

Gedung Peragaan Busana di Surabaya

Anneke Debora Kuncoro dan Esti Asih Nurdiah
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 E-mail: annekedebora@gmail.com; estian@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan (*bird eye view*) dari arah jalan utama.

ABSTRAK

Gedung peragaan busana adalah sebuah fasilitas yang didesain untuk mengakomodasi kegiatan *fashion show* dan retail. Tujuan dari proyek desain tugas akhir ini adalah menyediakan sebuah fasilitas fashion yang lengkap dan integratif untuk kota Surabaya, dimana kota Surabaya sebagai kota terbesar kedua di Indonesia belum memiliki fasilitas untuk pengembangan fashion yang lengkap. Selain fasilitas untuk *fashion show/runway*, gedung ini juga dilengkapi dengan fasilitas galeri dan pameran *fashion*, *fashion cafe* dan retail-retail *fashion*. Fasilitas untuk peragaan busana terdiri dari fasilitas fashion runway indoor dan outdoor dan dilengkapi dengan restoran yang dapat digunakan untuk kegiatan pesta sesudah acara peragaan busana. Untuk mendapatkan sebuah desain bangunan yang dapat berfungsi dengan baik, digunakan pendekatan desain yang berfokus pada sistem sirkulasi, meliputi pemisahan sirkulasi antara *backstage* dan area penonton, pengaturan sirkulasi sehingga pengunjung dapat menikmati galeri, dan pengaturan sirkulasi antara ruang peragaan busana *indoor* dan *outdoor*. Sistem tata cahaya diselesaikan secara lebih detail dalam fasilitas ini agar kegiatan peragaan busana dapat berjalan dengan menarik.

Kata Kunci: peragaan busana, fashion, galeri, retail.

1. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang



Gambar. 1.1 Perkembangan busana dari masa ke masa. Sumber: <http://m.ceritamu.com/uploads/posts/HBC/files/c4f11811-ded8-4b1a-a5d9-e1abe06f7f20.jpg>

BUSANA dikenal manusia sebagai alat untuk melindungi diri dari pengaruh cuaca dan iklim. Namun seiring berjalannya waktu, busana yang awalnya hanya dianggap sebagai penutup tubuh, menjadi berkembang kegunaannya. Busana tidak hanya sebagai penutup tubuh saja, tetapi sudah menjadi media/sarana untuk menunjukkan eksistensi seseorang.

Perkembangan tersebut juga dirasakan di Indonesia. Indonesia memiliki segmen pasar yang bagus dalam menghargai kualitas seni dan berbusana. Terbukti dengan adanya berbagai *departement store* dan *mall* yang berisi berbagai macam toko mode dari dalam maupun luar negeri. Selain itu, Indonesia juga memiliki desainer-desainer yang berpotensi untuk mendukung perkembangan dunia mode.

Salah satu kota di Indonesia yang memiliki potensi di bidang mode adalah Surabaya. Banyaknya sekolah mode, desainer, dan berbagai acara peragaan busana yang diadakan di Surabaya, menjadi bukti ketertarikan warga Surabaya terhadap mode. Mulai dari peragaan busana bertaraf nasional hingga bertaraf internasional.



Gambar. 1.2 Beberapa peragaan busana yang di adakan di Surabaya. Sumber: www.google.com

Namun, dengan berbagai acara peragaan busana yang diadakan di Surabaya, belum ada tempat khusus untuk memfasilitasinya. Sehingga, acara peragaan busana biasa diadakan *hall* di *mall* atau hotel. Oleh sebab itu, perlu adanya gedung peragaan busana yang dapat menampung berbagai kegiatan peragaan busana, serta dapat mempermudah para desainer untuk memperkenalkan hasil rancangannya kepada publik. Selain itu, para penyelenggara/promotor acara busana tidak lagi kesulitan dalam mencari tempat yang cocok untuk mengadakan acaranya.




Dalam hal pemilihan lokasi tapak dipilihlah daerah Surabaya barat. Surabaya barat merupakan daerah yang saat ini terus dibangun dengan berbagai fasilitas, seperti *mall*, hotel, dan apartemen. Selain itu juga terdapat banyak perumahan elit yang merupakan perumahan kalangan menengah kebawah. Sebagian besar kalangan tersebut merupakan penonton acara peragaan busana.

Dengan meninjau *Masterplan* rencana pengembangan jalan yang semakin mempermudah akses tapak, maka hal ini tentu dapat menjadi pertimbangan yang kuat untuk membangun proyek pada tapak yang telah dipilih. Sehingga, tapak mudah di akses oleh seluruh masyarakat.



Gambar. 1.3 *Masterplan* rencana pengembangan jalan. Sumber : BAPPEKO Surabaya

Keterangan Gambar :

-  Batas Wilayah Perencanaan
-  Pembangunan Fly Over
-  Pelebaran Jalan
-  Perbaikan Jalan
-  Pembangunan Jalan Baru
-  Tol Surabaya-Malang

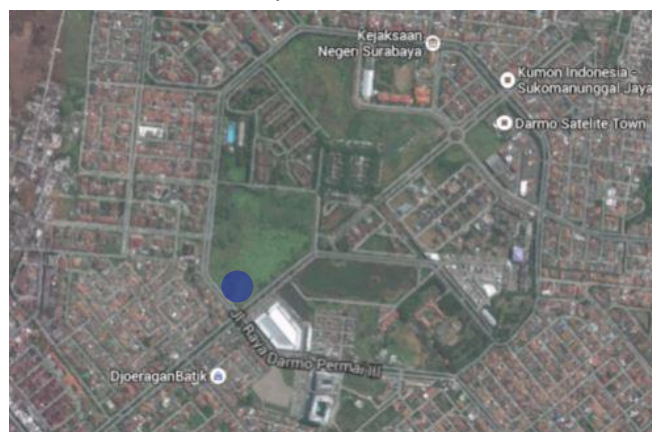
B. Rumusan Masalah

Dalam mendesain proyek ini ada rumusan masalah yaitu bagaimana mendesain sebuah fasilitas peragaan busana yang memiliki sirkulasi yang jelas antara fasilitas satu dengan fasilitas lainnya. Serta bagaimana mendesain fasilitas peragaan busana yang dapat memahami kebutuhan cahaya pada saat peragaan busana berlangsung.

C. Tujuan Perancangan

Proyek ini didesain dengan tujuan agar warga Surabaya memiliki fasilitas yang dapat menampung berbagai acara mode/busana yang diadakan di Surabaya. Sehingga penyelenggara/promotor acara busana tidak kesulitan mencari tempat untuk diadakannya peragaan busana.

D. Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1.4 Letak lokasi tapak. Sumber: www.google.co.id/maps

Lokasi tapak berada di area Surabaya Barat, di

kawasan plaza segi delapan, di provinsi Jawa Timur.



Gambar 1.5 Rencana tata guna lahan Surabaya. Sumber: <http://petaperuntukan.surabaya.go.id>

Keterangan Gambar :

- : Fasilitas Umum
- : Perdagangan
- : Perumahan
- : Ruang Terbuka Hijau

Data Tapak

- Kota : Surabaya
- Kecamatan : Sukomanunggal
- Kelurahan : Tanjungsari
- Luas lahan : 1,6 hektar
- Tata Guna Lahan : Perdagangan dan Jasa
- GSB jalan : 13 meter
- GSB keliling : 6 meter
- KDB : 50%
- KLB : 2-3 lantai

2. HASIL DESAIN

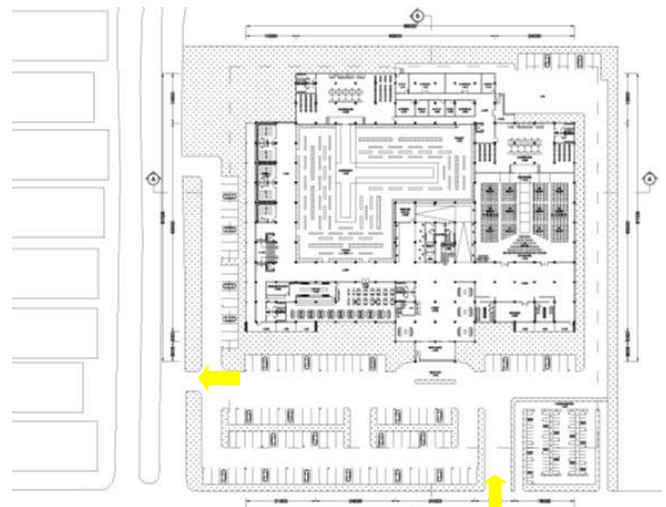
A. Pengaruh Jalan dan Kemacetan terhadap Desain



Gambar. 2.1 Sumber kemacetan.

Pada 2 sisi tapak terdapat jalan utama dan jalan perumahan satu arah. Jalan Raya Darmo Permai yang berada sisi depan tapak merupakan jalan yang ramai dilalui pengendara dan rawan macet, karena

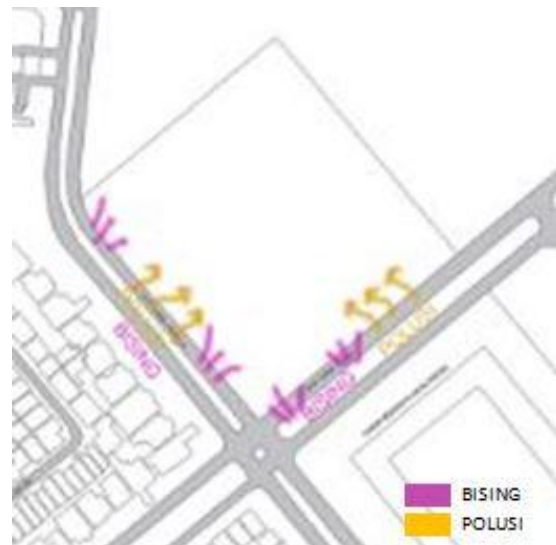
merupakan jalan utama. Sedangkan Jalan Darmo Permai III yang berada di sisi samping tapak merupakan jalan perumahan. Di dekat tapak juga terdapat perempatan yang menjadi sumber kemacetan. Sehingga, dapat mempengaruhi peletakkan jalan masuk dan keluar pada tapak.



Gambar. 2.2 Peletakkan area masuk dan keluar tapak.

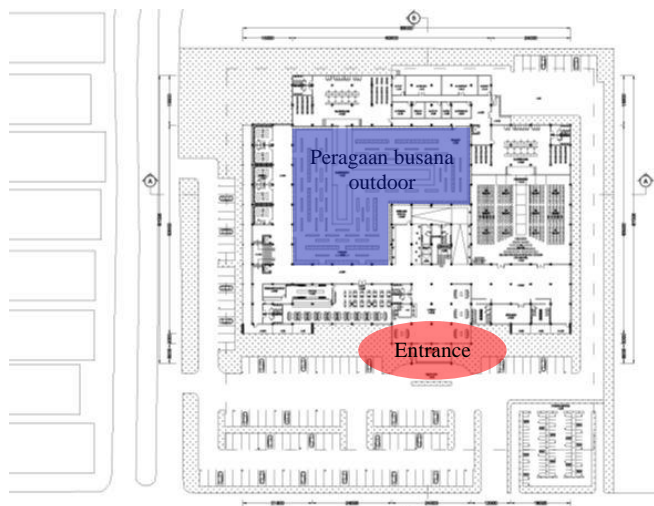
Agar tidak memperparah kemacetan, jalan masuk menuju tapak di telakkan pada sisi depan dengan jarak yang berjauhan dari perempatan. Sedangkan untuk jalan keluar tapak, di letakkan pada sisi samping kanan tapak, dan diarahkan menuju jalan perumahan.

B. Pengaruh Kebisingan dan Polusi terhadap Desain



Gambar. 2.3 Sumber polusi dan kebisingan.

Sumber kebisingan dan polusi mempengaruhi peletakkan ruang peragaan busana outdoor. Kebisingan berasal dari jalan dan bangunan di sekitar tapak. Kebisingan di samping tapak tidak terlalu mengganggu, karena merupakan perumahan. Sedangkan kebisingan di depan tapak cukup mengganggu karena merupakan jalan raya terdapat pasar modern yang ramai. Sedangkan untuk sumber polusi berasal dari jalan pada depan dan samping tapak. Sehingga peragaan busana outdoor harus diletakkan berjauhan dengan jalan.



Gambar. 2.4 Peletakkan *entrance* bangunan dan peragaan busana *outdoor*.

Untuk *entrance* bangunan, diletakkan menghadap jalan utama. Dengan pertimbangan, agar *entrance* dapat terlihat dari jalan utama, dan dari jalan masuk site. Sedangkan untuk ruang peragaan busana di letakkan pada bagian tengah bangunan, dan dikelilingi oleh massa fasilitas lainnya. Sehingga, kebisingan dan polusi dari jalan utama dan jalan perumahan tidak masuk ke dalam area peragaan busana *outdoor*.

C. Konsep dan Pendekatan Perancangan

Para penonton acara peragaan busana biasanya merupakan golongan orang tertentu yang dapat mempengaruhi massa, sehingga masyarakat dapat tertarik dengan rancangan yang diperagakan. Peragaan busana biasa di hadiri oleh artis, sosialita, *fashion blogger*, media massa, desainer, dan model.



Gambar. 2.5 Para penonton acara peragaan busana. Sumber: Penulis.

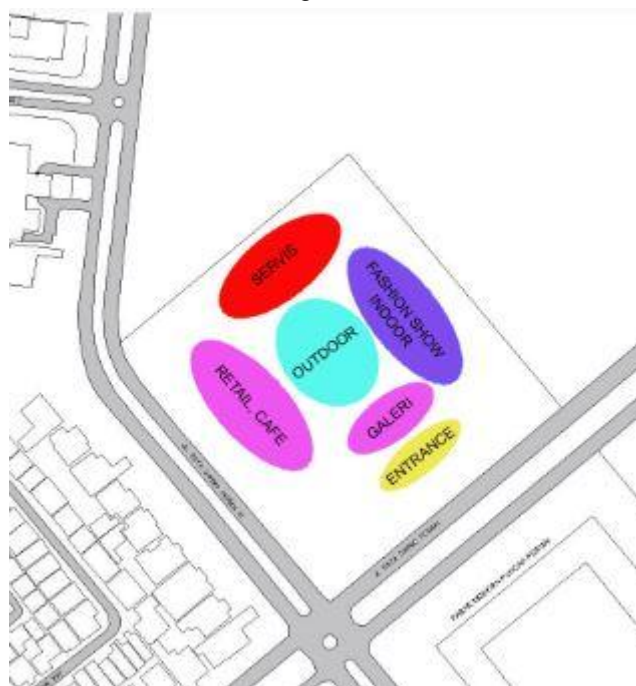
Acara peragaan busana juga dilengkapi oleh fasilitas pendukung. Agar para penonton tidak hanya menonton peragaan busana saja, tetapi juga dapat menikmati berbagai fasilitas pendukung yang ada, seperti galeri, cafe dan retail.



Gambar. 2.6 Sirkulasi para pengunjung.

Karena proyek ini memiliki berbagai fasilitas, maka perlu adanya sistem sirkulasi bagi seluruh para pengunjung yang ada, baik pengunjung yang akan menonton peragaan busana, maupun pengunjung galeri, retail, cafe, dan fasilitas lainnya. Oleh karena itu, konsep dan pendekatan yang dipilih adalah sistem sirkulasi.

D. Penataan Zona Ruang



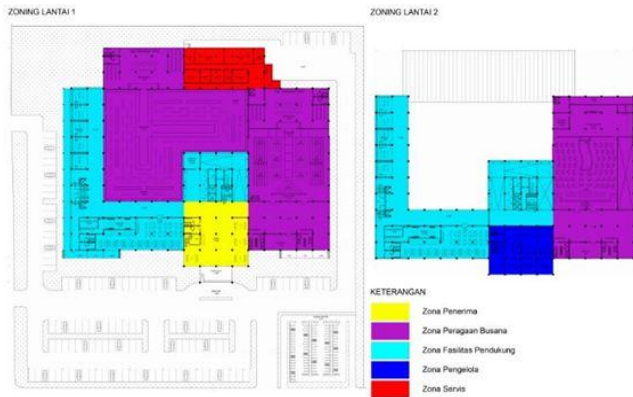
Gambar. 2.7 Zoning pada tapak.

Berdasarkan analisa tapak, maka pengaturan zona dalam bangunan adalah sebagai berikut:

- *Entrance* terletak pada bagian depan bangunan, dan mengarah ke jalan utama
- Area galeri terletak setelah *entrance*
- Area *retail* dan *cafe* terletak pada sisi kiri dan sejajar dengan jalan perumahan, agar pengunjung dari jalan dapat melihat *retail* dan *cafe* yang ada.
- Area peragaan busana *indoor* terletak pada sisi kanan

- Area peragaan busana *outdoor* terletak pada bagian tengah dan di kelilingi oleh fasilitas yang lainnya
- Area servis terletak pada belakang agar tidak mengganggu fasilitas yang lainnya

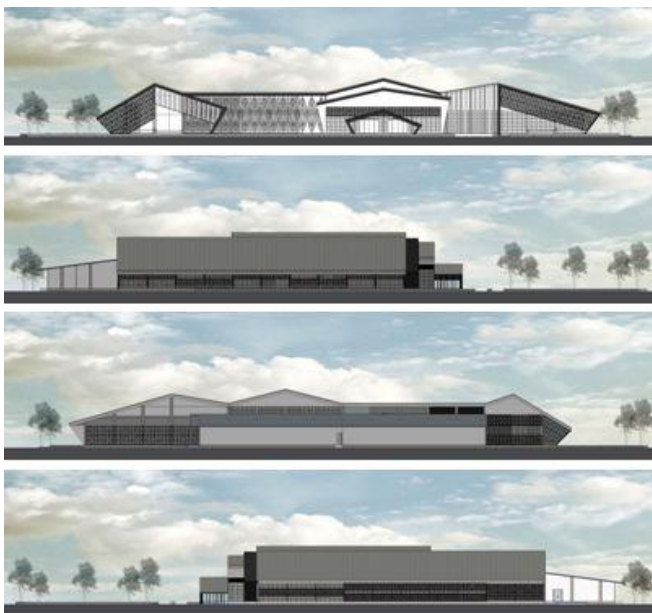
Maka tatanan massa yang terbentuk dari hasil analisa tapak dan *zoning* adalah sebagai berikut :



Gambar. 2.8 Tatanan *siteplan* yang terbentuk.

E. Tampak Bangunan

Berikut merupakan tampak bangunan dilihat dari 4 sisi, yaitu utara, timur, selatan dan barat :



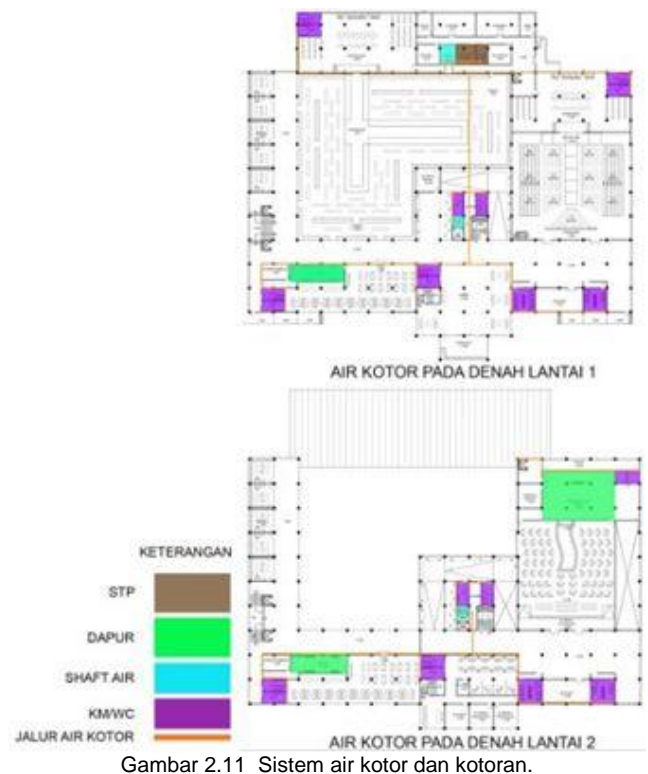
Gambar. 2.9 Tampak tenggara, barat daya, timur laut, dan barat laut (atas-bawah).

F. Sistem Utilitas

Untuk sistem air bersih, bangunan ini tidak menggunakan tandon atas, sehingga air dari tandon bawah langsung dipompa ke seluruh WC bangunan. Sedangkan untuk kotoran, menggunakan pompa yang di telakkan pada kotoran dan di pompa menuju STP. Berikut ini merupakan skema sistem sanitasi bangunan :



Gambar 2.10 Sistem air bersih.

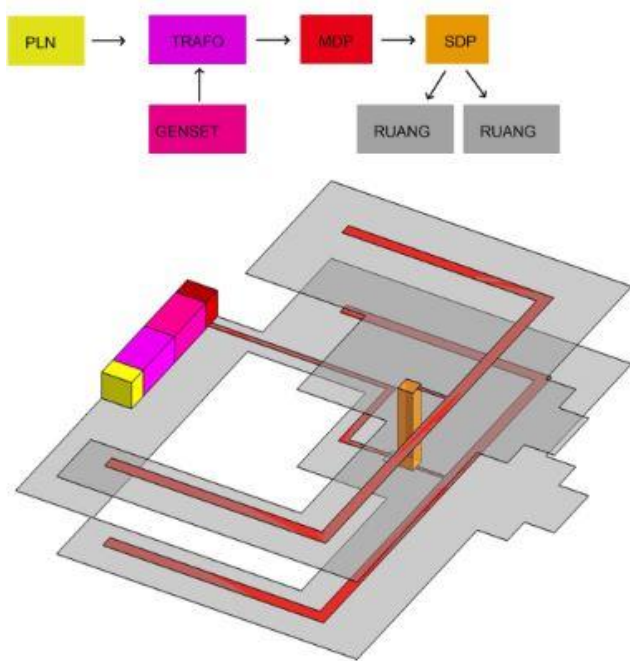


Gambar 2.11 Sistem air kotor dan kotoran.

Sanitasi

- Air bersih : PDAM → meteran → tandon bawah → pompa → shaft → WC
- Air kotor : WC → shaft → STP
- Kotoran : WC → shaft → STP
- Air hujan : Shaft → bak kontrol → saluran kota

Berikut ini merupakan skema sistem listrik bangunan :

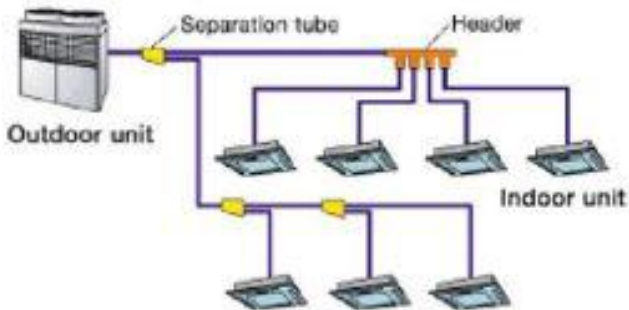


Gambar 2.12 Sistem listrik.

Listrik

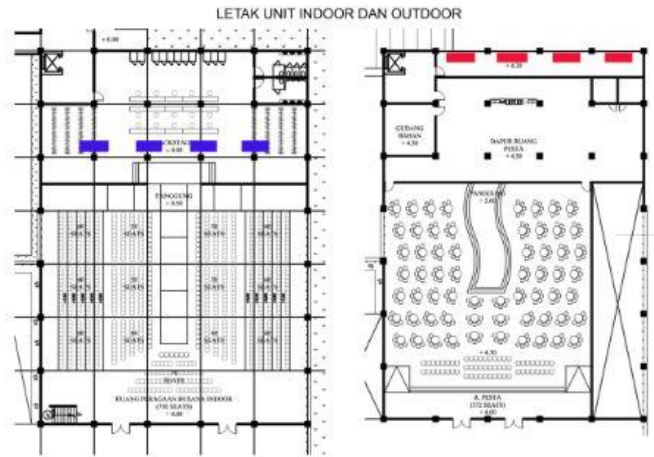
- PLN : Listrik kota → R. PLN → trafo → MDP → SDP → distribusi listrik
- Genset : Genset → trafo → MDP → SDP → distribusi listrik

Berikut ini merupakan skema sistem AC bangunan :



Gambar 2.13 Sistem AC split. Sumber : <http://i1119.photobucket.com/albums/k640/murizag/vrv.gif>

Sistem AC pada bangunan menggunakan sistem AC split. Untuk area peragaan busana *indoor* menggunakan AC split duct yang terdiri dari *indoor* dan *outdoor* unit.



Gambar 2.14 Letak unit *indoor* dan *outdoor* pada ruang peragaan busana *indoor*.

AC (Air Conditioning)

AC : *outdoor* unit → *supply duct* → *indoor* unit → udara dingin keluar → udara panas disedot → *return duct* → *outdoor* unit

G. Sistem Tata Cahaya

Untuk menjawab rumusan masalah yang ada, maka dalam merancang proyek ini dilakukan pendalaman tata cahaya. Untuk ruang peragaan busana, diperlukan suhu warna menengah, yaitu sekitar 5600 kelvin. Karena pada suhu warna menengah, busana yang ditampilkan dapat terlihat dengan baik.

Sedangkan untuk jenis lampu yang digunakan, ruang peragaan busana *indoor* menggunakan beberapa lampu, yaitu lampu PAR, *follow spot*, dan *moving head lamp*.



Gambar 2.15 Lampu PAR. Sumber : <http://4.bp.blogspot.com/-NsvRALuaXWU/UI1z60TAS0I/AAAAAAAAAHY/Hu2pltZjYmg/s1600/Lampu+Par.jpg>

Lampu PAR (Parabolic Aluminized Reflector), adalah lampu yang umum kita jumpai dalam *stage lighting*. Pada umumnya, PAR adalah lampu statik/ tidak bergerak, yang menembakkan *beam*/cahaya yang berpendar sebagai *ambient* untuk mengisi seluruh ruangan dan menghasilkan suasana tertentu.



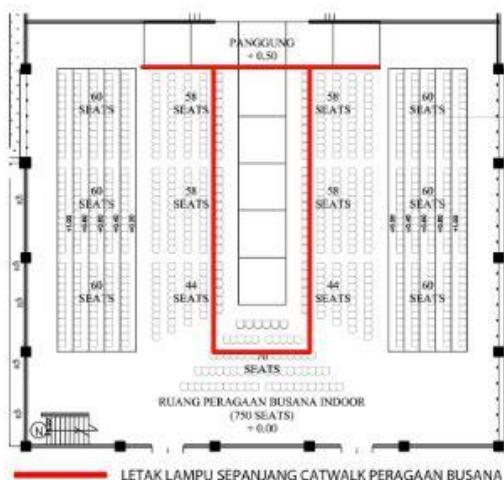
Gambar 2.15 Lampu *follow spot*. Sumber : http://www.legatomusiccenter.com/wp-content/uploads/americanj/fsled600/fs600led_01.jpg

Lampu *follow spot* adalah lampu yang menembakkan cahaya berupa *spot light*. *Follow spot* digunakan untuk menyorot model di panggung, agar seluruh penonton fokus pada model yang disorot.



Gambar 2.15 Lampu *moving head*. Sumber : http://www.legatomusiccenter.com/wp-content/uploads/americanj/innospotled/innospotled_01.jpg

Lampu *moving head* berfungsi untuk memancarkan cahaya terang dan dapat bergerak kekiri kanan ataupun ke atas, karena terdapat mesin di dalamnya yang mengatur posisi, arah, dan kecepatan. *Moving head* di letakan di sudut - sudut panggung atau di gantung di atas.



Gambar 2.16 Letak lampu pada ruang peragaan busana *indoor*.

Selain menentukan jenis lampu yang digunakan, distribusi cahaya juga merupakan bagian yang penting. Distribusi cahaya harus diletakkan merata sepanjang

panggung catwalk. Agar ketika model berjalan, busana yang dikenakan dapat tetap terlihat dengan baik. Sedangkan untuk ambience peragaan busana, tergantung pada kesan apa yang ingin ditampilkan pada saat acara peragaan busana berlangsung. Kesan yang ingin ditampilkan sangat berhubungan dengan tema yang diambil.



Gambar 2.17 Letak lampu pada perspektif ruang peragaan busana.

Lampu di gantungkan pada kerangka *space truss* yang terdapat pada bagian atas ruang peragaan busana *indoor*.

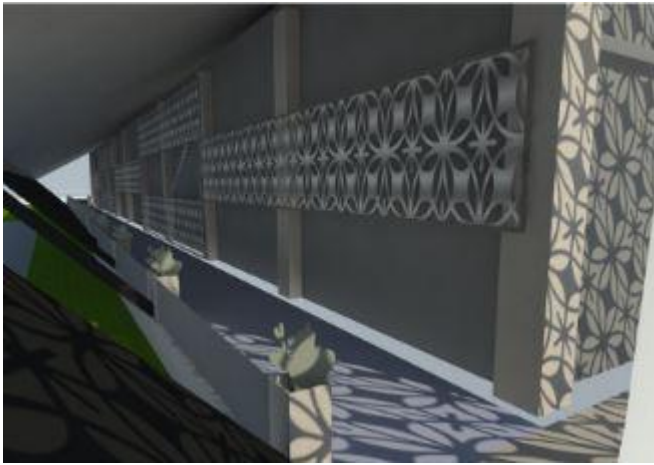
H.Desain Fasad Bangunan

Tampilan bangunan atau fasad pada bangunan ini ingin menampilkan suatu kesan yang mewah namun akrab dengan pengunjung. Oleh karena itu desain fasad bangunan banyak yang menggunakan ornamentasi namun tetap memiliki pengaruh dalam membentuk karakter ruang dalamnya.



Gambar 2.18 Perspektif eksterior.

Entrance berada tepat dibagian depan bangunan. Hal ini dilakukan untuk memudahkan para pengunjung menemukan pintu masuk, dan tidak kesulitan masuk ke dalam bangunan.



Gambar 2.19 Perspektif selasar pada bagian luar retail.

Fasad pada bagian luar retail menggunakan metal cutting laser dengan motif batik. Sehingga pada saat siang hari selasar pada bagian luar retail terbayangi oleh fasad tersebut, dan pada lantai terdapat motif batik.



Gambar 2.20 Perspektif ruang peragaan busana outdoor.

Ruang peragaan busana outdoor ditamami banyak pohon yang berfungsi sebagai pembayangan. Sehingga tidak perlu kuatir terkena panas. Selain itu, ruang peragaan busana outdoor juga dimanfaatkan sebagai taman. Sehingga ketika tidak ada kegiatan peragaan busana, ruang dapat digunakan sebagai tempat duduk untuk bersantai, mengobrol, menunggu keluarga, teman, atau pacar yang sedang berbelanja, berjalan-jalan, dan lain sebagainya, sehingga ruang tetap berfungsi dengan baik.

3. KESIMPULAN

Pemilihan proyek ini dilatarbelakangi oleh tidak adanya tempat khusus untuk mengadakan peragaan busana dan berbagai acara busana lainnya. Sehingga membuat para penyelenggara/promotor acara kesulitan mencari tempat, dan akhirnya menyewa *hall* yang terdapat pada *mal* atau hotel. Padahal banyak sekali acara busana yang di adakan di Surabaya. Dengan adanya gedung peragaan busana di surabaya ini, di harapkan dapat memfasilitasi berbagai acara busana yang diadakan di Surabahya. Baik acara busana bertaraf nasional yang rutin di lakukan,

maupun acara busana bertaraf internasional. Sehingga mempermudah pada desainer Surabaya dan Indonesia dalam memperlihatkan hasil rancangannya kepada publik.

4. DAFTAR REFERENSI

Peta Peruntukan Surabaya. (2015). Satelit. Retrieved January 10, 2015, from <http://dcktr.surabaya.go.id/tes.php>
Google Earth. (2012). Satelit. Retrieved June 15, 2015 from <http://earth.google.com/>