

# Fasilitas Pameran dan Penjualan Teknologi Digital di Surabaya

Michael Billy Antonio dan Dr. Ir. Joyce M. Laurens, M. Arch.  
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra  
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
 E-mail: arleter21@gmail.com ; joyce@petra.ac.id



## ABSTRAK

Fasilitas Pameran dan Penjualan Teknologi Digital di Surabaya, berlokasi di Jalan Mayjend Yono Suwoyo, Dukuh Pakis. Surabaya merupakan kota dengan pasar penjualan terbesar di Indonesia dimana penggunaan teknologi yang terus meningkat dan dibutuhkan oleh seluruh kalangan masyarakat. Produk teknologi digital yang terus meningkat antara lain *smartphone*, laptop, komputer serta berbagai mainan konsol. Bentuk dan merk dari berbagai teknologi digital ini pun bermacam-macam, dari yang mahal sampai yang murah. Oleh sebab itu, masalah utama dari proyek ini adalah bagaimana bangunan ini dapat menghidupkan merk kecil ataupun menengah agar tetap bisa bersaing dengan merk besar. Masalah lainnya adalah sirkulasi barang dan konsumen.

Pendekatan desainnya adalah pendekatan sistem, dengan sirkulasi sebagai sub-sistem yang paling berpengaruh terhadap desain proyek ini. Pendalaman yang dipilih adalah desain fasad yang dapat membentuk luar bangunan dalam mengekspresikan bahwa bangunan ini sebagai fasilitas pameran dan penjualan teknologi digital.

Kata Kunci: Pameran, Penjualan, Teknologi Digital, Sistem, Fasad

## PENDAHULUAN

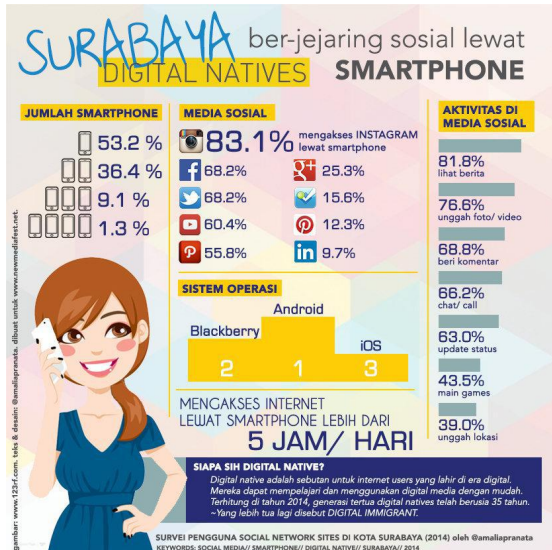
### Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital era sekarang merupakan salah satu kewajiban yang harus diikuti oleh seseorang. Teknologi digital dengan bantuan internet sangat memudahkan kita untuk melakukan akses tanpa batas, dekat ataupun jauh. Menurut riset yang dibuat oleh Google yang diadakan di kota-kota besar di Indonesia, sebanyak 61% dari 2.500 orang memiliki *smartphone*, dengan rata-rata digunakan 5,5 jam per hari (2015). Seiring dengan perkembangan teknologi digital ini pula, dibutuhkan suatu sarana agar dapat mencakup seluruh kebutuhan teknologi digital seseorang. Sarana atau wadah ini dapat digunakan sebagai berkumpulnya seluruh informasi tentang teknologi digital dimana di Surabaya masih belum tercapai. Adapun tempat-tempat yang sudah memberikan informasi teknologi digital, tetapi lebih diutamakan sebagai tempat komersil teknologi digital.



Gambar 1. 1. Laptop Razer dan Smartphone Xiaomi

Di Surabaya sendiri merupakan kota yang perkembangannya sekarang sedang melaju cepat. Dari perkembangan ini, masyarakatnya juga dituntut untuk mengikuti perkembangan jaman. Salah satunya adalah teknologi digital. Jika dilihat dari grafik dan gambar di bawah ini, penggunaan teknologi digital terus berkembang. Sehingga hal ini menandakan bahwa masyarakat Surabaya membutuhkan sarana atau suatu tempat untuk sumber teknologi digital mereka.



Gambar 1. 2. Pemakai smartphone di Surabaya

Oleh karena itu, proyek ini memungkinkan berbagai orang dapat berkumpul dan menggali informasi tentang segala kebutuhan teknologi. Bagi produsen dapat menampilkan segala produknya dan dapat melakukan launching produk terbaru mereka. Terdapat wifi area untuk penggunaan internet dan juga *gaming area* untuk para pemuda yang sekarang ini sangat menyukai permainan *online*.

**Rumusan Masalah**

Masalah utama pada proyek ini adalah pengaturan sirkulasi. Sirkulasi meliputi pengguna dan sirkulasi barang, alur keluar-masuk nya barang. Hal ini agar merk kecil dan merk sedang bisa bersaing dengan merk besar, dan juga mempertimbangkan kenyamanan pengguna.

**Tujuan Perancangan**

1. Memenuhi kebutuhan bagi masyarakat Surabaya tentang teknologi digital yang saat ini sedang bertumbuh pesat.
2. Dengan adanya *gaming area* menjadi sarana tujuan bagi mereka yang hobi bermain *game*.
3. Masyarakat dapat merasakan manfaat dalam lingkup kehidupan.

**Data dan Lokasi Tapak**

Lokasi tapak terletak di Jalan Mayjend Yono Suwoyo, Surabaya, dan dapat diakses kendaraan dari satu arah saja, yakni dari arah Jalan Mayjend Yono Suwoyo (gambar 1.3.). Di arah timur laut tapak merupakan toko elektronik Hartono dan arah barat

daya tapak merupakan parkir dari Mall Lenmarc, sedangkan di belakang tapak terdapat tanah kosong dan perkampungan warga yang padat.



Gambar 1. 3. Situasi tapak  
Sumber: maps.google.com

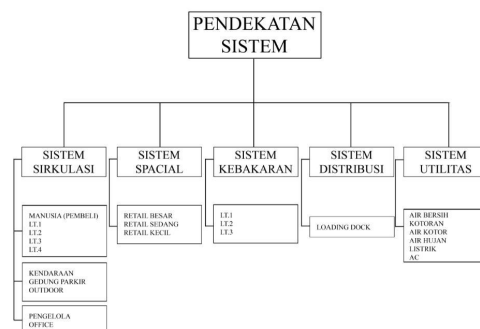
**Data Tapak**

- Lokasi : Jalan Mayjend Yono Suwoyo, Surabaya
- Kelurahan : Dukuh Kupang
- Kecamatan : Dukuh Pakis
- Luas Lahan : 10.645 m<sup>2</sup>
- Tata Guna Lahan: Perdagangan dan jasa komersial
- KDB : 50%
- KLB : 200%
- GSB : 3 m (Barat Daya, Barat Laut, Timur Laut); 14 m (Depan)

**DESAIN BANGUNAN**

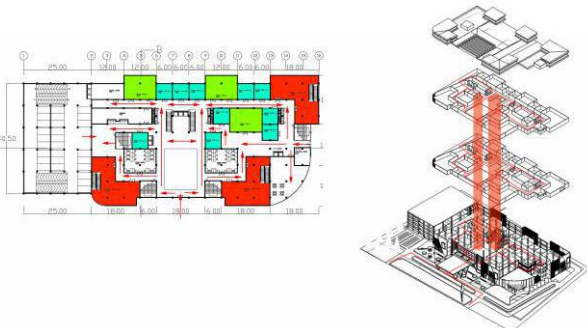
**Pendekatan Perancangan**

Untuk memecahkan masalah desain, pendekatan yang dipilih adalah pendekatan sistem (gambar 2.1.) yang terdiri atas 4 sub-sistem, yaitu sistem sirkulasi, sistem spasial, sistem kebakaran dan sistem utilitas. Masing-masing sub-sistem meliputi zoning atau ruang tertentu,yaitu sistem sirkulasi untuk konsumen pada lantai 1, lantai 2, lantai 3, dan lantai 4, sistem sirkulasi untuk mobil pada gedung parkir, sistem sirkulasi untuk pengelola dan *service*. Sistem spasial untuk zona retail besar, retail sedang dan retail kecil. Sistem jalur kebarakan meliputi letak tangga kebakaran setiap lantai dan evakuasinya. Sistem distribusi pada loading dock dan penyebaran ke setiap retail. Sistem utilitas meliputi air bersih, air kotor, kotoran, air hujan, listrik dan AC.



Gambar 2. 1. Pendekatan sistem disertai pembagian sub-sistem

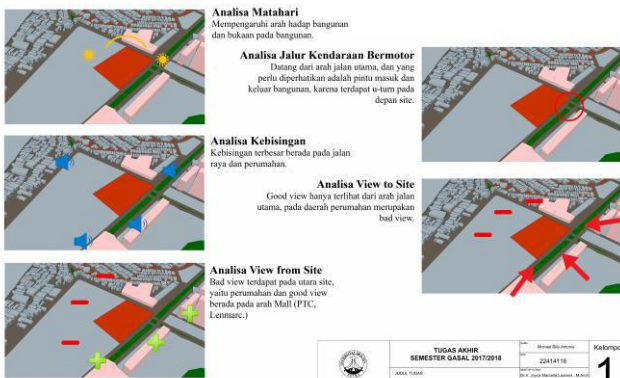
Pendekatan rancangan tersebut menjadi dasar dalam memulai rancangan tapak dan bangunan, mulai dari program ruang, zoning, pengolahan bentuk, sistem struktur, sistem utilitas, sirkulasi, hingga fasad bangunan (gambar 2.2.). Dengan demikian, masalah utama pada desain dapat diselesaikan.



Gambar 2. 2. Aplikasi pendekatan sistem pada denah dan jalur vertikal bangunan.

**Analisa Urban dan Tapak**

Dalam skala urban (radius 1 kilometer), tapak ini terletak di Surabaya Barat yang padat (gambar 2.3.). Hal ini direspon dengan desain yang megah agar adanya perasaan kelegaan bagi sekitarnya. Wilayah ini juga dikelilingi oleh banyak bangunan penting serta perumahan, misalnya di sepanjang koridor Jalan Mayjend Yono Suwoyo terdapat Apartmen, Mall, dan ruko yang banyak, sehingga bangunan berpotensi menjadi *landmark* baru yang mendukung kegiatan publik setempat dimana Surabaya Barat merupakan wilayah Surabaya yang digemari oleh kebanyakan orang.



Gambar 2. 3. Analisa urban

Jalan Mayjend Yono Suwoyo ini seringkali macet pada jam-jam dan hari tertentu karena padatnya lalu lintas, parkir kendaraan di sepanjang tepi jalan, juga terdapat *U-turn* pada arah depan tapak (gambar 2.4.). Hal ini direspon dengan menata lokasi keluar dan masuknya kendaraan dari tapak, serta meletakkan *entrance* kendaraan agar tidak lebih menimbulkan kemacetan.

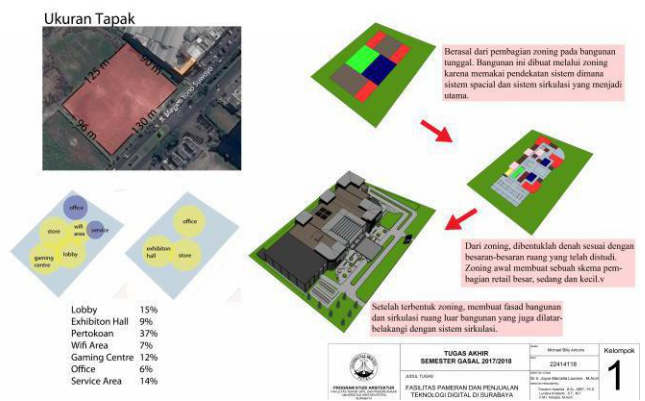


Gambar 2. 4. Analisa tapak

**Perancangan**

Proses desain tapak adalah sebagai berikut (gambar 2.5.):

1. Pada bagian depan tapak yang terpotong GSB, digunakan sebagai taman dan nama dan juga iklan bagi penjual. Hal ini berguna pula agar tidak menimbulkan kemacetan bila *entrance* dekat dengan pintu masuk tapak.
2. Guna merespon bangunan sekitarnya, maka bangunan ini dibuat tinggi (4 lantai) dan juga dibuat lebar) agar menimbulkan kesan megah dan luasa, juga diharapkan menjadi *landmark* baru pada daerah urban tapak.
3. Penataan sesuai zoning dengan memperhatikan letak ruang dan sirkulasi bagi pengguna di dalamnya.
4. Dengan mempertimbangkan situasi bahwa barang yang dijual adalah barang-barang elektronik yang mudah rusak karena air, maka dibuatlah gedung parkir demi memudahkan pengguna mengambil atau mengantar barang .
5. Bentuk bagian retail dan pameran dibuat *massive* dan memiliki *void* di tengah bangunan guna menimbulkan kesan megah juga di dalamnya. *Void* berguna sebagai bukaan dari lantai tertinggi dengan lantai dasar bangunan.



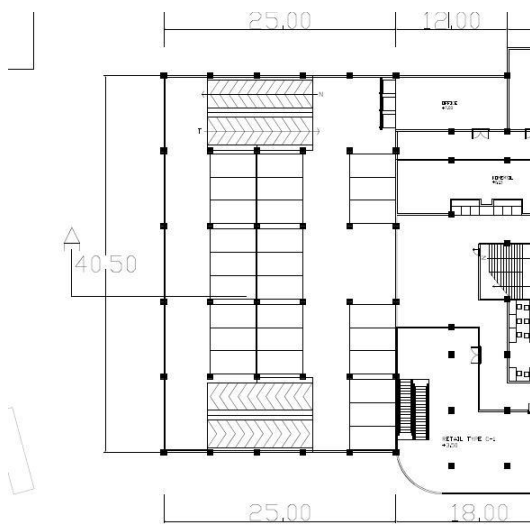
Gambar 2. 5. Transformasi rancangan tapak

Lobby	15%
Exhibition Hall	9%
Pertokoan	37%
Wifi Area	7%
Gaming Centre	12%
Office	6%
Service Area	14%

Sirkulasi menjadi aspek penting dalam proyek ini karena mempengaruhi alur kegiatan pengguna di dalamnya. Sirkulasi dibagi menjadi dua bagian (gambar 2.6.). Pertama, sirkulasi kendaraan, barang-barang yang dijual dan akan dimasukkan pada bangunan ini adalah barang elektronik yang mudah rusak bila terkena air, sirkulasi kendaraan dan juga parkir untuk kendaraan harus tertutup. Gedung parkir untuk mobil ini dirancang dengan desain *split level*, sehingga dirasa lebih berguna karena dapat langsung bertemu pada bagian retail.

Kedua, sirkulasi pengguna manusia dan barang. Memperhatikan kenyamanan orang agar bisa nyaman didalam di bangunan ini, dengan terutama pengunjung bertransaksi dengan membeli barang elektronik yang besar ,cara membawa barang, serta keterjangkauan masing-masing retail dengan *lobby* atau gedung parkir, oleh karena itu terdapat *lift* barang pada berbagai titik untuk memudahkan pengguna dan penjual dalam mengantar barang-barang yang ditransaksikan. Gedung parkir juga dibuat agar memudahkan pengguna dalam mengirim atau mengambil barangnya tanpa harus terlalu banyak naik turun.

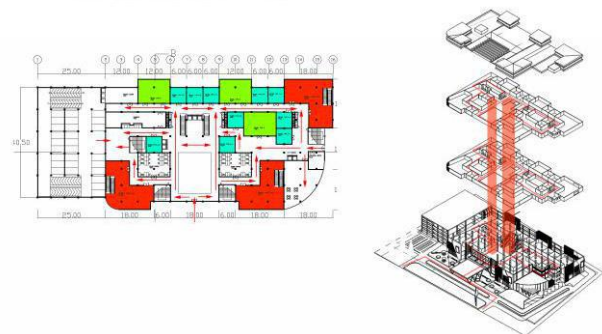
Sirkulasi *loading* dan *unloading* berada pada lantai dasar diluar bangunan. Terdapat pada sisi kanan bangunan yang juga ditempati mobil pengelola. *Loading Dock* dekat dengan gudang dan ruang pengelola agar lebih terjamin keamanannya.



Gambar 2. 6. Konsep sirkulasi kendaraan dan hubungan ke bagian retail

*Zoning* bangunan meliputi yaitu *zoning* retail, *zoning* pameran, *zoning* gaming, *zoning* pengelola dan *zoning* parkir gambar 2.7. Zona retail merupakan kegiatan utama pada bangunan ini sehingga bagian retail ditempatkan pada lantai 1 sampai dengan lantai 3 bangunan. Zona pameran terbuka setiap hari tetapi tidak selalu ramai kecuali terdapat *launching* produk baru yang menyedot perhatian pengguna di dalam bangunan ini. Zona gaming digunakan sebagai sarana bagi anak muda yang lebih gemar bermain game. Permainan yang dihardirkan adalah game konsol seperti Playstation dan Xbox dan game komputer. Ada juga untuk kebutuhan VR (*Virtual Reality*). *Zoning* pengelola berada di dekat loading dock dan berada di pinggir bangunan, dan juga berfungsi sebagai penjaga

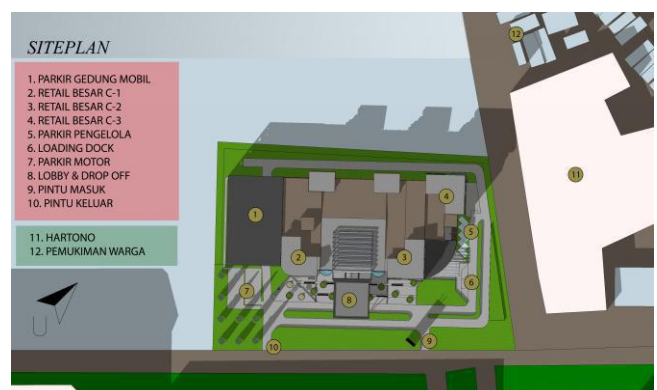
untuk distribusi barang dari *loading dock* ke gudang lalu ke setiap retail. *Zoning* parkir meliputi gedung parkir untuk mobil dan lahan parkir untuk sepeda motor.(gambar 2.8.).



Gambar 2. 7. Zoning bangunan

No.	Nama Ruang	Unit	Dimensi Ruang(±)
1.	Lobby area	1	40m x 20m
2.	Exhibition Hall	1	15m x 12m + 30% sirkulasi
3. Wifi Area & Cafe			
1.	Area duduk		
2.	Sirkulasi		
3.	Servis		
4.	Counter		
4.	Outlet		
5.	Outlet Besar	5 unit	130m x 5
6.	Outlet Sedang	10 unit	75m x 10
7. Outlet Kecil			
8.	Service Area		
No. Gaming Centre			
1.	Area permainan		
2.	Sirkulasi		
3.	Ticketing		
4.	Counter	2 unit	8m x 2
8.	Office gedung (pengelola)	150-200 orang	18m x 15m
6.	Ruang Rapat Umum	15 orang	3m x 5m

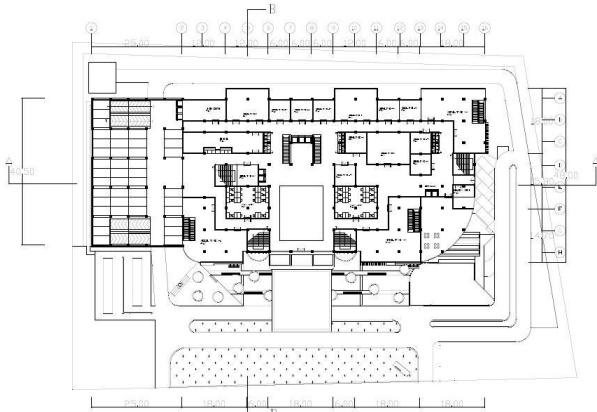
Gambar 2. 8. Kapasitas ruang



Gambar 2. 9. Site plan

**Denah dan Pengolahan Ruang**

Area lantai 1, lantai 2, dan lantai 3 tipikal yang berisikan unit-unit retail besar, retail sedang, retail kecil, parkir, ruang pengelola, gudang, zona permainan, *wifi area*, dan fasilitas umum (WC). Lantai 1 diprioritaskan untuk retail atau penjualan. Sirkulasi barang pada lantai 1 berhubungan dengan *loading dock*.

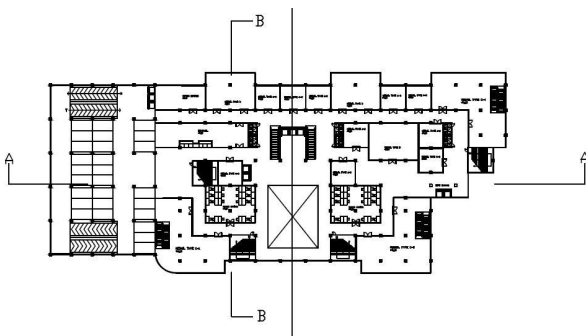


Gambar 2. 10. *Layout plan*



Gambar 2. 11. Perspektif area *Lobby*

Pada lantai 4 terdapat zona pameran yang menggantikan zona retail. Zona pameran diatas karena tidak selalu dipakai setiap saat. (gambar 2.12.).



Gambar 2. 12. Denah lantai 4 yang dipakai sebagai pameran



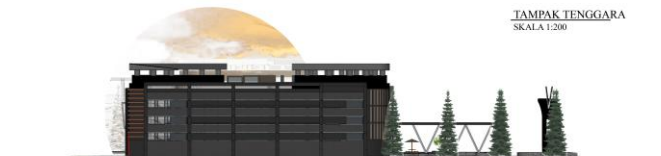
Gambar 2. 13. Perspektif interior dimana terletak retail

**Ekspresi dan Tampilan Bangunan**

Tampak eksterior bangunan ini ingin menunjukkan penggunaan fasad bangunan yang dapat mengekspresikan bangunan sebagai fasilitas pameran dan penjualan teknologi digital di Surabaya. Tampilan bangunan ini juga diharapkan memberi kesan besar dan lebih luas serta megah, sehingga dapat menjadikan sebuah *landmark* baru pada bagian Surabaya Barat khususnya pada Jalan Mayjend Yono Suwoyo. Jarak dari pintu masuk tapak ke daerah *entrance* bangunan didesain agar tidak menambah kemacetan yang sering terjadi di Jalan Mayjend Yono Suwoyo. Jalan keluar tapak ditempatkan dititik terjauh *U-turn* agar orang yang keluar dari tapak ini dapat lebih mudah dalam mengambil jalurnya.



TAMPAK TENGGARA  
SKALA 1:200



TAMPAK BARAT DAYA  
SKALA 1:200

Gambar 2. 15. Tampak tenggara dan barat daya



TAMPAK BARAT LAUT  
SKALA 1:200



TAMPAK SAMPIING  
SKALA 1:500

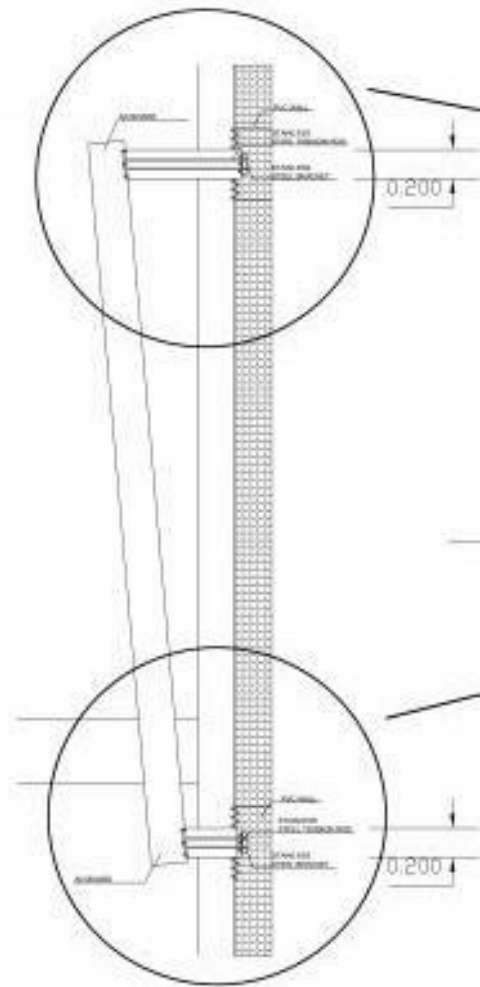
Gambar 2. 15. Tampak barat laut

### Desain Fasad

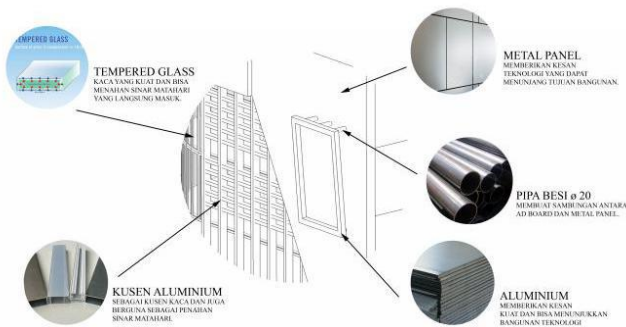
Fasad yang didesain pada bangunan ini digunakan agar dapat mengekspresikan bangunan ini sebagai fasilitas pameran dan penjualan teknologi digital di Surabaya. Hal ini perlu dilakukan karena pada daerah sekitar tapak, terutama pada sekitar Jalan Mayjend Yono Suwoyo terdapat banyak sekali *Landmark* yang sudah dibangun seperti toko elektronik Hartono yang terdapat di arah Timur Laut tapak, Apartemen yang tinggidi arah Tenggara tapak, Mall Lenmarc yang berada di arah Tenggara tapak juga, sehingga proyek ini dirancang tinggi dengan desain yang berbeda dan bisa menunjukkan ekspresi dari tujuan bangunan ini. Bangunan ini diharapkan bisa menjadi salah satu *Landmark* terbaru yang dapat dibangun dan dinikmati oleh masyarakat Surabaya khususnya yang melewati Jalan Mayjend Yono Suwoyo.

Fasad depan bangunan memiliki keunikan. Dalam penggunaan material dan fungsi dari fasad itu sendiri. Fasad yang bermaterial PVC ini berfungsi sebagai penutup bangunan dan memperindah bangunan depan guna menyampaikan ekspresi yang diinginkan. Pada sisi ini juga papan reklame yang dapat digunakan oleh penjual agar dapat mempamerkan produk-produk yang mereka jual maupun yang di pameran.

Fasad yang juga sebagai papan reklame ini terbuat dari PVC sebagaimana detail tersebut terdapat pada (Gambar 2. 18.)



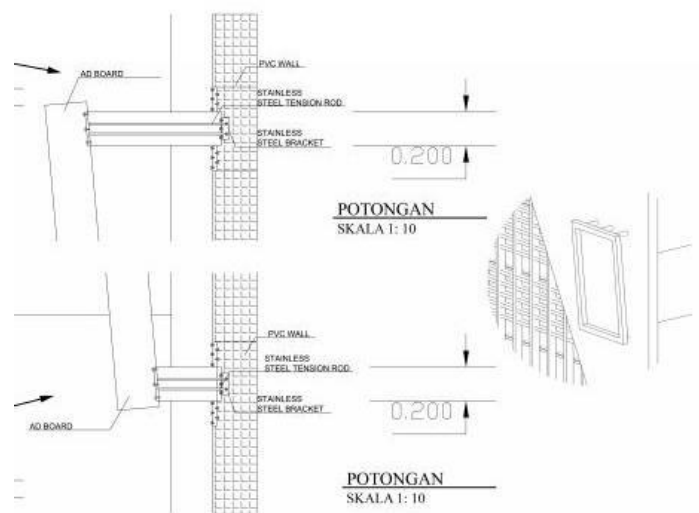
Gambar 2. 18.Detail papan reklame



Gambar 2. 16. Detail fasad

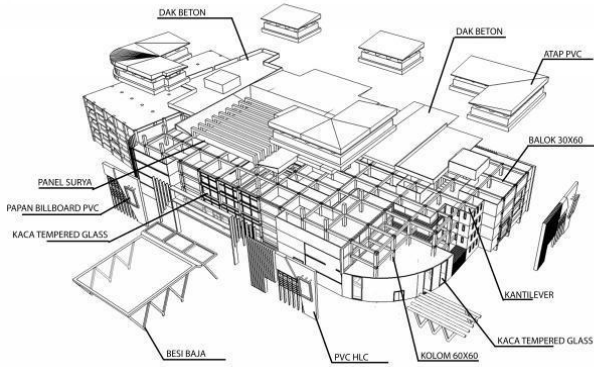


Gambar 2. 17.Tampak depan menunjukkan fasad



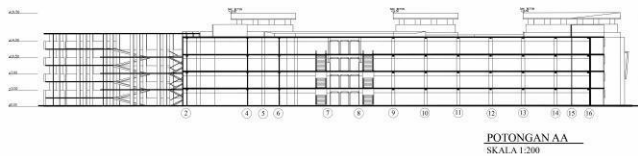
Gambar 2. 19.Cara pemasangan papan reklame

**Sistem Struktur**

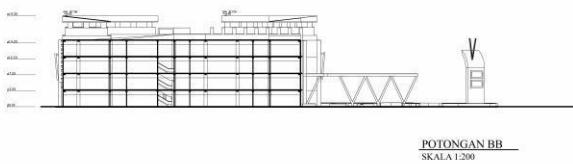


Gambar 2. 20. Sistem struktur beserta materialnya

Struktur yang digunakan adalah struktur rangka beton bertulang. Antar kolom berjarak 6m. Pada area void dan pertemuan antara bangunan utama dengan gedung parkir terdapat penyesuaian jarak antar kolom sehingga bukan lagi berjarak 6m.



Gambar 2. 21. Potongan A-A yang menunjukkan kolom dan balok

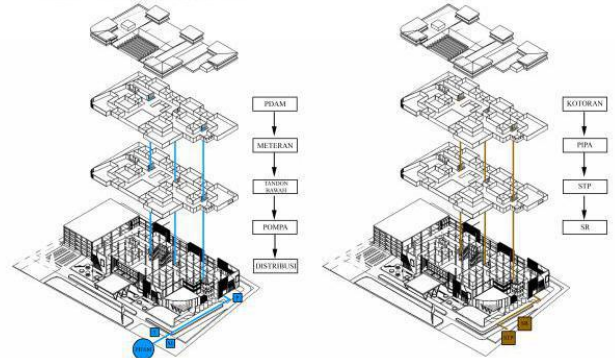


Gambar 2. 22. Potongan B-B yang menunjukkan kolom dan balok

**Sistem Utilitas**

**1. Sistem Utilitas Air Bersih dan Kotoran**

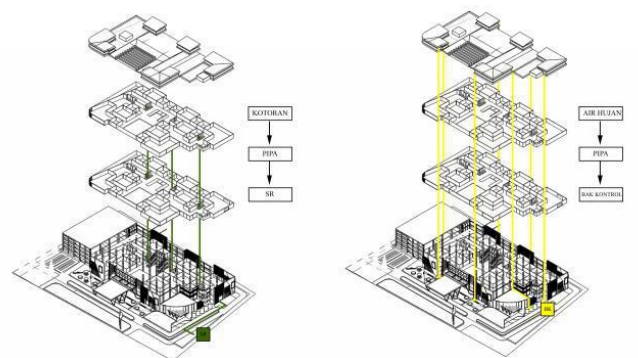
Sistem utilitas air bersih berasal dari PDAM yang dipompa menuju tiap lantai-lantai, sedangkan kotoran berasal dari WC (*Water Closet*) ke STP (*Sewage Treatment Plant*) dan SR (*Sumur Resapan*).



Gambar 2. 23. Sistem utilitas air bersih dan kotoran

**2. Sistem Utilitas Air Kotor dan Air Hujan**

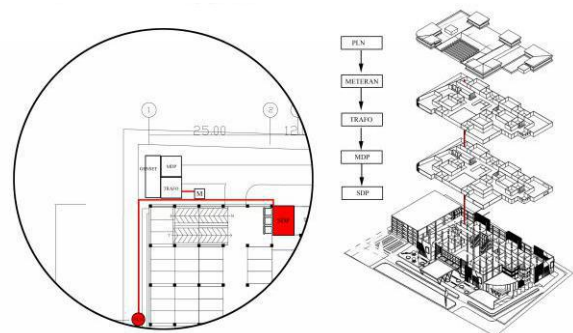
Air kotor dari WC yang disalurkan ke SR melalui pipa tiap lantai. Air hujan berasal dari atap bangunan disalurkan melalui pipa dari atap lalu ke saluran kota.



Gambar 2. 24. Sistem utilitas air kotor dan air hujan

**3. Sistem Utilitas Listrik**

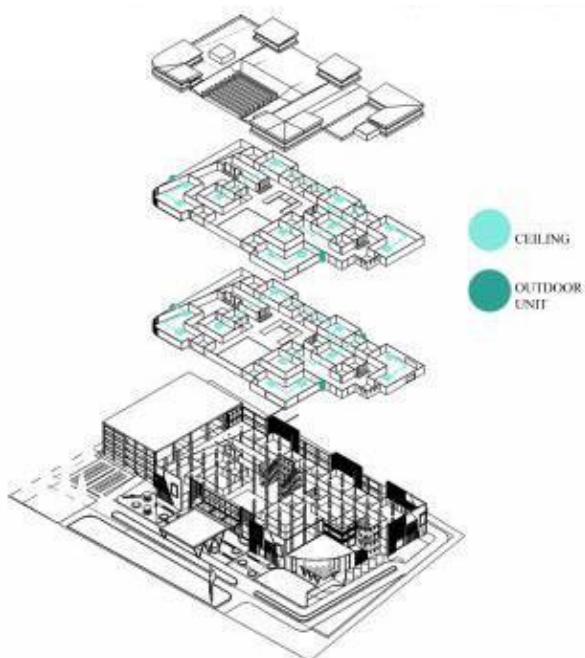
Jaringan listrik berasal dari PLN menuju meteran, trafo lalu MDP, SDP dan disalurkan ke tiap-tiap unit retail.



Gambar 2. 28. Sistem utilitas listrik

#### 4. Sistem Utilitas AC

AC digunakan sistem *central* pada ruang-ruang tertentu yaitu retail kecil, retail sedang, ruang-ruang umum dan selasar dan sistem *split* pada bagian ruang tertentu meliputi retail besar dan ruang pameran.



#### KESIMPULAN

Rancangan "Fasilitas Pameran dan Penjualan Teknologi Digital di Surabaya" ini diharapkan dapat menjadi sebuah sarana bagi kebutuhan berteknologi digital masyarakat Surabaya khususnya anak-anak muda yang saat ini sangat giat untuk memakai *smartphone* maupun laptop. Diharapkan pula bangunan ini bisa menjadi *Landmark* baru yang turut serta mengindahkan bagian dari Surabaya Barat yang terus berkembang. Dengan penggunaan pendekatan sistem, lebih dimungkinkan bahwa alur sirkulasi manusia maupun barang bisa memudahkan pengguna dan membuat nyaman pengguna yang ada didalamnya..

Adanya ruang lain seperti *gaming area* dan *wifi area* juga memungkinkan berkembangnya kualitas bermain positif bagi anak-anak muda jaman sekarang. Mengajarkan apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan di internet dan dunia digital perlu dilakukan dari sedini mungkin. Hal ini bisa membuka mata masyarakat bahwa teknologi tidak selalu buruk, tetapi lebih banyak berpengaruh baik apabila digunakan dengan sesuai aturan.

#### DAFTAR PUSTAKA

*Apple Store Michigan Avenue, Chicago / Foster + Partners*. Retrieved January 9, 2018, from <https://www.archdaily.com/882147/apple-store-michigan-avenue-chicago-foster-plus-partners>.

*Dictionary*. (2018). *Technology*. Retrieved January 8, 2018, from <http://www.dictionary.com/browse/technology>

Dungarwal, Susil. (2015, August). *How to Design a Mall – Inside – out*. Retrieved 9 January, 2018, from <https://www.linkedin.com/pulse/how-design-mall-inside-out-susil-s-dungarwal-frics>

*Easton Commerical Centre / Lahdelma & Mahlamaki Architect*. Retrieved January 9, 2018, from <https://www.archdaily.com/883525/easton-commercial-center-lahdelma-and-mahlamaki-architects>.

Kotler, Philip. 2015. *Marketing Documentaries*. New York: Whitney Library of Design.

Mandelbaum, Robb. (2016, July). *A Business Owner's Guide to Finding the Best Location for Your Store*. Retrieved January 9, 2018, from <http://time.com/money/4392124/how-to-locate-your-store/>

*Pengertian Teknologi Menurut Para Ahli*. Retrieved January 8, 2018, from <https://dosenit.com/kuliah-it/teknologi-informasi/pengertian-teknologi-menurut-para-ahli>.

*Pengguna Internet Muda Surabaya "Infografik"*. Retrieved January 8, 2018, from <https://www.kaskus.co.id/thread/53a6d7e196bde62a7a8b46e2/pengguna-internet-muda-surabaya-infografik/>

*Pengguna "Smartphone" pada 2015 Capai 50 Persen*. Retrieved January 8, 2018, from <https://jatim.antaranews.com/lihat/berita/92693/pengguna-smartphone-pada-2015-capai-50-persen>

*Syarat dan Ketentuan Pembangunan dan Pengembangan*. Retrieved January 8, 2018, from <https://www.slideshare.net/leksnco/syarat-dan-ketentuan-pembangunan-pengembangan>.

*Vancouver Convention Centre West / MCM + DA + LMN*. Retrieved January 10, 2018, from <https://www.archdaily.com/130373/vancouver-convention-centre-west-lmn-da-with-mcm>

Wijayanto, Ndaru. (2017, November). *Proyek Pelebaran Jalan Sebabkan Kepadatan Kendaraan di Jalan Mayjen Sungkono Surabaya*. Retrieved 10 January, 2018, from <http://jatim.tribunnews.com/2017/11/16/proyek-pelebaran-jalan-sebabkan-kepadatan-kendaraan-di-jalan-mayjen-sungkono-surabaya>

*Wikipedia Ensiklopedia bebas*. (2018). *Teknologi*. Retrieved January 8, 2018, from <https://id.wikipedia.org/wiki/Teknologi>.