

TUGAS AKHIR

REVITALISASI *EX HI-TECH* MALL

SEBAGAI GEDUNG KESENIAN

DI SURABAYA

Untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Tugas Akhir (Strata - 1)



Diajukan Oleh :

ARYO BIMO

1551010047

Dosen Pembimbing :

IR . EVA ELVIANA, M.T.

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"

JAWA TIMUR

2021

TUGAS AKHIR

REVITALISASI EX HI-TECH MALL SEBAGAI GEDUNG KESENIAN DI SURABAYA


Disusun oleh
ARYO BIMO
1551010047

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji :

1. Heru Subiyantoro, S.T., M.T., NPT. 3 7102 96 0061 1
2. Wiwik Dwi Susanti, S.T., M.T., NPT. 3 8412 13 0341 1

Pada tanggal : 27 Mei 2021

Pembimbing


Ir. Eva Elviana, M.T.
NIP. 19580124 198703 2001

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain


Dr. IF. Wanti Mindari, M.P.
NPT. 19631208 199003 2 00 1

REVITALISASI *EX HI TECH MALL* SEBAGAI GEDUNG KESENIAN DI SURABAYA

¹Aryo Bimo, ²Eva Elviana

¹Mahasiswa Program Studi Sarjana Arsitektur, UPN “Veteran” Jawa Timur.

²Dosen Program Studi Arsitektur, UPN “Veteran” Jawa Timur.

E-mail : masbimo.arch@gmail.com

E-mail : evaelviana.ar@upnjatim.ac.id

ABSTRAK

Pemerintah kota Surabaya berencana menghidupkan kembali kegiatan kesenian lokal yang saat ini tengah mati suri, dengan melakukan revitalisasi pada *ex Hi-Tech Mall* sebagai gedung kesenian berdasarkan visi misi kota Surabaya. Guna memperkuat nilai-nilai budaya lokal dalam sendi-sendi kehidupan masyarakat serta memantapkan daya saing usaha-usaha kreatif ekonomi lokal. Tujuan dari penelitian ini adalah menghadirkan fasilitas dengan mengangkat issue pelestarian seni budaya, serta pengembangan industri kreatif lokal melalui revitalisasi *ex Hi-Tech Mall* berdasarkan kearifan local, sehingga diperoleh sebuah fasilitas yang sarat dengan nilai kelokalan. Penelitian ini bersifat kualitatif dengan menggunakan metode analisis diskriptif kualitatif. Dengan mengangkat tema “*East Java Living Art & Space*” diharapkan fasilitas yang disediakan dapat mendukung aktifitas pelestarian dan pengembangan kesenian khas daerah serta industri kreatif lokal Jawa Timur, yang terdiri pusat kuliner dan oleh-oleh, gallery kerajinan tangan dan seni rupa, serta ruang-ruang kolaboratif dan gedung pertunjukan. Pendekatan perancangan menggunakan Arsitektur *Neo-Vernakular* untuk mendukung nilai-nilai filosofis yang terwujud dalam bentuk baru namun memiliki jiwa setempat (*spirit of place*). Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya nilai-nilai kelokalan yang sangat kuat diwujudkan dari olah bentuk dan tampilan bangunan.

Kata-kunci: *Ex Hi-Tech Mall*, Kelokalan, Neo-Vernakuler, Revitalisasi.

REVITALIZATION *EX HI TECH MALL* AS ARTS BUILDINGS IN SURABAYA

ABSTRACT

The Surabaya city government plans to revive local art activities which are currently suspended animation, by revitalizing the ex Hi-Tech Mall as an art building based on the vision and mission of the city of Surabaya. In order to strengthen local cultural values in the joints of community life and strengthen the competitiveness of local economic creative endeavors. The purpose of this research is to present facilities by raising the issue of preservation of cultural arts, as well as the development of local creative industries through the revitalization of the ex Hi-Tech Mall based on local wisdom, in order to obtain a facility that is full of local values. This research is qualitative using descriptive qualitative analysis method. With the theme "East Java Living Art & Space", it is hoped that the facilities provided can support activities for the preservation and development of regional art and local creative industries in East Java, which consists of a culinary center and souvenirs, handicraft and fine arts galleries, and spaces. collaborative space and performance hall. The design approach uses Neo-Vernacular

REVITALISASI *EX HI-TECH MALL* SEBAGAI GEDUNG KESENIAN DI SURABAYA

Aryo Bimo

1551010047

ABSTRAK

Pemerintah kota Surabaya berencana menghidupkan kembali kegiatan kesenian lokal yang saat ini tengah mati suri, dengan melakukan revitalisasi pada *ex Hi-Tech Mall* sebagai gedung kesenian berdasarkan visi misi kota Surabaya. Guna memperkuat nilai-nilai budaya lokal dalam sendi-sendi kehidupan masyarakat serta memantapkan daya saing usaha-usaha kreatif ekonomi lokal. Tujuan dari penelitian ini adalah menghadirkan fasilitas dengan mengangkat issue pelestarian seni budaya, serta pengembangan industri kreatif lokal melalui revitalisasi *ex Hi-Tech Mall* berdasarkan kearifan local, sehingga diperoleh sebuah fasilitas yang sarat dengan nilai kelokalan. Penelitian ini bersifat kualitatif dengan menggunakan metode analisis diskriptif kualitatif. Dengan mengangkat tema “*East Java Living Art & Space*” diharapkan fasilitas yang disediakan dapat mendukung aktifitas pelestarian dan pengembangan kesenian khas daerah serta industri kreatif lokal Jawa Timur, yang terdiri pusat kuliner dan oleh-oleh, gallery kerajinan tangan dan seni rupa, serta ruang-ruang kolaboratif dan gedung pertunjukan. Pendekatan perancangan menggunakan Arsitektur *Neo-Vernakular* untuk mendukung nilai-nilai filosofis yang terwujud dalam bentuk baru namun memiliki jiwa setempat (*spirit of place*). Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya nilai-nilai kelokalan yang sangat kuat diwujudkan dari olah bentuk dan tampilan bangunan.

Kata-kunci: *Ex Hi-Tech Mall*, Kelokalan, Neo-Vernakuler, Revitalisasi

Architecture to support philosophical values that are manifested in new forms but have a local spirit (spirit of place). The results of this study indicate that there are very strong local values manifested in the shape and appearance of the building.

Keywords: *Ex Hi-Tech Mall, Locality, Neo-Vernacular, Revitalization.*

KATA PENGANTAR

Segala puji penyusun panjatkan kepada Allah SWT. Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada Rasulullah SAW. Berkat limpahan dan rahmat-Nya penulis mampu menyelesaikan proposal tugas akhir ini.

Dalam penyusunan proposal tugas akhir ini, banyak hambatan yang penulis hadapi. Namun penulis menyadari bahwa kelancaran dalam penyusunan materi ini tidak lain berkat bantuan, dorongan, dan bimbingan orang-orang di lingkungan penulis. Dengan mengucap puji syukur, kendala yang penulis hadapi teratasi sedikit demi sedikit.

Bersama ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Ir. Eva Elviana,M.T. selaku koordinator program studi Arsitektur serta dosen pembimbing pengganti Bapak Lily Syahrial S.T.,M.T., terima kasih atas ilmu dan kesempatannya yang diberikan selama proses penyusunan proposal tugas akhir ini,
2. Bapak Lily Syahrial S.T.,M.T. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan memotivasi penulis proposal tugas akhir ini,
3. Bapak Heru Subiyantoro S.T.,M.T. dan Ibu Ir. Eva Elviana,M.T. selaku penguji yang telah memberikan kritik dan saran terhadap proposal tugas akhir ini,
4. Semua dosen program studi arsitektur yang telah mentransfer ilmu selama masa perkuliahan,
5. Keluarga besar yang tidak ada hentinya mensupport secara materil maupun imateril,
6. Rekan-rekan Arsitektur 2014 keatas, yang telah memotivasi penulis dalam berproses,

7. Rekan-rekan Arsitektur 2015, sebagai tempat berbagi, berjuang bersama, bertukar ide selama berproses di UPN “Veteran” Jawa Timur,
8. Rekan-rekan Arsitektur 2016 kebawah, sebagai pengingat untuk penulis bila terlalu lama kuliah S1 itu tidak baik
9. Serta pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan yang secara sengaja maupun tidak sengaja mempunyai andil dalam penulisan proposal tugas akhir ini,

Ilmu selalu berkembang sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan zaman, karenanya saran dan masukan akan menambah kelengkapan dan peningkatan kualitas penulisan pada masa yang akan datang.

Dengan terselesaikannya proposal tugas akhir ini, maka seluruh isi menjadi tanggung jawab penulis. Semoga proposal ini dapat memberikan wawasan yang lebih luas dan menjadi sumbangan ide untuk civitas UPN “Veteran” Jawa Timur maupun masyarakat luar lainnya.

Surabaya, September 2018

Penulis

Aryo Bimo

KATA PENGANTAR

Segala puji penyusun panjatkan kepada Allah SWT. Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada Rasulullah SAW. Berkat limpahan dan rahmat-Nya penulis mampu menyelesaikan proposal tugas akhir ini.

Dalam penyusunan proposal tugas akhir ini, banyak hambatan yang penulis hadapi. Namun penulis menyadari bahwa kelancaran dalam penyusunan materi ini tidak lain berkat bantuan, dorongan, dan bimbingan orang-orang di lingkungan penulis. Dengan mengucapkan puji syukur, kendala yang penulis hadapi teratasi sedikit demi sedikit.

Bersama ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Ir. Eva Elviana, M.T. selaku koordinator program studi Arsitektur serta dosen pembimbing pengganti Bapak Lily Syahrial S.T., M.T., terima kasih atas ilmu dan kesempatannya yang diberikan selama proses penyusunan proposal tugas akhir ini,
2. Bapak Lily Syahrial S.T., M.T. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan memotivasi penulis proposal tugas akhir ini,
3. Bapak Heru Subiyantoro S.T., M.T. dan Ibu Ir. Eva Elviana, M.T. selaku penguji yang telah memberikan kritik dan saran terhadap proposal tugas akhir ini,
4. Semua dosen program studi arsitektur yang telah mentransfer ilmu selama masa perkuliahan,
5. Keluarga besar yang tidak ada hentinya *mensupport* secara materil maupun imateril,
6. Rekan-rekan Arsitektur 2014 keatas, yang telah memotivasi penulis dalam berproses,
7. Rekan-rekan Arsitektur 2015, sebagai tempat berbagi, berjuang bersama, bertukar ide selama berproses di UPN “Veteran” Jawa Timur,
8. Rekan-rekan Arsitektur 2016 kebawah, sebagai pengingat untuk penulis bila terlalu lama kuliah S1 itu tidak baik
9. Serta pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan yang secara sengaja maupun tidak sengaja mempunyai andil dalam penulisan proposal tugas akhir ini,

Ilmu selalu berkembang sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan zaman, karenanya saran dan masukan akan menambah kelengkapan dan peningkatan kualitas penulisan pada masa yang akan datang.

Dengan terselesaikannya proposal tugas akhir ini, maka seluruh isi menjadi tanggung jawab penulis. Semoga proposal ini dapat memberikan wawasan yang lebih luas dan menjadi sumbangan ide untuk civitas UPN “Veteran” Jawa Timur maupun masyarakat luar lainnya.

Surabaya, 26 Mei 2021

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Lembar Pengesahan	ii
Abstrak	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	vi
Daftar Tabel	xi
Daftar Gambar	xii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan dan Sasaran.....	3
1.3 Batasan dan Asumsi	4
1.4 Tahapan Perancangan	5
1.5 Sistematika Laporan	6
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Tinjauan Umum Perancangan	8
2.1.1 Pengertian Judul.....	8
2.1.2 Studi Literatur	9
2.1.2.1 Revitalisasi	9
2.1.2.2 <i>Ex Hi-Tech Mall</i>	13
2.1.2.3 Kesenian Kota Surabaya	13
2.1.2.4 Tinjauan Ruang Auditorium	22
2.1.2.5 Tinjauan Ruang Galeri	46
2.1.2.6 Tinjauan UMKM Surabaya.....	58
2.1.2.7 Tinjauan Seniman, Kesenian, dan Lembaga Seni Kota Jatim	59
2.1.3 Studi Kasus	60
2.1.3.1 Ciputra Artpreneur	61
2.1.3.2 Taman Ismail Marzuki	63
2.1.4 Analisa Hasil Studi	69
2.2 Tinjauan Khusus Perancangan	70
2.2.1 Penekanan Rancangan	70

2.2.2	Lingkup Pelayanan	68
2.2.3	Aktivitas dan Kebutuhan Ruang.....	68
2.2.4	Perhitungan Luas Ruang.....	76
2.2.5	Program Ruang	81
BAB III.	TINJAUAN LOKASI PERANCANGAN	83
3.1	Latar Belakang Lokasi.....	83
3.2	Kondisi Fisik Lokasi.....	83
3.2.1	Eksisting Site	84
3.2.2	Aksesibilitas.....	84
3.2.3	Potensi Lingkungan Sekitar	86
3.2.4	Infrastruktur Kota	87
3.2.5	Peraturan Wilayah Setempat.....	88
BAB IV.	ANALISA PERANCANGAN	89
4.1	Analisa Site.....	89
4.1.1	Analisa Aksesibilitas.....	89
4.1.2	Analisa Iklim	90
4.1.3	Analisa Lingkungan Sekitar	94
4.1.4	Analisa Zoning.....	97
4.2	Analisa Ruang	97
4.2.1	Organisasi Ruang.....	100
4.2.2	Sirkulasi	101
4.3	Analisa Bentuk dan Tampilan	101
4.3.1	Analisa Bentuk dan Massa Bangunan	101
4.3.2	Analisa Tampilan Bangunan	103
BAB V.	KONSEP PERANCANGAN	104
5.1	Pendekatan Tema.....	104
5.1.1	Analisa Aksesibilitas.....	105
5.1.2	Perumusan Tema	105
5.2	Pendekatan Perancangan	105
5.3	Metode Perancangan	105
5.4	Konsep Rancangan	106

5.4.1 Pola Tatanan Massa Dan Sirkulasi	107
5.4.2 Konsep Bentuk Massa	107
5.4.3 Konsep Tampilan.....	108
5.4.4 Konsep Ruang Dalam	108
5.4.5 Konsep Ruang Luar	109
5.4.6 Konsep Struktur dan Material.....	110
5.4.6.1 Konsep Struktur	110
5.4.6.2 Konsep Material	110
5.4.7 Konsep Mekanikal Elektrikal	110
5.4.7.1 Konsep Penghawaan	110
5.4.7.2 Konsep Pencahayaan	111
5.4.7.3 Konsep Listrik.....	111
5.4.7.4 Konsep Penangan Kebakaran.....	112
5.4.7.5 Konsep Pengamanan	112
5.4.8 Konsep Mekanikal Elektrikal	112
5.4.8.1 Sistem Penyediaan Air Bersih	113
5.4.8.2 Sistem Penyediaan Air Kotor.....	113
BAB VI. APLIKASI PERANCANGAN.....	115
6.1 Pendekatan Tema.....	115
6.1.1 Aplikasi Tatanan Massa.....	115
6.1.2 Aplikasi Bentuk Massa Bangunan.....	118
6.1.3 Aplikasi Tampak Bangunan	119
6.1.4 Aplikasi Ruang Luar.....	120
6.1.5 Aplikasi Ruang Dalam.....	120
6.1.6 Aplikasi Sistem Struktur dan Konstruksi Bangunan	121
6.1.7 Aplikasi Mekanikal Elektrikal.....	122
Daftar Pustaka	123
Lampiran	124
Berita Acara Sidang Lisan	128
Gambar Pra Rancangan.....	134

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Analisa Hasil Studi.....	62
Tabel 2.2 Aktivitas & Kebutuhan Ruang Pengunjung.....	71
Tabel 2.3 Aktivitas & Kebutuhan Ruang Pengunjung VIP	72
Tabel 2.4 Aktivitas dan Kebutuhan Ruang Seniman	73
Tabel 2.5 Aktivitas dan Kebutuhan Ruang Pengelola	74
Tabel 2.6 Aktivitas dan Kebutuhan Ruang Pedagang.....	76
Tabel 2.7 Perhitungan Luas Ruang Fasilitas Pengelola	79
Tabel 2.8 Perhitungan Luas Ruang Fasilitas Penunjang	79
Tabel 2.9 Aktivitas & Kebutuhan Ruang Penunjang	79
Tabel 2.10 Perhitungan Luas Ruang Fasilitas Service.....	80
Tabel 2.11 Perhitungan Luas Ruang Fasilitas Parkir	81
Tabel 2.12 Total Tipe Fasilitas Ruang	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Rangkuman Agenda Kesenian di Surabaya	1
Gambar 1.2 Persentase Minat Kesenian di Surabaya	2
Gambar 1.3 Tahapan Perancangan	6
Gambar 2.1 Panggung Arena	20
Gambar 2.2 Berbagai Jenis Panggung Arena	21
Gambar 2.3 Panggung Proscenium	32
Gambar 2.4 Panggung Thrust	33
Gambar 2.5 Panggung Berdasarkan Jenis Pertunjukan.....	34
Gambar 2.6 Standard Kursi	35
Gambar 2.7 Jarak Kursi	35
Gambar 2.8 Kemiringan Lantai	36
Gambar 2.9 Pemantul Bunyi	36
Gambar 2.10 Kemiringan Lantai	37
Gambar 2.11 Penempatan Penonton	38
Gambar 2.12 Susunan Organisasi	48
Gambar 2.13 Tabel Pembagian Ruang	53
Gambar 2.14 Jangkauan Visual	53
Gambar 2.15 Cahaya Alami	54
Gambar 2.16 Peletakan Panel Pameran	54
Gambar 2.17 Sirkulasi Ruang Pamer	54
Gambar 2.18 Pencahayaan Spotlight dan Langsung	58
Gambar 2.19 Data UMKM Kota Jawa Timur Tahun 2016	59
Gambar 2.20 Data Seniman Kota Jawa Timur Tahun 2016	59
Gambar 2.21 Data Lembaga Seni Kota Jawa Timur Tahun 2016	60
Gambar 2.22 Ciputra Artpreneur	61
Gambar 2.23 Temporary Display Area di Ciputra	62
Gambar 2.24 Teater Ciputra	63
Gambar 2.25 Teater Miss Tjijih.....	64

Gambar 2.26 Gedung Wayang Orang	65
Gambar 2.27 Graha Bakti Budaya	66
Gambar 2.28 Plaza Ismail Marzuki.....	66
Gambar 2.29 Plaza Teater Kecil	67
Gambar 2.30 Galeri Cipta II.....	68
Gambar 2.31 Galeri Cipta III	68
Gambar 3.1 Akses Menuju Site	85
Gambar 3.2 Jalan Alternatif menuju Jalan Kusuma Bangsa.....	85
Gambar 3.3 Macam-Macam Potensi Pendukung ex Hi Tech Mall di Surabaya ..	86
Gambar 3.4 Jenis Kendaraan yang Melewati Hi Tech Mall di Surabaya	87
Gambar 4.1 Akses Ex Hi-Tech Mall.....	89
Gambar 4.2 Temperatur Surabaya Tahun 2018	91
Gambar 4.3 Orientasi Matahari	91
Gambar 4.4 Respon Desain Matahari	92
Gambar 4.5 Grafik Curah Hujan	92
Gambar 4.6 View	95
Gambar 4.7 Sumber Kebisingan	96
Gambar 4.8 Diagram Fasilitas Pengelola.....	99
Gambar 4.9 Diagram Fasilitas Pengelola.....	100
Gambar 4.10 Diagram Fasilitas Pengelola	100
Gambar 4.11 Diagram Fasilitas Area Service	101
Gambar 4.12 Tampilan dan Gubahan Massa	101
Gambar 4.13 Ruang Terbuka	102
Gambar 4.14 Bangunan Modern Pada Kawasan Pusaka	103
Gambar 5.1 Konsep Awal Massa.....	106
Gambar 5.2 Konsep Tatahan Massa.....	107
Gambar 5.3 Bentuk Gedung Kesenian Baru	108
Gambar 5.4 Zoning Ruang Dalam	109
Gambar 5.5 Konsep Ruang Luar.....	109
Gambar 5.6 Konsep Penghawaan	110

Gambar 5.7 Konsep Air Bersih	113
Gambar 5.8 Konsep Air Kotor	114
Gambar 6.1 Pembagian Fungsi Bangunan	116
Gambar 6.2 Massa Seni Budaya Lantai 1	116
Gambar 6.3 Massa Seni Budaya Lantai 2	117
Gambar 6.4 Massa Tradisi Lantai 1	117
Gambar 6.5 Massa Tradisi Lantai 2	118
Gambar 6.6 Aplikasi Bentuk Pada Massa	119
Gambar 6.7 Aplikasi Tampak Bangunan	119
Gambar 6.8 Aplikasi Ruang Luar	120
Gambar 6.9 Pembagian Ruang Dalam Dalam Lay Out	120
Gambar 6.10 Tampilan Interior	121
Gambar 6.11 Skema Kelistrikan Pada Bangunan	122

Lampiran