

Fasilitas Edukasi Bursa Efek dan Perkantoran di Surabaya

Timothy Asher Soekardi dan Stanislaus Kuntjoro Santoso

Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

timothyashers@yahoo.com; kuncoro@petra.ac.id



Gambar 1.1 Perspektif Eksterior Bangunan Fasilitas Edukasi Bursa Efek dan
Perkantoran di Surabaya (*Bird-eye view*)

ABSTRAK

Fasilitas Edukasi Bursa Efek dan Perkantoran di Surabaya ini tercipta karena kurangnya edukasi masyarakat akan pentingnya bursa efek. Padahal pemerintah mendukung adanya bursa efek di Indonesia yang dimuat dalam UU Nomor 8 Tahun 1995. Hanya sebesar 0.2% dari masyarakat Indonesia yang mengenal bursa efek. Proyek ini berlokasi di Jalan Niaga Gapura, Surabaya, Jawa Timur. Memiliki potensi *site* yang berada di salah satu kota besar di Indonesia, sehingga membuat masyarakat Surabaya dan masyarakat di sekitarnya bisa mengunjungi bangunan ini dengan akses yang mudah dicapai. Bangunan juga memiliki beberapa *retail* yang bertujuan mengundang masyarakat berkunjung ke bangunan karena letak *site* yang berada dekat dengan area G – Walk Citraland. Berdasarkan hasil *survey* pada beberapa tempat sekuritas di Surabaya, masalah desain yang ditemukan adalah suara. Suara seorang pialang saham yang sedang menelpon klien mengganggu pialang yang lain,

sehingga bangunan ini didesain agar para pialang dapat bekerja dengan lebih maksimal serta bisa menjadi sebuah wadah yang mengundang masyarakat akan edukasi bursa efek. Untuk memecahkan masalah tersebut maka pendekatan yang digunakan adalah pendekatan perilaku. Dari perilaku para pialang tersebut bisa membentuk sebuah *space* yang menjadi sebuah *form* dan menjadi desain bangunan. Pendekatan ini berdasarkan pada teori *Edward Hall 1963*, yang mengatakan bahwa jarak antar pengguna memengaruhi pengguna lain. Berdasarkan teori tersebut, hasil *survey*, dan pendekatan yang dipakai, maka konsep bangunan yang dipakai adalah “*Distancing*”, yaitu suara yang ditimbulkan dari jarak tiap pengguna memengaruhi kinerja pengguna lain. Pendalaman karakter ruang dipakai untuk mendukung konsep ini. Pendalaman ini dipakai sesuai dengan karakteristik pengguna pada tiap ruangan didalamnya.

Kata Kunci: Edukasi Bursa Efek, Jarak, Perilaku, Perkantoran, dan Suara.

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Surabaya yang merupakan kota terbesar kedua di Indonesia sedang mengalami banyak pembangunan. Pada akhir ini sedang timbul banyak proyek baru di Surabaya. Proyek ini tak lain adalah gedung tinggi maupun gedung menengah untuk menjawab persoalan kota Surabaya yang menuju ke bentuk kota *metropolitan*. Dengan adanya gedung baru ini timbul keinginan masyarakat untuk berbisnis layaknya di sebuah kota maju di luar negeri. Akan tetapi, banyak masyarakat di Indonesia yang belum mengenal akan bursa efek, padahal bursa efek sendiri sudah didukung oleh pemerintah melalui UU Nomor 8 Tahun 1995.

Fasilitas Edukasi Bursa Efek dan Perkantoran di Surabaya merupakan fasilitas yang dibangun akan kurangnya edukasi masyarakat Indonesia terhadap bursa efek / saham yang bisa digunakan untuk mencari nafkah maupun investasi. Di Surabaya sendiri saat ini terdapat banyak orang yang belum memiliki penghasilan yang cukup atau pasti, padahal Surabaya merupakan salah satu kota besar yang maju di Indonesia. Berdasarkan hasil jumlah penduduk yang melakukan kegiatan transaksi bursa efek di dunia, hanya sebesar 0.2% dari masyarakat Indonesia yang melakukan transaksi bursa efek. Angka tersebut sangatlah rendah. Negara Malaysia memiliki angka sebesar 12.8%, Singapura sebesar 30%, dan Cina sebesar 13.7%. Dari data tersebut membuat masyarakat Indonesia belum bisa disebut sebagai suatu negara maju, padahal bursa efek sudah didukung oleh pemerintah. Untuk melakukan sebuah transaksi bursa efek, pengguna harus terlebih dahulu paham akan bagaimana kondisi pasar, sehingga diperlukan adanya sebuah edukasi agar masyarakat bisa lebih paham.

Peralatan elektronik seperti *handphone*, *laptop*, komputer bisa digunakan untuk melakukan kegiatan transaksi tersebut. Dengan menggunakan perangkat elektronik masyarakat di Indonesia bisa terhubung

dengan masyarakat yang berada di dalam maupun luar negeri dan melakukan transaksi di pasar bursa efek. Mengingat pentingnya hal ini, diperlukan adanya sebuah fasilitas yang bisa memberikan edukasi bursa efek didalamnya dengan sebuah kantor bursa efek pemerintah agar pasar dapat diawasi dengan mudah.

Dengan adanya perkantoran bursa efek ini mampu mengedukasi masyarakat akan bursa efek dan menjadi sebuah *space* untuk bekerja. Masyarakat yang mau belajar bursa efek bisa datang dan menjalani kelas sesuai dengan kurikulum edukasi bursa efek yang diberikan. Seluruh fasilitas yang ada digunakan untuk mendukung masyarakat agar dapat memahami bursa efek / saham dengan lebih baik.

1.2. Hasil Survey

Survey dilakukan dengan mengunjungi beberapa sekuritas bursa efek yang ada di Surabaya. Dari hasil *survey*, data yang ditemukan adalah:

- Suara *broker* yang sedang telpon mengganggu *broker* lain yang sedang tidak bekerja.
- Kebiasaan telpon beberapa *broker* adalah sambil berdiri dan berjalan.
- *Broker* yang bekerja terkadang sambil menikmati *snack*.
- *Broker* yang penat memiliki kebiasaan merokok.
- *Broker* yang penat memiliki kebiasaan berdiri dan berjalan – jalan.

1.3. Rumusan Masalah

1.3.1. Masalah Umum

- Mendesain wadah agar *broker* dapat bekerja dengan maksimal.
- Mendesain wadah untuk mengedukasi masyarakat dengan baik.

1.3.2. *Masalah Khusus*

- Menjadikan sekuritas dan Bursa Efek Indonesia (BEI) dalam satu wadah.
- Mendesain bangunan agar *broker* yang sedang bekerja tidak mengganggu *broker* yang lain.
- Mendesain bangunan yang menanggapi orientasi dan potensi pada sekitar *site* (G-Walk Citraland).

1.4. *Tujuan Perancangan*

1.4.1. *Tujuan Umum*

Mengedukasi masyarakat akan pentingnya bursa efek.

1.4.2. *Tujuan Khusus*

- Menciptakan bangunan yang efektif dalam memberikan edukasi bursa efek.
- Menciptakan bangunan yang sesuai dengan kebiasaan *broker*.

1.5. *Data dan Lokasi Tapak*

1.5.1. *Data Tapak*



Gambar 1.2 Lokasi Tapak Existing.



Gambar 1.3 View Utara dan View Timur



Gambar 1.4 View Selatan dan View Barat

Lokasi lahan terletak di Jalan Niaga Gapura, Kecamatan Sambikerep, Kelurahan Sambikerep, Kota Surabaya, Jawa Timur. Lahan eksisting merupakan tanah kosong yang tidak terdapat bangunan di atasnya. Terletak dekat dengan G-Walk Citraland serta memiliki *Masterplan* jalan yang menerus ke Pakuwon Mall.

Data Tapak

- Luas Lahan: ± 6.089 m²
- Tata Guna Lahan: Central Bisnis/Superblok (*Mixed Use*)
- GSB Depan: 3 m
- GSB Samping: 3m
- KDB: Maksimal 50%
- KLB: Maksimal 2 poin
- KTB: Maksimal 65%
- KDH: Minimal 10%



Gambar 1.5 Peta Lahan RDTR

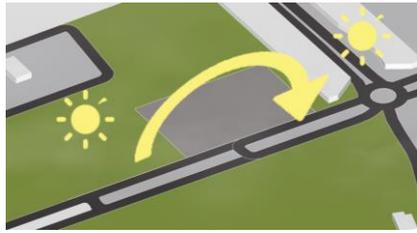
1.5.2. *Analisa Tapak*



Gambar 1.6 Orientasi Pada Lahan

Analisa Orientasi

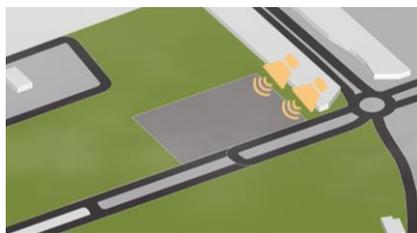
Bangunan didesain dengan merespon sisi barat lahan karena kendaraan utama datang pada arah barat lahan.



Gambar 1.7 Arah Matahari Pada Lahan

Analisa Arah Matahari

Area barat pada bangunan tidak diberi banyak bukaan agar tidak panas, pintu lobi utama tidak menghadap kearah barat.



Gambar 1.8 Tingkat Kebisingan

Analisa Tingkat Kebisingan

Kebisingan datang dari arah barat yang berasal dari ruko dan kendaraan bermotor yang berada di jalan.

DESAIN BANGUNAN

1.6. Program Ruang dan Zoning

1.6.1. Zoning

Fasilitas Edukasi Bursa Efek dan Perkantoran di Surabaya ini, didesain dengan 3 zona yang berbeda, yaitu:

- Zona Publik

Lobi, retail *outdoor*, retail *indoor*, galeri, *ATM Center*, *Café*, restoran, perpustakaan, *Co-Working space*, ruang serbaguna, area parkir.

- Zona Semi Publik
- Sekuritas

Ruang kelas, ruang *broker*, ruang eksekutif, ruang *fund manager*, , ruang *human research department* (HRD), ruang rapat, ruang tunggu.

- Bursa Efek Indonesia (BEI)

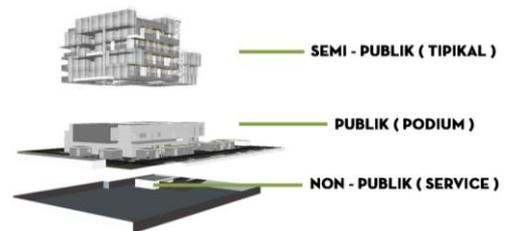
Ruang kerja, ruang rapat, ruang eksekutif, ruang *human research department* (HRD), ruang tamu.

- Perkantoran

Ruang kerja, ruang rapat, ruang arsip, ruang karyawan, ruang *staff*, ruang eksekutif, ruang tamu.

- Zona Non public

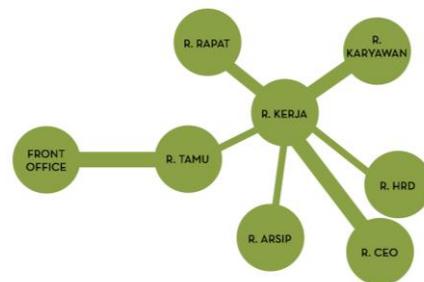
Ruang *air handling unit* (AHU), ruang servis, ruang trafo, ruang pompa, ruang tandon, , ruang *chiller*, ruang genset.



Gambar 2.1 Pembagian Zoning Pada Bangunan.

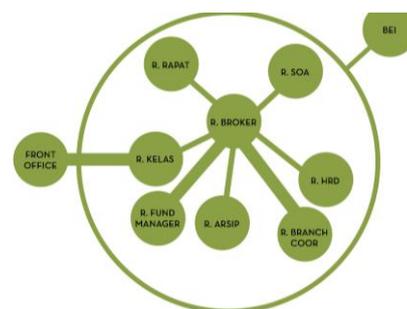
1.6.2. Hubungan Antar Ruang

Perkantoran



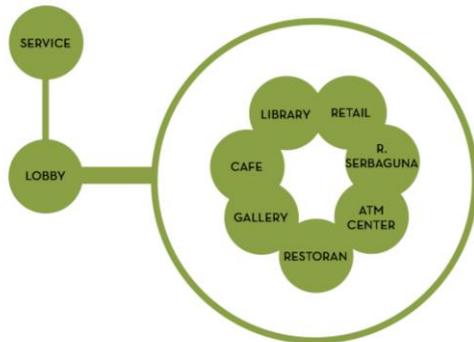
Gambar 2.2 Area Perkantoran

Sekuritas



Gambar 2.3 Area Sekuritas

Pendukung



Gambar 2.4 Area Pendukung

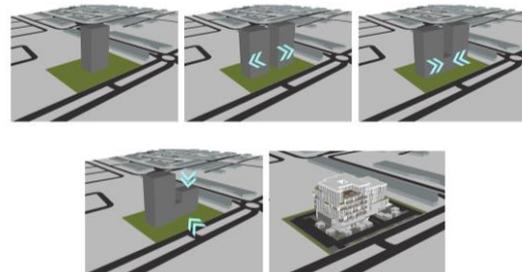
1.7. Pendekatan Perancangan

Berdasarkan hasil *survey* dan masalah desain, maka pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan perilaku. Pendekatan perilaku melihat dan menganalisa perilaku pengguna. Pendekatan dimulai dengan *survey* ke beberapa sekuritas di Surabaya. Hasil tersebut kemudian disesuaikan dengan teori perilaku milik *Edward Hall 1963*. *Edward* berkata bahwa ruang *personal* adalah suatu jarak berkomunikasi dan jarak antar individu adalah jarak berkomunikasi. Yang dimaksud dari jarak berkomunikasi tersebut adalah jarak sosial, yang diaplikasikan pada perkantoran. Jarak sosial tersebut sebesar 1.2 – 1.8 meter, karena batas ini adalah batas normal dari sebuah kelompok sosial. Dari batas ini masih ada sebuah komunikasi antar pengguna dengan baik, toleransi bicara agak keras, sifat formal yang menuju kearah bisnis, dan masih ada gerak badan antar satu pengguna dengan pengguna yang lain.

Dari hasil *survey* sekuritas yang dikunjungi serta disesuaikan dengan teori ruang *Edward Hall 1963*, maka *broker* yang sedang bekerja sebaiknya tidak duduk saling berhadapan agar tidak ada perbincangan yang tidak penting. Pemberian balkon juga diperlukan agar *broker* bisa berpindah tempat, merokok, dan merasakan ruangan yang berbeda ketika bekerja. Letak eksekutif langsung, sehingga *broker* yang bekerja merasa lebih terawasi

dan bisa bekerja dengan lebih maksimal. Ruang kerja juga terdapat *communal space* sehingga *broker* yang sedang bekerja bisa berpindah tempat dan tidak mengganggu *broker* lain yang sedang tidak bekerja.

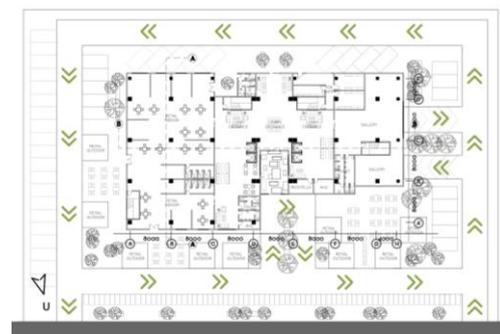
1.8. Transformasi Bentuk



Gambar 2.5 Transformasi Bentuk

1. Massa utama merupakan 1 *tower* perkantoran.
2. Massa utama kemudian dibagi menjadi 2 *tower* sesuai dengan fungsi ruangan didalamnya.
3. Antar massa diberi podium agar bisa saling mengikat antara satu massa dengan massa yang lain, podium berisi fasilitas pendukung dari bangunan.
4. Massa didesain menanggapi orientasi lahan, pemberian balkon, *bridge*, serta ruangan – ruangan diatur sesuai fungsi tiap bangunan.
5. Desain bangunan akhir.

1.9. Sirkulasi Bangunan



Gambar 2.6 Skema Sirkulasi

Akses sirkulasi kendaraan yang masuk ke bangunan datang dari arah barat bangunan. Kendaraan bisa turun dan parkir di basemen

atau memutar bangunan untuk memarkirkan kendaraannya. Lobi utama dan *drop off area* berada tepat di tengah bangunan. Akses keluar bangunan berada di sisi timur bangunan.

Akses sirkulasi pengunjung yang datang menggunakan *lift*. *Lift* menerus dari basemen hingga lantai ke-7 bangunan. Pengunjung menuju ke resepsionis yang berada di lobi utama, kemudian bisa langsung menggunakan *lift* untuk datang ke area fasilitas edukasi bursa efek. Untuk pengunjung yang hendak pergi ke perkantoran harus meminta kartu akses terlebih dahulu karena terdapat *access gate system* pada area perkantoran (lebih *private*). Terdapat 4 buah tangga darurat pada bangunan, sehingga seluruh bangunan bisa dicapai oleh tangga kebakaran bila terjadi kebakaran.

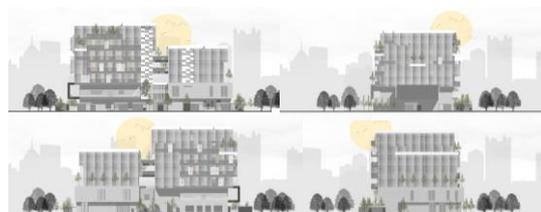
1.10. Pengolahan Ruang dan Bangunan

Lantai 1 dan 2 pada bangunan merupakan area pendukung seperti lobi, *retail*, perpustakaan, restoran, dan *café*. Ruang yang berada pada lantai ini buka dari jam 10 pagi hingga jam 10 malam, kecuali area lobi dan *retail* yang bisa diakses mulai jam 8 pagi hingga 11 malam. *Retail* terbagi menjadi dua yaitu *indoor* dan *outdoor*. *Retail* berfungsi menanggapi pengunjung karena letak bangunan yang berada dekat dengan G-Walk Citraland. Terdapat restoran dan *café* di area podium sehingga pengunjung dan pengguna bangunan bisa menggunakan fasilitas ini. Ruang serbaguna diletakkan pada area podium sehingga pengunjung ataupun pengguna bangunan bisa menyewa ruangan ini untuk keperluan tertentu. Area servis diletakkan pada basemen sehingga tidak mengganggu area akses pengunjung dilantai podium.

Lantai 3 hingga lantai 7 pada bangunan merupakan area fasilitas edukasi bursa efek dan perkantoran. Untuk mencapai lantai ini bisa menggunakan *lift* sebagai aksesnya. Ruang pada lantai ini buka dari jam 8 pagi hingga 5 sore. Ruang bisa diakses setelah jam 8 pagi karena merupakan jam persiapan kantor. Ruang kelas berisikan 9 orang

pengunjung dan terdapat 2 kelas pada tiap sekuritas. Sekuritas terdapat pada lantai 3, 4, 5, dan 6. Terdapat *communal space* pada ruang *broker* sehingga *broker* bisa berpindah tempat ketika hendak bekerja. Balkon juga diberikan agar *broker* bisa merasakan ruangan yang berbeda. Ruang tamu diberikan agar pengunjung bisa menunggu dan tidak perlu masuk ke area kerja ketika hendak berkunjung ke perkantoran.

Atap bangunan menggunakan material cor beton *integral*, material ini lebih tahan bocor dibandingkan cor beton biasa. Bukaan pada area barat tidak banyak agar tidak panas. Balkon pada bangunan menggunakan material *wood plastic composite* (WPC) dan terdapat *gutter* agar ketika hujan air tidak menggenang pada area balkon. Kaca *sandblast* juga digunakan agar permainan bayangan pada balkon bisa terjadi dengan baik. Partisi kayu dan vegetasi juga ditambahkan untuk menambah elemen alam pada area balkon. Fasad *grid* dan garis pada tampak utara merupakan material penutup dari ruang AHU. *Pattern* didesain *grid* agar sirkulasi udara bisa berjalan dengan baik.



Gambar 2.7 Tampak Bangunan

1.11. Pendalaman Desain

Pendalaman yang digunakan adalah pendalaman karakter ruang. Pendalaman ini dipilih untuk mendukung pendekatan dan konsep dari bangunan. Beberapa ruangan tersebut adalah:

- Ruang *Broker*

Feel ruangan *broker* ini adalah *warmth*. Menggunakan lampu *Philips E27 10-75W 4000K*. Ruang kerja *broker* didesain dengan *tone warmth* karena kebiasaan *broker* yang

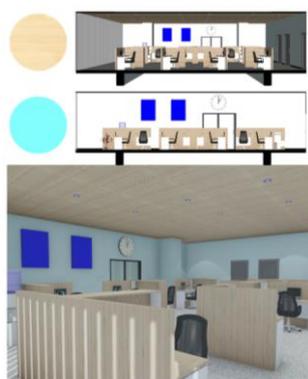
cenderung bekerja sesuai *mood* yang dirasakan serta kebiasaan menelpon klien yang bisa mengganggu *broker* lain. Menggunakan warna coklat agar menimbulkan rasa nyaman dan alam untuk menghilangkan penat. Menggunakan warna kuning karena bisa menimbulkan rasa percaya diri dan menghilangkan rasa perdebatan.



Gambar 2.8 Ruang Broker

- Ruang Kerja Kantor

Feel ruangan kerja kantor ini adalah *cool*. Menggunakan lampu *Philips E27 33W 6000K*. Ruangan kerja kantor didesain dengan *tone cool* karena sifat kantor yang lebih *private* dan memiliki kebiasaan bekerja didepan komputer dengan waktu yang lama. Warna *cool* memberi kesan fokus. Menggunakan warna coklat muda agar menimbulkan rasa nyaman dan alam untuk menghilangkan penat. Menggunakan warna biru muda untuk memberikan rasa ketenangan.



Gambar 2.9 Ruang Kerja Kantor

- Balkon

Feel ruangan balkon ini adalah *warmth*. Menggunakan lampu *Philips E27 10-75W 4000K*. Balkon menggunakan material kayu

dan warna coklat agar bisa merasakan nyaman. Pemberian vegetasi di area balkon bisa melepaskan penat. Permainan *shadowing* dari kaca *sandblast* bisa meningkatkan mood.



Gambar 2.10 Area Balkon

1.10. Sistem Struktur

Struktur dari bangunan menggunakan kolom 80x80 cm dan balok 80x40 cm yang terbuat dari beton. Penutup atap menggunakan dek beton integral dengan tebal 12 cm. Terdapat *shearwall* setebal 30x30 cm pada dinding tangga kebakaran, *lift*, dan basemen.



Gambar 2.11 Struktur Bangunan

Bangunan didesain dengan menggunakan dilatasi kolom ukuran 80x80cm yang berjarak 5 cm dan hanya terdapat pada lantai podium. Tinggi lantai podium 5 m dan lantai tipikal 4 m, sehingga aman dari *softstorey* serta aman dari *setback*.

1.12. Utilitas Bangunan

- Utilitas Air Bersih

Sistem air menggunakan tandon atas dan tandon bawah (*downfeed*). Air dari perusahaan daerah air minum (PDAM) masuk ke meteran masuk ke tandon atas dan tandon bawah yang kemudian dipompa ke toilet pada bangunan.

- Utilitas Air Kotor

Air kotor dari toilet masuk ke *septic tank* (STP) melalui *shaft* pada bangunan.

- Utilitas Air Hujan

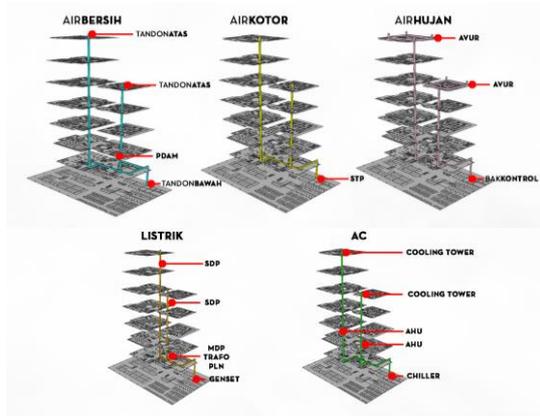
Air hujan masuk ke bak kontrol melalui *avur* yang kemudian diteruskan ke saluran kota.

- Utilitas Listrik

Listrik dari perusahaan listrik negara (PLN) masuk ke trafo kemudian masuk ke *main distribution panel* (MDP) dan diteruskan ke *sub distribution panel* (SDP).

- Utilitas Air Conditioner (AC)

Sistem AC menggunakan sistem *Central*, dari *cooling tower* ke *chiller* kemudian masuk ke AHU dan diteruskan ke *ducting* tiap ruangan.



Gambar 2.12 Sistem Utilitas Bangunan

KESIMPULAN

Perancangan Fasilitas Edukasi Bursa Efek dan Perkantoran di Surabaya ini diharapkan dapat menjawab masalah edukasi serta mengundang masyarakat dalam bidang bursa efek. Perancangan ini telah menjawab dengan pendekatan perilaku, pendalaman karakter ruang, dan konsep *distancing* yang merupakan jawaban dari hasil survey serta teori yang dipakai. Melalui perancangan ini diharapkan masyarakat di Surabaya bisa teredukasi dengan baik dalam bidang bursa efek.

Dengan adanya Fasilitas Edukasi Bursa Efek dan Perkantoran di Surabaya ini pula diharapkan dapat meningkatkan taraf hidup masyarakat di Surabaya. Adapun *retail* dari bangunan bisa menjadi daya tarik tersendiri untuk menanggapi lahan bangunan yang berada di dekat G-Walk Citraland.

DAFTAR PUSTAKA

- Neufert, E. (1996). *Data Arsitek*. Jakarta: Erlangga.
- Haryadi, H. (2009). *Administrasi Perkantoran untuk Manajer & Staf*. Jakarta Selatan: Visimedia.
- Suparjati, D. (2000). *Tata Usaha dan Kearsipan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Statistik, B. P. (2018). *Profil Generasi Milenial Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak.
- Thandinifadio, H. (2014). Kantor Sewa di Dumai Dengan Pendekatan Eko-Arsitektur. *Kantor Sewa*, 1-11.
- Bursa Efek*. (2019, November 11). Retrieved from sekolahan: <https://www.sekolahan.co.id/bursa-efek/>
- Cara Membeli Saham Online di Bursa Efek Indonesia*. (2019). Retrieved from sahamok: <https://www.sahamok.com/cara-membeli-saham/>
- Duffy, F., Cave, C., & Worthington, J. (1984). *Planning Office Space*. Oxford: Architectural Press.
- Haryadi, H. (2009). *Administrasi Perkantoran untuk Manajer & Staf*. Jakarta Selatan: Visimedial