

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Surabaya adalah kota metropolitan kedua di Indonesia dengan jumlah 30.804 jiwa pada tahun 2022 (BPS Kota Surabaya, 2022). Meningkatnya tingkat kematian tidak sesuai dengan minimnya lahan pemakaman di Surabaya. Solusi dari Pemkot Surabaya adalah menambah lahan baru di kota lain sekitar Surabaya (Mubyarsah, 2023). Menambah lahan secara terus menerus bukanlah solusi yang paling tepat, serta akan menyulitkan keluarga untuk melakukan ziarah jika jaraknya jauh. Tempat pemakaman umum juga merupakan jenis pemanfaatan lahan yang bersifat LULU (*Locally Unwanted Land Use*) yaitu lahan yang berfungsi untuk kegiatan yang mutlak diperlukan namun tidak diinginkan keberadaan (Aji et al., 2015). Sedangkan, makam vertikal atau mausoleum memiliki resiko kebocoran cairan tubuh, peti meledak, dan bau tidak sedap (Crowther, 2019).

Alternatif lain berupa kremasi menggunakan banyak bahan bakar dan menghasilkan jutaan ton emisi karbon dioksida setiap tahunnya, meskipun kremasi dianggap lebih ramah lingkungan dibandingkan dengan pengawetan tradisional dan penguburan peti mati (Little, 2019). Metode pengomposan manusia dilaporkan menurunkan *output* karbon dari proses tradisional sebesar 1,2 metrik ton sehingga dapat menjadi alternatif.

1.2. Tujuan

1. Menyediakan wadah bagi warga kota Surabaya untuk dapat menghantarkan keluarganya yang meninggal
2. Menyediakan wadah untuk memakamkan jenazah dengan metode kompos
3. Menyediakan wadah bagi keluarga untuk mengenang almarhum

1.3. Masalah Desain

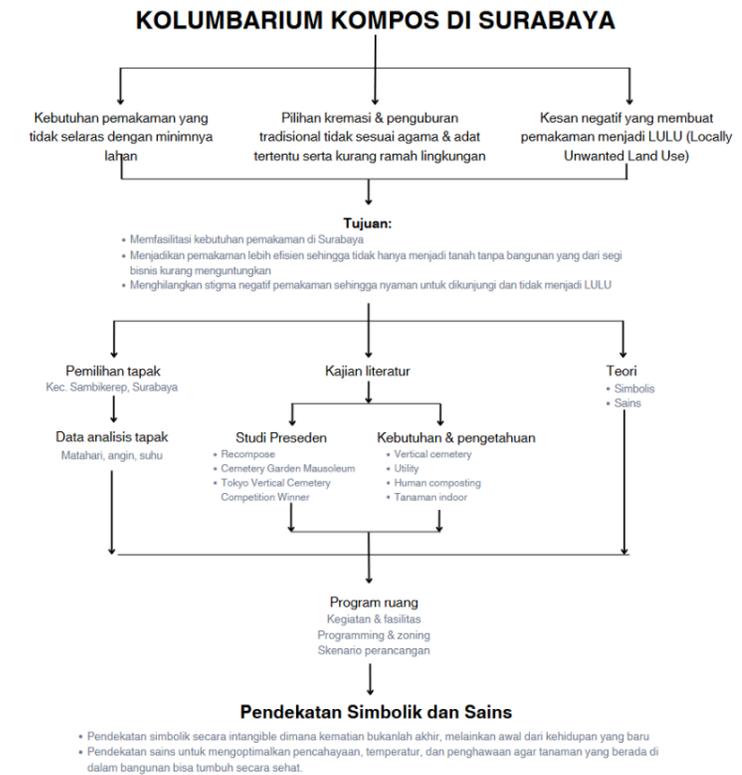
1.3.1. Masalah Utama

1. Bagaimana mendesain utilitas khusus pengomposan dan pengolahan mayat (drainase, suhu, kelembaban, sanitasi, penyiraman, sistem penyaringan udara dan filter)
2. Bagaimana membuat pengalaman spasial yang sirkulasi yang nyaman bagi pengunjung (ziarah bagi orang hidup)
3. Bagaimana merancang pencahayaan, suhu, dan penghawaan untuk tanaman di dalam bangunan

1.3.2. Masalah Khusus

1. Menghilangkan stigma negatif bahwa pemakaman adalah tempat yang suram dan menyeramkan, menjadikan pemakaman tempat yang nyaman dikunjungi dan memberi pengalaman baik bagi pengguna.

1.4. Kerangka Berpikir



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024

Pada Gambar 1.1. terdapat gambaran kerangka berpikir pada keseluruhan desain. Kerangka berpikir menjelaskan mengenai alur pemikiran yang terjadi, dimulai dari objek utama dengan masalah yang ada. Dari permasalahan yang ditemukan dapat disimpulkan sebuah ide. Ide yang ditemukan dikembangkan dengan solusi-solusi yang ingin diterapkan secara desain, ruang, dan data yang ada menjadi sebuah permasalahan yang menghasilkan fokus desain dengan pendekatan yang ingin digunakan.