

BAB V

KONSEP PERANCANGAN

5.1 Tema Perancangan

Tema perancangan memainkan peran penting sebagai acuan yang berisi fakta, isu, dan goal yang dapat memberikan karakter dalam perancangan pusat oleh – oleh. Sebuah tema dalam perancangan tidak hanya mencerminkan aspek visual, tetapi juga nilai dan tujuan yang ingin dicapai oleh rancangan tersebut. Langkah pertama ketika memutuskan tema desain adalah analisis rinci tentang fakta, pertanyaan, dan tujuan proyek. Tema perancangan menjadi landasan dalam mengembangkan konsep bentuk dan fasad bangunan, menciptakan keselarasan antara ruang luar dan ruang dalam, menentukan pemilihan material yang sesuai dengan konsep yang diusung, konsep utilitas, pencegahan kebakaran, hingga pengembangan dalam konsep mekanikal elektrikal.

5.1.1. Pendekatan Tema

Tema rancangan didasari dari beberapa munculnya fakta dan isu yang menjadi dasar sebuah permasalahan yang kemudian menghasilkan goal atau tujuan dimana akan menjadi acuan untuk desain merancangan pusat oleh – oleh. Fakta bahwa Kota Surabaya sedang gencar dalam membranding wisata heritage yang merupakan realisasi dari rebranding Kota Pahlawan agar mampu menarik wisatawan baik lokal maupun mancanegara utamanya generasi – generasi muda yang sudah mulai melupakan sejarah panjang Indonesia.

Bagaimana menyediakan pusat oleh – oleh yang menggabungkan pengalaman berbelanja sekaligus mempelajari sejarah menjadi isu dari fakta yang ada saat ini. Goals yang dapat menjawab isu tersebut yakni dengan merancang pusat oleh – oleh sebagai tempat berbelanja oleh – oleh sebagai buah tangan setelah mengunjungi wisata heritage Kota Surabaya sembari mempelajari sejarah panjang tentu dengan *experience* yang menyenangkan dan tidak membosankan.

5.1.2. Penentuan Tema Rancangan

Setelah melihat beberapa fakta, isu, dan goals pada sub bab 5.1.1. di atas, Pusat Oleh – Oleh dengan Pendekatan Historicism ini diharapkan dapat menjadi sebuah tempat bagi seluruh UMKM – UMKM binaan Kota Surabaya serta produk – produk legendaris khas Kota Surabaya. Tema yang diambil dalam perancangan ini yakni *Bring Back History for Soerabaja's Next Level* dimana memiliki arti dalam bahasa Indonesia yakni Membawa Kembali Masa Lalu untuk Surabaya Lebih Baik dimana pengambilan tema ini didasari pada situasi masyarakat yang saat ini sudah mulai melupakan sejarah.

Dengan pemilihan tema ini, desain rancangan bangunan akan menonjol dalam menekankan pendekatan yang sudah diambil, yakni pendekatan historicism architecture yang dapat diterapkan pada tampilan dan bentuk bangunan Pusat Oleh – Oleh ini.

5.2. Pendekatan Perancangan

Pendekatan perancangan yang digunakan pada Pusat Oleh – Oleh di Kota Surabaya seperti yang sudah tertera pada judul yakni menggunakan pendekatan historicism architecture. Pengambilan pendekatan historicism ini didasari oleh kesadaran masyarakat untuk mengetahui sejarah saat ini menurun. Dalam buku *Poetics of Architecture : Theory of Design* karya Anthony C Antoniades dalam Asyiri (2022), terdapat beberapa tahap untuk dapat menghadirkan kembali nilai kesejarahan antara lain :

- a. Studi dokumen deskriptif yang ada pada preseden melalui penelitian arkeologi, maupun gambar arsitektur yang terukur.
- b. Studi mengenai kondisi regional yang meliputi iklim, material, dan hal-hal detail lainnya.
- c. Studi mengenai metode struktur dan konstruksi.
- d. Sosiokultural framing dari pembelajaran baik dari sejarah budaya, gaya hidup, dan peradaban selama periode dan dibandingkan dengan artefak serupa daerah lain dan periode.

- e. Mencari mitos dan simbol-simbol dalam memberikan perhatian pada nilai-nilai yang melatarbelakangi terbentuknya bangunan bersejarah tersebut.
- f. Konsep ruang, baik dari segi ruang dalam maupun ruang luar.

Menurut Colquhoun dalam Firmansyah (2023), Arsitektur historicism adalah arus yang sangat memperhatikan arsitektur masa lalu. Aliran ini terjadi dengan bentuk-bentuk yang merepresentasikan sejarah, unsur seni masa lalu, prestise, rekonstruksi otentik, dan demonstrasi bentuk sesuai dengan makna atau tujuan yang disampaikan.

Dari teori – teori tersebut, pendekatan Pusat Oleh – Oleh ini menggunakan prinsip – prinsip historicism architecture yang sudah ada yakni menggunakan elemen – elemen bangunan dari masa lalu baik material, struktur, maupun dekorasinya yang diimplementasikan pada bangunan kontemporer dengan pengembangan bentuk dan estetika.

5.3. Metode Perancangan

Menggunakan pendekatan historicism architecture dimana mengadopsi elemen-elemen dari gaya arsitektur masa lalu sebagai elemen perancangan, metode perancangan yang digunakan yakni metafora tangible. Dalam Sapitri (2019), Anthony C. Antoniades mengatakan dalam bukunya yakni *Poetics of Architecture: Theory of Design*, Metafora tangible merupakan konsep arsitektur yang mengacu pada benda – benda nyata dan dapat dirasakan secara visual. Metafora dimunculkan secara visual dari bentuk arsitektur maupun materialnya. Sejarah dan karakteristik dari bangunan – bangunan bersejarah yang ada di Kota Surabaya dari babakan masa kolonial menjadi ide metafora tangible pada pusat oleh – oleh ini.

5.4. Konsep Perancangan

Untuk mewujudkan gagasan ide yang konkrit dan mudah dipahami, maka perlu dirumuskan dalam bentuk konsep-konsep rancangan arsitektural yang akan dijelaskan pada bab berikut ini. Penekanan Pusat Oleh - Oleh ini menggunakan massa majemuk dengan mengusung tema *Bring Back History for Soerabaja's Next Level*. Konsep yang dijelaskan berupa konsep bentuk bangunan, tampilan bangunan,

ruang luar dan ruang dalam, konsep struktur dan material, dan konsep utilitas bangunan.

5.4.1. Konsep Bentuk Bangunan

Dengan menggunakan metode metafora tangible sehingga mampu memberikan bentuk kubisme dan simetris yang merupakan prinsip dari arsitektur masa lampau. Terdapat berbagai bangunan yang menjadi referensi perancangan sebagai bentuk bangunan pusat oleh – oleh antara lain :



Gambar 5.1 Ide Bentuk Bangunan

Sumber : Arsip Leiden University, 2023

Berdasarkan kajian ciri, karakteristik, hingga prinsip dari historicism architecture yang menjadi acuan metode metafora tangible dan berdasarkan sejarah – sejarah dari bangunan yang berdiri di Kota Surabaya, maka terdapat konsep bangunan yang memenuhi sebagai berikut :



Gambar 5.2 Konsep Bentuk Bangunan

Sumber : Analisis Pribadi, 2024

5.4.2. Konsep Tampilan Bangunan

Tampilan bangunan dirancang menyesuaikan dengan pendekatan yang terpilih yakni historicism architecture dimana pendekatan ini merupakan paham yang membawa kembali gaya – gaya masa lalu dan diterapkan pada bangunan masa kini dengan fungsi yang berkembang. Historicism menghasilkan sebuah tampilan bangunan yang mengingatkan kembali dengan bangunan masa lalu disertai prinsip simetris yang diusung.

5.4.3. Konsep Ruang Dalam

a. Lorong Sejarah

Pada lorong sejarah, pengunjung dimanjakan oleh foto, lukisan, tulisan, pakaian, hingga barang – barang bersejarah. Dalam tulisan – tulisan sepanjang lorong sejarah memuat masa kejayaan Kota Surabaya dari masa ke masa dimulai dari masa kerajaan hingga pasca merdeka dari penjajahan. Kemudian terdapat foto dan lukisan disertai dengan keterangan sejarah terkait foto atau lukisan yang dipajang.



Gambar 5.3 Konsep Ruang Dalam Lorong Sejarah

Sumber : Fimela.com, 2022

Kemudian, pada lorong sejarah dilengkapi pula dengan projector art show yang menampilkan ragam catatan sejarah Kota Surabaya dimana dapat menjadi

spot foto yang mendukung daya tarik pengunjung untuk berbelanja sekaligus menikmati pengalaman mempelajari sejarah namun tidak membosankan.



Gambar 5.4 Konsep Ruang Dalam Lorong Sejarah

Sumber : Sixteen-nine.net, 2018

b. Ruang Display Oleh – Oleh

Pada area belanja, pengunjung akan disuguhkan dengan area display berupa produk – produk yang didisplay sesuai dengan jenis nya. Terdapat area untuk display makanan, minuman, olahan frozen, fashion, accesoris dan handcraft yang akan berbeda di tiap – tiap area pendisplayan – nya.



Gambar 5.5 Konsep Display Makanan

Sumber : Arsitag.com, 2019

Konsep display yang baik akan menarik pengunjung untuk membeli produk oleh – oleh hasil UMKM binaan Kota Surabaya. Pembelian tersebut secara tidak langsung akan meningkatkan perekonomian masyarakat produsen produk oleh –

oleh. Ketinggian rak maupun gantungan display yang sesuai dengan standar akan memudahkan pembeli mengambil produk yang ingin dibeli sehingga harus terkonsep dengan baik agar tidak menyusahkan calon pembeli.



Gambar 5.6 Konsep Display Accesoris

Sumber : Krisna Bali, 2023

c. Food Court

Food court dilengkapi dengan tenant – tenant dari berbagai kuliner terkenal di Kota Surabaya misalnya Rawon Setan, Lontong Balap Pak Gendut, Sate Kelapa Odomohen, Rujak Cingur Ahmad Jaiz, Soto Ayam Cak Har, dan berbagai kuliner terkenal lainnya yang dapat menambah daya jual food court Pusat Oleh – Oleh ini.

Pada area foodcourt, pengunjung disuguhkan seating area makan dengan gaya restoran – restoran masa lampau yakni dengan satu meja yang dikelilingi oleh beberapa kursi. Pada food court juga dilengkapi dengan ragam dekorasi khas masa lampau yang dapat menambah kesan heritage saat menikmati makanan – makanan yang ditawarkan oleh tenant – tenant UMKM binaan Kota Surabaya.



Gambar 5.7 Konsep Ruang Dalam Food Court

Sumber : Tripadvisor, 2013

Kemudian food court akan berkonsep indoor dan semi outdoor dimana untuk *indoor* akan dilengkapi penghawaan buatan yakni air conditioner dan semi *outdoor* akan dilengkapi kipas angin dengan baling – baling besar bergaya masa lampau.



Gambar 5.8 Restoran Masa Lampau

Sumber : Arsip Leiden University (*Published in 1906 - 1935*), 2023

d. Amphitheater

Untuk Amphitheater sendiri berada di area semi indoor di dalam massa utama. Amphitheater digunakan untuk pagelaran seni maupun diskusi sejarah, budaya, dan kegiatan baik formal maupun informal lainnya.



Gambar 5.9 Konsep Amphitheater

Sumber : Analisis Pribadi, 2024

5.4.3.1. Konsep Sirkulasi (Horizontal dan Vertikal)

Konsep sirkulasi ruang secara horizontal akan menggunakan oleh lorong atau koridor. Sedangkan sirkulasi secara vertikal, lantai satu dan dua akan diintegrasikan menggunakan tangga secara manual dan menggunakan lift secara otomatis.

5.4.3.2. Konsep Elemen Ruang Dalam

Elemen ruang dalam pada pusat oleh – oleh ini digunakan berdasarkan fungsi ruang per ruangnya. Elemen ruang terbagi menjadi elemen pembatas ruang dalam dan elemen pengisi ruang dalam.

5.4.3.2.1. Elemen Pembatas Ruang Dalam

a. Langit – Langit Ruangan

Pada langit – langit ruang lantai dua menuju puncak atap, diberikan jendela kaca sebagai pembatas ruang dalam antara dinding dan atap. Tidak membutuhkan banyak ornamen dan dekorasi pada plafon ruang lantai dua.



Gambar 5.10 Konsep Langit – Langit Lantai 3

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023

Untuk langit – langit ruang lantai satu, diberikan ornamen dan dekorasi khas bangunan masa lampau yang kaya akan bentuk – bentuk geometris maupun corak flora. Dekorasi dan ornamen langsung dipahat dari lantai dak cor.



Gambar 5.11 Konsep Langit – Langit Lantai 1

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2021

b. Dinding Ruangan

Pada dinding ruangan akan memiliki konsep dinding dengan finishing bertekstur kasar seperti pada gedung Handels Vereeniging Amsterdam atau yang saat ini menjadi kantor PTPN XI Surabaya. Dinding dan kolom sama – sama memiliki tekstur kasar saat disentuh.



Gambar 5.12 Konsep Finishing Dinding

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2021

c. Lantai Ruangan

Untuk lantai ruangan berkonsep vintage menggunakan tegel keramik yang terinspirasi dari bangunan bekas barak militer Koninklijke Nederlands(ch)-Indische Leger dan Hoofdbureau van Politie te Soerabaia.



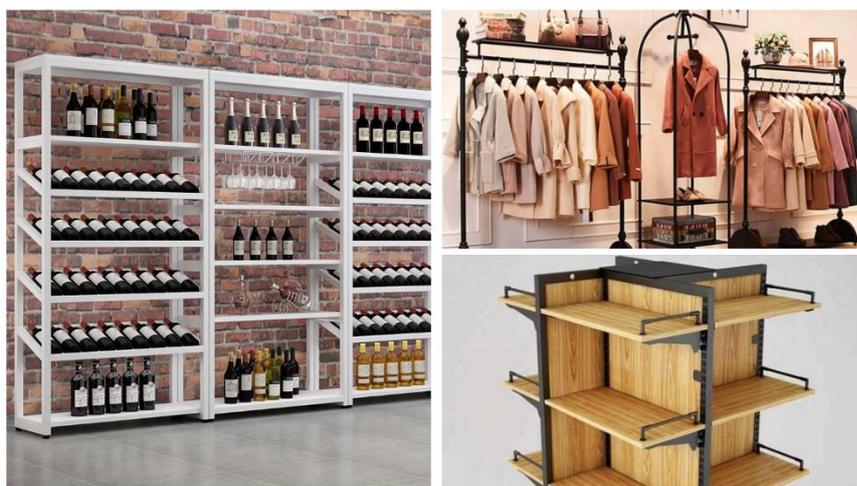
Gambar 5.13 Konsep Lantai Ruangan

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023

5.4.3.2.2. Elemen Pengisi Ruang Dalam

a. Furniture

Pada area belanja akan diberikan furniture – furniture pendukung display antara lain rak, gantungan, etalase, lemari, hingga pendingin makanan. Furniture akan mengusung tema vintage sebagai konsep.



Gambar 5.14 Konsep Furniture Area Belanja

Sumber : Aliexpress.com, 2023

Pada area foodcourt juga dilengkapi oleh furniture – furniture bernuansa kayu sehingga dapat sesuai dengan pendekatan historicism architecture yang digunakan dalam merancang.



Gambar 5.15 Konsep Furniture Foodcourt

Sumber : MLDSpot.com, 2023

5.4.4. Konsep Ruang Luar

Penataan ruang luar bangunan bertujuan untuk memfasilitasi pengunjung untuk menikmati tampilan bangunan sehingga dibutuhkan ruang luar yang nyaman dan terfasilitasi.

5.4.4.1. Konsep Bentuk Ruang Luar

Konsep bentuk ruang luar akan mengikuti bentuk massa disertai landscaping yang cocok dengan tema juga pendekatan yang digunakan. Untuk parkir tidak menggunakan gedung parkir dikarenakan akan menyulitkan sirkulasi kendaraan besar seperti bus.

5.4.4.2. Konsep Elemen Ruang Luar

a. Vegetasi

Telah menjadi ikon Kota Surabaya, penggunaan pohon tabebuaya sebagai vegetasi dapat memberikan keindahan tersendiri pada site saat musim mekar di

masa transisi dari musim kemarau menuju musim hujan. Kemudian pada bagian selatan site yang kosong akan diberikan taman dengan berbagai macam jenis vegetasi yang cocok dengan iklim Kota Surabaya baik pohon maupun bunga.

Kemudian penggunaan pohon evergreen (keluarga pinus bonsai) sebagai tanaman yang memiliki orientasi ‘penyambut’ digunakan pada area signage dan pada area drop off pengunjung.



Gambar 5.16 Konsep Ruang Luar

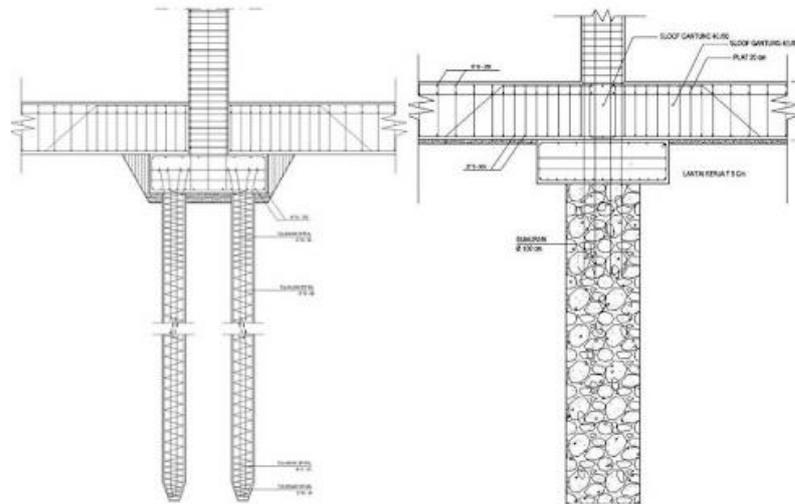
Sumber : google.com, 2024

5.4.5. Konsep Struktur dan Material

Struktur dan material merupakan hal terpenting dalam bangunan, mengingat struktur dan bangunan menjadi dasar berdirinya bangunan yang kokoh. Menggunakan tema *Bring Back History for Soerabaja's Next Level* diharapkan menjadi acuan pemilihan material pada bangunan pusat oleh – oleh. Pemilihan struktur yang tepat akan mempengaruhi *lifetime* dari bangunan pusat oleh – oleh.

5.4.5.1. Konsep Struktur

Pada massa utama pusat oleh – oleh terdiri atas 3 lantai dan massa penunjang terdiri atas 2 lantai dimana bangunan akan berdiri diatas tanah dengan jenis tanah aluvial (endapan sungai). Pondasi tiang pancang dirasa cocok untuk bangunan yang berdiri dengan keadaan tanah yang cenderung memiliki kadar air cukup tinggi karena letak site yang tidak jauh dari sungai Kalimas.



Gambar 5.17 Konsep Struktur Pondasi Tiang Pancang

Sumber : Megacon Concrete, 2019

enerapan tersebut dapat terlihat pada potongan bangunan pada massa utama berlantai 3 yang telah dirancang. Kemudian pada struktur kekakuan (rigid) menggunakan rigid frame dimana pada sistem ini, kolom dan balok saling mengikat.

Kemudian berdasarkan prinsip, ciri dan karakteristik *Historicism Architecture*, penggunaan kolom yang ditonjolkan pada bangunan akan diterapkan pada perancangan Pusat Oleh – Oleh. Menggunakan atap trapesium dengan kemiringan minimal 30° akan memenuhi *climatic modifier* serta menonjolkan style masa lalu yang digunakan dalam pendekatan ini.

5.4.5.2. Konsep Material

Materail dinding menggunakan bata merah untuk memberikan efek klasik pada bangunan pusat oleh – oleh sesuai dengan tema dan pendekatan yang dipilih. Selain material pembangun dinding, material lain yang dipilih yakni kayu. Jenis kayu yang digunakan adalah kayu yang memiliki ketahanan tinggi terhadap cuaca dan berbagai keadaan sebagai kusen – kusen baik pintu maupun jendela. Menggunakan konsep pencahayaan alami pada siang hari, material kaca tempered glass menjadi pilihan yang baik sebagai material jendela.



Gambar 5.18 Konsep Material Kayu untuk Kusen

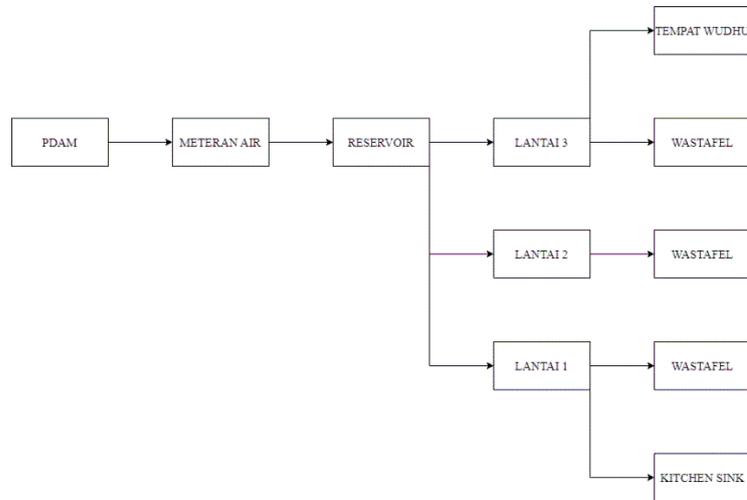
Sumber : Pinterest, 2020

5.4.6. Konsep Utilitas

Utilitas bangunan adalah fasilitas kelengkapan penunjang pada sebuah bangunan agar tercapainya keselamatan, kesehatan, kenyamanan dan kemudahan. Lingkupnya antara lain penyediaan air bersih dan sistem drainase pembuangan pada bangunan.

5.1.1.1 Sistem Jaringan Air Bersih

Air bersih pada bangunan pusat oleh – oleh akan digunakan untuk wastafel, air wudhu, dan air cuci kitchen sink pada foodcourt. Hal tersebut digunakan untuk menjaga higienitas tangan dan peralatan masak maupun makan kemudian menjaga kesucian ibadah.



Gambar 5.19 Konsep Utilitas Air Bersih

Sumber : Analisis Pribadi, 2023

5.1.1.2 Sistem Drainase

Drainase terbagi menjadi tiga yaitu air kotor, air hujan, dan air limbah dari kloset / wc. Sistem pembuangan air kotor yang berasal dari kamar mandi, tempat wudhu, dan wastafel disalurkan menuju sumur resapan dan saluran kota yang diproses melalui bak kontrol, sedangkan untuk limbah kotoran akan diolah dan ditampung menggunakan septictank. Air hujan akan ditangkap yang kemudian akan di filter dan di distribusikan melalui pipa distribusi. Air hujan digunakan untuk flush WC dan pengairan taman.



Gambar 5.20 Konsep Utilitas Drainase

Sumber : Analisis Pribadi, 2023

5.4.7. Konsep Mekanikal Elektrikal

Konsep yang berkaitan dengan pendukung bangunan secara mekanik seperti penghawaan, pencahayaan, transportasi secara vertical, audio dan sound, jaringan listrik, pencegah kebakaran, hingga penangkal petir.

5.4.7.1. Konsep Penghawaan

Beberapa ruangan akan menggunakan penghawaan alami melalui jendela – jendela dan bukaan yang akan didesain sedemikian rupa agar angin dapat masuk. Namun, untuk area belanja sendiri menggunakan penghawaan buatan berupa *air conditioner* split dikarenakan beberapa produk yang harus menjaga kestabilan suhu ruangan.



Gambar 5.21 Konsep Penghawaan Buatan

Sumber : Kompas.com, 2022

5.4.7.2. Konsep Pencahayaan

Menggunakan pencahayaan alami pada pagi hingga siang menjelang sore, membuat bangunan memanfaatkan cahaya matahari dengan adanya jendela – jendela yang tersebar diseluruh ruangan. Namun untuk beberapa ruangan akan menggunakan *artificial lighting* dimana akan menggunakan jenis spotlight untuk memberika efek sorotan pada suatu benda khususnya pada lorong sejarah.



Gambar 5.22 Konsep Spotlight Lighting pada Lorong Sejarah

Sumber : Aliexpress.com, 2023

5.4.7.3. Konsep Transportasi / Sirkulasi

Menggunakan konsep transportasi vertikal dengan 2 cara yakni menggunakan tangga dan menggunakan lift. Lift dapat memudahkan pengunjung disabilitas dalam menjangkau setiap lantai. Pengunjung diarahkan menuju lantai paling atas menggunakan lift atau tangga setelah masuk dari lobby.



Gambar 5.23 Konsep Sirkulasi Vertikal Antar Lantai

Sumber : Mizsipoel.com, 2014

5.4.7.4. Konsep Jaringan Listrik dan Genset

Listrik merupakan sebuah hal yang penting dalam bangunan. Karena itu penyebaran listrik dari PLN atau genset menuju ke setiap ruang pada bangunan mengalami beberapa tahap. Listrik dari PLN digunakan sebagai sumber listrik utama. Pendistribusian Listrik PLN digunakan untuk setiap lantai bangunan. Untuk genset digunakan pada saat PLN sedang mati yang akan menyala secara otomatis.

5.4.7.5. Konsep Pencegah Bahaya Kebakaran

Pencegahan bahaya kebakaran pada bangunan sangat penting untuk menjaga keselamatan pengguna bangunan pusat oleh - oleh. Berikut adalah konsep pencegahan kebakaran yang dapat diterapkan pada bangunan antara lain :

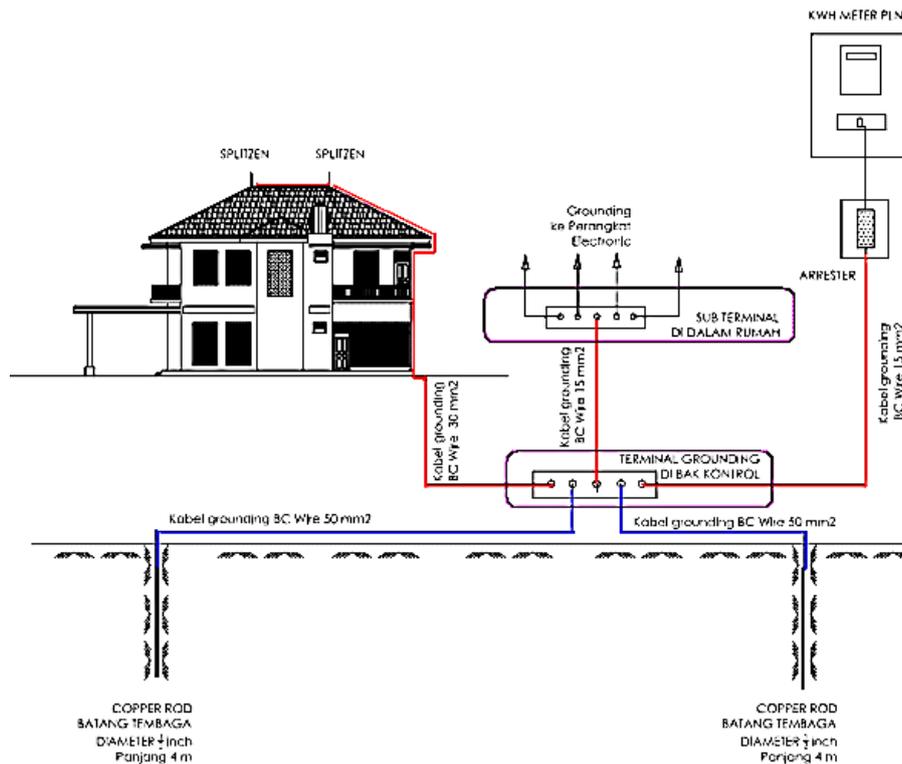
- a. Instalasi Sistem Deteksi dan Peringatan Dini Bahaya Kebakaran
 - Memasang sistem deteksi asap, panas, dan gas.
 - Memasang Alarm Tanggap Kebakaran
- b. Pemadam Api Otomatis
 - Memasang Sistem Pemadam Api Otomatis (Sprinkler)
- c. Pemilihan Material Bangunan Tahan Api
- d. Bangunan pusat oleh – oleh memiliki jalur evakuasi yang efektif
- e. Alat pemadam api yang memadai
 - Menyediakan *Fire extinguisher*
 - Membuat jalur *Hydrant* yang efektif dan sesuai dengan peraturan

5.4.7.6. Konsep Audio dan Sound

Ruang-ruang yang membutuhkan audio dan sound yaitu ruang amphitheater indoor, lorong sejarah, ruang rapat pengelola, musholla, foodcourt, dan lobby. Pada amphitheater indoor harus mampu merendam gangguan suara baik dari dalam keluar maupun dari luar kedalam. Penggunaan material pelapis ruangan harus menggunakan bahan-bahan yang sesuai dengan syarat-syarat akustik yang baik. Konsep akustik pada amphitheater indoor baik dinding, langit-langit, dan lantai, serta untuk system suara digunakan system audio yang memadai.

5.4.7.7. Konsep Instalasi Penangkal Petir

Instalasi pengamanan petir pada bangunan, atau yang sering disebut sistem penangkal petir, bertujuan untuk melindungi bangunan dari kerusakan yang dapat disebabkan oleh petir. Selain melindungi bangunan dari kerusakan, instalasi penangkal petir dapat menjaga keselamatan bangunan serta pengguna di dalamnya.



Gambar 5.24 Konsep Instalasi Penangkal Petir

Sumber : PDSahabat.com, 2018