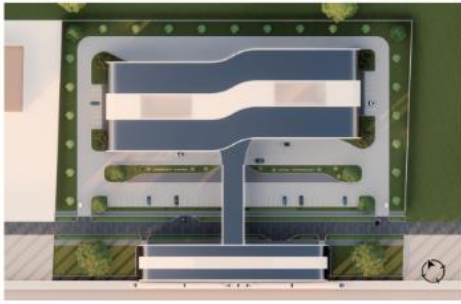
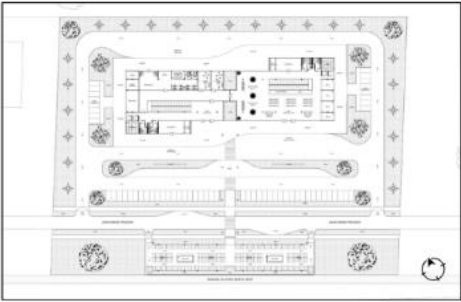


**SITE PLAN**



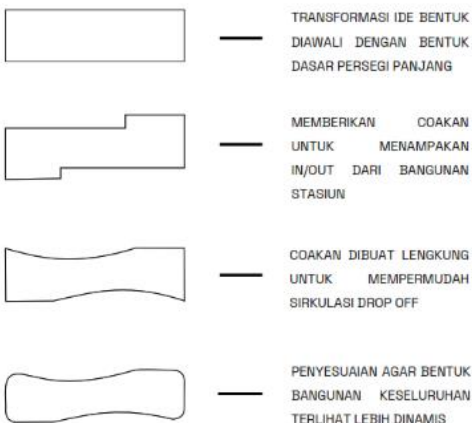
**LAYOUT PLAN**



**SEQUENCE**



**TRANSFORMASI IDE BENTUK**



**KONTEMPORERISASI DALAM RUANG TRANSPORTASI**

**DESKRIPSI JUDUL**

JUDUL "STASIUN KERETA API CEPAT DI SURABAYA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER" DAPAT DIMAKNAI SEBAGAI SUATU RANCANGAN BERUPA STASIUN YANG DAPAT DIJADIKAN TEMPAT PENGOPERASIAN KERETA API CEPAT DI KOTA SURABAYA DENGAN MENERAPKAN SEBUAH KONSEP DESAIN YAITU ARSITEKTUR KONTEMPORER

**LOKASI**

JL. GRAND PAKUWON, BANJAR SUGIHAN, KEC. TANDES, KOTA SBY, JAWA TIMUR



**FAKTA**

- SARANA TRANSPORTASI KERETA API YANG MENGALAMI KENAIKAN DALAM JUMLAH PELAYANAN KEPADA MASYARAKAT
- ADANYA PENGEMBANGAN JALUR KERETA CEPAT YANG MENGHUBUNGKAN SURABAYA - JAKARTA

**ISU**

- MINIMNYA KONSEP MODERNISASI TEKNOLOGI PADA PERKERETAAPIAN NASIONAL
- MENINGKATKAN TEKNOLOGI SISTEM PERKERETAAPIAN YANG RAMAH LINGKUNGAN, BERKECEPATAN TINGGI, DAN JUGA HEMAT ENERGI

**TUJUAN**

- MERANCANG STASIUN KERETA API CEPAT YANG DAPAT MENJADI IKON KOTA SURABAYA
- MENERAPKAN KONSEP MODERNISASI PADA PERKERETAAPIAN DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER

**TEMA RANCANGAN**

TEMA RANCANGAN YANG AKAN DIANGKAT PADA STASIUN KERETA API CEPAT SURABAYA YAITU "KONTEMPORERISASI DALAM RUANG TRANSPORTASI", DAPAT DIMAKNAI SEBAGAI MEDIA TERBARUKAN (KONTEMPORER) BAGI MASYARAKAT DALAM BERSARANA TRANSPORTASI YANG DIDUKUNG DENGAN INOVASI DAN TEKNOLOGI MASA KINI. PENENTUAN TEMA INI DIDASARKAN PADA FAKTA TENTANG KEBUTUHAN SARANA TRANSPORTASI KERETA API CEPAT YANG MERUPAKAN SALAH SATU TEKNOLOGI TERBARU DAN ISU TENTANG MINIMNYA KONSEP MODERNISASI TEKNOLOGI PADA PERKERETAAPIAN NASIONAL.

**PENDEKATAN RANCANGAN**

ARSITEKTUR KONTEMPORER. L. HILBERSEIMER, CONTEMPORARY ARCHITECTS 2 (1984) "ARSITEKTUR KONTEMPORER ADALAH SUATU STYLE ALIRAN ARSITEKTUR ARSITEKTUR TERTENTU PADA ERANYA YANG MENCERMINKAN KEBEBASAN BERKARYA SEHINGGA MENAMPILKAN SESUATU YANG BERBEDA, DAN MERUPAKAN SUATU ALIRAN BARU ATAU PENGAGABUNGAN DARI BEBERAPA GAYA ARSITEKTUR LAINNYA.

**METODE RANCANGAN**

DESAIN PRAGMATIS (PRAGMATIC DESIGN), PENCIPTAAN BENTUK TIGA DIMENSIONAL ATAU PROSES DESAIN SECARA PRAGMATIS, MENGACU PADA PROSES COBA-COBA / MENCoba-COBA (TRIAL AND ERROR), DENGAN MEMANFAATKAN BERBAGAI SUMBER DAYA (MATERIAL) YANG ADA SEDEMIKIAN RUPA MEMENUHI MAKSUD YANG INGIN DICAPAI. PENDEKATAN PRAGMATIS DALAM HAL ARSITEKTUR YAITU MEMPELAJARI SUATU BANGUNAN DENGAN MELIHAT DALAM UNGKAPAN BENTUK DAN MAKNA YANG DITELITI BERDASARKAN FUNGSI (YUNIANI, 2015). DAN MENURUT BROADBENT, PROSES DESAIN SECARA PRAGMATIS INI DIPANDANG SEBAGAI CARA PERTAMA YANG DILAKUKAN MANUSIA DALAM MENCIPTAKAN SUATU KARYA ARSITEKTURAL.

