

Galeri Sepatu 'Nike' di Surabaya

Wilson Tedja dan Ir. Wanda W. Canadarma, M.Si.
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: zeight_wilz@yahoo.com; wandaw@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan (*bird-eye view*) Galeri Sepatu 'Nike' di Surabaya

ABSTRAK

Galeri Sepatu 'Nike' di Surabaya merupakan fasilitas pameran sepatu khusus merk Nike yang mawadahi kebutuhan masyarakat Surabaya yang kian marak akan penggunaan maupun koleksi dari sepatu olahraga baik dari anak-anak hingga orang dewasa. Di bangunan ini menyediakan koleksi lengkap sepatu Nike dari produksi pertamanya hingga sekarang dan dilengkapi fasilitas publik yaitu *cafe*, Nike *Fun Area*, Ruang Konferensi, dan retail agar menjadi tempat hiburan yang nyaman bagi segala kalangan masyarakat baik untuk mengenalkan Nike maupun bagi para pecinta sepatu khususnya produk sepatu Nike sendiri. Pendekatan simbolik digunakan untuk menampilkan ciri khas Nike yang dikenal oleh masyarakat, yaitu melalui simbol Nike itu sendiri. Nike paling dikenal dengan simbol 'centang'/swoosh yang mendunia dan memiliki arti gerakan. Arti ini dipaparkan oleh Carolyn Davidson sebagai pembuat logo Nike, sehingga galeri akan mencerminkan konsep gerakan baik pada sisi luar maupun dalam bangunan dan menambah wawasan masyarakat akan arsitektur.

Kata Kunci: Galeri, Sepatu Nike, Tegalsari, Surabaya

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

SEPATU merupakan jenis alas kaki yang berperan penting dalam aktivitas manusia sehari-hari. Sepatu berdasarkan fungsinya dibedakan menjadi sepatu resmi, sepatu santai, sepatu dansa, sepatu olahraga, sepatu kerja, sepatu ortopedik, dan sepatu minimalis. Sepatu olahraga sendiri memiliki perbedaan khusus dimana adanya bantalan udara pada bagian sol (sepatu basket, tenis, dan bulutangkis), solnya lebih tebal (sepatu lari dan voli), dan adanya *pul* pada bagian telapak sepatu dan material sepatu yang ringan (sepatu sepak bola). Sepatu untuk olahraga dibuat pertama kali pada tahun 1917 oleh Converse. Pada tahun 1962 Phil Knight dan Bill Bowerman meluncurkan sepatu atletik bernama Blue Ribbons Sports. Seiring dengan teknologi yang baru kemudian mereka mengganti namanya menjadi Nike.

Nike Inc. didirikan tahun 1964 ketika atlet sekaligus pengusaha Oregon bernama Philip Knight melakukan bisnis impor sepatu lari dari Jepang untuk bersaing dengan merek Jerman seperti Adidas dan Puma yang kemudian mendominasi pasar Amerika Serikat. Hingga hari ini, Nike mempertahankan posisinya sebagai salah satu pemimpin pasar dalam sepatu olahraga di dunia, dan merupakan perusahaan penting dalam pakaian dan aksesoris olahraga.



Gambar 1. 1. Perubahan Logo Nike.
Sumber: famouslogos.net

Nike telah beroperasi di Indonesia sejak 1988 dan merupakan salah satu merek sepatu paling digemari di Indonesia. Jika dibandingkan dengan Nike store di Jakarta mungkin Nike store Surabaya tidak sebanyak yang ada di ibukota. Namun Nike Surabaya memberikan kontribusi yang besar dalam memasarkan produk-produk di Pulau Jawa bahkan di Indonesia. Surabaya merupakan kota terbesar kedua di Indonesia dan merupakan kota metropolitan dimana banyak anak-anak hingga orang dewasa yang mengikuti perkembangan jaman dan mengoleksi sepatu-sepatu olahraga khususnya Nike. Luas wilayah Surabaya yang cukup luas juga menjadi alasan dalam mendirikan banyak Nike store di sana. Selain itu akses menuju ke pusat keramaian lebih mudah dibandingkan kota lain seperti Jakarta.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain galeri ini adalah bagaimana merancang sebuah fasilitas galeri yang mampu memperkenalkan desain sesuai ciri khas dari sepatu dan brand Nike. Selain itu menampilkan makna simbol Nike (gerakan) kepada masyarakat baik dari luar maupun dalam bangunan.

C. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan galeri ini adalah menghadirkan galeri sepatu Nike di Surabaya untuk yang pertama, terbesar, dan terlengkap di Indonesia. Selain itu menghadirkan pusat pameran, rekreasi, informasi, dan jual beli sepatu dan aksesoris lainnya bagi masyarakat umum.

D. Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1. 2. Lokasi tapak
Sumber: google.com

Lokasi tapak terletak di Jalan Tegalsari, Surabaya dan merupakan lahan kosong dengan tata guna lahan sebagai perdagangan dan jasa.

Data Tapak

Nama jalan	: Jalan Tegalsari
Status lahan	: Tanah Kosong
Luas lahan	: 5.205 m ²
Tata guna lahan	: Perdagangan dan Jasa
GSB	: 6 meter depan, 3 meter samping kiri, 3 meter samping kanan, dan 3 meter belakang
KDB	: 50-60%
KDH	: 40-50%
KLB	: 60-120%

DESAIN BANGUNAN

A. Analisa Tapak

Letak tapak Galeri Sepatu 'Nike' di Jalan Tegalsari Surabaya, dimana sangat strategis karena terletak di Surabaya Pusat dan dekat dengan segi empat emas Tunjungan sebagai pusat perdagangan dan perkantoran.

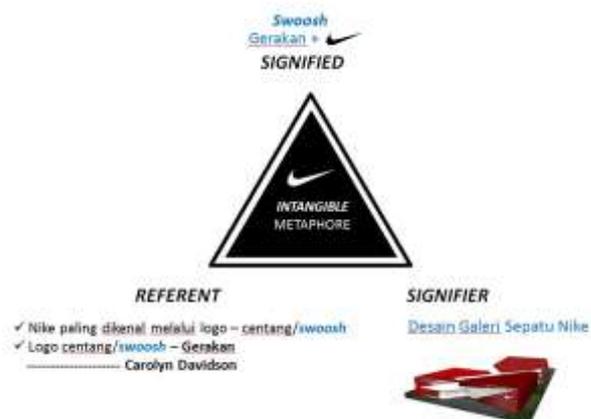


Gambar 2. 1. Kawasan Jalan Tegalsari
Sumber: google.com

Tapak ini berada di jalan kolektor sekunder, ramai oleh kendaraan bermotor tetapi tidak macet dan tetap bersebelahan dengan Jalan Basuki Rahmat sebagai salah satu jalan utama di Surabaya.

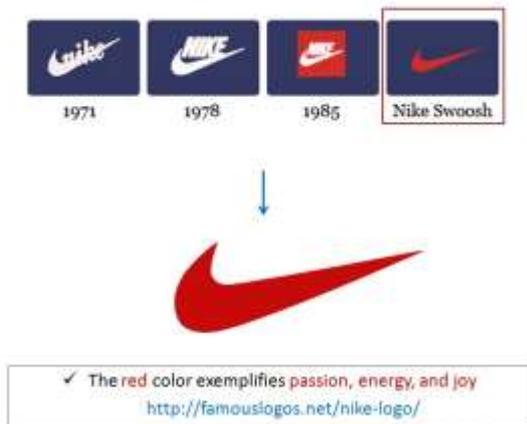
B. Pendekatan Perancangan

Sesuai dengan masalah desain, yaitu untuk menampilkan ciri khas Nike yang dikenal oleh masyarakat melalui bentuk bangunan dan suasana ruang, maka pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan simbolik. Pendekatan simbolik akan menggambarkan keunikan arti simbol Nike yaitu gerakan dengan menggunakan *channel intangible metaphore*.



Gambar 2. 2. Segitiga semiotika

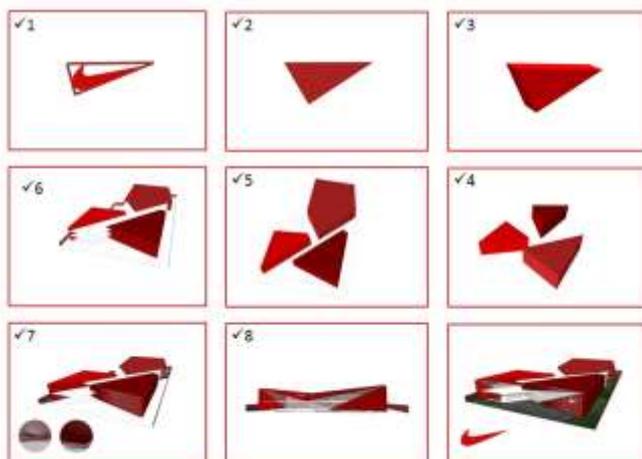
Secara garis besar, Nike mengalami beberapa tahap perubahan logo, hingga logo terakhirnya yang menggunakan warna merah yang memiliki arti gairah, semangat, gembira, energi, dan kekuatan.



Gambar 2. 3. Arti Logo Nike

C. Transformasi Bentuk

Bentukan yang terjadi dimulai dari bentuk centang dari simbol Nike yang diolah dan disederhanakan menjadi bentuk dasar geometri yaitu segitiga. Kemudian diolah menjadi massa berupa prisma segitiga dan dipilah menjadi 3 massa untuk galeri, retail, fasilitas umum, dan kantor. Kemudian adanya selasar penghubung antar ketiga massa sehingga menjadi 1 kesatuan. Tahap berikutnya massa prisma segitiga diolah menyesuaikan site dan entrance untuk mengundang pengunjung dengan akses masuk dan keluar pada bagian depan bangunan (sisi kiri, kanan, dan belakang tapak tidak ada akses jalan bagi kendaraan). Penggunaan *double vertical cladding* untuk konsep bergerak pada sisi luar bangunan, dan penggunaan ekspos balok dan struktur rangka atap pada sisi dalam bangunan untuk konsep bergerak dari dalam bangunan. Kemudian pada sisi depan penggunaan kaca yang dibentuk mirip logo Nike sebagai representatif logo Nike itu sendiri. Tahap terakhir pemberian tulisan "Nike" dan logo centang pada bagian depan bangunan.



Gambar 2. 4. Transformasi bentuk

D. Perancangan Tapak dan Bangunan



Gambar 2. 5. Site plan



Gambar 2. 6. Analisa bangunan terhadap tapak

Pada gambar 2.6, tapak Galeri ini dapat dinikmati dari sisi depan, sehingga perlu desain yang menarik dan khas Nike sehingga dapat mengundang bagi para pengunjung yang berada di sekitar tapak. *Entrance* kendaraan diletakkan pada sisi kiri bangunan (dilihat dari depan tapak) agar pengunjung utama dari arah Jalan Basuki Rahmat tidak terlewat ketika pertama kali mengetahui adanya galeri ini. Sebagai fungsi utama dari bangunan yaitu galeri dan retail diletakkan pada sisi depan bangunan, sedangkan sisi belakang untuk *fun area, cafe, kantor, dan ruang konferensi*.

E. Zoning Bangunan

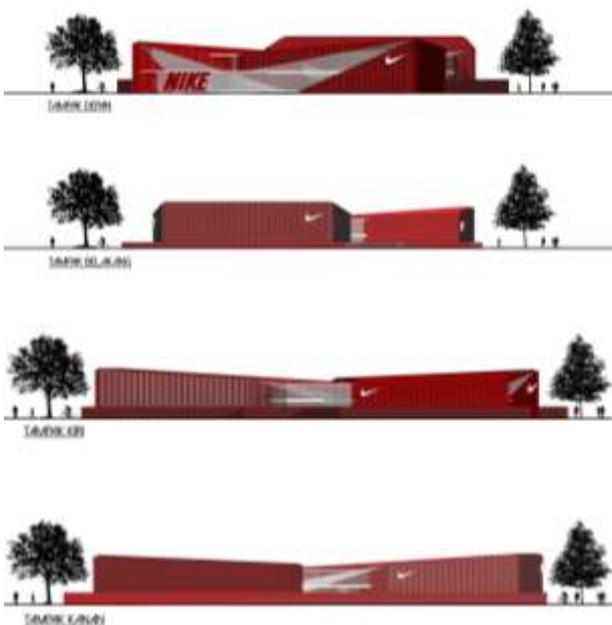
Bangunan ini terdiri atas 3 zona besar, yaitu galeri sepatu, retail area, dan fasilitas umum. Area pendukung terdiri atas zona servis, pabrik kecil Nike iD dan kantor pengelola galeri dan retail.

F. Desain Eksterior dan Fasilitas Bangunan

Material yang digunakan untuk desain eksterior adalah material yang bertekstur halus, sedikit adanya kilap, dan modern pada bangunan sehingga menarik minat masyarakat.



Gambar 2. 7. Aksonometri material bangunan



Gambar 2. 8. Tampak bangunan

Kesan pergerakan pada sisi luar bangunan tampak melalui *double vertical cladding*. Pada saat kendaraan maupun pengunjung tidak bergerak maka bangunan akan terkesan "diam", ketika kendaraan bergerak atau pengunjung berjalan di depan atau sekitar tapak maka bangunan akan tampak "bergerak" (dari sudut pandang manusia maupun dari arah bangunan lain). Adanya jeda antar 2 *vertical cladding* dan juga jeda dengan kaca fasad bangunan yang membuat ilusi mata ini terapkan secara efektif.

Galeri ini bersifat sangat mengundang sehingga dapat mengundang pengunjung yang berada di sekitar kawasan. Tersedia *cafe, fun area, selasar* dan *area bersantai*, taman yang mengitari segala sisi bangunan, retail, dan galeri sebagai fasilitas utama dari proyek ini.

Galeri dibagi menjadi galeri sepatu *limited*, galeri sepatu sepak bola, galeri sepatu basket, galeri sepatu golf, galeri sepatu *skateboard*, galeri sepatu tenis, dan galeri sepatu lari. Disini pengunjung dapat melihat dan

menikmati sepatu yang dipamerkan sambil mencoba berolahraga sesuai zona galeri masing-masing.

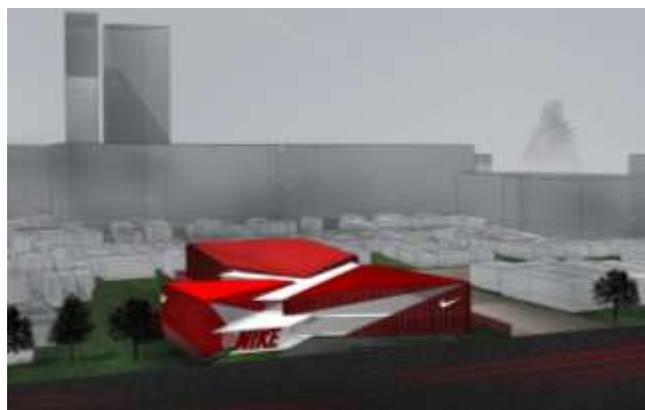
Galeri sepatu 'Nike' ini didukung adanya ruang konferensi untuk acara peluncuran sepatu baru, lomba desain sepatu Nike iD, rapat petinggi perusahaan Nike, pertemuan dan *meeting* bagi pengelola galeri, dan berbagai acara bulanan dan tahunan yang diselenggarakan oleh pihak Nike.



Gambar 2. 9. Perspektif main entrance



Gambar 2. 10. Perspektif dari jalan

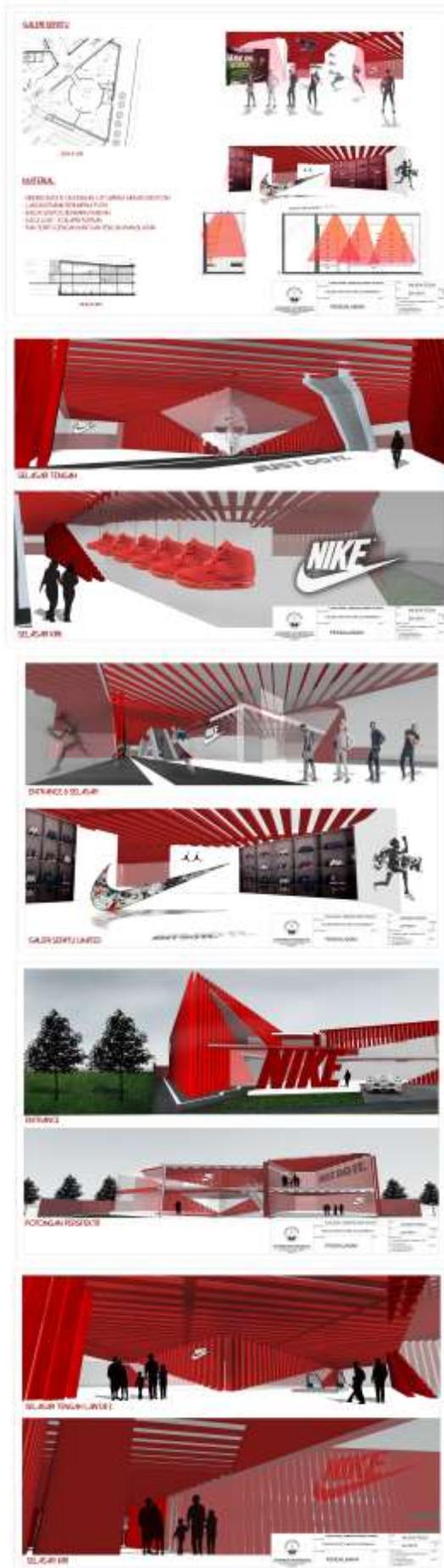


Gambar 2. 11. Perspektif bird eye view



Gambar 2. 12. Perspektif interior

G. Pendalaman Desain



Gambar 2. 13. Perspektif interior dan eksterior

Pendalaman yang dipilih adalah karakter ruang, untuk mendesain suasana ruang interior yang menunjukkan konsep bergerak dari Nike. Dalam pendalaman ini akan ditunjukkan karakter masing-masing bangunan yang berbeda-beda tetapi ada kesamaan terutama pada penggunaan warna dasar merah pada interior dan eksterior bangunan. Selain itu, balok serta struktur rangka atap yang diekspos.

Elemen yang menjadi fokus utama di dalam galeri adalah pencahayaan yang baik, agar pengunjung dapat menikmati seluruh benda yang dipamerkan dengan nyaman dan tidak terganggu oleh silau. Oleh karena itu, material penutup lantai dan dinding yang digunakan adalah material dengan tingkat pemantulan cahaya yang rendah. Pencahayaan yang baik akan sangat dipengaruhi oleh jenis lampu yang digunakan. Lampu yang digunakan dalam galeri ini adalah lampu LED, *spotlight* dan *indirect light*. Lampu LED sangat cocok digunakan karena tidak merusak kualitas benda yang dipamerkan, tidak menyebabkan silau, stabilitas warna sangat baik, dan juga hemat energi.

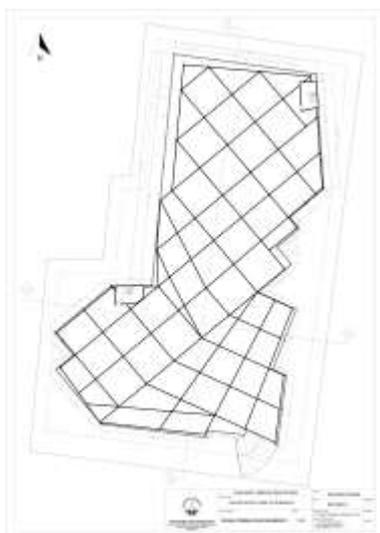
Skala ruang dengan tinggi berkisar 4 sampai 5 meter memunculkan kesan ruangan yang lapang. Ruang ini terkesan sangat minimalis, simpel, dan tetap menunjukkan konsep bergerak pada bagian balok dan struktur atap bangunan (pada saat pengunjung melihat ke arah atas) sehingga tidak mengganggu fokus pengunjung pada saat melihat dan menikmati *display* sepatu. Material lantai yang digunakan adalah *engineered wood* tipe *Walnut - Beach Heather* untuk memberi kesan ruang yang hangat. Material ini juga mempunyai LRV (*Light Reflectance Value*) rendah, jadi pengunjung tidak akan terganggu oleh pantulan cahaya pada lantai.

H. Sistem Struktur

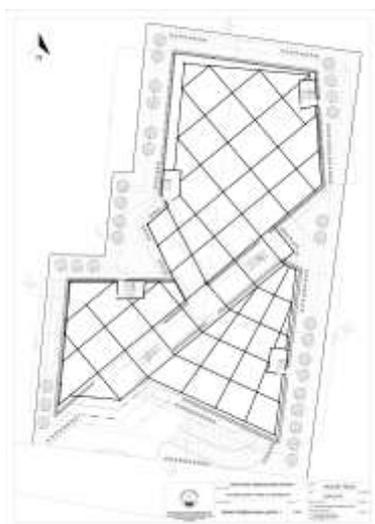
Sistem struktur bangunan yang digunakan yaitu beton dengan kolom struktural diameter 40 cm dan kolom praktis setebal 15 cm.



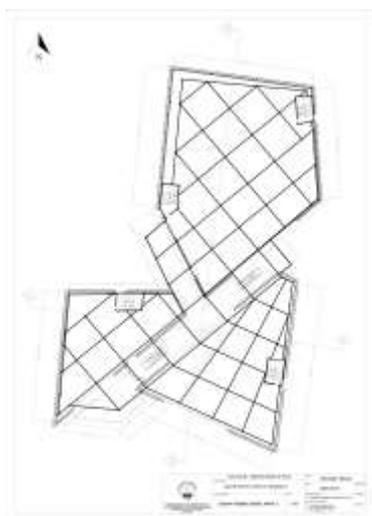
Gambar 2. 14. Aksonometri struktur



Gambar 2. 15. Denah pembalokan lantai basement



Gambar 2. 16. Denah pembalokan lantai 1

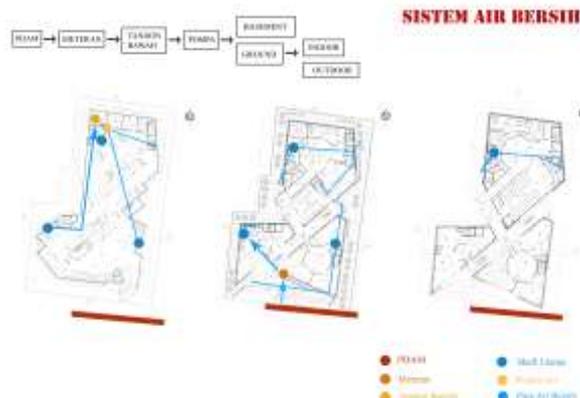


Gambar 2. 17. Denah pembalokan lantai 2

I. Sistem Utilitas

- Sistem Utilitas Air Bersih

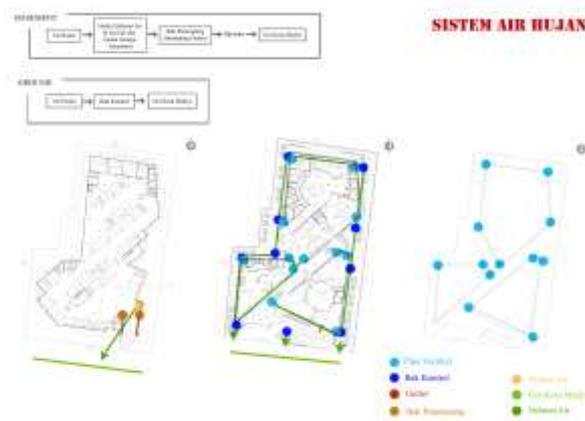
Sistem utilitas air bersih menggunakan sistem *up-feed*. Penggunaan tandon bawah yang berada di dalam ruangan di lantai basement. Sistem air bersih dibagi menjadi 3 shaft, yaitu pada area galeri, retail, dan fasilitas umum.



Gambar 2. 18. Denah utilitas air bersih

- Sistem Utilitas Air Hujan

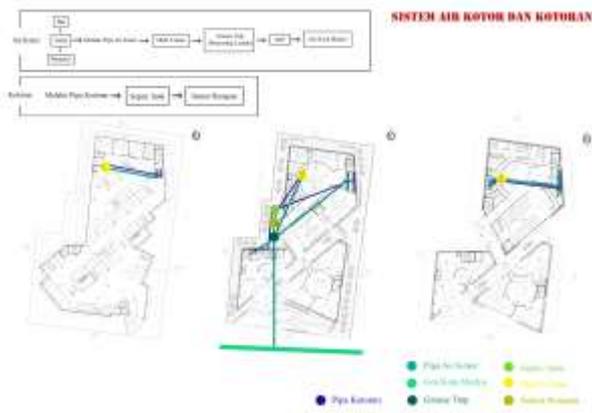
Sistem utilitas air hujan disalurkan melalui bak kontrol dan dialirkan menuju got kota madya sedangkan air hujan yang mengalir ke basement akan ditampung oleh gutter, dialirkan ke bak penampung, dan dipompa menuju got kota madya.



Gambar 2. 19. Denah utilitas air hujan

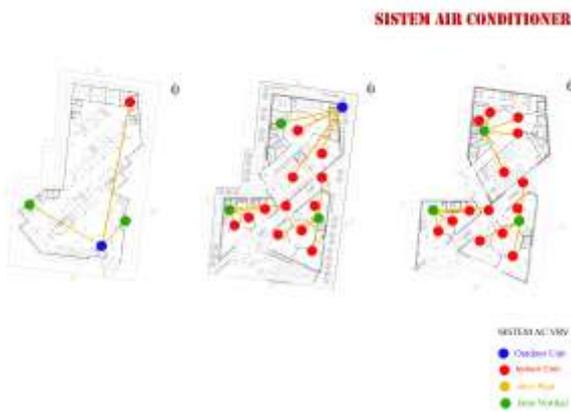
- Sistem Utilitas Air Kotor dan Kotoran

Sistem utilitas air kotor dari toilet, wastafel, dan bar dialirkan menuju shaft utama melalui pipa air kotor, kemudian lemak pada air kotor disaring di *grease trap*, dialirkan menuju ke STP, dan terakhir ke got kota madya. Untuk Kotoran dialirkan melalui pipa kotoran menuju *septic tank* dan kemudian ke sumur resapan.



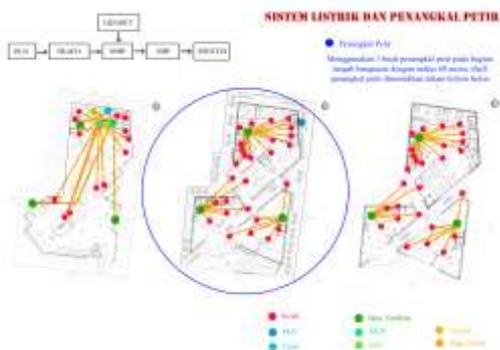
Gambar 2. 20. Denah sistem utilitas air kotor dan kotoran

- Sistem Utilitas Tata Udara
Sistem utilitas tata udara menggunakan VRV (*Variable Refrigerant Volume*) karena menyesuaikan fungsi bangunan yang selalu menggunakan nyala AC pada saat jam operasional bangunan, selain itu tidak termasuk bangunan besar. Untuk *outdoor unit* dibagi menjadi 2 yaitu di lantai basement dan di *area* taman belakang.



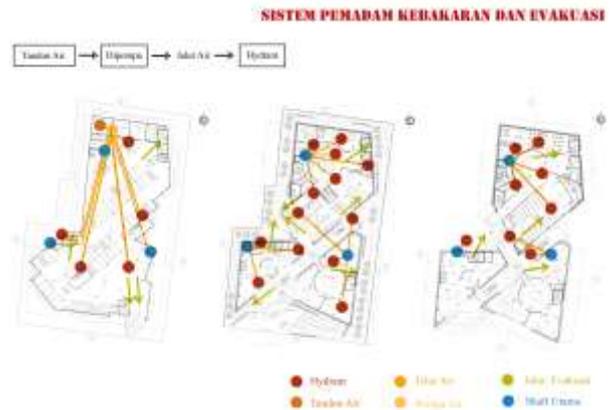
Gambar 2. 21. Denah sistem utilitas tata udara

- Sistem Utilitas Listrik dan Penangkal Petir
Sistem utilitas listrik menggunakan bantuan genset apabila terjadi mati listrik, dengan adanya MDP pada basement dan dialirkan menuju SDP kemudian ke masing-masing *switch*. Kemudian untuk penangkal petir menggunakan 1 buah penangkal petir pada bagian tengah bangunan dengan radius 60 meter, *shaft* penangkal petir dimasukkan ke dalam kolom beton.



Gambar 2. 22. Denah sistem utilitas listrik dan penangkal petir

- Sistem Utilitas Pemadam Kebakaran dan Evakuasi
Sistem utilitas pemadam kebakaran dan evakuasi mengandalkan air bersih dari tandon air yang dipompa kemudian melalui jalur air untuk disalurkan memadamkan api melalui *hydrant* dan *sprinkler*. Adanya tangga darurat yang terhubung dengan luar bangunan pada masing-masing area bangunan yang memudahkan pengunjung untuk menyelamatkan diri dengan aman apabila terjadi kebakaran.



Gambar 2. 23. Denah sistem utilitas pemadam kebakaran dan evakuasi

KESIMPULAN

Perancangan Galeri Sepatu 'Nike' di Surabaya diharapkan membawa dampak positif bagi perkembangan kota Surabaya dan masyarakat kota Surabaya sendiri, di mana kota Surabaya sebagai kota metropolitan yang semakin lengkap akan fasilitas umum dan tentu meningkatkan kesejahteraan masyarakatnya.

Perancangan ini telah mencoba menjawab keinginan pasar dan masyarakat sekaligus menjawab permasalahan desain, yaitu bagaimana merancang sebuah fasilitas galeri yang mampu menampilkan ciri khas Nike yang dikenal oleh masyarakat, yaitu melalui simbol Nike itu sendiri. Inovasi yang digunakan pada fasilitas galeri ini diharapkan berhasil menghapus kesan kuno dan ketinggalan zaman seperti galeri atau museum yang telah ada sebelumnya.

Penyediaan fasilitas publik yang memadai juga merupakan usaha menarik minat masyarakat untuk menjadikan tempat ini sebagai alternatif hiburan utama untuk bersantai dan berkumpul bersama kerabat.

DAFTAR PUSTAKA

- Baan, Iwan (2014). Foundation Louis Vuitton / Gehry Partners. *Arch Daily*. Retrieved 15 December, 2015, from <http://www.archdaily.com/555694/fondation-louis-vuitton-gehy-partners>
- Yusheng, Liao (2011). Marc Jacobs Tokyo Flagship Building / Jaklitsch / Gardner Architects. *Arch Daily*. Retrieved 15 December, 2015, from <http://www.archdaily.com/110575/marc-jacobs-flagship-building-jaklitschgardner-architects>
- Garbacauskas, Leonas (2015). Shoe Gallery / Plazma Architecture Studio. *Arch Daily*. Retrieved 15 December, 2015, from <http://www.archdaily.com/591287/shoe-gallery-plazma-architecture-studio>
- Baan, Iwan (2014). Perez Art Museum / Herzog & de Meuron. *Arch Daily*. Retrieved 15 December, 2015, from <http://www.archdaily.com/493736/perez-art-museum-herzog-and-de-meuron>
- Cho, William (2012). Louis Vuitton in Singapore / FTL Design Engineering Studio. *Arch Daily*. Retrieved 15 December, 2015, from <http://www.archdaily.com/277610/louis-vuitton-in-singapore-ftl-design-engineering-studio>
- (2015). Bata Shoe Museum. Wikipedia. Retrieved 15 December, 2015, from https://en.wikipedia.org/wiki/Bata_Shoe_Museum
- (2007). Nike Store in Harajuku, Tokyo, Japan. Architonic. Retrieved 15 December, 2015, from <http://www.architonic.com/aisht/nike-1love-torafu-architects/5101100>
- (2015). Nike, Inc. Wikipedia. Retrieved 15 December, 2015, from https://en.wikipedia.org/wiki/Nike,_Inc
- (2015). About Nike. Nike. Retrieved 15 December, 2015, from <http://about.nike.com/>
- (2015). Nike Timeline. Wikipedia. Retrieved 15 December, 2015, from https://en.wikipedia.org/wiki/Nike_timeline
- (2015). Sejarah Nike. Nike Tangsel. Retrieved 15 December, 2015, from <https://niketangsel.wordpress.com/visi-misi/sejarah-nike/>
- (2015). Biografi Bill Bowerman - Pendiri Nike Inc. Biografiku. Retrieved 15 December, 2015, from <http://www.biografiku.com/2013/02/biografi-bill-bowerman-pendiri-nike-inc.html>
- (2015). Nike iD. Nike. Retrieved 15 December, 2015, from http://www.nike.com/us/en_us/c/nikeid
- (2009). Nike Opens Premiere Flagship Store in Tokyo, Japan. Nike. Retrieved 15 December, 2015, from <http://news.nike.com/news/nike-opens-premiere-flagship-store-in-tokyo-japan>
- Almauludi, M. Hifza (2014). Nike Store Surabaya. Oiriginal Store. Retrieved 15 December, 2015, from <http://www.original.co.id/nike-news/nike-store-surabaya>
- Nike Flagship Store in Harajuku, Tokyo, Japan. Jonathan Moore. Retrieved 15 December, 2015, from <http://jonathanmoore.com/post/322870735/nike-flagship-store-harajuku>
- Fanadita (2014). Arti Gambar Nike. Oiriginal Store. Retrieved 15 December, 2015, from <http://www.original.co.id/nike-news/arti-di-balik-gambar-nike>