberapa kriteria pemilihan lokasi pada bangunan galeri *sneakers*:

1. Kriteria menurut aksesibilitas. Galeri harus terdapat pada lokasi yang strategis dan juga berada pada area yang mudah dicapai maupun di akses dari semua kota dengan alat transportasi umum maupun kendaraan pribadi. (Chiara&Hancock, 1973).
2. Lokasi dekat dengan pemukiman masyarakat, lokasi berada dipusat perkotaan, lokasi berada di tempat yang mudah di akses, lokasi dekat dengan kantor pemerintahan, dan lokasi berada area perdagangan dan jasa juga dekat dengan area pendidikan.
3. Terletak pada kawasan perdagangan dan jasa yang mendukung fungsi bangunan.
4. Kesesuaian dengan rencana pengembangan wilayah, baik Rencana Detail Tata Ruang Kota (RDTRK) dan Rencana Teknik Ruang Kota (RTRK), sehingga tercapai yang dalam hal ini berupa pengembangan fasilitas umum, mall dan juga tempat-tempat hiburan.
5. Tersedianya sasaran dan tujuan pengembangan kota yang terencana.
6. Faktor Sirkulasi. Faktor sirkulasi dalam pemilihan lokasi adalah kemudahan pencapaian pada tapak dari bandara internasional. Daerah tapak dapat dilalui oleh mobil-mobil besar (bermanuver) dan bus. Lebar jalan minimum yaitu 6 meter dengan pertimbangan kemudahan bermanuver kendaraan -kendaraan besar.

Dari hasil analisa mengenai judul rancangan Galeri *Sneakers* di Surabaya telah menemui beberapa fakta dan permasalahan yang ada yaitu Surabaya belum memiliki galeri *sneakers*, lokasi *site* berada di kawasan peruntukan lahan perdagangan dan jasa yaitu di tengah kota sehingga memungkinkan untuk membuat rancangan dengan tampilan yang modern, pada sekitar *site* terdapat bangunan yang juga berlanggam modern, penggunaannya mayoritas anak muda yang memiliki karakter fleksibel, menyukai hal yang sedang *trending*, informatif, kreatif, dan produktif. Dari beberapa fakta yang ada menghasilkan rumusan masalah:

1. Bagaimana merancang bangunan galeri yang mempresentasikan kaum muda yang juga selaras dengan teknologi modern?
2. Bagaimana merancang bangunan galeri *sneakers* yang dapat menarik pengunjung dengan arsitektur yang berbeda dari lingkungan sekitar?

METODE

Rancangan ini memiliki kaitan erat dengan anak muda/kaum milenial, dimana target penggunaannya adalah kaum milenial. Dipilih tema "*Urban Sneakers Society*" yang akan diterapkan kedalam rancangan Galeri *Sneakers* di Surabaya. *Urban Sneakers Society* berarti perkumpulan kaum urban yang menyukai *sneakers*. *Urban Sneakers Society* memiliki makna dimana *urban* mewakili pengguna utama dari bangunan galeri *sneakers* itu sendiri yaitu kaum milenial, *sneakers* mewakili benda atau produk yang dipamerkan, *society* mewakili komunitas komunitas *sneakers*.

Pendekatan perancangan yang digunakan adalah Arsitektur *Hi-Tech*. Arsitektur *high tech* menggabungkan elemen-elemen dari industri berteknologi tinggi dan sistem teknologi ke dalam desain bangunan. Arsitektur *high tech* muncul sebagai modernisme yang mengalami perubahan dari ide-ide sebelumnya yang dibantu oleh kemajuan teknologi. Aliran ini dipilih karena sesuai dengan tema dan dinilai cocok untuk mencerminkan galeri *sneakers*.

Dalam tulisan Jenks (1988) mengenai arsitektur *high-tech*, "*The Battle of High-tech, Great Building with Great Fault*". Jenks menuliskan 6 karakteristik *high-tech building* yaitu sebagai berikut:

1. *Celebration of Process*, pengeksposan sistem struktur utama sebagai sebuah perayaan dari proses konstruksi suatu bangunan, dengan maksud menekankan pada pemahaman konstruksinya, bagaimana, mengapa dan apa dari suatu bangunan. Di antaranya hubungan struktur, pemakuan, dan pipa - pipa salurannya, sehingga dapat dimengerti, baik oleh orang awam maupun para ilmunan.
2. *Inside-out*, bagian interior yang diperlihatkan keluar dengan penggunaan material penutup yang transparan, seperti kaca. Fungsi-fungsi yang umumnya tertutup/ditutupi namun ditonjolkan keluar, fungsi servis dan utilitas.
3. *Trasparency, Layering, and Movement* (trasparansi, pelapisan, dan pergerakan), ditonjolkan melalui ekspos jaringan transportasi (tangga dan elevator), serta pelapisan elemen bangunan. Bangunan *hi-tech* selalu menampilkan ketiga unsur ini semaksimal mungkin. Karakter dari bangunan *hi-tech* dapat dilihat dari penggunaan yang lebih luas material kaca (trasparan dan tembus cahaya), pelapisan pipa-pipa jaringan utilitas (*layering*), alat transportasi bangunan tangga, eskalator atau lift (*movement*).
4. *Bright Flat Colouring*, pewarnaan yang cerah dan merata pada pewarnaan struktur utama dan elemen transportasi guna pemahaman fungsi dan kemudahan perawatan. Warna cerah yang digunakan dalam bangunan *hi-tech* memiliki makna asosiatif, di samping dari segi fungsionalnya untuk

membedakan jenis struktur dan utilitas bangunan. Warna kuning, merah, biru yang cerah merupakan warna dari mesin - mesin industri, mobil, kapal, traktor, dan benda benda teknologi masa sekarang. Warna-warna ini kemudian diasosiasikan sebagai suatu elemen yang membatasi masa sekarang dan masa depan terhadap masa lalu.

5. *A light weight filigree of tensile members*. Baja-baja tipis penopang merupakan kolom dari bangunan *high-tech*, sekelompok kabel-kabel baja penopang dapat membuat mereka lebih ekspresif dalam pemikiran mengenai penyaluran gaya-gaya pada struktur.
6. *Optimistic confidence in a scientific cultural*. Bangunan-bangunan yang menggunakan konsep *high-tech* dapat menggambarkan keadaan pada masa yang akan datang yang serba *scientific* sehingga pada masa yang akan datang tetap bisa dipakai dan tidak ketinggalan zaman.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendekatan Arsitektur *Hi-Tech*

Untuk dapat merancang bangunan galeri yang mempresentasikan kaum muda yang juga selaras dengan teknologi modern digunakan pendekatan arsitektur *hi-tech*. Dalam rancangan dipilih 3 dari 6 karakteristik yang paling sesuai dengan dasar-dasar perancangan. 3 karakteristik tersebut antara lain:

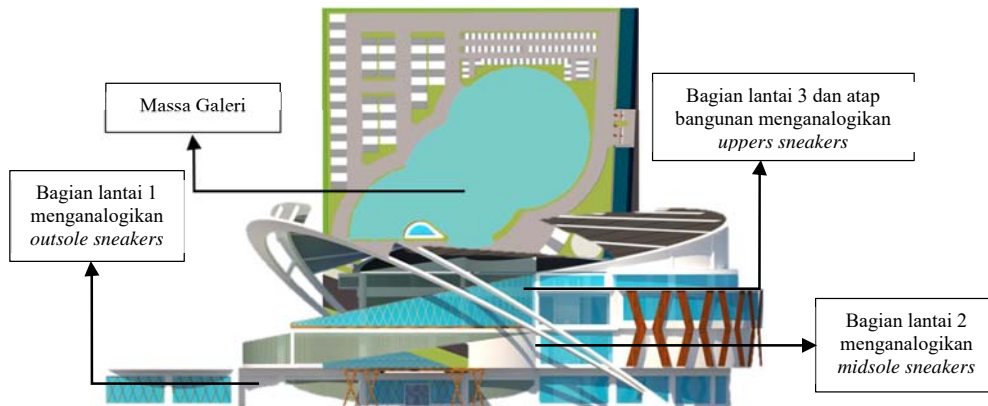
Tabel 1. Aplikasi Karakteristik Arsitektur *Hi-Tech*

Karakteristik Arsitektur <i>Hi-Tech</i>	Uraian Aplikasi
<i>Trasparency, Layering, and Movement</i>	Diaplikasikan pada bukaan atau kaca-kaca pada fasad bangunan.
<i>Bight Flat Colouring</i>	Diaplikasikan pada warna untuk fasad dan interior bangunan.
<i>A light weight filigree of tensile members</i>	Diaplikasikan pada penggunaan baja dan juga kabel-kabel baja pada materialnya

(Sumber: Penulis)

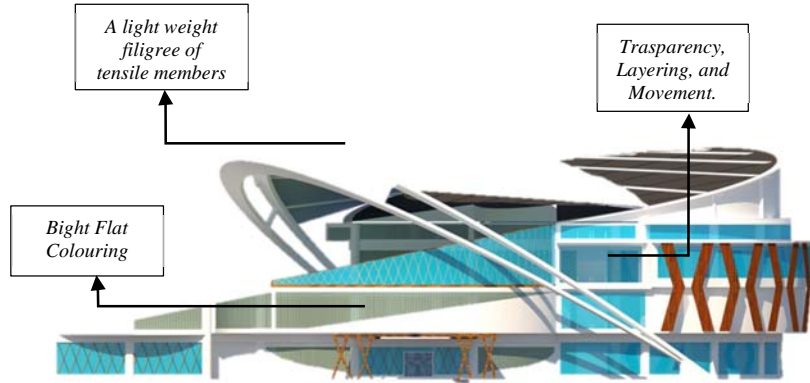
Aplikasi Perancangan

Bentuk massa bangunan berawal dari tema *urban sneakers society*. *Urban* mempresentasikan kaum milenial yang dinamis dan ekspresif, *sneakers* menganalogikan bentuk *sneakers* kedalam desain. Sementara *society* mempresentasikan bentuk dasar lingkaran dengan kesan hangat dan menyatu.



Gambar 1. Bentuk massa bangunan
(Sumber: penulis).

Tampilan bangunan mengacu pada tema 3 pilihan karakteristik arsitektur *hi-tech* antara lain *trasparency, layering, and movement* (diaplikasikan pada bukaan atau kaca), *Bight Flat Colouring* (diaplikasikan pada warna fasad) dan *a light weight filigree of tensile members* (diaplikasikan pada penggunaan baja dan kabel pada pada materialnya).



Gambar 2. Tampilan massa bangunan
(Sumber: penulis).

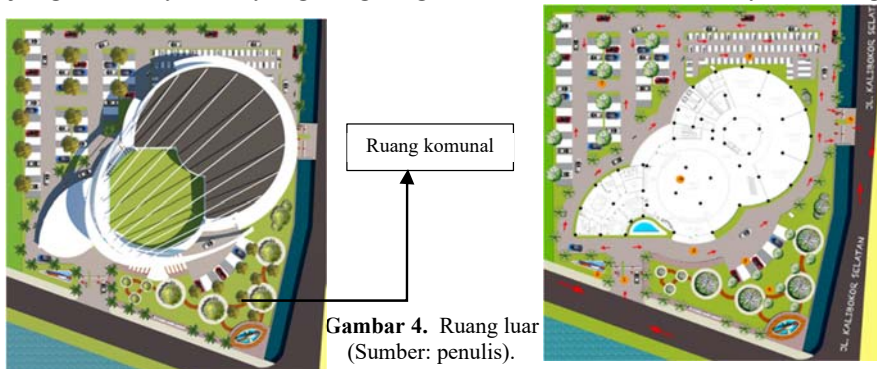
Aplikasi ruang dalam menerapkan salah satu dari 3 pilihan karakteristik arsitektur *hi-tech* yaitu “*bight flat colouring*”, yaitu penggunaan warna abu-abu dan



Gambar 3. Ruang dalam
(Sumber: penulis).

putih, pewarnaan tersebut juga dimanfaatkan supaya benda yang dipamerkan lebih terlihat menonjol.

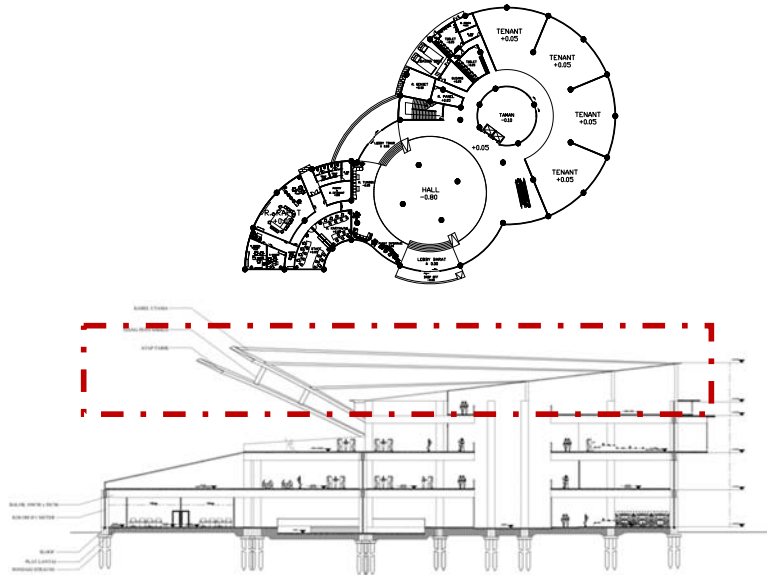
Penataan ruang luar galeri berasal dari tema “*urban sneakers society*” dimana terdapat ruang berkumpul/ruang komunal serta dilihat dari bentuknya yang melingkar sehingga terlihat dinamis dan ekspresif. Terdapat 2 jenis pola sirkulasi pada galeri *sneakers* ini yaitu sirkulasi linier dan spiral. Sirkulasi linier digunakan untuk pengunjung dan karyawan yang langsung memarkirkan kendaraannya. Sedangkan



Gambar 4. Ruang luar
(Sumber: penulis).

sirkulasi spiral digunakan untuk pengunjung *vip* dan pengunjung yang menggunakan *drop off*. Peletakan *main entrance* terletak di Jl. Raya Ngagel dan *main exit* terletak di Jl Kalibokor Selatan.

Bangunan Galeri *Sneakers* ini menggunakan struktur bentang lebar dimana bentang paling lebar adalah 12meter dengan kolom berdiameter 1meter dan balok tinggi 1meter lebar 50cm. Pada bagian atap digunakan material baja dan kabel baja yang mengangkat karakteristik arsitektur *hi-tech*, yaitu *a light weight filigree of tensile members*



Gambar 5. Struktur dan material
(Sumber: penulis).

KESIMPULAN

Perancangan bangunan galeri yang mempresentasikan kaum muda yang juga selaras dengan teknologi modern digunakan pendekatan arsitektur *hi-tech*. Pada rancangan galeri *sneakers* di Surabaya penerapan arsitektur *hi-tech* dipilih 3 dari 6 karakteristik yang paling sesuai antara lain *transparency*, *layering*, and *movement*, *bight flat colouring* dan *a light weight filigree of tensile members*. Ketiga karakteristik tersebut diterapkan sejalan dengan tema yang diangkat yaitu *urban sneakers society*. Pengaplikasiannya berupa bukaan yang bermaterialkan kaca, pewarnaan yang cerah pada fasad maupun interior, juga penggunaan baja dan kabel baja pada penyelesaian atap. Sejalan dengan tema *urban sneakers society* yang dimunculkan dengan bentuk dasar lingkaran, tampilan yang menganalogikan *sneakers* ditambah dengan adanya ruang komunal. Cara ini diharapkan mampu menarik sasaran penggunaannya yaitu kaum milenial yang memiliki karakter fleksibel, menyukai hal yang sedang *trending*, informatif, kreatif, dan produktif. Selain itu diharapkan tujuan untuk merancang galeri *sneakers* di Surabaya dapat tercapai.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah puji syukur kepada Allah SWT, yang telah memberi kelancaran sehingga saya dapat menyelesaikan jurnal ini. Saya juga mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing saya, Ibu Ir. Muchlisiniyati Safeyah, M.T., yang memberi arahan dan bimbingan. Saya ucapkan terimakasih juga kepada semua

pihak yang telah membantu dan mendukung saya dengan memberikan semangat dan dukungan. Semoga jurnal ini dapat menambah wawasan dan literasi bagi pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

De Chiara, Joseph and Callendar, John Hancock. 1973. Time Saver Standards for Buildings Type. United States: McGraw-Hill

Dudley, William., 1975. Encyclopedia of American Architecture. United States: McGraw-Hill

Harris, Cyril., 2005. Dictionary of Architecture and Construction. United States: McGraw-Hill

Jencks, Charles., 1988. The Battle of High-Tech, Great Buildings with Great Faults. Architectural Design

Susantio, Djulianto., 2013. 'Galeri itu Bukan Museum'. Available at: <https://museumku.wordpress.com/2013/12/17/galeri-itu-bukan-museum/>. (Accessed: 5 September 2019).