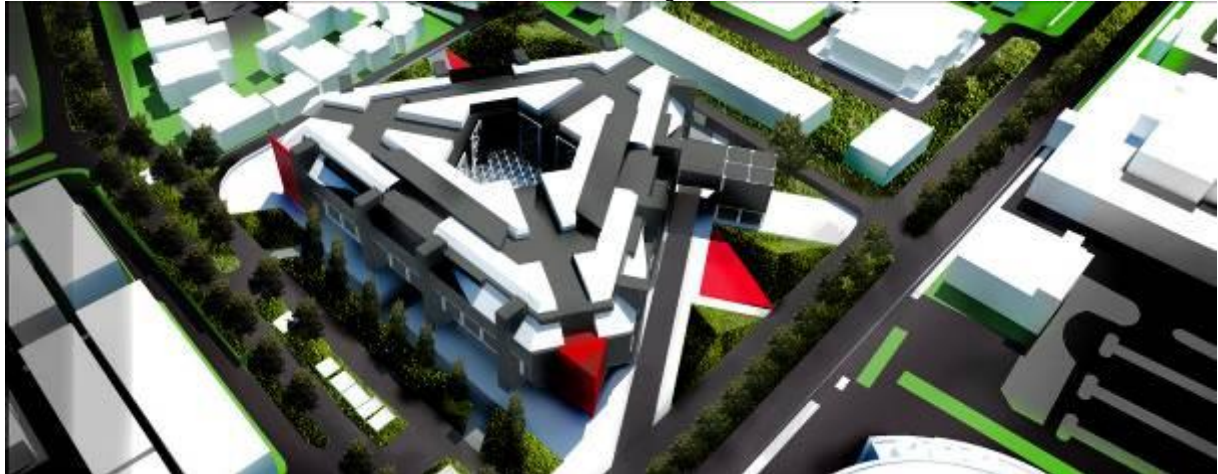


Fasilitas Sentra Perdagangan I.T Di Surabaya

Richsan Adikoesoemo, dan Benny Poerbantoro
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: Adi.Richsan@gmail.com



Gambar. 1. Perspektif bangunan (bird eye view). Sumber : penulis

ABSTRAK

Proyek ini merupakan fasilitas perdagangan khusus produk I.T (Lingkup yang termasuk adalah perangkat seluler, AudioVisual dan perangkat keras computer) yang didukung dengan posisi site yang terletak pada area padat kota yang merupakan area strategis untuk area perdagangan dan fasilitas pameran., menjawab kurangnya fasilitas perdagangan peralatan dan perlengkapan khusus I.T di Surabaya dalam kasus ini dikarenakan kurangnya fasilitas perdagangan perangkat I.T di Surabaya serta menjadi fasilitas untuk mempromosikan dan memperkenalkan produk I.T terbaru di Surabaya. Rumusan masalah pada proyek ini adalah bagaimana mendesain fasilitas perbelanjaan yang dapat memenuhi kebutuhan pembeli serta dapat mencerminkan karakter dari perkembangan produk I.T itu sendiri. Untuk menjawab masalah tersebut maka digunakan pendekatan transformasi bentuk dan pendalaman yang digunakan adalah pendekatan struktur sehingga ketika ditinjau kembali dapat menjawab rumusan masalah dalam proyek ini

Kata Kunci: Perdagangan, Perbelanjaan, Pameran, I.T, Surabaya

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang



Gambar. 1.1 Foto acara pameran komputer di kota surabaya, Sumber : Penulis

KOTA SURABAYA selain merupakan pusat dari propinsi Jawa Timur juga dikenal dengan salah satu kota yang maju (*modern*) di Indonesia, sehingga kebutuhan teknologi dan peralatan yang modern atau canggih banyak diminati oleh masyarakat untuk mendukung kebutuhan seperti gadget (perangkat seluler) atau hardware dan software untuk computer. Karena itu juga penggunaan perangkat I.T sudah menjadi budaya bagi masyarakat secara pekerjaan dan secara sosial masyarakat

Berdasarkan hal tersebut diatas, maka kegiatan belanja telah menjadi kebutuhan bahkan gaya hidup bagi masyarakat kota Surabaya termasuk kebutuhan akan perangkat atau peralatan yang mendukung untuk tetap eksis (update) di media sosial mereka atau mendukung kebutuhan permintaan kerja dengan media seperti perangkat seluler atau perangkat computer

Sedangkan hanya ada satu fasilitas perdagangan yang lengkap atau berfokus pada kebutuhan tersebut di Surabaya yaitu hi-tech mall Surabaya dimana kondisi bangunannya sudah ternilai usang dan sudah tidak nyaman untuk pengguna,



Gambar. 1.2 kondisi bangunan hi-tech mall Surabaya

Kekurangannya fasilitas perdagangan I.T ini memang karena hanya ada satu di Surabaya sehingga masyarakat terlalu berbondong ke tempat tersebut sehingga untuk memenuhi kebutuhan masyarakat menjadi lebih sulit dipenuhi mengingat hi-tech mall tersebut hanya beroperasi hingga jam 17.00 WIB

Hal ini tentu menyulitkan bagi kota Surabaya untuk menjagkau pusat perdagangan tersebut tidak hanya karena jaraknya yang jauh dari area tertentu juga jam operasionalnya yang sama dengan jam sibuk kerja perkantoran mengingat peminat utama dari produknya adalah orang dewasa

Maka meninjau kondisi tersebut dengan adanya perencanaan untuk area perdagangan di kota Surabaya untuk wilayah kota satelit sebagai suatu kesempatan untuk menambahkan fasilitas untuk memenuhi kebutuhan I.T tersebut yang juga berupa

latar belakang mendesain sebuah fasilitas perdagangan I.T.

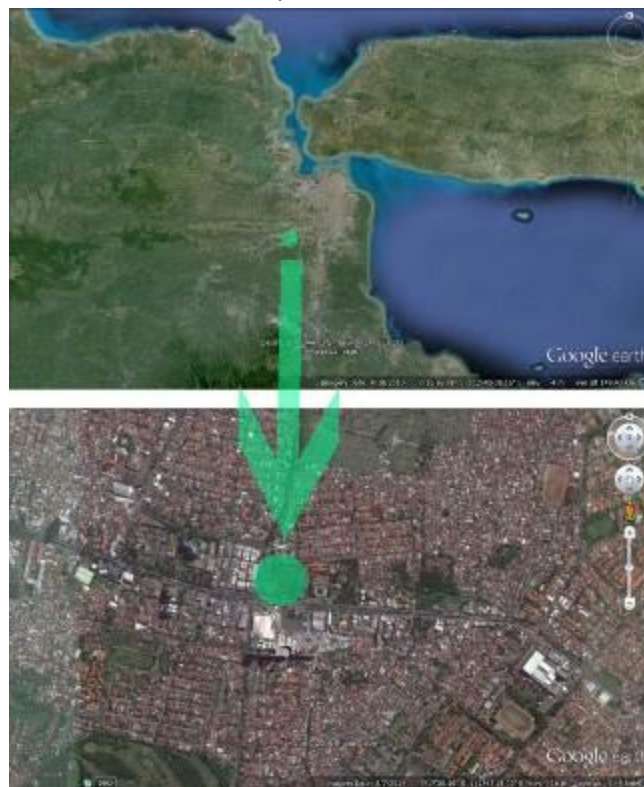
B. Rumusan Masalah

Dalam mendesain proyek ini ada rumusan masalah yaitu bagaimana mendesain fasilitas perbelanjaan yang dapat mencerminkan kemajuan teknologi pada kota Surabaya dan juga perkembangan teknologi terkini..

C. Tujuan Perancangan

Proyek ini didesain dengan tujuan agar masyarakat kota Surabaya dapat terpenuhi kebutuhannya dalam berbelanja produk I.T agar lebih leluasa dan juga sebagai sarana pameran serta wadah untuk event dan pameran produk yang terkait

D. Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1.4 Letak lokasi tapak. Sumber: Google Earth

Lokasi tapak berada di kota Surabaya di Jawa Timur lebih spesifik terdapat pada daerah barat kota Surabaya yang dikenal sebagai daerah Kota Satelit di Kota Surabaya berdekatan dengan arteri majyen sungkono yang berhubungan dengan jalan tol kota satelit.



Gambar 1.5 atas: Peta RDTRK Kota Surabaya. Sumber: penulis

Data Tapak

Kota : Surabaya
 Kecamatan : Dukuh Pakis
 Luas lahan : 22.500m²
 Tata Guna Lahan : Perdagangan dan Jasa
 GSB Utara : 6m
 GSB Selatan : 10m
 GSB Barat : 8m
 GSB Timur : 4m :
 KDB : 40-60%
 KLB : 6 lantai

DESAIN BANGUNAN

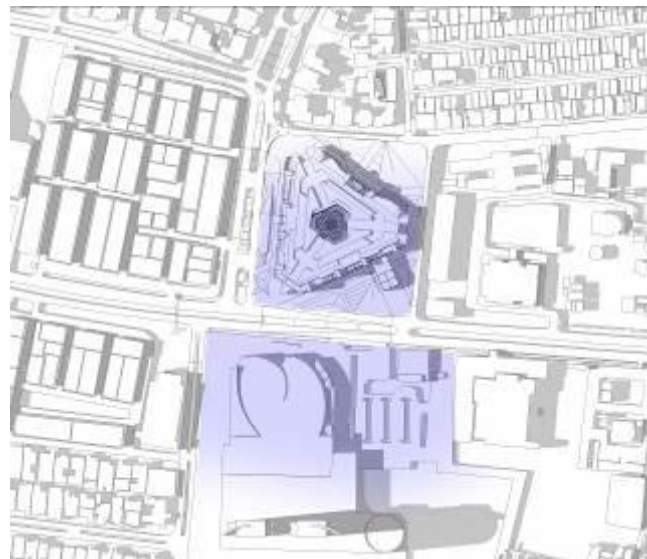
A. Analisa Tapak dan Zoning

Pada area site memiliki 4 (empat) jalan akses namun jumlah jalan yang efektif digunakan hanya ada 2 (dua) jalan utama dan 1 (satu) jalan servis dan 1 (satu) jalan kecil (gang) yang terdapat dekat dengan area perumahan yang tidak sepadat jalan utama pada sisi barat dan selatan tapak perancangan



Gambar. 2.1 Data dan Analisa Tapak terhadap jalan. Sumber: data pribadi

Posisi site berseberangan dengan dengan mall lain yaitu dengan Ciputra world surabaya sehingga adanya hubungan secara visual dengan ruang luar ciputra world sebagai penarik perhatian pengunjung



Gambar. 2.2 Data dan Analisa Tapak bangunan sekitar.Sumber: penulis

Tapak menghadap ke arah barat dan selatan dengan main entrance pada bagian selatan yang berhubungan dengan langsung dengan jalan besar (jalan majyem sungkono)



Gambar. 2.3 Data dan Analisa Tapak orientasi bangunan dengan jalan utama Sumber: penulis

B. Pendekatan Perancangan

Dalam merancang proyek ini penulis menggunakan pendekatan bentukan.



Gambar. 2.4 Konsep umum mengenai prangkar masa depan , Sumber: <http://www.tuvie.com/shape-shifter-concept-phone/>

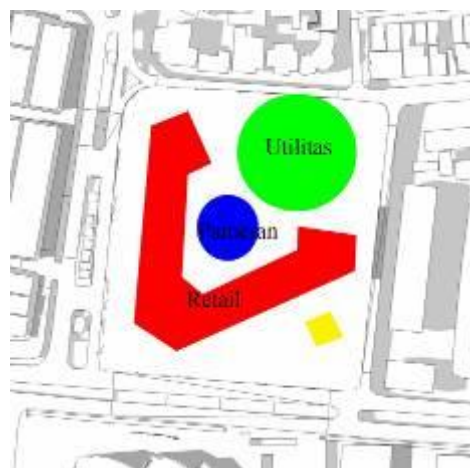
Defnisi pengertian produk I.T selalu berhubungan dengan teknologi dengan kecanggihannya namun hal tersebut juga di gambarkan dengan masa dan waktu yang sedang berjalan dan juga budaya masyarakat area tersebut

Dari situ dapat ditarik kesimpulan bahwa karakter dari teknologi tersebut selalu berkembang dan selalu memberi inovasi namun salah satu karakter umum yang ada adalah semakin maju sebuah teknologi maka semakin sederhana pula bentuk dan presentasinya namun dari kesederhanaan tersebut memiliki kompleksitas pada bagian dalam atau sistem yang tidak terlihat.



Gambar. 2.6 gambaran konsep masa depan. Sumber: <http://conceptartworld.com/?p=5983>

C. Penataan Massa

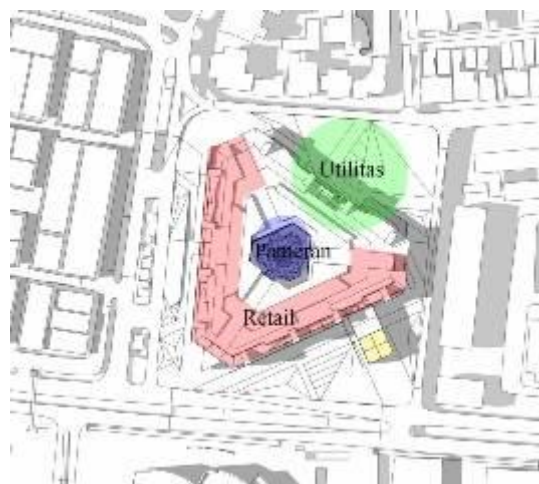


Gambar. 2.7 Zoning pada tapak. Sumber: penulis

Berdasarkan Analisa Tapak, maka zoning yang tercipta adalah sebagai berikut:

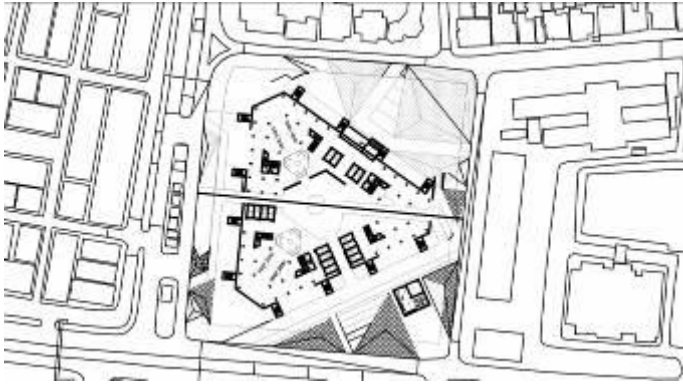
- Massa retail utama terletak menghadap jalan besar yang banyak dilalui oleh pengemudi agar dapat menjual
- Area cafe diletakkan di lantai teratas sebagai area retail dengan view city view
- Area *foodcourt* di lantai teratas agar dapat menarik pelanggan pada area atas
- Area servis diletakkan pada area belakang bangunan agar tidak mengganggu jalan utama

Maka tatanan massa yang terbentuk dari hasil Analisa Tapak dan Zoning, sebagai berikut.



Gambar. 2.8 Tatanan massa, terlihat dari *siteplan*. Sumber: penulis.

D. Denah Layout



Gambar. 2.9 Denah Layoutplan. Sumber: penulis

Berikut gambar diatas merupakan gambar denah *layoutplan* dari proyek Sentra Perdagangan I.T Surabaya

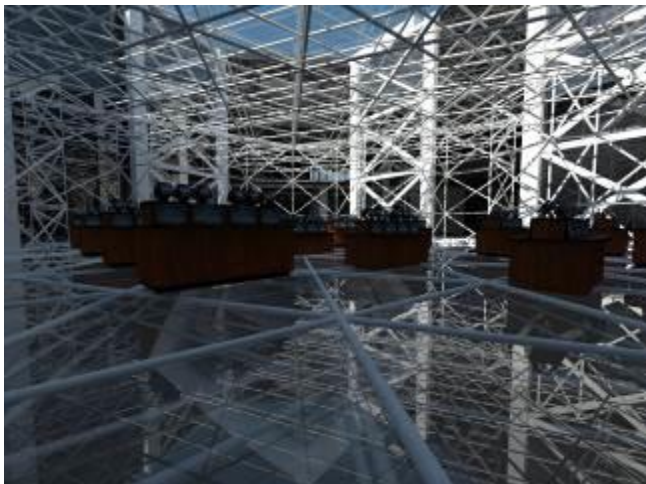
E. Fasilitas Bangunan

Proyek ini memiliki beberapa fasilitas di dalamnya, antara lain yang berada di dalam yaitu Retail, *Department Store (anchor tenant)*, ruang pameran, Foodcourt, Kantor, Area Servis, dan lain-lain.



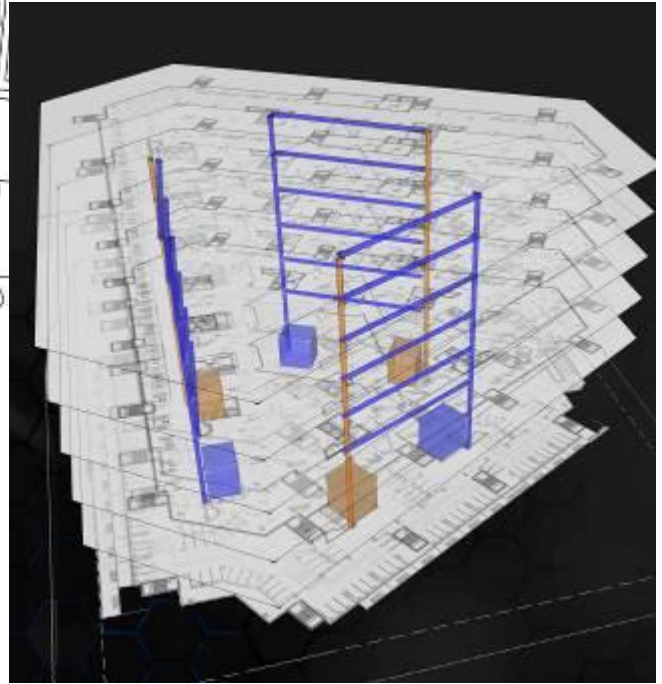
Gambar. 2.10 Fasilitas bangunan Retail pralatan komputer Sumber: penulis

Sedangkan untuk fasilitas yang lain adalah sebuah ruang pameran untuk fasilitas pameran komputer di surabaya.



Gambar. 2.11 Fasilitas bangunan outdoor; atas: ruang pameran komputer di space frame pada tengah bangunan.

F. Sistem Utilitas



Gambar 2.12 Sistem Utilitas (sanitasi dan listrik). Sumber: penulis

Sanitasi

- Air bersih : PDAM → meteran → tandon bawah → tandon atas → pompa → keran
- Air kotor : pipa → bak kontrol → sumur resapan
- Kotoran : pipa → septictank → sumur resapan

Listrik

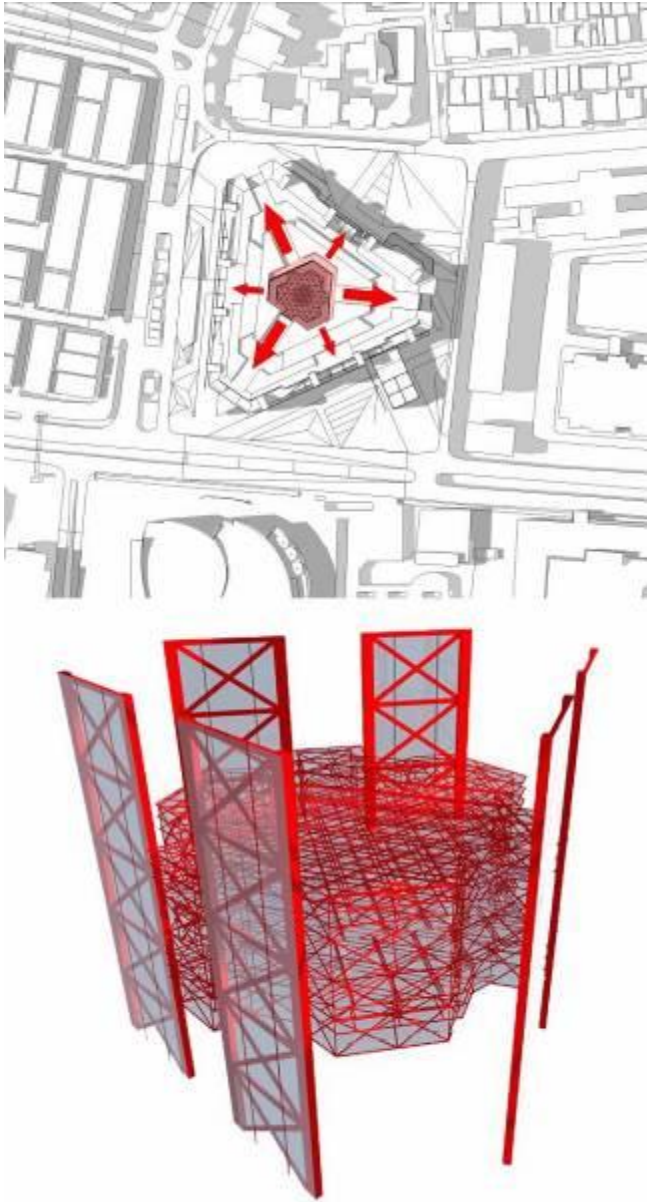
- PLN : Listrik kota → R.PLN → trafo → panel utama → sub panel → distribusi listrik
- Genset: BBM → genset → panel utama → sub panel → distribusi listrik

G. Pendalaman Perancangan

Untuk dapat turut menjawab rumusan masalah yang ada, maka dalam merancang proyek ini dilakukan pendalaman struktur.

Ruang Pameran

Ruangan pameran terletak pada tengah bangunan agar mendapat view mengitari bangunan dan juga dari area retail bangunan dapat melihat menuju ruang pameran

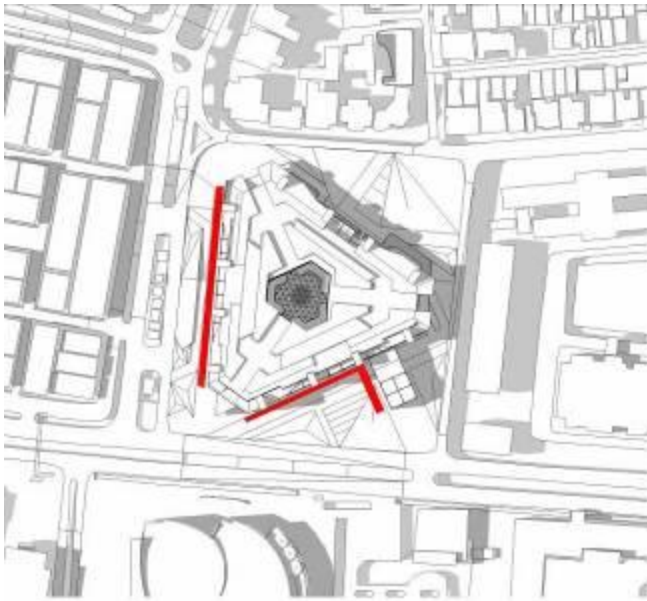


Gambar 2.13 posisi peletakan space frame dan hubungan dengan bangunan sekitarnya. Sumber: penulis

Penggunaan space frame pada inti bangunan selain memacu konsep futuristik dengan ruang yang melayang serta untuk memberi nilai kompleksitas pada bangunan selain itu secara struktural berfungsi sebagai core pengikat dari massa yang besar

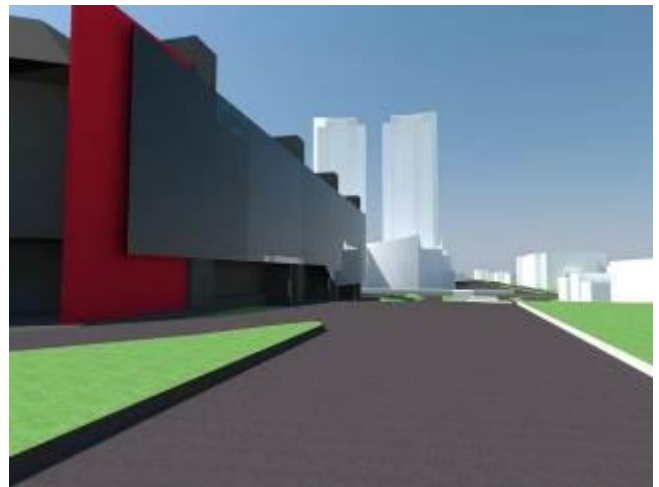
Secara eksterior bangunan menggunakan sebuah layar LCD atau lebih dikenal dengan sebutan videotron dimana fasad bangunan menggunakan layar LCD secara utuh yang digunakan untuk memberi suasana dan warna pada bangunan namun secara komersil dapat dipergunakan sebagai bidang promosi atau papan iklan dengan pemrograman dengan komputer

Penggunaan videotron pada bangunan diletakan pada sisi barat dan sisi selatan bangunan dikarenakan memiliki potensi paling tinggi untuk penjualannya karena memiliki jangka pandang yang luas dengan berhubungan langsung dengan jalan besar pada bangunan



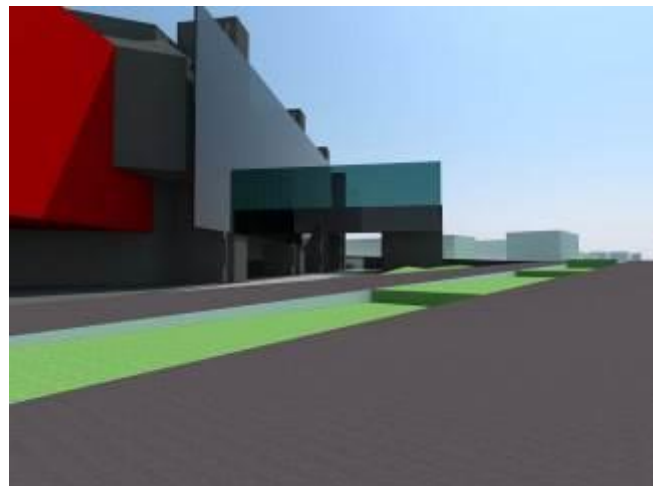
Gambar 2.15 Denah dan perspektif interior Fashion Spot melihat ke arah luar. Sumber: penulis

Sisi barat bangunan



Gambar 2.16 Perspektif sisi barat cideotron bangunan. Sumber: penulis

Penggunaan videotron pada sisi barat bangunan bersifat memanjang kedepan dikarenakan menyesuaikan posisi jalan yang panjang dan pada umumnya pengemudi tidak mengemudi dengan cepat dikarenakan masih merupakan area perumahan dan sisi tersebut sejajar dengan jalan sehingga mudah dilihat



Gambar 2.17 Perspektif sisi selatan cideotron bangunan. Sumber: penulis

Penggunaan videotron pada sisi selatan bangunan bersifat letter L diakrenakan sisi pada bangunan yang menghadap jalan majyen sungkono dimana jalan bersifat sebagai jalan ateri yang berhubungan dengan jalan tol satelit dimana para pengemudi biasanya bergerak cepat sehingga bidang L digunakan untuk menangkap pandangan serta menunjukkan main entrance pada bangunan

H. Tampak

Berikut adalah gambar tampak bangunan, dilihat dari arah sebelah selatan dan barat.



Gambar 2.19 Tampak bangunan dari arah utara. Sumber: penulis



Gambar 2.20 Tampak bangunan dari arah barat. Sumber: penulis

I. Perspektif

Berikut adalah gambar perspektif bangunan dilihat dengan cara mata burung.



Gambar 2.21 Perspektif mata burung. Sumber: penulis



Gambar 2.22 Perspektif mata manusia. Sumber: penulis

Berikut gambar diatas merupakan gambar perspektif bangunan dilihat dengan cara mata manusia.

KESIMPULAN

Pemilihan proyek ini dilatarbelakangi oleh tingginya kebutuhan berbelanja masyarakat Surabaya namun fasilitas yang ada kurang memadai kurangnya jumlah fasilitas yang sejenis, serta diperkuat dengan adanya RTRW dan *Masterplan* untuk proyek ini. Kehadiran bangunan ini diharapkan mampu memadai kebutuhan berbelanja yang tinggi, juga sekaligus dapat memberi wadah bagi masyarakat Surabaya untuk mengenal dan mempromosikan produk yang dibutuhkan

DAFTAR PUSTAKA

- Adler, D. (1979). *New Metric Handbook*. London : The Architectural Press Ltd.
- Andeska, N. (2013, May). Garis. *Niko Art*. Retrieved May 24, 2013, from <http://niko041291.blogspot.com/2013/05/garis.html>
- Arah Garis. (n.d.). Retrieved May 23, 2013, from <http://www.scribd.com/doc/65581541/Garis>
- Badan Perencanaan Pembangunan Kota Surabaya. (2010). *Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Surabaya tahun 2010-2030 (Peta Letak/Lokasi Perencanaan)*. Surabaya: BAPPEKO Surabaya 2010.
- Badan Perencanaan Pembangunan Kota Surabaya. (2010). *Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Surabaya tahun 2010-2030 (Peta Penggunaan Lahan Eksisting)*. Surabaya: BAPPEKO Surabaya 2010.
- Badan Perencanaan Pembangunan Kota Surabaya. (2010). *Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Surabaya tahun 2010-2030 (Peta Rencana Pola Ruang)*. Surabaya: BAPPEKO Surabaya 2010.
- Bentuk Berupa Garis. (n.d.). Retrieved May 23, 2013, from <http://www.scribd.com/doc/65581541/Garis>
- Ching, Francis D. K. (1996). *Arsitektur : Bentuk, Ruang Dan Susunannya*. (edisi kedua). (Ir. Nurahma Tresani Harwadi, MPM., Trans). Jakarta: Erlangga.
- Google Earth. (2012). Surabaya. Retrieved October 24, 2012 from <http://earth.google.com/>
- Google Maps. (2012). Surabaya. Retrieved October 24, 2012 from <http://maps.google.com/>
- Indonesia. BAPPENAS (n.d.). *BAPPENAS (Digital File)*. Retrieved January 8, 2013, from [http://perpustakaan.bappenas.go.id/lontar/file?file=digital/13125-\[_Konten_\]_c3186.pdf](http://perpustakaan.bappenas.go.id/lontar/file?file=digital/13125-[_Konten_]_c3186.pdf)
- Mun, David. (1981). *Shops (A Manual of Planning and Design)*. London: The Architectural Press Ltd.
- Neufert, Ernest. (1996). *Data Arsitek*. Edisi 33 jilid 1, (Sunarto Tjahjadi, Trans). Jakarta: Erlangga.
- Neufert, Ernest. (1996). *Data Arsitek*. Edisi 33 jilid 2, (Sunarto Tjahjadi, Trans). Jakarta: Erlangga.
- Raut Garis. (n.d.). Retrieved May 23, 2013, from <http://www.scribd.com/doc/65581541/Garis>
- R. Sleeper, Harold. (1955). *Building Planning and Design Standards*. USA: John Wiley&Son,INC.