

Fasilitas Perbelanjaan Dan Rekreasi Di Surabaya

Joyie dan Rully Damayanti S.T., M.Art, Ph.D.
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 joey.sby@gmail.com; rully@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan (*bird-eye view*) Fasilitas Perbelanjaan dan Rekreasi di Surabaya

ABSTRAK

Fasilitas Perbelanjaan dan Rekreasi di Surabaya ini merupakan fasilitas yang mawadahi kebutuhan masyarakat akan trend dimasa sekarang, yaitu dimana banyak orang yang sering keluar rumah untuk berjalan-jalan dan berkumpul untuk berinteraksi dan saling bertukar pikiran. Trend ini sangat digemari oleh semua lapisan masyarakat dimana mereka suka berpergian bersama keluarga ataupun teman. Fasilitas ini menjadi Fasilitas Komersial di Surabaya yang mempunyai taman indoor sebagai salah satu kelebihan dibandingkan pusat perbelanjaan lainnya di Surabaya. Dengan adanya fasilitas perbelanjaan dan rekreasi dapat memberikan wadah untuk tempat berkumpul bagi para pengguna. Fasilitas ini dilengkapi dengan fasilitas publik, yaitu *showroom*, *public garden* (playground, tempat duduk dan taman), *café*, *restaurant*, *food stalls*, *lounge* dan bioskop. Pendekatan perilaku digunakan untuk mengakomodasi pengguna khususnya dari 3 kelompok usia (anak 6-12, remaja 12-18 dan dewasa muda 18-24) guna menciptakan suasana nyaman melalui tatanan ruang dan antar ruang seperti void, taman dan stand-alone market.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

FASILITAS Komersial seperti mal merupakan salah satu tempat yang sangat digemari oleh masyarakat untuk melakukan kegiatan dan kepentingan tertentu. Sebagai sarana publik, mal dirancang untuk memenuhi kebutuhan masyarakat urban terutama sebagai ruang rekreasi bagi pengunjungnya. Sekarang banyak masyarakat menjadikan mal menjadi salah satu trend gaya hidup mereka.

Aktivitas pergi ke mal ini merupakan salah satu destinasi yang paling digemari oleh masyarakat urban. Menghabiskan waktu luang mereka pergi untuk mencari kesibukan dari melengkapi kebutuhan mereka. Dimulai dari kebutuhan primer, sekunder dan tersier. Mereka biasanya berpergian dalam bentuk kelompok yaitu berkeluarga maupun suatu komunitas dalam suatu mal.

Kota Surabaya merupakan salah satu kota terbesar di Indonesia sehingga gaya hidup mereka dalam berpergian ke mal merupakan suatu hal yang wajib dilakukan pada hari *weekend*. Angka pengunjung yang terus meningkat ini telah memicu timbulnya mal-mal yang baru ataupun memperluas lahan dan bangunan mal yang sudah ada. Namun diantara banyak mal yang ada di Surabaya hanya beberapa

yang menggunakan ruang publik (taman indoor) didalam mal. Mal yang mempunyai taman indoor ini merupakan trend terbaru dari desain sebuah mal. Dimana diluar negeri (di Asia) ataupun di Jakarta sudah dijadikan tempat destinasi baru karena mempunyai sesuatu yang lebih dari mal-mal yang biasa.



Gambar 1. 1. Salah Satu Suasana Mal dengan Taman di Beachwalk, Bali.
Sumber: <http://architizer.com/projects/sahid-kuta-lifestyle-resort-beachwalk/>

Gambar yang ada diatas merupakan salah satu mal yang memiliki taman indoor di Indonesia. Mal Beackwalk ini merupakan salah satu diantara beberapa mal yang ada di Indonesia yang sudah memakai konsep taman indoor didalam mal.

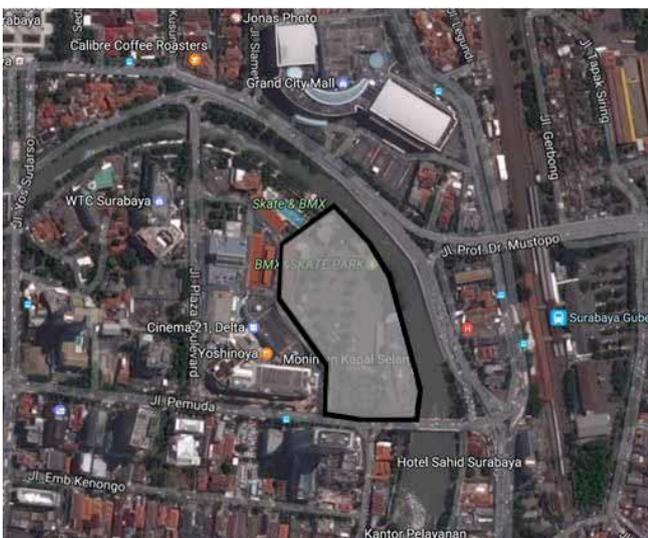
Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain proyek ini adalah bagaimana merancang sebuah fasilitas publik yang memperhatikan potensi sekitar dan menyediakan tempat yang baik untuk dijadikan sebuah titik kumpul oleh masyarakat. Memperkenalkan mal dengan taman indoor sebagai sesuatu yang baru dan menciptakan suasana ruang yang baru bagi pengunjung.

Tujuan Perancangan

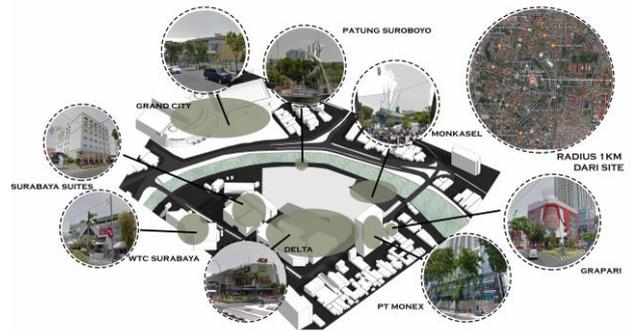
Tujuan perancangan proyek ini adalah untuk memberikan sarana yang mal dengan taman indoor sebagai sesuatu yang baru di Surabaya.

Data dan Lokasi Tapak



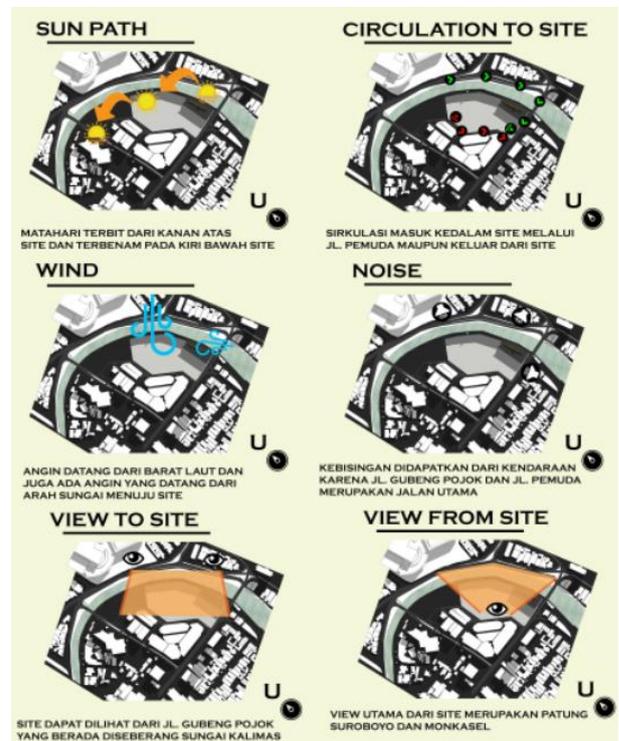
Gambar 1. 2. Lokasi tapak
Sumber: <http://google.com/map>

Lokasi ini berada di pusat kota, dimana daerah tersebut sudah maju dan tertata dengan baik. Adanya eksisting bangunan sebagai sarana penunjang seperti patung Suroboyo, Monkasel, pedestrian, hotel, kantor dan pusat komersial yang dapat mengundang ke kawasan tersebut.



Gambar 1. 3. Lokasi tapak eksisting.
Sumber: diolah oleh penulis

Data Tapak	:	Jl. Pemuda
Nama jalan Surabaya	:	
Luas lahan	:	2.7 ha
Tata guna lahan	:	Perdagangan
Garis sepadan sungai (GSS)	:	15 meter
Garis sepadan bangunan (GSB)	:	10 meter
Koefisien dasar bangunan (KDB)	:	60%
Koefisien dasar hijau (KDH)	:	40%
Koefisien luas bangunan (KLB)	:	4
(Sumber: Bappeda Surabaya)		



Gambar 1. 4. Analisa Site.

DESAIN BANGUNAN

A. Proses Perancangan

Pendalaman Perilaku – pengunjung mal dengan taman indoor

Dalam menempatkan sebuah desain, perlunya sintesa tapak dalam menentukan letak zoning dari sebuah bangunan.



Gambar 2. 1. Sintesa Tapak

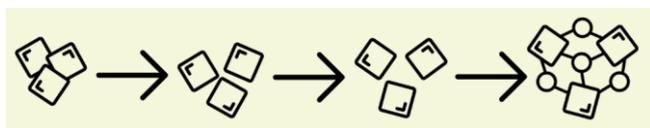
Menurut dari hasil analisa, site dibagi oleh 3 zoning besar. Yaitu A sebagai zona terbuka, B sebagai zona semi – terbuka dan C sebagai zone tertutup.

Dalam zona A, ruang luar tercipta dari sungai menuju kedalam site dengan adanya kedua landmark yang berada didalam site, yaitu patung Suroboyo dan Monkasel.

Dalam zona B, terdapat penempatan fungsi ruang yang dapat mendukung dan menjadi perantara antar zona A dan zona C.

Dalam zona C, merupakan tempat ataupun area sirkulasi mobil dan lobby sebagai penyambut pengunjung.

Sehingga ketika dalam memasukan bentuk bangunan kedalam site, massa dalam zona C akan berbentuk masif dan ketika menuju zona A massa tersebut akan terpecah(bukaan).



Gambar 2. 2. Ilustrasi perancangan retail dan ruang public

Pembagian zoning dengan macam-macam jenis retail dikumpulkan menjadi satu. Dengan zoning sudah dikumpulkan, diletakkan sesuai dengan potensi tampak yang ada didalam site (White, 1975). Setelah penempatan retail sudah ditentukan, mendesain ruangan yang tercipta dari retail satu ke retail yang lain. Hubungan antar retail ini didesain dan diberikan tekstur dan elemen yang lainnya dalam setiap zona yang berbeda. Antara lain seperti material lantai menggunakan kayu atau beton polos, hubungan ruang menggunakan void ataupun taman sebagai penunjang aktifitas diluar ataupun didalam retail dan

menentukan titik kumpul yang memerlukan sirkulasi vertikal didalam site

B. Pendekatan Perancangan



Gambar 2. 2. Konsep Bangunan

Dengan menentukan konsep bangunan ini, tentu juga harus memerhatikan potensi site yang ada. Potensi site yang digunakan dalam perancangan merupakan potensi site ke sungai, dimana dapat dijadikan sebuah ikon dalam desain. Meletakkan retail makanan dan minuman didekat sungai untuk dijadikan tempat berkumpul sehingga dapat meramaikan suasana yang akhirnya dapat mendukung playground, taman indoor maupun taman outdoor.

Tentu dalam mendesain sebuah bangunan memiliki dasar atau panduan dalam proses pembuatannya. Berikut ini merupakan 2 panduan yang digunakan dalam mendesain proyek ini.

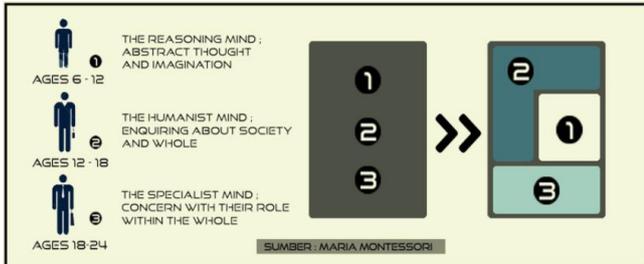
1. Teori Teritori



Gambar 2. 3. Ilustrasi penggunaan teori teritori pada desain bangunan. (Laurens, 2015)

Pada teori teritori ini, zona bangunan dibagikan menjadi 3 yaitu teritori publik, sekunder dan primer. Teritori public yang mencakup taman aktif, sirkulasi horizontal dan vertical. Untuk Teritori Sekunder merupakan retail baju, makanan dan minuman, bioskop, lounge dan kidzone. Dan untuk Teritori primer merupakan kantor pengelola dan kator servis yang tidak dapat diakses untuk umum.

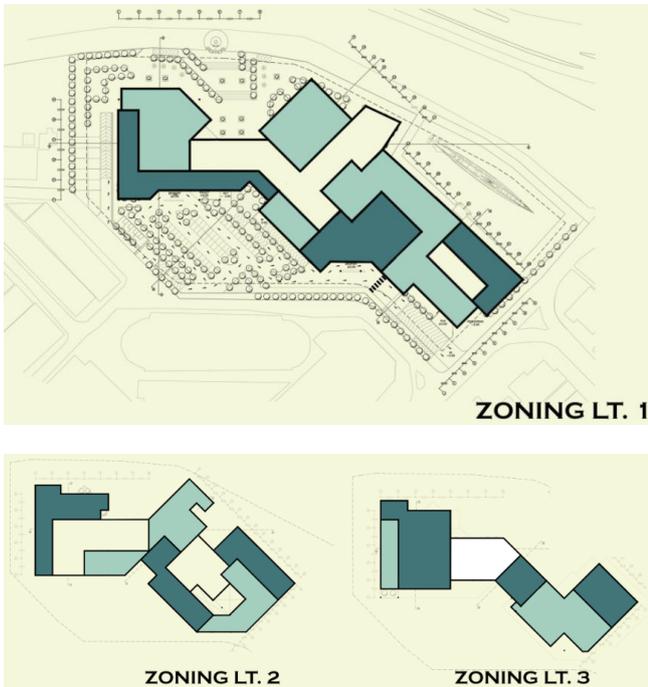
2. Teori Perilaku – Umur



Gambar 2. 4. Ilustrasi penggunaan teori perilaku pada desain bangunan. (Maria Montessori, 2012)

Dengan kedua teori yang ada diatas dan dengan hasil analisa potensi sekitar, saya dapat menentukan titik letak retail yang menurut saya paling sesuai didalam site.

Perancangan ini dimulai dari menentukan titik entrance bangunan sehingga dapat menempatkan zona yang sesuai dengan perilaku - umur. Berikut ini merupakan zoning pada ke-tiga lantai bangunan yang telah dirancang.



Gambar 2. 5. Zoning perilaku umur dalam bangunan.

Dengan menetapkan zoning perilaku –umur tentu perlu juga menyediakan sirkulasi dan lansekap sebagai satu kesatuan didalam desain. Berikut ini merupakan hasil rancangan sirkulasi dan lansekap yang ada.



Gambar 2. 6. Sirkulasi didalam bangunan.



Gambar 2. 7. Lansekap dan eksisiting didalam bangunan.

Dalam menggambarkan suasana lansekap yang sesuai dengan Dalam menggambarkan suasana lansekap yang sesuai dengan bentuk bangunan diperlukannya lansekap untuk menerima para pedestrian yang ada didekat monkasel, taman pasif untuk sirkulasi mobil masuk dan keluar site, taman yang diletakkan dekat lobby untuk menyambut para pengunjung serta taman antar bangunan massa dengan sungai kalimas (Norman, 1983). Berikut ini merupakan salah satu perspektif desain lansekap,



Gambar 2.8. Perspektif entrance bangunan untuk pedestrian



Gambar 2.9. Perspektif suasana taman terbuka di Entrance bangunan untuk pedestrian

C. Pendalaman Desain

Pendalaman yang dipilih adalah karakter ruang, untuk mengekspresikan lebih dalam mengenai zona perilaku umur yang dimaksud. Jenis karakter ruang yang digunakan merupakan:

- Karakter ruang untuk anak umur 6 - 12

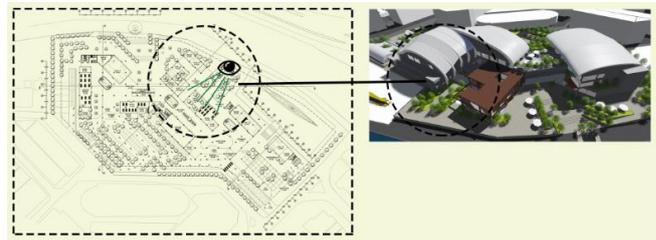
Salah satu karakter ruang yang didesain untuk anak umur 6-12 merupakan taman aktif yang merupakan sebuah perantara dari retail satu dengan retail lainnya. Dengan meletakkannya diantara retail dapat meramaikan retail di sekitar taman aktif. Seperti meletakkan café yang berdekatan dengan taman aktif.

Selain menempatkan diantara retail, taman aktif juga berperan dalam meleburkan antara massa bangunan dan aktifitas eksisting didalam site yaitu kegiatan aktifitas yang berada di patung Suroboyo dan Monkasel. Mendesain sedemikian rupa sehingga menjadikan salah satu ikon atau kelebihan dari proyek ini. Berikut ini merupakan salah satu ruang publik dengan taman terbuka yang ada didalam proyek ini.



Gambar 2.10. Perspektif taman terbuka dengan playground untuk anak-anak

Letak ruang terbuka ini berada diantara 2 retail yaitu retail baju pada sisi kiri dan cafe pada sisi kanan. View yang diambil berasal dari arah sungai menuju ke dalam bangunan, yang dapat dilihat sebagai berikut,



Gambar 2.11. Data yang diambil untuk menunjukan arah pengambilan perspektif pada gambar 2.10.

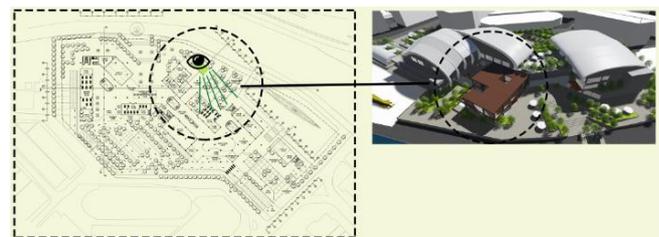
- Karakter ruang untuk remaja umur 12 - 18

Salah satu karakter ruang yang didesain untuk remaja umur 12-18 merupakan dari stand-alone market, café dan retail barang. Menyediakan beragamnya jenis retail yang tersedia didalam bangunan, dapat menarik pengunjung sesuai dengan sasaran pengunjung dari fungsi bangunan ini. Salah satu ruang yang didesain dalam bangunan ini merupakan café yang berada didekat taman terbuka dan playground. Berikut ini merupakan gambar perspektif suasana café yang ada di lantai dasar,



Gambar 2.12. Perspektif suasana café untuk tempat berkumpul

Letak retail café ini berada tepat disebelah taman terbuka dan playground yang dapat langsung diakses ataupun di lihat langsung dari dalam café. Berikut ini merupakan letak pengambilan perspektif pada gambar diatas.



Gambar 2.13. Data yang diambil untuk menunjukan arah pengambilan perspektif pada gambar 2.12.

Mini theaterpun juga tersedia dalam desain ini, mini theater ini tersedia pada lantai 3 dan juga mendukung untuk meramaikan suasana di mal tersebut. Pemilihan mini theater dan bukan bioskop merupakan pertimbangan kedalam desain. Skala mini theater sangat mendukung dengan trend juga, dimana terkadang banyak orang lebih suka memilih tempat yang lebih nyaman dan tidak terlalu ramai saat menonton. Mini theater yang ada didalam desain mempunyai 3. Dua mini theater yang mempunyai 30 kursi duduk dan satu mini theater yang mempunyai 54 kursi duduk. Ke 2 mini theater yang memiliki kapasitas 30 kursi duduk ini dapat di pesan secara keseluruhan dan dapat memesan tayangan yang diinginkan namun yang kapasitas 54 orang hanya mengikuti jadwal tayangan yang sudah ditetapkan. Berikut ini merupakan perseptif suasana bioskop yang didesain,



Gambar 2.14. Perspektif interior mini theater

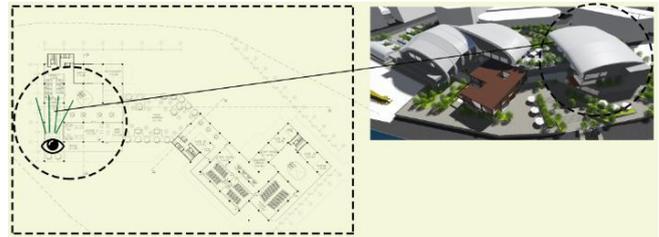
- Karakter ruang untuk dewaasa muda umur 18 - 24

Adanya beberapa retail yang tersedia untuk dewasa muda didalam desain proyek ini, khususnya pada lounge, restoran dan anchor tenant yang berupa barang high-class. Lounge yang dirancang menyediakan 3 macam destinasi yaitu billiard, karaoke dan bar. Ketiga lounge ini ditempatkan pada lantai 3 dimana tepat berada di zona dewasa muda dan terdapatnya view kearah delta.



Gambar 2.15. Perspektif Lounge 2 - Billiard

Letak ruang lounge 2 ini berada di lantai 3 dimana didekat retail itu terdapat lounge 1, lounge 3, restoran dan roof garden. View yang diambil tepat berada di teras depan lounge 2, yang dapat dilihat sebagai berikut,



Gambar 2.16. Data yang diambil untuk menunjukkan arah pengambilan perspektif pada gambar 2.15.

Adanya juga tersedianya roof garden untuk menyediakan tempat untuk mendukung kegiatan seperti acara Tahun baru ataupun acara yang lainnya.



Gambar 2.17. Perspektif Suasana Roof Garden

Roof garden mempunyai tempat yang cocok untuk berkumpul dalam kelompok yang besar. Menyediakan tempat duduk outdoor dengan dikelilingi taman pasif untuk memperindah suasana dan juga didukung oleh Restoran dan café - 3C sebagai retail yang dapat menyediakan makanan dan minuman untuk menikmati hidangannya pada sore hari maupun malam hari.



Gambar 2.18. Perspektif suasana restoran

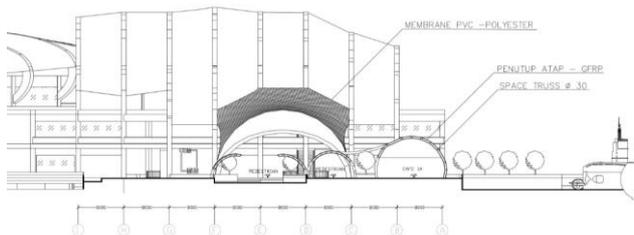
Perspektif suasana restoran yang ada diatas merupakan salah satu ruangan yang didesain sebagai tempat untuk berkumpulnya pengunjung untuk makan makanan berat dari banyak tempat retail lainnya. Salah satunya memiliki tema asia dengan desain interior. Memilih material dan penggunaan perabot yang membawa kesan khas asia.

D. Sistem Struktur

Fasilitas Perbelanjaan dan Rerekreasi di Surabaya menggunakan struktur beton kolom balok dengan 2 macam bentang. Sistem struktur beton ini ditetapkan dengan bentang 8m dan 13,4m. Struktur bentang 8m digunakan sebagai modul struktur untuk bioskop pada lantai 3 dan untuk struktur bentang 13,4 digunakan sebagai pendukung ruang yang tercipta pada area komunal didalam desain.

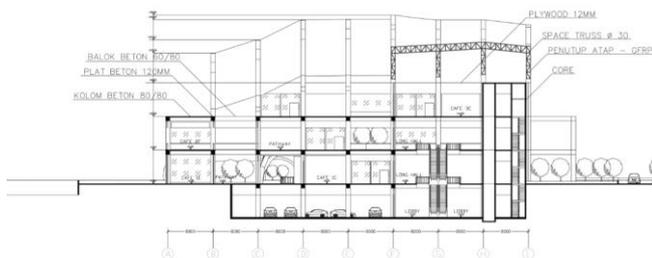
Dengan memilih struktur kolom balok ini memberikan modul kolom yang dapat digunakan untuk membantu menempatkan luas setiap retail yang ingin ditetapkan. Untuk dimensi balok yang digunakan (1/10 – 1/12 bentang) tergantung kebutuhan ruang. Sedangkan dimensi kolom beton adalah 80cm x 80cm.

Pada konstruksi atap bangunan menggunakan struktur space truss dan menggunakan GFRP sebagai penutup atap. Pemilihan struktur atap ini dikarenakan bentuk atap yang tidak datar dan mudah dibentuk. Begitu juga pemilihan atap yang dapat mudah dibentuk sesuai dengan desain atap. Berikut ini merupakan beberapa potongan untuk menggambarkan sistem struktur yang dipakai.



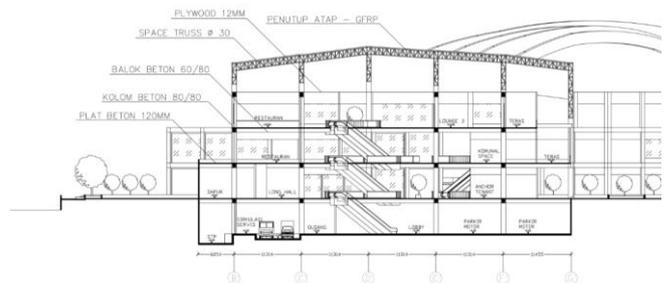
Gambar 2.19. Potongan A – A

Dalam potongan A – A, potongan memotong bagian depan dari entrance untuk pedestrian. Disini menggambarkan adanya perbedaan elevasi antara tanah dasar dan tinggi tanah lantai dasar. Sistem struktur berbentuk setengah lingkaran yang ditengah menggunakan struktur membrane dan untuk setengah lingkaran di sebelah kanan gambar menggunakan space truss.



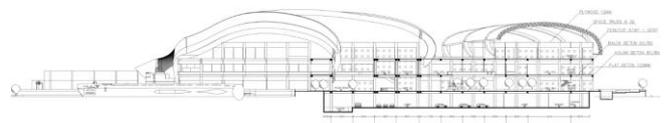
Gambar 2.20. Potongan B –B

Dalam potongan B – B, terdapat gambaran dalam bagaimana sistem sirkulasi vertikal yang berada di dalam bangunan. Sistem vertikal yang ada digambar berada tepat diantara 2 sistem struktur yang ada.



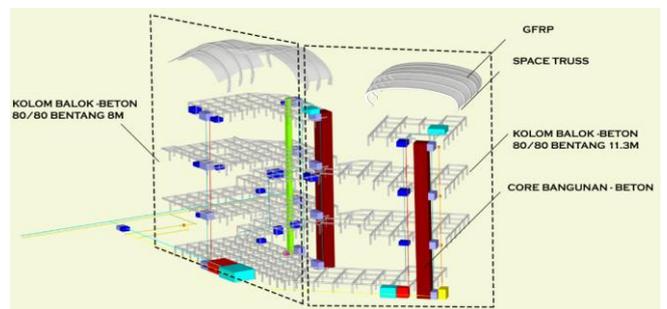
Gambar 2.21. Potongan C – C

Dalam potongan C – C, terdapat gambaran mengenai titik letak kantor servis yang berada di basement bangunan. Kantor basement ini didukung dengan adanya loading dock, gudang dan STP pada gambar diatas.



Gambar 2.22. Potongan D - D

Sedangkan dalam potongan D – D menunjukan keseluruhan dari desain bangunan yang dirancang. Pada tampak sisi kanan merupakan entrance untuk pedestrian dan bangunan yang terpotong menunjukan dilatasi antara kedua modul struktur yaitu modul 8m x 8m dan 13,4m x 13,4m.

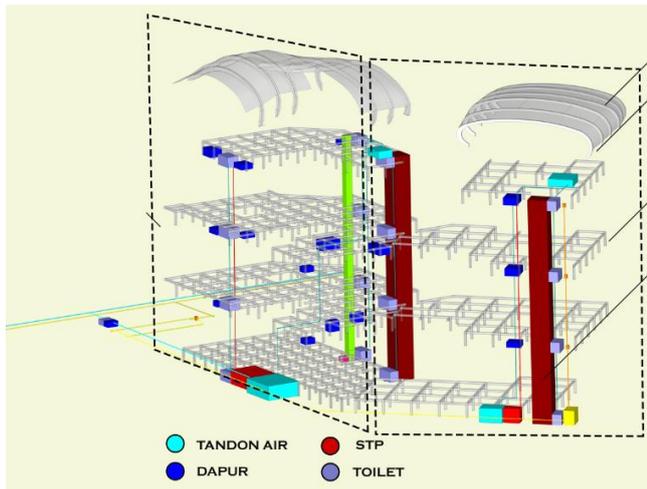


Gambar 2.23. Isonometri modul rangka struktur bangunan dan letak core bangunan

E. Sistem Utilitas

1. Sistem Utilitas Air Bersih dan Kotor

Sistem utilitas air bersih menggunakan sistem *downfeed* dan *upfeed* yang mempunyai dua jalur, Jalur pertama berada di modul 8m x 8m, sistem *downfeed* yang menyediakan air bersih untuk mini theater, café, retail, toilet. Sedangkan untuk sistem *upfeed* menyediakan air bersih untuk kantor servis, toilet, café dan taman terbuka. Jalur kedua berada di modul 13,4m x 13,4m, sistem *downfeed* menyediakan air bersih untuk lounge, restoran, café dan retail. Sedangkan sistem *upfeed* menyediakan air bersih untuk kantor pengelola, toilet ancor tenant, retail dan juga café. Sehingga sistem ini membutuhkan dua tandon bawah dan dua tandon atas.



Gambar 2.24. Isometri utilitas air bersih dan air kotor

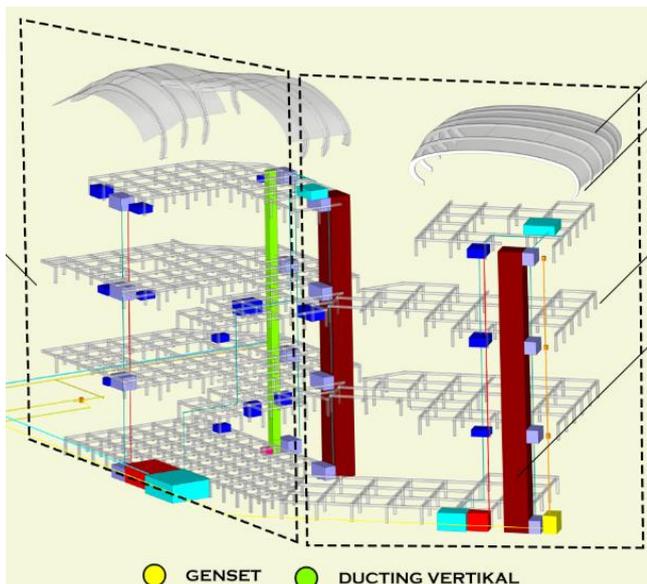
Sedangkan sistem utilitas air kotor menggunakan STP yang terletak di modul 8m x 8m dan di modul 13,4m x 13,4m.

2. Sistem Tata Udara

Sistem tata udara menggunakan sistem VRV (*Variable Refrigerant Volume*) untuk retail. Sistem ini memiliki tingkat kebisingan rendah, hemat listrik, dan hemat tempat. Sistem ini juga dapat mengatur jadwal dan temperatur AC sesuai dengan kebutuhan retail sendiri-sendiri. Sedangkan sistem penghawaan pada mini theater menggunakan sistem central.

3. Sistem Listrik

Distribusi listrik menggunakan gardu PLN yang terletak didepan entrance bangunan yang kemudian didistribusikan melalui trafo, genset, MDP, dan SDP pada bangunan massa.



Gambar 2. 25. Isometri sistem tata udara dan listrik

diharapkan untuk menjadi salah satu contoh mal yang menggunakan taman indoor dalam desain dimana dapat dijadikan tempat trend baru untuk berkumpul bagi masyarakat sekitar. Perancangan ini telah mencoba menjawab permasalahan perancangan, yaitu bagaimana merancang sebuah fasilitas perbelanjaan dengan taman sebagai tempat berkumpul dan memperhatikan potensi sekitar. Konsep perancangan fasilitas ini diharapkan dapat menyatukan ruang antara ruang terbuka dan ruang dalam, membagi zoning sesuai dengan mix-user (umur), bentuk bangunan tercipta dari berbagai macam zoning yang ada dan adanya intergrasi dengan potensi sekitar.

DAFTAR PUSTAKA

- White, Edward T. (1975) "Concept Sourcebook" *Architectural Media Ltd.*
- Laurens, Joyce M. (2015) "Arsitektur dan perilaku manusia" *Grasindo.*
- Montessori Maria (2012) "The Four Planes of Development" *Association Montessori Intenationale*. Retrieved: December 27, 2016, from <http://iqmontessori.ca/about-montessori/the-four-planes-of-development/>
- Norman K. B. (1983) "Basic element of Landscape Architectural Design." *Waveland Press, Inc.*
- Architizer. (2012) "Sahid Kuta Lifestyle Resort (Beachwalk)" Architizer. Retrieved: Desember 27, 2016. (<http://architizer.com/projects/sahid-kuta-lifestyle-resort-beachwalk/>)

KESIMPULAN

Perancangan Fasilitas Perbelanjaan dan Rekreasi di Surabaya diharapkan untuk memberikan dampak positif dalam menyediakan tempat untuk masyarakat untuk berkumpul bersama baik dalam keluarga, teman ataupun komunitas. Selain itu fasilitas ini juga