

# PERANCANGAN YOUTH SPACE PEMUDA DAKWAH SURABAYA DENGAN PENDEKATAN ADAPTIVE REUSE OLEH LINTAS STUDIO

Jody Palma<sup>a/</sup>, Freddy Handoko Istanto<sup>b/</sup>, Maria Yohana Susan<sup>c/</sup>  
<sup>a/b/c/</sup>Arsitektur Interior, Universitas Ciputra, Surabaya 60219, Indonesia  
Alamat email untuk surat menyurat: jodypalma@gmail.com<sup>a/</sup>,  
fred.hans@ciputra.ac.id<sup>b/</sup>, susan@ciputra.ac.id<sup>c/</sup>

## ABSTRACT

*Empowerment of unused buildings can be done by implementing adaptive reuse and reprogramming so that unused buildings have new functions that can improve the aspects of social, cultural, and economic values of the surrounding community by paying attention to the historical value of unused buildings so as to restore the identity of a region and nation. The research method used was observation, literature study, and qualitative data collection by conducting interviews aimed at expert speakers who supported the application of the theory of adaptive reuse. Furthermore, the results of data collection are analyzed qualitatively descriptive, the results of which will be used as a parameter of the success of adopting adaptive reuse if it is used as the main service and identity of a consultant architectural design services company. The results of the analysis show that adaptive reuse by reprogramming in unused buildings can be used as the main service of interior architect companies because it will be a solution of the social, cultural, historical, and economic problems caused by unused buildings by giving new functions to unused buildings. Besides that, applying adaptive reuse can restore the identity of a nation.*

**Keywords:** Adaptive Reuse, Re-programming, Unused Buildings

## ABSTRAK

Pemberdayaan bangunan tak terpakai dapat dilakukan dengan menerapkan *adaptive reuse* serta *re-programming* agar bangunan tak terpakai memiliki fungsi baru yang dapat meningkatkan aspek nilai sosial, budaya, ekonomi masyarakat sekitar dengan memperhatikan nilai sejarah bangunan tak terpakai sehingga dapat mengembalikan identitas suatu daerah dan bangsa. Metode penelitian yang dilakukan adalah observasi, studi literatur, dan pengumpulan data kualitatif dengan melakukan wawancara yang ditujukan kepada narasumber ahli yang mendukung penerapan teori *adaptive reuse*. Selanjutnya hasil pengumpulan data dianalisa secara kualitatif deskriptif yang hasilnya akan dijadikan sebagai parameter keberhasilan penerapan *adaptive reuse* apabila dijadikan layanan utama dan identitas suatu perusahaan konsultan jasa desain arsitek interior. Hasil dari analisa menunjukkan *adaptive reuse* dengan melakukan *reprogramming* pada bangunan tak terpakai dapat dijadikan layanan utama perusahaan arsitek interior karena menjawab masalah sosial, budaya, sejarah, dan ekonomi yang ditimbulkan oleh bangunan tak terpakai dengan memberi fungsi baru pada bangunan tak terpakai. Selain itu dengan menerapkan *adaptive reuse* dapat mengembalikan identitas suatu bangsa.

**Kata Kunci:** Adaptive reuse, Bangunan tak terpakai, Reprogramming,

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang Bisnis Lintas Studio

Menurut (Veronica, 2019), meningkatnya populasi masyarakat di Indonesia pada wilayah kota besar salah satunya adalah Surabaya, sehingga peluang bisnis pada daerah Surabaya meningkat. Hal ini menyebabkan adanya pertumbuhan dalam permintaan jasa desain arsitektur interior guna merealisasikan keinginan perusahaan dalam mewujudkan bentuk fisik bisnis mereka. Oleh sebab itu, Lintas Studio hadir untuk menjawab peluang tersebut.

Lintas Studio merupakan sebuah badan usaha perseorangan yang bergerak dalam bidang jasa konsultan arsitektur dan interior yang akan beroperasi di Surabaya dengan ciri khas desain arsitektur interior yang memaksimalkan potensi bangunan tak terpakai dengan pendekatan *adaptive reuse* agar lebih bermanfaat bagi lingkungan sekitarnya. Menurut (Purwantiasning, 2017) semakin lama bangunan tak terpakai maka bangunan akan mengganggu wajah kota dan tidak berharga lagi sehingga menurunkan kualitas dan identitas sebuah kota. Dengan latar belakang banyaknya bangunan yang tak terpakai dan beberapa dampak negatif yang dapat muncul akibat adanya bangunan yang tak terpakai menjadikan Lintas Studio hadir untuk menjadi solusi dari permasalahan tersebut sebagai. Selain itu isu lingkungan terkait penggunaan potensi alam untuk membuat suatu karya arsitektur yang dapat beradaptasi dengan lingkungan juga menjadi salah satu tujuan Lintas Studio untuk menghasilkan

karya arsitektur interior yang tetap bewawasan lingkungan.

Nama Lintas Studio dijadikan nama perusahaan ini karena memiliki arti dan harapan tersendiri untuk perkembangan arsitektur Indonesia, sehingga harapan ini dijadikan visi dari perusahaan Lintas Studio. Adapun nama Lintas merupakan kependekan dari Lingkar Adaptasi yang mana Lingkar berarti pusat, inti, akar dan Adaptasi yang berarti menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar. Sehingga Lingkar Adaptasi ini memiliki makna dan harapan dapat menjadi perusahaan konsultan yang menjadi kiblat atau akar dari terlahimnya desain bangunan dengan kemampuan untuk dapat beradaptasi dengan lingkungan sehingga memiliki output desain yang sustainable dan meningkatkan aspek bangunan baik secara fungsi, struktur, nilai sejarah, budaya, ekonomi dan lainnya.

### Latar Belakang Perancangan Kahf Youth Space

Latar belakang permasalahan dilakukannya perancangan ini karena kebutuhan dan keinginan dari komunitas pemuda dakwah Kahf Surabaya Hijrah untuk mengembalikan penerapan nilai agama kepada para pemuda Surabaya yang mulai terkikis oleh kemajuan zaman dan teknologi dan telah banyak meresahkan dan memberikan dampak maupun pengaruh yang tidak baik dari berbagai segi kehidupan. Oleh karena itu Kahf Surabaya Hijrah merealisasikannya dengan merancang suatu area serbaguna khusus para pemuda yang ingin kembali menerapkan nilai agama dengan

cara yang modern, asik, dan kreatif.

### **Perumusan Masalah**

Perumusan masalah artikel ini adalah, bagaimana mengalih fungsi bangunan tak terpakai sekaligus merubah wajah bangunan tersebut menjadi area pemuda kreatif yang bernafas islami dengan memiliki tata ruang dan sirkulasi yang bersinergi serta pemanfaatan potensi alam dan lingkungan dengan bijak

### **Tujuan Perancangan**

Tujuan dari perancangan proyek ini adalah:

1. Menciptakan desain yang dapat membangun *image* bangunan terbengkalai menjadi lebih bermanfaat dan memiliki nilai ekonomi bagi masyarakat sekitar dengan menerapkan konsep sirkulasi dan tata ruang *open space* seperti sirkulasi festival.
2. Menciptakan desain yang dapat memaksimalkan potensi alam sekitar dan meminimalisir efek negatif dari kondisi alam sekitar tapak
3. Menciptakan desain yang dapat merubah *image* pemuda dakwah islam yang kaku dan tidak gaul

### **Integrasi Bisnis dengan Desain**

Proyek ini terbagi menjadi dua tahap, pada tahap pertama memuat perancangan bisnis dan kedua memuat perancangan desain yang disesuaikan *value proposition* dari bisnis yang telah dirancang pada tahap pertama. Pada tahap pertama bisnis yang dirancang adalah

Lintas Studio yang merupakan sebuah badan usaha perseorangan yang bergerak dalam bidang jasa konsultan arsitektur dan interior yang memiliki *value proposition* dalam memaksimalkan potensi bangunan tak terpakai dengan pendekatan *adaptive reuse* agar lebih bermanfaat bagi lingkungan sekitarnya.

Pada tahap kedua adalah perancangan arsitektur interior yang berkaitan dengan *value* bisnis. Bangunan yang akan didesain adalah bangunan bekas Warung Apung Rahmawati dan didesain ulang menjadi area pemuda khususnya pemuda dakwah di Surabaya.

Metode *adaptive reuse* digunakan dalam perancangan ini karena mengubah bangunan tak terpakai menjadi bangunan dengan fungsi yang lain. Desain yang dihasilkan telah menjawab permasalahan yang telah dirumuskan dan memenuhi seluruh kebutuhan dari pengguna bangunan Kahf Youth Space baik dari sudut pandang karyawan atau sudut pandang pengunjung.

### **METODE**

Metodologi perancangan yang digunakan dalam perancangan arsitektur dan interior dari Kahf Youth Space di Surabaya adalah:

#### **1. Studi Literatur**

Melakukan studi literatur baik teori maupun praktik dari berbagai sumber dengan tujuan untuk menjawab permasalahan pada site, dan juga memenuhi kebutuhan serta keinginan dari klien sehingga dapat tercipta desain yang baik.

## 2. Studi Lapangan

Melakukan studi lapangan ke lokasi tapak yang akan didesain untuk mengetahui kondisi baik lingkungan, sosial, maupun arsitektur dan interior

## 3. Studi Tipologi

Melakukan perbandingan dan pencarian ide dengan membandingkan proyek sejenis, yang dapat menjadi sumber inspirasi aspek desain yang akan dilakukan.

## LITERATUR

### ***Adaptive Reuse***

Teori *Adaptive reuse* merupakan salah satu cara dalam upaya konservasi bangunan. Secara umum adaptive re-use dilakukan sebagai alternatif untuk melindungi dan menjaga bangunan bersejarah dengan langkah mengalihkan fungsi lama menjadi fungsi baru yang bermanfaat bagi masyarakat sekitar maupun kawasan itu sendiri.

Konsep ini umumnya digambarkan sebagai proses yang secara struktural, bangunan dengan fungsi lama dikembangkan menjadi fungsi baru yang dapat menjawab kebutuhan dan meningkatkan nilai ekonomi (Purwantiasning, 2017). Dari definisi dan manfaat yang dimiliki oleh penerapan tersebut maka Lintas Studio memutuskan untuk menjadikan *adaptive reuse* sebagai *value proposition*-nya

### **Festival**

Menurut W.J.S Purwadarminta festival adalah pekan atau hari gembira dalam rangka peringatan

suatu peristiwa penting dan bersejarah, sehingga arti ini menunjukkan bahwa festival adalah pesta rakyat. Selain itu menurut Adrienne L. Kaeppler dalam Falassi. 1987: 23 Festival merupakan sarana komunikasi yang penting untuk membangun, memberdayakan, dan pengakuan suatu identitas budaya. Biasanya festival memiliki suasana yang riuh dan semarak dan bersifat ceria.

### **Pemuda**

Definisi pemuda adalah individu yang memiliki karakter dinamis, artinya bisa memiliki karakter yang bergejolak, optimis, dan belum mampu mengendalikan emosi yang stabil (Mulayana, 2011) selain itu pemuda adalah mereka yang memiliki semangat pembaharu dan progresif (Mulayana, 2011).

### **Kreatif**

Menurut Supriadi mengutarakan bahwa pengertian kreatif adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.

Kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh suksesi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara tahap perkembangan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### **Konsep Solusi**

Permasalahan utama perancangan ini adalah

bagaimana merubah fungsi dan wajah bangunan bekas yang menjadi pusat pemuda dakwah dengan visualisasi desain yang memiliki unsur anak muda kekinian yang suka berinteraksi sesama namun tetap berada dalam batas nilai islam. Selain itu adanya keinginan pemberi tugas untuk membenuk lingkungan interior yang asik, dinamis, namun tetap bernilai islami. Menurut Darsono (1995), lingkungan adalah semua benda dan kondisi, termasuk manusia dan kegiatan mereka, yang terkandung dalam ruang di mana manusia dan mempengaruhi kelangsungan hidup dan kesejahteraan manusia dan badan-badan hidup lainnya.

Permasalahan kedua adalah adanya kondisi eksisting bangunan yang gudang bekas dan berlokasi di Surabaya yang memiliki iklim tropis dua musim. Unsur mengenai cuaca memang menjadi permasalahan di Surabaya ini (Baskara, 2016). Sehingga dalam melakukan perancangan diperlukan strategi yang tepat dalam merespon iklim lingkungan. Dalam perancangan Kahf Youth Space yang merupakan bangunan bekas, pada eksisting bangunan minim elemen arsitektur yang berfungsi sebagai penangkal efek negatif dari kondisi lingkungan khususnya panas dan hujan. Selain itu, kondisi eksisting interior yang minim elemen pembentuk interior sehingga tidak adanya *layout*, sirkulasi, dan tata ruang yang

**Tabel 1.** Permasalahan dan Solusi Perancangan

Permasalahan	Solusi
Bangunan yang merupakan bangunan bekas dan memiliki tipologi bangunan gudang sehingga memiliki stereotip dan visualisasi yang kurang indah	Mengubah fungsi dari bangunan dengan metode <i>adaptive reuse</i> Mendesain tampilan bangunan arsitektur dan interior yang menarik
Bangunan tidak memiliki elemen arsitektur yang berguna untuk merespon iklim sekitar seperti panas dan kebisingan	Memberikan insulasi <i>glass wool</i> pada rangka atap untuk menangkal panas dan kebisingan mengingat atap bangunan bermaterial baja ringan yang panas dan bising bila hujan Meletakkan area yang jarang digunakan atau bersifat privat pada area sebelah barat. Contoh: mushalla dan kantor
Minimnya elemen pembentuk interior sehingga sirkulasi dan organisasi ruang tidak terbentuk dengan baik	Membentuk dan memodifikasi elemen interior yang menarik dengan memperhatikan fungsi dan pengguna area tersebut. Sebagai contoh dengan memodifikasi tangga menjadi amphitheater, mengolah <i>level</i> lantai sebagai pemisah area yang dinamis, serta membentuk dinding pemisah ruang

Sumber: Data Olahan Pribadi, 2019

jelas. Konsep solusi yang ditawarkan adalah konsep Festival Pemuda Kreatif. Konsep ini berfokus pada sirkulasi dan tata ruang karena perancangan ini lebih berfokus pada perancangan desain interior.

Menurut W.J.S Purwadarminta, festival adalah pekan atau hari gembira dalam rangka peringatan suatu peristiwa penting dan bersejarah, sehingga arti ini menunjukkan bahwa festival adalah pesta rakyat. Selain itu menurut Adrienne L. Kaeppler dalam Falassi. 1987: 23, festival merupakan sarana komunikasi yang penting untuk membangun, memberdayakan, dan pengakuan suatu identitas budaya. **Biasanya festival memiliki suasana yang riuh dan semarak dan bersifat ceria.**

### Implementasi Desain

Pada perancangan Kahf Youth Space *zoning* dibagi tiga jenis, publik, semi publik dan privat. Ruang privat hanya terdapat di ruang kantor, gudang, dan dapur, Area ini hanya dapat diakses oleh pekerja dan pengurus Kahf saja. Sedangkan publik dan semi publik bisa diakses semua pengguna akan tetapi, yang menjadi pembeda

adalah pada ruang semi publik sewaktu-waktu dapat menjadi tempat yang hanya dimasuki beberapa orang saja karena adanya penyelenggaraan *event*. Dan area publik dapat diakses oleh semua *user* bangunan Kahf Youth Space.

Fungsi dan lama penggunaan ruang mempengaruhi modifikasi ruang yang dilakukan oleh pelaku (Wardhani, 2016). Oleh sebab itu modifikasi ruang yang dilakukan akan disesuaikan dengan fungsi dan pengguna area, pada perancangan ini modifikasi ruang difokuskan dengan tujuan mendapatkan konsep sirkulasi yang tepat pada Kahf Youth Space. Sehingga, konsep sirkulasi yang diaplikasikan adalah konsep sirkulasi festival dimana setiap ruang dapat berinteraksi dan mudah dijangkau dari area yang berbeda. Pada penerapannya konsep sirkulasi festival antara lantai satu dengan lantai dua memiliki eksekusi desain yang berbeda. Sirkulasi pada lantai satu sirkulasi dan tata letak antar ruang bersifat linier dan dinamis sedangkan pada lantai dua sirkulasi dan tata letak antar ruang *open space* diterapkan sebagaimana pada sirkulasi festival. Sirkulasi yang dibentuk pada lantai satu dan dua diwujudkan den-

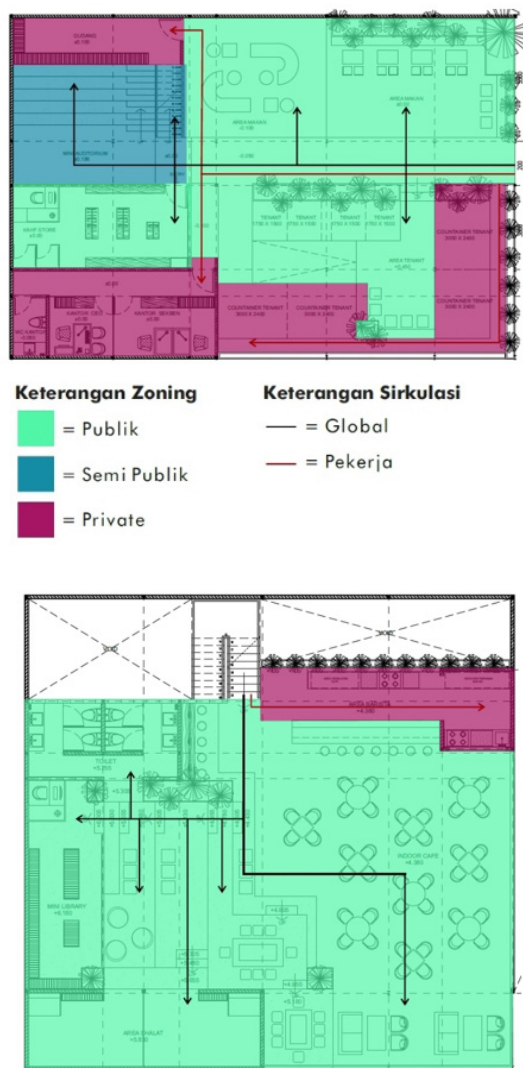
**Tabel 2.** Pembagian *Zoning* Bangunan

Zoning	Ruang
Publik	Area <i>tenant</i> , area makan, toko <i>merchaandise</i> , area cafe, toilet, <i>mini library</i> , area baca, mushalla
Semi-Publik	Area <i>amphitheater</i>
Privat	Kantor dan area dapur

Sumber: Data Olahan Pribadi, 2019



gan adanya permainan *level*/ lantai yang digunakan sebagai pemisah antar area sekaligus sebagai elemen desain yang akhirnya akan membuat tampilan desain interior yang menarik dan dinamis. Dengan permainan *level*/ lantai ini diharapkan akan membuat pengalaman yang berbeda bagi para pengunjung.



**Gambar 1.** Skema Sirkulasi, Zoning, dan Tata Ruang Interior Kahf Youth Space  
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2019

Untuk konsep gaya yang akan diaplikasikan pada bangunan adalah gaya eklektik dimana ada kombinasi antara gaya natural dari eksisting bangunan lama industrial yang monoton dengan warna yang kontras pada furnitur dan aksesoris ruangan sehingga menimbulkan kesan ceria, riuh, semarak, dan kreatif.



**Gambar 2.** Fasad Eksterior Kahf Youth Space  
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2019

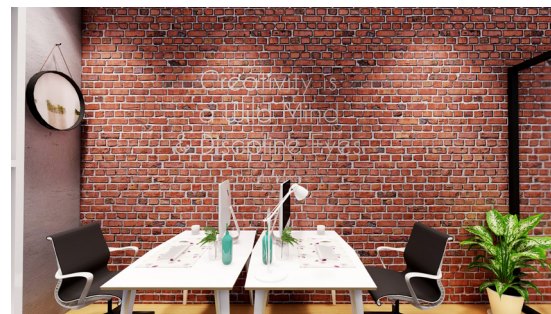
Ruang interior bertema untuk menciptakan suasana yang berbeda melalui simulasi desain ruang (Kusumowidagdo, et al. (2012); Sachari dan Kusumowidagdo, 2013). Oleh sebab itu *ambience* Kahf Youth Space membagi *ambience* ruang menjadi tiga bagian sesuai *zoning area*. Pada area publik yang ingin dibangun adalah suasana yang meriah, ceria dan penuh dengan interaksi pemuda untuk perkembangan potensi diri. *Ambience* di visualisasikan dengan aplikasi warna isi ruang berupa furnitur dan aksesoris yang kontras untuk memberikan aksen pada bangunan yang didesain dengan warna alami atau dengan warna netral. Penggunaan lampu gantung yang memiliki bentuk bola yang sederhana dengan material kertas memberikan kesan organik yang manis pada desain arsitektural yang statis dan terkesan

monoton. Penggunaan warna kontras atau pola yang dinamis pada furnitur dan aksesoris interior di aplikasikan untuk menambah kesan ceria, kreatif, dan meriah. Penerapan *ambience* ini diaplikasikan pada area cafe, area tenant, distro, area baca, dan mushala.



**Gambar 3.** Area Cafe Kahf Youth Space  
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2019

Sedangkan untuk area privat seperti kantor akan memiliki *ambience* yang ceria dan kreatif dengan pemakaian bata ekspos pada dinding dan adanya aksesoris berupa *quote* motivasi agar pekerja dapat lebih berkonsentrasi dan semangat saat melakukan pekerjaan



**Gambar 5.** Area Kantor Kahf Youth Space  
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2019

Sedangkan untuk area semi publik akan dibuat lebih tenang dibanding area publik karena area semi publik memiliki fungsi pendidikan. Aplikasi warna alami kayu dan semen ekspos, akan membuat kesan lebih tenang, elegan, dan serius. Akan tetapi pada aksesoris seperti bantal tetap menggunakan warna yang ceria agar tetap mer dapat kesan yang dinamis. Penerapan *ambience* ini diaplikasikan pada area teater.



**Gambar 4.** Area Amphitheater Kahf Youth Space  
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2019

Furnitur yang akan digunakan adalah furnitur dengan bentuk sederhana namun memiliki elemen warna kontras yang dapat menjadi aksesoris pada ruangan untuk memberi warna dan kesan ceria dan kreatif pada bentuk dan warna bangunan yang cenderung monoton.



**Gambar 6.** Aplikasi Furnitur Kahf Youth Space  
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2019



Dan aksesoris ruangan akan dijadikan aksen bagi desain arsitektur yang memiliki bentukan yang sederhana. Pemilihan aksesoris organik atau memiliki pola unik akan diaplikasikan untuk menambah nilai semarak, dinamis, dan kreatif pada desain.

Penggunaan *finishing* dapat dibagi menjadi dua kategori yaitu menggunakan konsep kejujuran material dan konsep warna kontras. Kejujuran material banyak diaplikasikan pada desain arsitektur seperti dinding, kusen, dan lantai. Sedangkan pada furnitur akan memakai *finishing* warna kontras agar dapat menimbulkan aksen pada desain interior. Pemakaian finishing dengan warna kontras salah satunya diaplikasikan dengan penggunaan aksesoris bantal yang berwarna ceria dengan pola yang beragam.

## KESIMPULAN

Kahf Youth Space merupakan bangunan yang difungsikan sebagai pusat pemuda untuk berkembang baik dari segi sosial maupun keilmuan yang dikelola secara langsung oleh kerjasama antara komunitas Kahf Surabaya Hijrah dan Tony dari Matakota. Metode *Adaptive reuse* diterapkan karena proyek akan dilakukan menggunakan bangunan bekas yang dialih fungsi menjadi bangunan pemuda dakwah di Surabaya untuk berkembang. *Adaptive reuse* juga berdampak positif untuk pihak pemberi tugas karena akan menghemat biaya pembangunan dan juga ikut serta dalam menghemat energi yang digunakan serta tidak perlu mencari tanah kosong baru karena meng-

gunakan bangunan tak terpakai. Konsep perancangan yang diterapkan adalah konsep Festival Pemuda Kreatif yang mana konsep ini memiliki fokus pada pembentukan sirkulasi dan tata ruang *open space* seperti pada festival. Konsep ini diimplemetasi dengan permainan *level* lantai. Pembentukan suasana festival juga diaplikasikan dengan menjadikan pengisi ruang yang memiliki warna kontras yang akan menjadi aksen pada desain arsitektur yang cenderung monokrom.

## REFERENSI

- Baskara, A. L. (2016). RESTORAN DENGAN KONSEP SUSTAINABLE DESIGN, 148.
- Kusumowidagdo, A., Sachari, A., Widodo, P., & Sugiharto, B. (2012). Preferensi Pengunjung Pada Simulasi Kota Mini Pada Ruang Publik Pusat Belanja Sebagai Produk Budaya Populer. *In Proceeding of Seminar Nasional Tranformasi Sosial dan Budaya. Dies Natalis Fisip ke* (Vol. 27)
- Mulayana, D. (2011). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya..
- Purwantiasning, A. W. (2014). *Strategi Penerapan Konsep Adaptive Re-use Pada Bangunan Tua Studi Kasus: Gedung PT P.P.I (Ex. Kantor Pusat PT Tjipta Niaga di Kawasan Kota Tua Jakarta, 2*.
- Purwantiasning, A. W. (2017). Mengelola yang Terbengkalai Menjadi Fungsional. *Studi Preseden: Proyek Urban Splash di Inggris*, 62.
- Veronica. (2019). *PERANCANGAN HEALTHY FOOD MONKEY CAFÉ DI SURABAYA*, 123.

Wardhani, D. K. (2016). IDENTIFICATION OF SPACIAL PATTERN IN PRODUCTIVE HOUSE OF POTTERY CRAFTSMEN. HUMANIORA, 7(4), 555-567.