



LAPORAN TUGAS AKHIR - RA.141581

## REINKARNASI PECINAN SURABAYA

ANGGRIANI CHRISTY  
3212100082

DOSEN PEMBIMBING:  
WAHYU SETYAWAN, S.T., M.T.

PROGRAM SARJANA  
JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER  
SURABAYA  
2016



FINAL PROJECT REPORT- RA.141581

## REINCARNATION OF SURABAYA CHINATOWN

ANGGRIANI CHRISTY  
3212100082

SUPERVISOR:  
WAHYU SETYAWAN, S.T., M.T.

UNDERGRADUATE PROGRAM  
DEPARTMENT OF ARCHITECTURE  
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING  
SEPULUH NOPEMBER INSTITUTE OF TECHNOLOGY  
SURABAYA  
2016

LEMBAR PENGESAHAN

REINKARNASI PECINAN SURABAYA



Disusun oleh:

ANGGRIANI CHRISTY

NRP: 3212100082

Telah dipertahankan dan diterima  
oleh Tim penguji Tugas Akhir RA.141581  
Jurusan Arsitektur FTSP-ITS pada 17 Juni 2016  
Nilai: AB

Mengetahui

Pembimbing

Wahyu Setvawan, ST., MT  
NIP. 197212261997021001

Kaprodi Sarjana

Defry Agatha Ardianta, ST., MT.  
NIP. 198008252006041004

Ketua Jurusan Arsitektur FTSP ITS

Ir. I Gusti Ngurah Antaryama, Ph.D.  
NIP. 196804251992101001

**ABSTRAK**  
**REINKARNASI PECINAN SURABAYA**

Oleh  
**Anggriani Christy**  
**NRP: 3212100082**

Sebagian besar kota besar di Indonesia memiliki kawasan tua berupa permukiman bagi etnis tertentu, salah satunya etnis Tiongkok atau dikenal dengan Pecinan. Surabaya sebagai kota besar dan tertua di Indonesia memiliki kawasan Pecinan yang khas. Daya tarik Surabaya sebagai kota pelabuhan dan perdagangan wilayah Timur menarik para imigran, khususnya etnis Tiongkok untuk mendiami kawasan kota tua Surabaya. Aktivitas masyarakat Tiongkok sebagai zona permukiman-perdagangan sampai saat ini masih utuh. Namun, terdapat aspek yang mulai hilang seiring proses perbaikan dan pengembangan, yaitu arsitektur Cina yang sangat kental sebagai ciri khas kawasan Pecinan.

Bertahannya elemen arsitektur yang ada seharusnya mampu menjadi potensi untuk lebih mengembangkan kawasan Pecinan Surabaya. Namun, munculnya modernisasi di sisi lain kota menjadi ancaman bagi kelestarian kawasan ini. Kondisi ini membuat kawasan Pecinan Surabaya perlahan mati dan kehilangan eksistensinya sebagai kota lama Surabaya.

Langkah pembangunan kembali eksistensi kota lama Surabaya merupakan strategi budaya dimana karakter Tiongkok yang merupakan jiwa dan perwujudan identitas kota Pecinan dapat diolah menjadi kawasan pariwisata *heritage*.

Metoda *architectural programming* milik Donna P Duerk merupakan metoda yang tepat untuk menjabarkan alur penyelesaian hingga menghasilkan sebuah konsep rancangan yang jelas. Metoda ini berangkat dari permasalahan yang ada di lokasi yang kemudian dikategorikan untuk diproses menjadi sebuah penyelesaian.

Kata kunci: *architectural programming*, kawasan tua, modernisasi, pariwisata *heritage*, pecinan Surabaya

# REINCARNATION OF SURABAYA CHINATOWN

By

**Anggriani Christy**

**NRP: 3212100082**

Most of major cities in Indonesia have an old area in form of settlement for specific ethnic, one of them is ethnic Chinese or known as Chinatown. Surabaya as major city and the oldest in Indonesia have typical Chinatown area. The attractiveness of Surabaya as a port and trade city in the Eastern Region of Indonesia attract immigrants, especially ethnic Chinese to dwell the old area of Surabaya. Activities of Chinese society as a settlement-trade area is still intact. However, there are some aspects began to disappear as the process of improvement and development. For example, Chinese architecture which is very strong as a hallmark of Chinatown. The persistence of the existing architectural elements should be able to become potential to further develop the area of Chinatown Surabaya. However, the emergence modernisms on the other side of town to be a threat to the preservation of the region. These conditions make the Chinatown area slowly die and lose their existence as the old city of Surabaya.

The step of rebuilding the existence of the old city of Surabaya is a strategy where the culture of Chinese characters which is the soul and identity of the city's Chinatown embodiment can be processed into heritage tourism area. Architectural programming method belongs to Donna P Duerk is an appropriate method to define channels for resolving to yield a clear design concept. This method departs from the problems that exist in locations which are then categorized to be processed into a solution.

Key Word: architectural programming, old area, modernisms, heritage tourism, Surabaya Chinatown

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat, hidayah serta kekuatan sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul “Reinkarnasi Pecinan Surabaya”

Terwujudnya Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang telah mendorong dan membimbing saya, baik dalam bentuk tenaga, ide-ide, maupun pemikiran. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Wahyu Setyawan, S.T, M.T. selaku dosen pembimbing Tugas Akhir, atas dukungan dan kepercayaan kepada saya sehingga Tugas Akhir ini bisa menjadi sebuah jawaban bagi salah satu potensi yang terbengkalai di kota Surabaya.

Ucapan terima kasih juga tertuju untuk pihak-pihak lain yang terlibat dalam penyusunan Tugas Akhir. Kelengkapan informasi, hasil diskusi dengan pihak-pihak di kawasan Kembang Jepun, dan hasil kuisisioner oleh mahasiswa ITS menjadi data penting dalam berhasilnya penyusunnya Tugas Akhir ini.

Saya menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat diharapkan demi perbaikan-perbaikan ke depan. Terima kasih.

Surabaya, Juni 2016

Penulis

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN	
ABSTRAK _____	i
KATA PENGANTAR _____	ii
DAFTAR ISI _____	iii
DAFTAR GAMBAR _____	v
DAFTAR LAMPIRAN _____	vii
I    Pendahuluan	
I.1 Latar Belakang _____	1
I.2 Isu dan Konteks Desain _____	1
I.2.1 Konteks Desain _____	1
I.2.2 Isu Desain _____	2
I.3 Permasalahan dan Kriteria Desain _____	3
I.3.1 Permasalahan Desain _____	3
I.3.2 Kriteria Desain _____	5
II   Program Desain	
II.1 Tapak dan Lingkungan _____	7
II.1.1 Lokasi Tapak _____	7
II.1.2 Potensi dan Kendala Tapak _____	8
II.1.3 Batas Tapak _____	10
II.2 Program Fasilitas dan Ruang _____	10
II.2.1 Program Desain _____	10
II.2.2 Program Tapak _____	11
II.2.3 Program Ruang _____	12
II.3 Organisasi Ruang _____	13
III  Pendekatan dan Metoda Desain	
III.1 Pendekatan Desain _____	15
III.2 Metoda Desain (Konseptual) _____	16
III.3 Metoda Desain (Objek 3D) _____	22
IV   Konsep Desain	
IV.1 Konsep Ruang _____	27

IV.2 Konsep Bentuk	28
IV.2.1 Harmonisasi Ars. Tradisional dalam Ars. Modern	28
IV.2.2 Perjalanan Wisata	31
IV.3 Konsep Zoning Bangunan	33
IV.4 Konsep Sirkulasi	34
V Desain	
V.1 Eksplorasi Desain Tapak	37
V.3 Eksplorasi Desain pada Interior	40
V.4 Sistem Bangunan	41
VI Kesimpulan	43
DAFTAR PUSTAKA	45
LAMPIRAN	47

BIOGRAFI PENULIS

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar I.1</b>	Suasana Kawasan Pecinan Surabaya pada zaman kolonial _____	2
<b>Gambar I.2</b>	Suasana Kawasan Pecinan Surabaya kembali sepi setelah revitalisasi yang dilakukan pemerintah Surabaya _____	3
<b>Gambar I.3</b>	Sparkling Surabaya merupakan branding baru Surabaya pada tahun 2005 _____	5
<b>Gambar 2.1</b>	Siteplan Objek _____	7
<b>Gambar 2.2</b>	Batas Lahan Sekitar _____	9
<b>Gambar 2.3</b>	Program Tapak _____	11
<b>Gambar 2.4</b>	Organisasi Ruang Bangunan 1 _____	13
<b>Gambar 2.5</b>	Organisasi Ruang Bangunan 2 _____	13
<b>Gambar 3.1</b>	Diagram <i>Architectural Programming</i> _____	17
<b>Gambar 3.2</b>	Elliptic City IFCA, Santo Domingo, 2005 _____	23
<b>Gambar 3.3</b>	Lerner Hall Student Center, New York, 1994-1999 _____	24
<b>Gambar 3.4</b>	Lerner Hall Student Center, New York, 1994-1999 (1) _____	24
<b>Gambar 3.5</b>	Sketsa Awal _____	24
<b>Gambar 3.6</b>	Alesia Museum and Archaeological Park, 2003-2012 _____	24
<b>Gambar 3.7</b>	Parc de la Villette, Paris, 1982-1998 _____	25
<b>Gambar 4.1</b>	Keseimbangan _____	29
<b>Gambar 4.2</b>	Gerbang Masuk menjadi fasad _____	29
<b>Gambar 4.3</b>	Courtyard _____	30
<b>Gambar 4.4</b>	Open plan _____	30
<b>Gambar 4.5</b>	Batas Ruang Imajiner _____	31
<b>Gambar 4.6</b>	Mengubah konsep horizontal menjadi konsep vertikal _____	31
<b>Gambar 4.7</b>	Horizontal Breezewway _____	32
<b>Gambar 4.8</b>	Hubungan fungsi bangunan pada malam hari _____	33
<b>Gambar 4.9</b>	Hubungan fungsi bangunan pada siang hari _____	34
<b>Gambar 4.10</b>	Aktivitas Pengelola _____	35
<b>Gambar 4.11</b>	Sirkulasi Aktivitas Pengelola _____	35
<b>Gambar 4.12</b>	Sirkulasi Aktivitas Pengunjung _____	35
<b>Gambar 4.13</b>	Aktivitas Pengunjung _____	35
<b>Gambar 4.14</b>	Aktivitas Penjual _____	36
<b>Gambar 4.15</b>	Sirkulasi Aktivitas Penjual _____	36
<b>Gambar 5.1</b>	Siteplan _____	37

<b>Gambar 5.2</b>	Layoutplan (Day Mode) _____	38
<b>Gambar 5.3</b>	Layoutplan (Night Mode) _____	39
<b>Gambar 5.4</b>	Desain Suasana _____	40
<b>Gambar 5.5</b>	Aksonometri Struktur _____	41
<b>Gambar 5.6</b>	Utilitas Bangunan _____	42

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran A</b> Kebutuhan Ruang	47
<b>Lampiran B</b> Denah Bangunan	52
<b>Lampiran C</b> Tampak Bangunan	55
<b>Lampiran D</b> Potongan Bangunan	55
<b>Lampiran E</b> Perspektif	56



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **I.1 Latar Belakang**

Kawasan tua di sebuah wilayah kota merupakan suatu kawasan yang dibangun dan dibentuk dalam jangka waktu yang panjang. Tata ruang dan wujud fisik kawasan kota tua terbentuk dari hasil tahap perkembangan yang pernah terjadi sebelumnya dan dipengaruhi oleh berbagai macam faktor, baik politik, ekonomi, sosial, budaya, maupun globalisasi. Keberagaman wujud fisik kawasan tua saat ini merupakan gambaran keberagaman dari sejarah masing-masing kota. Hal itu juga menjadi cerminan bagaimana dampak modernisasi ikut serta sepanjang proses pembentukannya.

Sebagian besar kota besar di Indonesia memiliki kawasan tua berupa permukiman bagi etnis tertentu, salah satunya adalah kawasan etnis Cina atau lebih dikenal dengan sebutan Pecinan. Pecinan di Indonesia dikenal sebagai kawasan permukiman dan kebudayaan yang didominasi dengan hunian, tradisi, dan sentra bisnis-perdagangan komunitas Cina, baik pada masa lalu

maupun masa kini. Kawasan Pecinan memiliki ciri khas tersendiri, baik dari segi penduduk, arsitektural bangunan, koridor jalan, tatanan sosial budaya, dan suasana lingkungan.

### **I.2 Isu dan Konteks Desain**

#### **I.2.1 Konteks Desain**

Isu desain muncul dengan memandang kota Surabaya yang sedang maraknya melakukan perkembangan di sektor pariwisata. Melihat potensi kawasan Pecinan yang memiliki identitas sebagai kawasan perdagangan, hal ini bisa menjadi salah satu peluang dalam mendukung perkembangan Surabaya di sektor pariwisata. Oleh karena itu, dengan mengambil konteks hubungan antara pariwisata dan perdagangan, perkembangan yang dilakukan akan berfokus pada sejarah, tradisi, dan identitas.

Hal ini akan mengarahkan konteks desain menuju lokasi permasalahan, yaitu Kawasan Pecinan di Jalan Kembang Jepun. Dengan didukung *landmark* gerbang Kya-kya dan kentalnya tradisi seni-

budaya Tiongkok, pengangkatan kembali kawasan Pecinan Surabaya sangat tepat untuk dilakukan di kawasan Kembang Jepun. Ada beberapa lokasi strategis yang dapat menjadi potensi untuk bisa meramaikan kembali kawasan tersebut. Tidak perlu merevitalisasi seluruh kawasan, hanya perlu mengolah beberapa titik yang dapat menarik perhatian masyarakat. Diharapkan kedepannya lokasi tersebut bisa menjadi pola yang dapat ditiru di kawasan sekitarnya.

kejayaannya, kawasan ini merupakan ikon kota Surabaya yang sangat ramai sebagai pasar malam. Selain menjadi kawasan bisnis utama dan pusat kota Surabaya (sentra bisnis), Kembang Jepun juga menjadi pusat perdagangan grosir atau pusat tersibuk, yaitu CBD (*Central Business District*) ke-1 kota Surabaya. Pada siang hari, kawasan Pecinan merupakan pusat perdagangan, sedangkan pada malam hari merupakan pusat hiburan.



Gambar 1.1 Suasana Kawasan Pecinan Surabaya pada zaman kolonial

### I.2.2 Isu Desain

Surabaya sebagai salah satu kota besar dan tertua di Indonesia tentu memiliki kawasan kota lama yang kaya dengan budaya Cina. Kawasan ini terletak di sepanjang Jalan Kembang Jepun. Dominasi budaya ini pada kawasan Kembang Jepun menjadi daya tarik tersendiri bagi kota Surabaya. Pada masa

Seiring berjalannya waktu dan perkembangan perdagangan, peran Kembang Jepun tidak lagi sevitral seperti masa kolonial Belanda. Ancaman penurunan kualitas fisik tidak bisa dihindari. Kembang Jepun mulai terlupakan, sempat mati di malam hari, dan tidak lagi menjadi ikon kota Surabaya. Kebutuhan akan peningkatan ruang berdagang,

kepadatan bangunan yang tinggi, pengembangan fungsi ekonomi yang lebih bersifat komersial karena tuntutan keuntungan, kurangnya pengetahuan masyarakat tentang pelestarian *urban heritage*, lingkungan kumuh yang dapat merusak, menghilangkan karakter koridor jalan Kembang Jepun, dan modernisasi menjadi alasan kuat mengapa kawasan ini mengalami penurunan peran di Kota Surabaya. Inti dari semua permasalahan ini adalah karena terjadinya modernisasi disisi lain kota. Kembang Jepun hibernasi selama 32 tahun dan pemerintah berusaha untuk merevitalisasi kawasan itu. Namun, usaha merevitalisasi kawasan Kembang Jepun hanya bertahan selama 5 tahun. Akhirnya Kembang Jepun kembali seperti sebelumnya.



Gambar 1.2 Suasana Kawasan Pecinan Surabaya kembali sepi setelah revitalisasi yang dilakukan pemerintah Surabaya

### **I.3 Permasalahan dan Kriteria Desain**

#### **I.3.1 Permasalahan Desain**

Pada dasarnya, Surabaya adalah kota yang sedang semaraknya meningkatkan pembangunan di sektor perdagangan dan jasa. Melihat sejarah kota Surabaya dimana Surabaya pernah memiliki suatu kawasan yang sangat maju di sektor perdagangan, sangat di sayangkan apabila kawasan tersebut dibiarkan mati seolah tidak pernah ada. Disamping memiliki potensi besar dalam hal perdagangan, kawasan ini juga disajikan dalam masyarakat multi-budaya (Cina, India, Arab, Melayu, dan penduduk lokal Surabaya, sehingga kondisinya sangat kental dengan budaya tradisional. Tidak bisa disalahkan apabila seiring berkembangnya zaman, masyarakat

mulai mencari modernitas di kawasan lain. Bahkan ironisnya, masyarakat yang berasal dari kawasan itu pun perlahan-lahan mulai mencari tempat tinggal baru diluar kawasan tersebut. Sehingga perlahan tapi pasti karakteristik budaya tersebut menjadi sirna. Jadi, bisa dilihat bahwa fenomena ini bukan hanya disebabkan oleh masyarakat eksternal, tetapi juga masyarakat internal kawasan itu sendiri.

Tapi yang menjadi pertanyaannya adalah, apakah yang menjadi alasan kuat bagi kawasan itu untuk tetap dipertahankan kejayaannya? Apakah ada dampak positif yang ditimbulkan apabila kawasan ini dihidupkan atau dibangkitkan kembali?

Sejarah dan budaya tersebut sudah sepatutnya menjadi bagian dari sejarah Surabaya dari masa ke masa yang perlu dilestarikan. Oleh karena ini, diperlukan pembangunan kembali eksistensi kota lama Surabaya untuk melestarikan peninggalan sejarah dan budaya yang telah mengalami penurunan. Langkah pembangunan kembali eksistensi kota lama Surabaya bisa menjadikan citra

kawasan Kembang Jepun kembali meningkat, sehingga banyak masyarakat yang akan mengenal dan memahami bahwa kota Surabaya juga ikut ambil bagian dalam perkembangan budaya Cina. Begitu juga sebaliknya masyarakat mengetahui bahwa masyarakat Cina menjadi bagian dari sejarah kota Surabaya dan perkembangannya, khususnya dibidang perdagangan.

Tidak hanya untuk mengangkat kembali kisah bersejarah kota lama Surabaya, tetapi kedepannya kawasan ini bisa menjadi tempat yang dapat mempertemukan dan mempersatukan berbagai etnis dari berbagai kalangan masyarakat, baik dari segi ekonomi maupun sosial. Disisi lain, pengangkatan isu ini juga merupakan strategi budaya dimana karakter Cina yang merupakan jiwa dan perwujudan identitas kota Pecinan sebagai suatu aset kota dapat diolah menjadi kawasan wisata *heritage*.



Gambar 1.3 Sparkling Surabaya merupakan branding baru Surabaya pada tahun 2005

Kawasan ini juga memberikan pengaruh besar pada perekonomian Surabaya pada waktu itu, bahkan sampai saat ini. Fenomena ini dapat membentuk suatu pemikiran baru mengenai solusi yang akan timbul. Salah satunya mengemas kembali kawasan ini menjadi kawasan yang bisa beradaptasi dengan perkembangan zaman tanpa melunturkan nilai-nilai budaya yang ada didalamnya. Tidak bisa lagi dipaksakan masyarakat kini menerima mentah-mentah budaya tradisional yang dulunya sangat berkembang. Namun, seperti lagu lama dibungkus dalam kemasan kaset baru, apa yang ada didalamnya tidak berubah tapi kemasannya bisa dibuat lebih menarik perhatian sesuai dengan kebutuhan masa kini.

### **I.3.2 Kriteria Desain**

Sebuah karya arsitektur harusnya mempunyai sifat yang komprehensif,

eksperimental, dan dapat menjadi tempat hidup di lingkungannya tanpa kehilangan identitas mereka dimana hal tersebut membuat mereka menjadi *memorable places*. Salah satunya mengemas kembali kawasan ini menjadi kawasan yang bisa beradaptasi dengan perkembangan zaman tanpa melunturkan nilai-nilai budaya yang ada didalamnya. Pariwisata *Heritage* mewadahi bertemunya berbagai etnis untuk menikmati sejarah perkembangan Pecinan di Surabaya. Selain itu, pariwisata *heritage* juga menjadi wadah yang dapat menunjukkan identitas kota Surabaya sebagai kota dagang dan jasa.

Menurut Charles and Kent, *memorable place* harus mempunyai 4 kriteria, yaitu unik, berpengaruh, ambigu, dan fleksible:

1. Desain harus bisa menggambarkan identitas Pecinan Surabaya sebagai kawasan bisnis atau perdagangan
2. Desain harus bisa menyeimbangkan antara potensi yang harus dipertahankan dari masa lalu dengan kebutuhan masa kini.

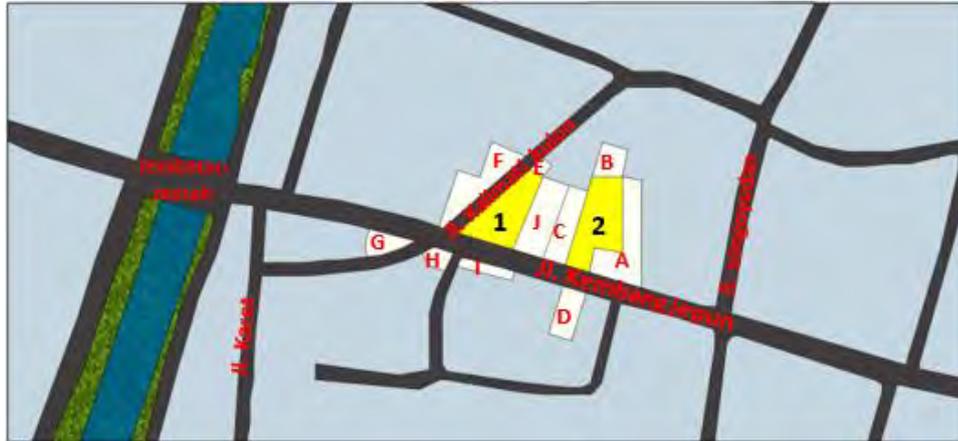
3. Desain harus menyajikan fungsi lain, sehingga masyarakat memiliki alasan khusus untuk datang ke bangunan tersebut
4. Desain harus memiliki daya tarik tersendiri yang membuat destinasi ini berbeda yang destinasi pariwisata yang sudah ada
5. Desain yang terbangun harus memiliki dampak yang berarti bagi pengetahuan masyarakat yang datang
6. Membangun kembali memori Pecinan Surabaya di masa lalu ke masa saat ini

## BAB II

### PROGRAM DESAIN

#### II.1 Tapak dan Lingkungan

##### II.1.1 Lokasi Tapak



Gambar 2.1 Siteplan Objek, Dokumentasi Pribadi

Pengangkatan isu berangkat dari permasalahan di lokasi Pecinan Surabaya itu sendiri. Oleh karena itu, lokasi yang dipilih berada di kawasan Pecinan Surabaya, salah satunya di sepanjang Jalan Kembang Jepun. Alasan memilih lokasi di sepanjang jalan Kembang Jepun adalah karena jalan ini berada diantara kedua gerbang Kya-Kya yang menjadi identitas kental Pecinan Surabaya. Lokasi yang di ambil adalah di Jl. Kembang Jepun no. 150 dan Jl. Kembang Jepun no. 164, Surabaya.

Lahan yang dipilih merupakan lahan dengan bangunan yang sudah tidak aktif lagi (Lahan 1)

dan lahan kosong (Lahan 2). Masing-masing lahan memiliki karakteristik yang bisa menjadi potensi dalam upaya membangkitkan kembali kawasan Pecinan Surabaya. Lahan 1 memiliki keunggulan karena posisi *hook* menghadap jalan besar. Objek akan memiliki fasad yang bisa dilihat dari segala sisi. Ini menjadi potensi untuk bisa menarik perhatian dari kejauhan. Sedangkan lahan 2 berfungsi untuk menyeimbangi lahan 1 sebagai penarik perhatian di kawasan arah timur. Kedua lahan yang dipisahkan oleh jarak ini akan berpadu dengan adanya penghubung pada jalan Kembang Jepun.

## **II.1.2 Potensi dan Kendala Tapak**

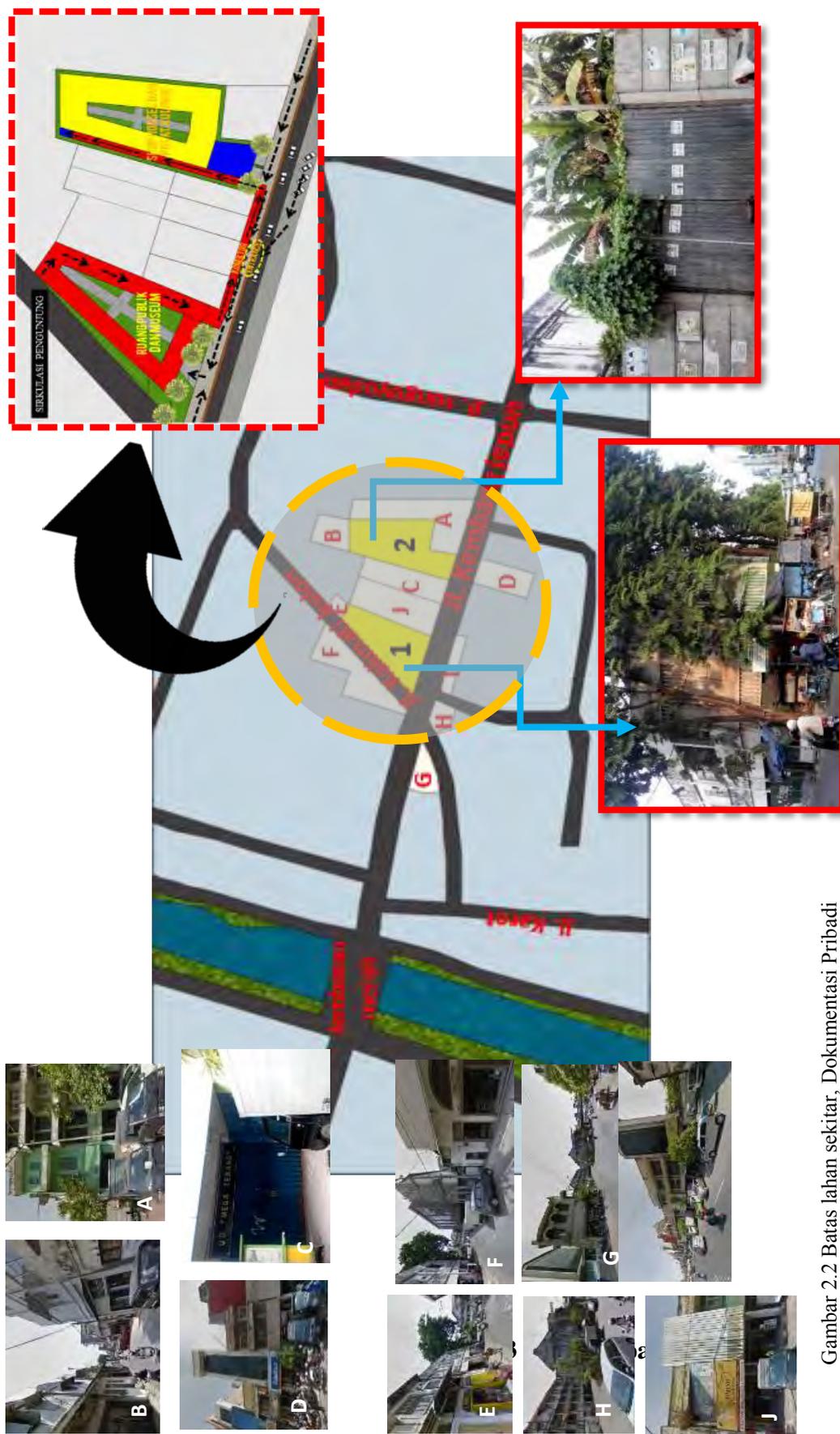
### **Potensi Tapak**

1. Terletak di jalan besar Kembang Jepun dan berdekatan dengan gerbang Kya-kya (identitas Pecinan Surabaya).
2. Berdekatan dengan landmark kota, yaitu Jembatan Merah.
3. Penghubung dari berbagai arah (berpotensi sebagai meeting point).
4. Tingkat vegetasi tinggi. Potensi ini bisa dimanfaatkan untuk menyediakan ruang terbuka hijau.
5. Akses menuju lahan mudah karena jalur kendaraan lebar. Jalan kembang Jepun kurang lebih 20 meter.
6. Didominasi dengan fungsi bangunan sekitar yang sama.

### **Kendala Lahan**

1. Pada siang hari tingkat keramaian, kemacetan, dan kriminalitas cenderung tinggi.

2. Pada malam hari kawasan Kembang Jepun berubah menjadi sepi. Oleh karena itu, di malam hari akan sedikit masyarakat yang berada di kawasan ini.
3. Tidak ada jarak antar bangunan. Kendala ini akan berpengaruh pada bukaan samping dan fasad kiri-kanan bangunan.
4. Tidak ada aturan parkir kendaraan yang jelas dan akurat. Hal ini bisa menjadi penghalang bagi pengunjung lain yang ingin berbelanja atau datang ke toko tersebut.
5. Secara keseluruhan, view yang ditawarkan di sekitar lahan objek kurang menarik.
6. Peran jalur pedestrian di sekitar lahan sudah beralih fungsi menjadi lahan para pedagang kaki lima.



Gambar 2.2 Batas lahan sekitar, Dokumentasi Pribadi

Lahan 1 terletak di Jalan Kembang Jepun no. 146 (Gedung kosong yang akan direnovasi) dengan luas lahan 897,51 m<sup>2</sup>. Sedangkan lahan 2 terletak di Jalan Kembang Jepun no.150 dengan luas lahan 1.078,24m<sup>2</sup>. Kedua lahan nantinya dihubungkan dengan sebuah jembatan dengan luas 404,19 m<sup>2</sup>. Adapun batas tapak

1. Batas Utara: Jalan K.H. Mas Mansyur
2. Batas Selatan: Jalan Karet
3. Batas Timur: Jalan Dukuh, Jalan Gembong, dan Jalan Kapasan
4. Batas Barat: Jembatan Merah, Kalimas, Jalan Panggung, dan Jalan Karet

## **II.2 Program Fasilitas dan Ruang**

### **II.2.1 Program Desain**

Kondisi kawasan Pecinan Surabaya saat ini tidak lagi sevitral zaman dulu. Untuk itu, dibutuhkan suatu aktivitas yang dapat menarik perhatian masyarakat. Aktivitas ini harus bisa mengemas budaya tradisional ke dalam bentuk aktivitas yang saat ini digemari masyarakat

modern. Aktivitas ini terdiri dari beberapa kegiatan yang dapat mengoptimalkan kembalinya kehidupan Kawasan Pecinan Surabaya, diantaranya aktivitas akademik, aktivitas interaksi, dan aktivitas komersial. Keempatnya dirangkum menjadi suatu aktivitas rekreasi. Ide dari program desain ini adalah Pariwisata *Heritage* yang berfokus pada kuliner, identitas, dan pelestarian budaya. Pariwisata *Heritage* ini merupakan sebuah rangkaian destinasi pariwisata. Destinasi pariwisata tersebut diantaranya:

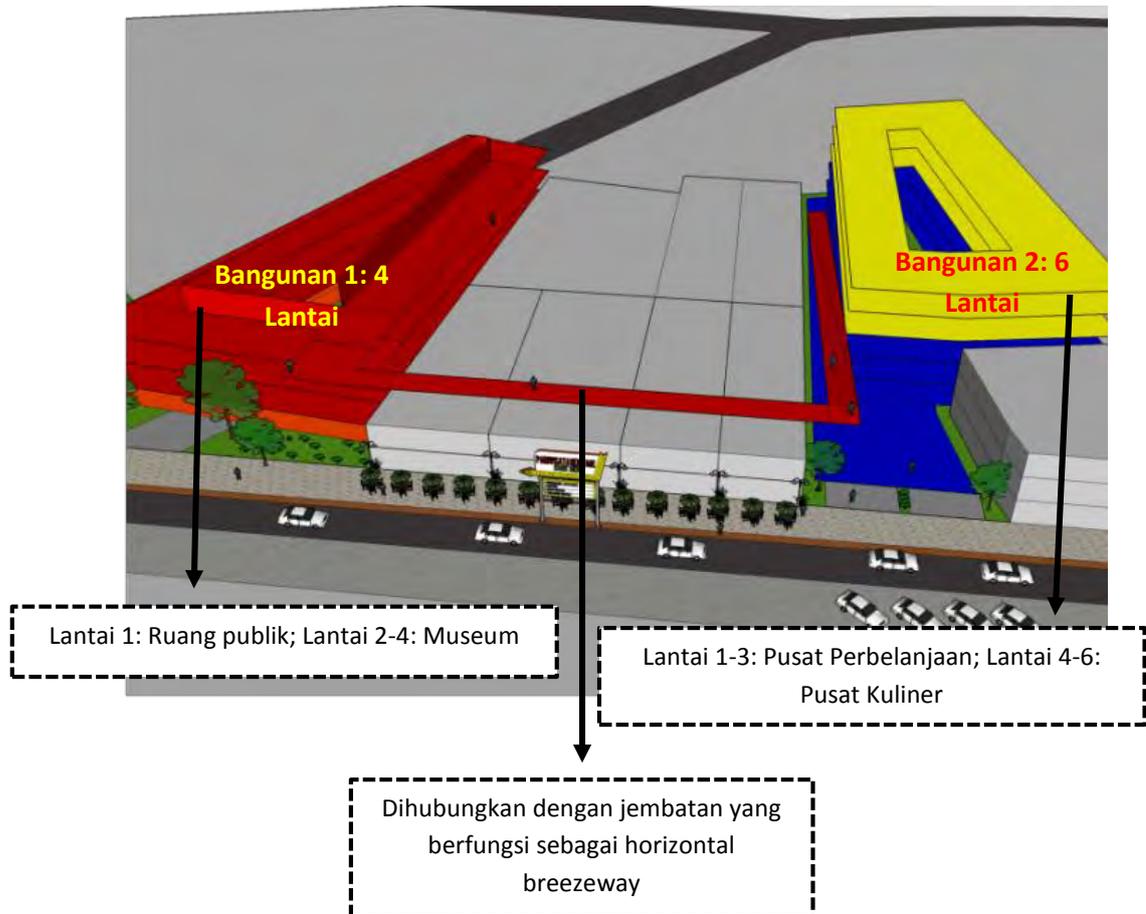
1. Ruang Publik, yaitu bangunan yang bisa menyediakan tempat interaksi sosial dan apresiasi budaya,
2. Museum untuk menyajikan perjalanan sejarah dan budaya Cina dari awal hingga saat ini,
3. Pusat *Souvenir* yang menawarkan barang tradisional,
4. Pusat Kuliner yang menawarkan makanan tradisional.

Seluruh destinasi pariwisata saling terkait satu sama. Pengunjung akan 'dipaksa' untuk mengikuti jalur

perjalanan pariwisata dari ruang publik sampai pusat kuliner. Empat

fungsi ini diwadahi dalam 2 bangunan bertingkat rendah

## II.2.2 Program Tapak



Gambar 2.3 Program Tapak, Dokumentasi Pribadi

Lahan bagian Barat difungsikan sebagai ruang publik dan museum, sedangkan lahan bagian Timur difungsikan sebagai pusat kuliner dan pusat *souvenir*. Dengan terbentangnya jarak sekitar 20 meter diantara kedua lahan, maka dibutuhkan satu elemen yang berperan sebagai penghubung kedua lahan.

### **II.2.3 Program Ruang**

Objek desain adalah dua buah bangunan publik yang memiliki ranah penerapan aktivitas yang berbeda. Ruang publik dan museum lebih difokuskan pada saran edukasi dan sosial. Fungsi pada bangunan ini juga bersifat terbuka dan bertujuan untuk mengundang masyarakat sebanyak mungkin. Oleh karena itu, tidak banyak batas ruang yang diperlukan pada objek ini. Fokus utama dari program ruang adalah bagaimana objek ini memberikan kesan terbuka dan nyaman.

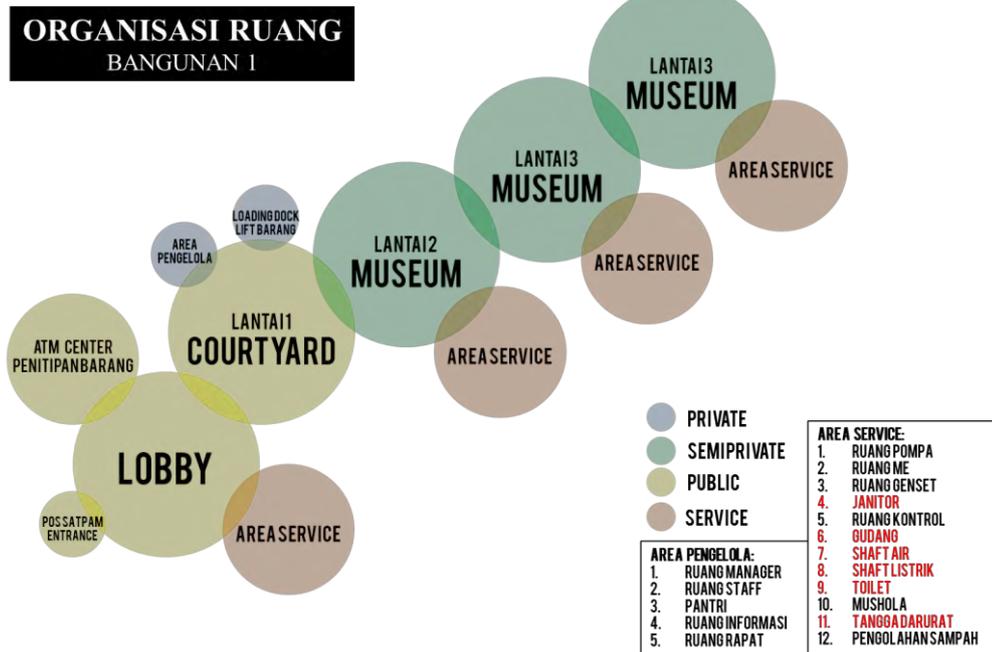
Berbeda dengan objek ruang publik dan museum, objek pusat kuliner dan *souvenir* bersifat komersial. Hal ini membuat perlunya batas ruang yang jelas untuk mempermudah manajemen

penjualan *tenant*. Oleh karena itu, tipe dan dimensi ruang yang dibutuhkan lebih jelas.

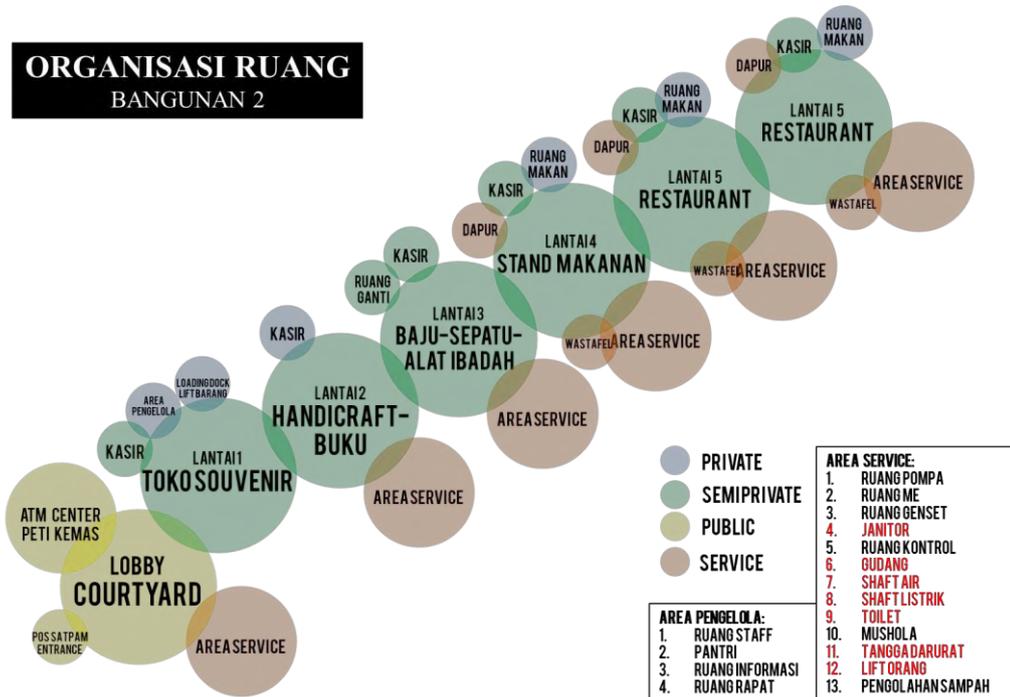
Secara keseluruhan, masing-masing bangunan membutuhkan ruang penunjang untuk mempermudah pengaturan management bangunan, seperti

1. Ruang ME
2. Toilet
3. Musholla
4. Kantor Pengelola
5. Ruang CCTV
6. Ruang Penyimpanan meja dan kursi
7. Ruang kontrol

## II.3 Organisasi Ruang



Gambar 2.4 Organisasi Ruang Bangunan 1, Dokumentasi Pribadi



Gambar 2.5 Organisasi Ruang Bangunan 2, Dokumentasi Pribadi

[Halaman ini sengaja dikosongkan]

## **BAB III**

### **PENDEKATAN DAN METODE DESAIN**

#### **III.1 Pendekatan Desain**

Aktivitas pada kawasan Pecinan menjadikan Pecinan sebagai *memorable place* bagi masyarakat yang tinggal atau masyarakat yang datang berkunjung. Selain mengedepankan pelestarian tradisi Cina (mengenang peran etnis Cina di Surabaya), Pecinan Surabaya juga berpotensi menjadi tempat wisata yang mampu mempertemukan berbagai kalangan masyarakat dan kembali menciptakan suasana tradisional yang kental. Oleh karena itu, pendekatan desain yang dilakukan akan dimulai dari pendekatan ekstrinsik, yaitu mengenai sejarah Pecinan di kota Surabaya, aktivitas atau perilaku manusia, dan budaya Pecinan itu sendiri.

Pendekatan ini didasari pada teori tentang revitalisasi kawasan, yaitu Teori Kevin Lynch - Image of The City. Teori ini mempelajari tentang fisik yang terlihat, seperti bentuk bangunan dan koridor jalan, maupun yang tidak terlihat, seperti makna sosial di dalam daerah tertentu, fungsinya, sejarah, atau bahkan dari namanya. Teori ini akan mengulas tentang persoalan bentuk yang terlihat maupun tidak terlihat dan memilah mana yang harus dievaluasi dan diubah kedalam bentuk desain yang baru dan mana bagian yang harus dipertahankan

untuk tidak menghilangkan makna yang sudah ada.

#### **Masa Lalu**

Pecinan Surabaya memiliki sejarah yang kaya dengan memori perdagangan dan festival seni-budaya. Pada masa kejayaannya, pada malam hari, kawasan ini sangat ramai sebagai pasar malam dan pusat hiburan. Sedangkan pada siang hari, kawasan ini menjadi pusat perdagangan grosir (bisnis) atau CBD (Central Business District) ke-satu di kota Surabaya. Kawasan ini memiliki aktivitas yang sangat kental dengan budaya tradisional Cina seperti usaha restoran khas Cina, jualan jajanan pinggir jalan, dan atraksi festival musik Cina. Seiring perkembangan zaman, budaya tradisional tidak lagi digemari masyarakat, sehingga yang tersisa hanyalah aktivitas perdagangan yang tidak ada hubungannya sama sekali dengan budaya tradisional Cina.

Dari gambaran diatas, bisa disimpulkan bahwa terdapat tiga hal yang menjadi identitas Pecinan Surabaya, yaitu perdagangan, festival seni-budaya, dan sentra kuliner. Untuk bisa membangun kembali eksistensi kawasan

Pecinan Surabaya, tentu tidak bisa lepas dari ketiga identitas tersebut. Namun, karena masyarakat tidak bisa lagi menerima mentah mentah budaya tradisional di tengah perkembangan pesat modernisasi, maka kawasan ini perlu diolah kembali dan disajikan dalam bentuk masa kini.

### **Masa Kini**

Saat ini, kawasan Kembang Jepun hanya dikenal sebagai pusat grosir di siang hari dan kota mati pada malam hari. Berdasarkan hasil survey yang penulis lakukan kepada 86 mahasiswa ITS tentang harapan mereka terhadap kawasan Pecinan Surabaya, 63% berharap kawasan ini bisa menjadi destinasi pariwisata ikonik di kota Surabaya, sedangkan 37% sisanya berharap kawasan Pecinan bisa menyajikan perjalanan tentang sejarah dan kebudayaan Pecinan di Surabaya. Kondisi ini bisa menjadi peluang baru bagi kota Surabaya untuk meningkatkan pembangunan di sektor pariwisata. Budaya tradisional yang pernah ada tidak bisa ditinggalkan begitu saja. Oleh karena itu, destinasi pariwisata yang disajikan berbasis heritage masa kini yang berfokus pada kuliner, pengangkatan identitas, dan pelestarian budaya.

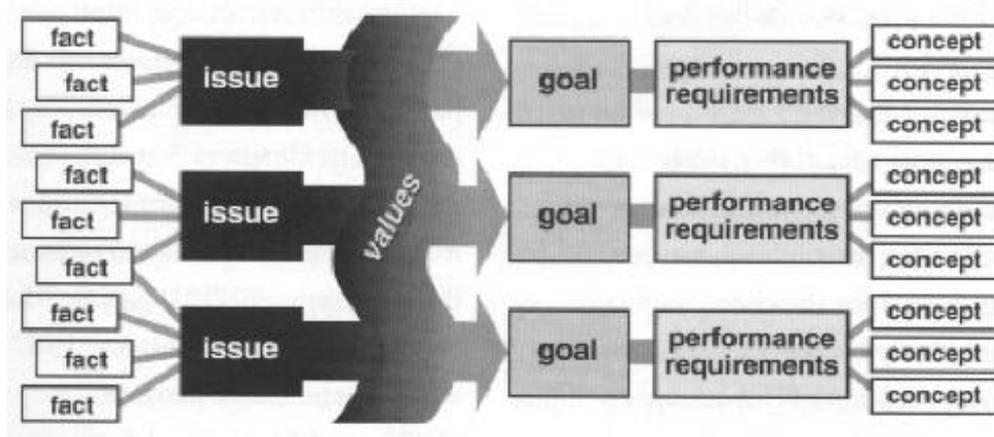
### **III.2 Metode Desain (Konseptual)**

Fakta dan isu yang muncul dari permasalahan penurunan kualitas kawasan Pecinan Surabaya sudah banyak menawarkan solusi dalam penyelesaiannya. Namun, kenyataannya belum ada solusi yang mampu membangkitkan kembali kawasan Pecinan Surabaya. Penyelesaian yang tepat sasaran tentunya harus disesuaikan dengan permasalahan yang tepat sasaran pula. Oleh karena itu, solusi yang muncul harus berbasis pada data-data fakta dan isu yang terjadi. Penggunaan metoda *architectural programming* milik Donna P Duerk merupakan metoda yang tepat untuk mempermudah penjabaran alur penyelesaian hingga keluar menjadi sebuah konsep rancangan yang jelas. Hal ini dikarenakan permasalahan yang diangkat berangkat dari lokasi. Data- data mengenai fakta dan isu yang ada di lokasi akan dikategorikan secara jelas untuk diperoleh penyelesaiannya, sehingga proses menuju keluarnya konsep rancangan akan urut dari fakta dan isu yang ada.

*Architectural programming* adalah sebuah metode yang berbasis pada fakta dan isu yang ada. Dengan

mengurutkan informasi dalam kategori-kategori tertentu, metode ini sangat memudahkan untuk mengembangkan strategi dan rencana penelitian untuk mengidentifikasi keputusan-keputusan yang akan dibuat. Metode ini merupakan alat atau cara yang memperbolehkan perancang untuk membuat perbedaan yang jelas antara fakta yang hanya menarik perhatian dan fakta yang berguna dalam tahap awal proses. Dari pengelompokan fakta tersebut

kemudian perancang dapat dengan jelas memproses dan mengidentifikasi masing-masing fakta untuk diresponi. Kaitan antara fakta dan isu menjadi pertimbangan bagaimana perancangan mengambil keputusan dalam merespon permasalahan. Dengan adanya pertimbangan itu, maka solusi yang diberikan bisa tepat sasaran sesuai dengan permasalahan yang sudah, sedang, dan akan terjadi.



Gambar 3.1 Diagram *Architectural Programming* (P. Duerk, Donna, 1993; *Architectural Programming*)

### **Fact**

*Fact* menjelaskan fakta atau kondisi yang ada mengenai lahan dan lingkungan, baik pada lahan maupun pada sekitar lahan. Fakta ini tidak harus mencakup tentang lingkungan, tetapi juga bisa mengenai fakta atau

kondisi sosial, ekonomi, politik, dan budaya. Dalam buku *architectural programming* dijelaskan apa saja aspek-aspek yang dibutuhkan untuk menjadi data fakta, diantaranya:

1. *Site*
2. *Climate*
  - a. *Degree days*
  - b. *Precipitation*
  - c. *Solar exposure*
  - d. *Wind speed and direction*
3. *Codes*
  - a. *Building*
  - b. *Zoning*
4. *Site Condition*
  - a. *City services/transit*
  - b. *Geology*
  - c. *Hydrology*
  - d. *Noise*
  - e. *Odors*
  - f. *Site features (rocks, flora, fauna, streams, etc)*
  - g. *Soil-bearing capacity*
  - h. *Topography*
  - i. *Utilities*
  - j. *View to and from site*
5. *Traffic Levels*
  - a. *Bicycles*
  - b. *Pedestrians*
  - c. *Vehicles*
6. *Person/User*
7. *Activity Analysis*
8. *Age Group*
9. *Anthropometrics*
10. *Disability*
11. *Environmental*
12. *History*
13. *Number of people/groupings*
  - a. *Organizational*
  - b. *Structure*
14. *Perceptual*
15. *Abilities*
16. *Personality*
17. *Roles*
18. *Rules*
19. *Values*
20. *Context*
21. *Cultural*
22. *Demographic*
23. *Economic*
24. *Ethical*
25. *Ethnic*
26. *Historical*
27. *Political*
28. *Social*

Fakta adalah hal yang objektif, spesifik, dan bisa dibuktikan kebenarannya, baik oleh pengukuran

maupun pengamatan. Keberadaan dari fakta itu tidak bertujuan untuk dipersalahkan, tetapi untuk dasar

dalam menilai. Informasi mengenai kendala dan konteks yang terdapat di lokasi dimana sudah ada bangunan yang terbangun adalah hal yang penting untuk dipahami oleh usulan objek. Bagaimana pun juga, kualitas visual dari lahan akan menjadi inspirasi pada sebuah gambaran respon dalam arsitektur.

Terdapat beberapa fakta yang menjelaskan tentang lokasi objek

### *Issue*

*Issue* menjelaskan suatu kejadian yang diperkirakan akan terjadi atau tidak akan terjadi pada masa mendatang yang terkait dengan lokasi atau lahan sekitarnya. Isu menjadi perhatian, permasalahan, pertanyaan, topik, atau situasi yang menuntut sebuah respon desain. Pengambilan tindakan dan pembuatan keputusan terhadap isu yang ada adalah hal yang membuat adanya perbedaan pada setiap desain bangunan. Dalam arsitektur, isu bisa berupa sirkulasi, keamanan, territorial, privasi, *image*, penggunaan energi, fleksibilitas, dan visibilitas. Masing-masing dari fokus ini sesuai untuk setiap bangunan, walaupun kepentingannya

yang dipilih, diantaranya Pecinan Surabaya berfokus pada perdagangan saja tidak lagi mengangkat nilai-nilai sejarah dan budaya yang terkandung didalamnya. Dengan jam sibuk antara pukul 10.00-17.00 saja menggambarkan bahwa Pecinan Surabaya tidak lagi ramai di malam hari.

dan prioritas dari masing-masing isu akan bervariasi tergantung pada masing-masing usulan objek atau bangunan.

Dalam *programming strategy* ini, isu adalah kategori yang umum untuk mengelompokan informasi desain sehingga bisa mempermudah pengaturan alur menuju pengambilan keputusan yang efisien. Masing-masing isu akan menghasilkan sebuah goal yang berfokus pada kualitas dari solusi desain akhir. Semakin detail isu yang dibahas, maka akan semakin menentukan *goal* dan *performance requirement* yang akan dihasilkan. Adapun isu yang dipakai, antara lain:

1. *Audibility*
  - a. *Behavior Settings*
2. *Circulation*
  - a. *Information*
  - b. *Material*
  - c. *Parking*
  - d. *Pedestrians*
  - e. *Vehicles*
3. *Comfort*
  - a. *Physical*
  - b. *Psychological*
4. *Convenience*
5. *Durability*
6. *Economy*
  - a. *Elegant means*
  - b. *Phasing*
  - c. *Quality*
7. *Energy Efficiency*
8. *Environmental*
9. *Flexibility*
  - a. *Adaptability*
  - b. *Choice/Variety*
  - c. *Expansion/Contraction*
  - d. *Multi-use*
10. *Image*
  - a. *Identity*
  - b. *Message*
  - c. *Ordering/Proportion*
  - d. *Status/Hierarchy*
  - e. *Symbolism*
11. *Interactions*
  - a. *Group participation*
  - b. *Social*
12. *Legibility*
  - a. *Layering*
  - b. *Orientation*
  - c. *Plan Recognition*
  - d. *Sequence*
13. *Maintenance*
14. *Mood/Ambience*
  - a. *Attitude*
  - b. *Emotional Response*
  - c. *Spirit of Place*
15. *Olfactory*
16. *Personalization*
  - a. *Group*
  - b. *Individual*
17. *Privacy*
18. *Resource*
19. *Management*
20. *Safety*
  - a. *Accidents*
  - b. *Hazards*
21. *Security*
  - a. *Assault*
  - b. *Robbery*
  - c. *Unauthorized*
  - d. *Access/Entry*
  - e. *Vandalism*
22. *Territory*
  - a. *Group*
  - b. *Individual*
23. *Visibility*

## **Value**

*Value* menjelaskan nilai yang akan menjadi potensi atau kendala lokasi atau lahan sekitar yang akan menjadi pertimbangan terhadap kriteria rancangan objek. Setiap tipe bangunan membutuhkan respon desain yang berbeda-beda berdasarkan pada pengguna atau kebutuhan aktivitas dari masing-masing bangunan. Ketika isu desain diproses melalui penyaringan pada klien, pengguna, perancang, dan pernyataan tersirat mengenai kualitas desain, hal tersebut harus bisa mencapai suatu kesuksesan sebagai sebuah objek rancangan. Oleh karena itu dibutuhkan suatu data yang dapat menjadi pertimbangan apa saja yang harus dan tidak harus atau perlu dan tidak perlu dilakukan.

Potensi yang dimiliki kawasan Kembang Jepun adalah Perkembangan pesat perdagangan dan jasa, ketersediaan void untuk pengoptimalan citra kawasan, arus koridor jalan utama Kembang Jepun stabil, keberadaan pedestrian way di pusat kawasan, ketersediaan massif untuk pengoptimalan citra kawasan, kesan ruang yang harmonis, keberadaan *landmark* Gerbang Kya-

Kya, mata pencaharian penduduk, kegiatan peribadatan, tradisi dan seni Tionghoa di Kawasan Kembang Jepun dan keberadaan etnis Cina dalam struktur masyarakat.

Permasalahan yang dimiliki kawasan Kembang Jepun antara lain keterbatasan lahan untuk parkir, belum ada penataan PKL, kurangnya *pedestrian way*, kurang optimalnya *street furniture* dan citra kawasan serta SK Cagar Budaya, kurangnya minat pemilik bangunan kuno serta tidak adanya penyuluhan teknis perawatan bangunan kuno dan penyelenggaraan seni budaya Tionghoa.

## **Goal**

*Goal* menjelaskan sebuah tujuan spesifik dari sebuah karya-karya arsitektur atau rancangan. *Goal* secara singkat merupakan sebuah pernyataan dari perancang kepada klien mengenai kualitas dari desain yang berhubungan dengan isu tertentu. Pernyataan pada bagian *goal* ini yang kemudian akan menjadi alasan kuat mengapa objek rancangan harus dibangun. Masing-masing objek terdiri dari berbagai macam isu, dimana masing-masing isu akan memiliki *goal statement* yang secara

spesifik menjelaskan bagaimana masing-masing isu harus diselesaikan agar tercapainya kesuksesan objek rancangan.

Selain mampu menciptakan pariwisata heritage berupa wisata kuliner yang menyajikan suasana pusat kuliner horizontal (jalur lebar pejalan kaki, beratapkan langit/open space, posisi stan yang berdampingan, posisi meja kursi berdekatan yang memberikan kesan guyub, PKL dikemas menjadi foodcourt), museum, dan pusat perbelanjaan, objek desain ini juga mampu mengangkat kembali identitas pencinan Surabaya. Ruang publik yang disajikan mampu memberikan gambaran identitas kota Surabaya, menjadi tempat interaksi sosial bagi masyarakat, tempat apresiasi budaya, dan sebagai ruang terbuka hijau (paru-paru kota).

### ***Performance Requirement***

*Performance Requirement* menjelaskan mengenai apa yang menjadi fungsi yang diharapkan untuk objek rancangan. Dalam membuat kriteria rancangan, alangkah lebih baik apabila sebelumnya disesuaikan dengan aktivitas pengguna. Beberapa kriteria

rancangan dibutuhkan untuk menjelaskan tingkat fungsi bangunan dengan tujuan menciptakan kualitas desain yang mengacu pada tujuan. Masing-masing kriteria rancangan harus spesifik, dapat diukur, dan operasional. Kriteria rancangan yang baik adalah pernyataan singkat yang menjelaskan bagaimana sebuah objek rancangan berfungsi.

### ***Concept***

*Concept* menjelaskan pernyataan secara diagramatik dari sebuah hubungan ideal antar elemen desain. Pernyataan konsep yang baik terdiri dari diagram yang jelas dan singkat yang dapat menjelaskan artinya secara jelas. Konsep dapat dikembangkan untuk keseluruhan desain dari masing-masing bagian elemen atau aspek *performance*.

### **III.3 Metode Desain (Objek 3D)**

#### ***Bernard Tschumi's Design Method***

Metode desain yang dijabarkan oleh Donna P Duerk hanya berakhir pada konsep rancangan objek. Oleh karena itu, dibutuhkan metode lain untuk menuntun proses desain selanjutnya hingga menghasilkan sebuah objek tiga dimensi. Konsep rancangan yang

menjadi hasil akhir dari proses desain ini akan lebih mudah apabila dilanjutkan dengan penjabaran kebutuhan ruang, luasan ruang, dan program ruang. Dengan kata lain, tahap selanjutnya yang dilakukan adalah memulai dari ruang dalam atau interior objek.

Pengolahan ruang dalam atau interior objek jika dilakukan di tahap awal dianggap lebih mudah karena dengan mengetahui kepastian kebutuhan dan luasan ruang, kedepannya akan mempermudah dalam mengolah bentukan luar objek. Ketika sudah ada bentuk tiga dimensi objek, tidak akan ada kondisi dimana ruang di dalamnya terlalu sempit sehingga harus mengolah ulang bentuk. Pemanfaatan pendekatan desain melalui *social architecture* juga dapat diterapkan melalui ruang dalam atau interior objek, yaitu dengan penyesuaian kebutuhan masing-masing ruang yang dibutuhkan sesuai dengan karakter penghuni ataupun pengunjung. Kondisi ini mampu memberikan gambaran bagaimana standard dan karakter ruang dalam yang dibutuhkan.

Berdasarkan alasan diatas, maka metode yang akan digunakan adalah metode yang berangkat dari pengolahan ruang dalam atau program ruang, yaitu metode desain Bernard Tschumi, dengan mengeksplorasi ide dan konsep yang kemudian ditransformasikan kedalam bentuk rancangan ruang dalam. Tahapan yang dilakukan Bernard Tschumi adalah sebagai berikut:

### ***The concepts of space and event***

Mendiagramkan dengan cepat beberapa konsep alternatif, konfigurasi spasial, atau strategi. Kemudian segera kesampingkan. Jika dari alternatif itu ada yang benar atau valid, mereka akan muncul kembali pada tahap berikutnya.



Gambar 3.2 Elliptic City IFCA, Santo Domingo, 2005

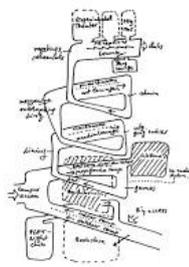
### ***Program and superimposition***

Membuat program. Tetapkan dimensi, tempat, dan hubungan;

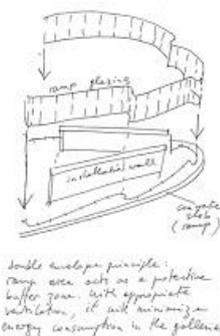
bedakan ruang dengan program yang umum dengan yang spesifik; Uji Alternatif. Lakukan dengan cepat, tepat, tetapi tidak harus rinci.

### ***Vectors and envelopes***

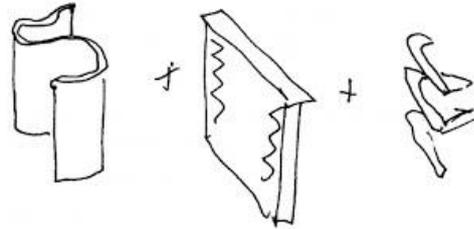
Masukkan sirkulasi atau vektor gerakan, menetapkan prioritas bagaimana bangunan akan digunakan dan pengalaman orang di dalamnya. Meningkatkan urutan (uji alternatif). Tetapkan apakah selubung bangunan (*envelope*) menyatu atau dipecah menjadi dua atau lebih sub-selubung dalam kaitannya dengan temuan pada langkah 1 dan 2. Lihatlah pilihan bahan.



Gambar 3.3 Lerner Hall Student Center, New York, 1994-1999



Gambar 3.4 Lerner Hall Student Center, New York, 1994-1999 (1)



Gambar 3.5 Sketsa Awal

### ***\Context and content***

Uji alternatif. Jika dapat diterapkan, ambil keuntungan dari kendala site: kendala zonasi, kemiringan, keterbatasan ketinggian, bahan potensial yang sesuai iklim atau industri konstruksi lokal, namun dengan pendekatan yang luas



Gambar 3.6 Alesia Museum and Archaeological Park, 2003-2012

### ***The Concept form***

Kemudian, hanya kemudian, mulailah pekerjaan konseptual dengan tidak memulai dari bentuk.

Buatlah sebuah konsep awal, lakukan langkah 1 sampai 4 dengan seimbang. Diharapkan Tidak ada bentuk (kecuali dapat menghasilkan konsep). Apa itu konsep? Tidak ada jawaban untuk ini. Tidak akan ada pembatasan untuk apa sebuah konsep atau ide utama ini. Konsep harus memungkinkan untuk pemecahan langkah 1 sampai 4.



Gambar 3.7 Parc de la Villette, Paris,  
1982-1998

[Halaman ini sengaja dikosongkan]

## **BAB IV**

### **KONSEP DESAIN**

#### **IV.1 Konsep Ruang**

Pariwisata *Heritage* adalah sebuah wadah yang mampu menjadi ‘embrio’ untuk membangkitkan kembali kawasan Pecinan Surabaya. Pariwisata itu sendiri diartikan sebagai peluang untuk memaksimalkan potensi kota lama Surabaya yang dapat dilestarikan dan dikenal melalui perannya sebagai objek wisata. Sedangkan kata *heritage* diartikan sebagai konsep yang diangkat dengan memanfaatkan tradisi-budaya dan arsitektur Tionghoa yang kental dimana pusat pariwisata ini disajikan dengan suasana kota lama Surabaya, baik dari segi pelayanan, arsitektur, interior, bahkan konten daripada bangunan itu sendiri. Terdapat beberapa aktivitas yang dapat mengoptimalkan kembalinya kehidupan Pecinan Surabaya, diantaranya aktivitas akademik, aktivitas interaksi, dan aktivitas komersial. Keempatnya dirangkum menjadi aktivitas rekreasi.

#### **Aktivitas Edukasi**

Museum ini ditunjukkan untuk semua kalangan masyarakat, baik untuk keluarga, pasangan, kegiatan *study tour*, *informal group*, kunjungan anak-anak sekolah, dan

kelompok remaja-dewasa. Untuk penyajian yang lebih menarik dan mudah diingat, di museum ini disajikan replika objek, replika kostum, dan *role model* yang mewakili setiap karakter dalam sejarah Pecinan Surabaya. Dengan demikian, proses mempelajari dan mengenal sejarah Pecinan Surabaya menjadi lebih mudah dan menarik.

#### **Aktivitas Interaksi**

Dalam mengenalkan kembali tradisi dan budaya Pecinan Surabaya yang sudah mulai luntur, wadah ini memerlukan mediasi yang interaktif, yaitu penyediaan ruang publik yang dapat menjadi wadah bagi kegiatan atau acara budaya, baik Pecinan maupun budaya lainnya. Beberapa kegiatan yang dimaksudkan adalah pementasan seni dan budaya. Disamping itu, ruang publik ini juga bisa digunakan untuk kegiatan pameran, kumpul komunitas, dan menjadi ruang pertemuan.

## **Aktivitas Komersial**

Saat ini Kembang Jepun hanya dikenal dengan pusat grosir alat tulis dan kebutuhan rumah tangga. Titlenya sebagai kawasan Pecinan justru tidak tampak pada barang-barang yang dijual. Oleh karena itu, penyediaan tempat yang menjual barang-barang khas Cina, baik souvenir maupun alat-alat ibadah bisa menjadi salah satu cara untuk menyuarakan keberadaan Pecinan di Surabaya.

Pusat kuliner merupakan salah satu perwujudan identitas Surabaya. Keberadaan pusat kuliner di Pariwisata *Heritage* ini menjadi pelengkap bagi seluruh aktivitas yang ada. Aktivitas jual-beli dalam hal ini dapat mempersatukan semua kalangan masyarakat dengan saling memberikan keuntungan.

## **IV. 2 Konsep Bentuk**

### **IV.2.1 Harmonisasi Arsitektur Tradisional dalam Arsitektur Modern**

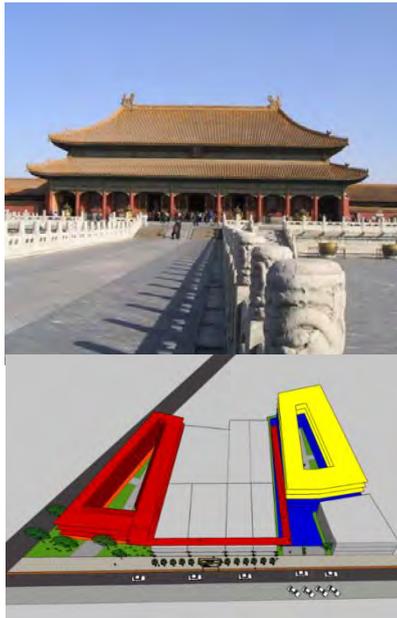
Kombinasi antara arsitektur Cina dan arsitektur Modern bertujuan untuk menciptakan '*iconography*' yang sama sekali baru tanpa meninggalkan sejarah-budaya lama

atau kepercayaan tradisional. Tegang bentang yang terjadi terhadap hal-hal modern dan tradisional bisa ditemukan jalan keluarnya melalui penggabungan konsep modern dan tradisional.

Dengan penerapan hal tersebut, kawasan Pecinan Surabaya bisa beradaptasi dengan perkembangan zaman tanpa melunturkan nilai-nilai budaya yang terkandung didalamnya.

### **Ciri khas Arsitektur Cina**

**BALANCE:** Penekanan pada artikulasi dan simetri bilateral. Hal ini menunjukkan keseimbangan dalam bangunan Cina. Bagian utama dari arsitektur Cina adalah penekanan horizontal dimana muncul dalam tampak visual dari lebar bangunan. Arsitektur Cina juga masih berporos pada feng shui (geomansi) dan taoisme.



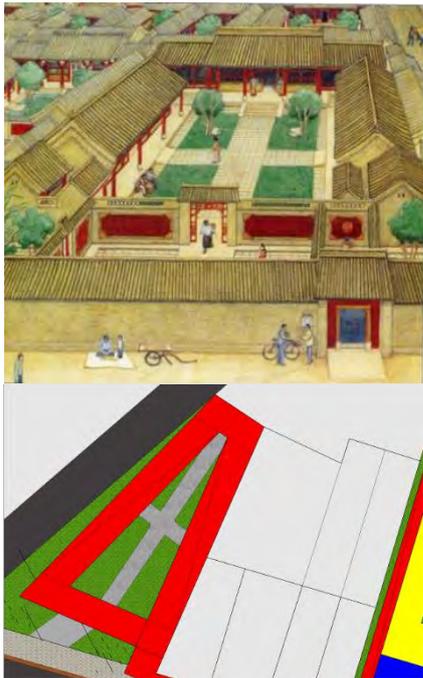
Gambar 4.1 Keseimbangan

**ENTRANCE:** Pintu utama bangunan ditempatkan di tengah dinding bagian depan bangunan. Terdapat beberapa ornament atau patung binatang, seperti naga dan singa. Ornamen atau patung ini biasanya terdapat pada dinding luar dan atap bangunan. Disamping itu, bentuk gerbang yang monumental juga menjadi khas dari pintu gerbang Arsitektur Cina.



Gambar 4.2 Gerbang Masuk menjadi fasad

**COURTYARD:** Courtyard adalah halaman terbuka yang dikelilingi oleh bangunan. Seluruh bangunan tersebut saling terhubung satu sama lain. Halaman terbuka (courtyard) relatif tertutup yang merupakan bentukan dari bangunan berdekatan. Halaman di daerah utara bangunan biasanya dibuka dan menghadap selatan yang memungkinkan pencahayaan alami akan lebih maksimal dan menjaga angin utara yang dingin. Konstruksi atap relatif kecil dan berfungsi untuk menampung air hujan dari atas atap (di Surabaya tidak boleh ada resapan air hujan) dan untuk membatasi jumlah sinar matahari yang masuk ke bangunan dan berfungsi sebagai ventilasi untuk pertukaran udara.



Gambar 4.3 Courtyard

**SKY WELL:** Terdapat juga sky well yang merupakan struktur bangunan. Sky well berfungsi untuk ventilasi dan pengaturan suhu pada kompleks bangunan

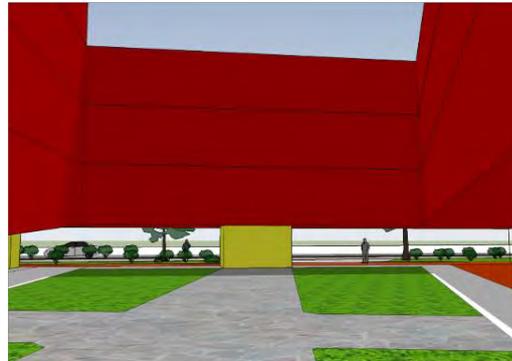
**MATERIAL ALAM:** Sebagian besar dari material yang digunakan dalam bangunan arsitektur Cina adalah kayu, batu bata, batu, granite, dan genteng tanah liat.

#### **Arsitektur Modern**

berdasarkan buku 'Arsitektur Modern Akhir abad XIX dan abad XX' karya Yulianto Sumalyo adalah:

**OPEN PLAN:** Konsep ruang yang terkesan terbuka. Suatu penolakan terhadap gaya lama. Masyarakat yang berada di dalam bangunan tidak hanya

bisa menikmati interior bangunan, tetapi juga suasana diluar bangunan.



Gambar 4.4 Open Plan

#### **HARMONISASI RUANG LUAR DAN RUANG DALAM:**

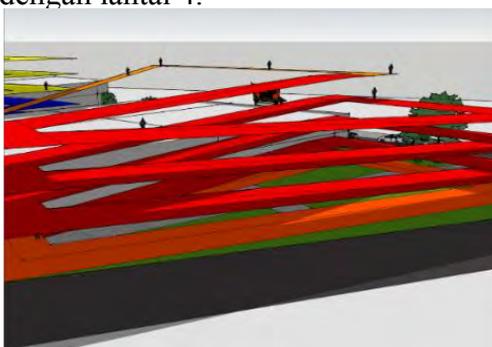
Harmonisasi ruang luar dan ruang dalam dapat diciptakan melalui pembentukan karakter desain yang praktis dan fungsional. Pengolahan bentuk geometris yang simple, penggunaan warna-warna netral dengan tampilan yang bersih, banyak menggunakan material alam adalah suatu prinsip untuk menentukan hasil dalam suatu bangunan, arsitektur tanpa makna/filosofi hanya fungsi.

#### IV.2.2. Perjalanan Wisata

Konsep interior disini difokuskan pada pendetailan bangunan. Konsep yang diterapkan adalah bagaimana kedua bangunan memiliki hubungan aktivitas yang saling berkaitan dan ketergantungan. Keduanya disajikan dalam sebuah perjalanan pariwisata heritage dari satu fungsi ke fungsi yang lain, dimana fungsi terakhir (sentra kuliner) merupakan puncak dari aktivitas kedua bangunan ini.

#### **BATAS RUANG IMAJINER:**

Penerapan batas ruang yang imajiner pada museum. Hal ini bertujuan untuk menciptakan ruang yang mengalir dimana pengunjung tidak akan merasakan lelah atau menyadari perjalanan dari lantai 2 sampai dengan lantai 4.

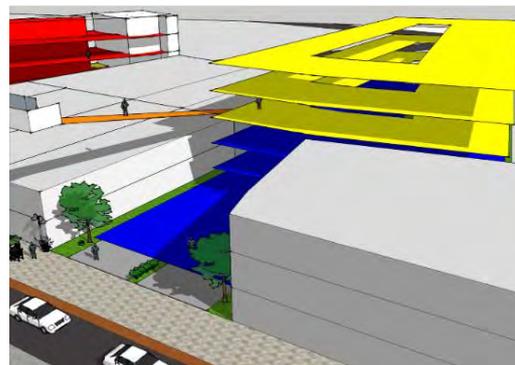


Gambar 4.5 Batas Ruang imajiner

#### **HORIZONTAL TO VERTICAL:**

Penyajian kuliner horizontal menjadi

kuliner vertikal. Beratapkan langit, adanya tenant berdampingan, ramp sebagai sirkulasi jalan, dan batas ruang imajiner bisa menjadi gambaran bagaimana konsep kuliner horizontal diterapkan dalam konsep vertikal. Tanpa mengurangi esensi outdoor pusat kuliner horizontal, konsep yang diterapkan pada pusat kuliner vertikal mencoba memaksimalkan dengan adanya void sehingga tetap terasa dominan ruang terbukanya.



Gambar 4.6 Mengubah konsep horizontal kuliner menjadi konsep vertikal

#### **CLUSTERING:**

Karena sasaran dari pusat kuliner ini adalah semua kalangan masyarakat, baik dari kalangan atas, menengah, maupun bawah, maka pusat kuliner menampung makanan dengan kategori tersebut. Untuk pusat kuliner di lahan 2 diperuntukan bagi kelas menengah ke atas. Pembagiannya juga disesuaikan dengan jenis

makanannya, yaitu makanan tradisional dan makanan cepat saji. Masing-masing lantai memuat 100 meja dan 200 kursi.

**AKTIVITAS NON FORMAL:**

Fungsi ruang publik merupakan ruang yang menampung aktivitas informal untuk semua etnis dan kalangan masyarakat. Dengan fungsi bangunan ini maka lantai 1 didesain dengan suasana yang non formal, seperti terbuka dan *fleksible*.

**HORIZONTAL BREEZEWAY:**

Konektor kedua bangunan berfungsi sebagai *horizontal breezeway*. Konektor ini berada tepat diatas trotoar (domain publik) sejalan kaki dengan ketinggian diatas bangunan tertinggi keempat bangunan yang berada diantara bangunan yang didesain. Hal ini bertujuan untuk tidak mengganggu visual bangunan publik lainnya dan bisa memaksimalkan *view* ke seluruh kawasan Pecinan Surabaya. Lebar konektor adalah 4 meter dengan menghubungkan museum dengan pusat perbelanjaan. Konektor menjadi salah satu skenario dalam perjalanan pariwisata *heritage* ini, dimana pengunjung ‘dipaksa’ untuk mengikuti jalur yang sudah

ditentukan. Untuk kepentingan legalitas konektor, diperlukan diskusi dan kesepakatan dengan pemerintah dan warga sekitar. Karena bangunan ini adalah bangunan publik milik pemerintah.



Gambar 4.7 Horizontal Breezeway

**NIGHT-DAY MODE:**

Kedua bangunan ini didesain dengan 2 tipe, yaitu pada malam hari dan pada siang hari. Pada malam hari kawasan Pecinan Surabaya sangat sepi. Oleh karena itu diasumsikan 4 bangunan diantara bangunan 1 dan bangunan 2 tidak ada aktivitas, sehingga di bagian depan bangunan tersebut difungsikan sebagai festival makanan jajanan. Festival makanan ini juga bisa berfungsi sebagai penghubung kedua bangunan. Trotoar difungsikan sebagai tempat PKL. Trotoar diperlebar menjadi 3 meter (lebar jalan dikurangi 2 meter). Lebar jalan kembang jepun kondisi awal adalah 18 meter. Setelah dikurangi untuk

melebarkan trotoar sebesar 2 meter menjadi 16-meter yang kemudian pada malam hari dibagi menjadi 3 fungsi:

- a) 6 meter untuk *food street* (50 meja, 200 kursi)
- b) 5 meter untuk jalur 1 arah
- c) 5 meter untuk area parkir (parkir gedung untuk 9 mobil dan parkir jalan untuk >50 mobil).

Dari konsep-konsep tersebut kemudian bisa di rangkum dalam sebuah ide bentuk dengan konsep yang lebih menyatu, yaitu

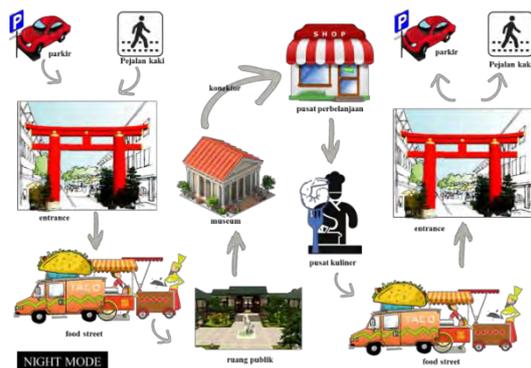
1. *Flexible Structure*
2. *Wonderful and Elegant Appearance*
3. *Regular Layout*
4. *Gorgeous Ornament*

### IV.3 Konsep Zoning Bangunan

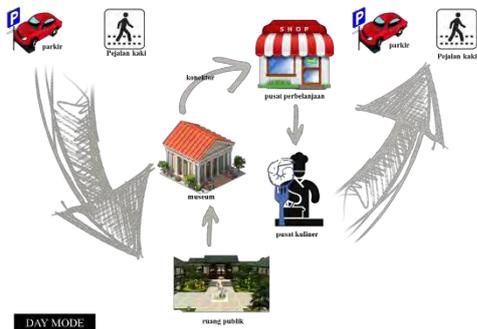
Bangunan 1 merupakan ruang publik dan museum. Bangunan ini terdiri dari 4 lantai. Lantai difungsikan sebagai ruang publik dan lantai 2 sampai 4 difungsikan sebagai museum. Sedangkan bangunan 2 merupakan pusat *souvenir* dan pusat kuliner. Lantai 1 sampai 3 difungsikan sebagai pusat *souvenir* dan lantai 4 sampai 6 difungsikan

sebagai pusat kuliner. Kedua bangunan ini terhubung dengan sebuah jembatan yang berperan sebagai *horizontal breezeway*.

Kedua bangunan ini didesain dengan 2 tipe, yaitu pada malam hari dan pada siang hari. Pada malam hari kawasan Pecinan Surabaya sangat sepi. Oleh karena itu diasumsikan 4 bangunan diantara bangunan 1 dan bangunan 2 tidak ada aktivitas, sehingga di bagian depan bangunan tersebut difungsikan sebagai festival makanan jajanan. Festival makanan ini juga bisa berfungsi sebagai penghubung kedua bangunan. Berikut adalah gambaran konsep program dan hubungan fungsi bangunan



Gambar 4.8 Hubungan Fungsi Bangunan pada Malam Hari, Dokumentasi Pribadi



Gambar 4.9 Hubungan Fungsi Bangunan pada Siang Hari, Dokumentasi Pribadi

### IV. 3 Konsep Sirkulasi

Pengguna daripada Pariwisata Heritage ini adalah:

1. Pengelola: Manager, Kepala bagian, Staff, Karyawan. Pengelola merupakan masyarakat luar ataupun dalam kawasan Pecinan Surabaya.
2. Pengunjung/pembeli: Seluruh kalangan masyarakat, baik dari luar maupun dalam kawasan Pecinan Surabaya.
3. Penjual: Masyarakat dalam kawasan Pecinan Surabaya (tujuannya untuk memanfaatkan sumber daya lokal)
4. Service: Bagian dari pengelola, pengunjung, dan penjual yang meliputi:
  - Pengaturan Mekanika Elektrikal

- Perawatan Plumbing (toilet dan dapur kotor)
- Loading dock
- Parkir
- Pengolahan sampah
- Perawatan Transportasi aktif dan pasif

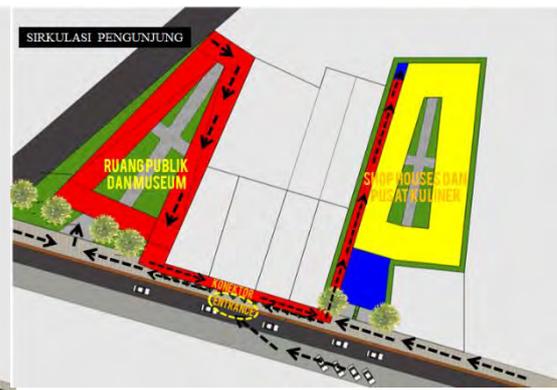
Adapun sarana sirkulasi vertikal yang disediakan ada 3, yaitu ramp, tangga, dan lift. Karena sebagian besar pengunjung akan diarahkan untuk menggunakan ramp, maka tangga hanya diperuntukan bagi pengunjung yang ingin turun tanpa menyelesaikan perjalanannya ke lantai 6. Tangga tersebut juga bisa difungsikan sebagai tangga darurat. Sedangkan lift digunakan untuk mengangkut barang pameran. Lift ini juga bisa digunakan untuk pengunjung yang tidak kuat berjalan menggunakan ramp ataupun tangga



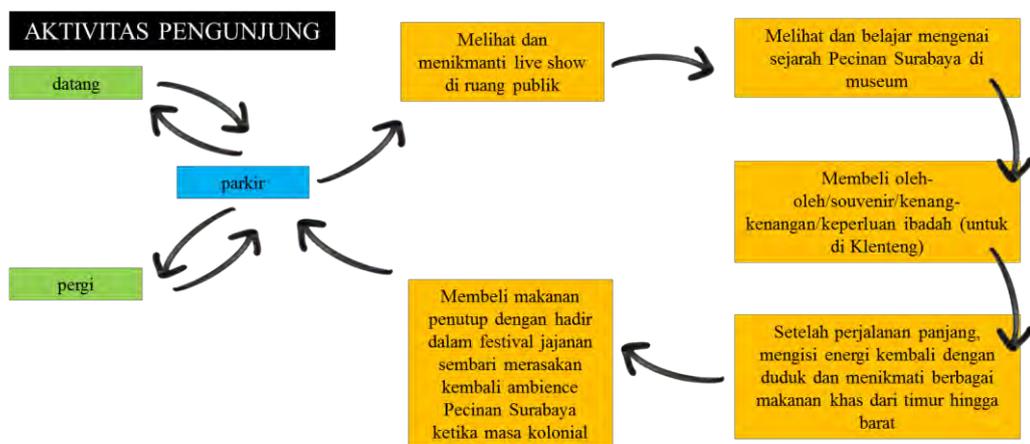
Gambar 4.10 Aktivitas Pengelola, Dokumentasi Pribadi



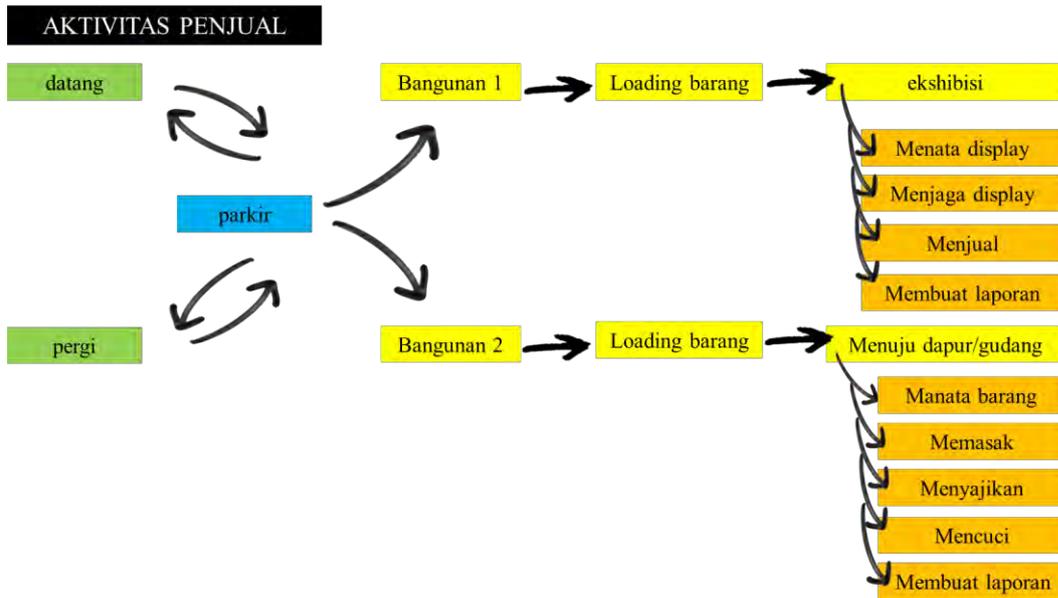
Gambar 4.11 Sirkulasi Aktivitas Pengelola, Dokumentasi Pribadi



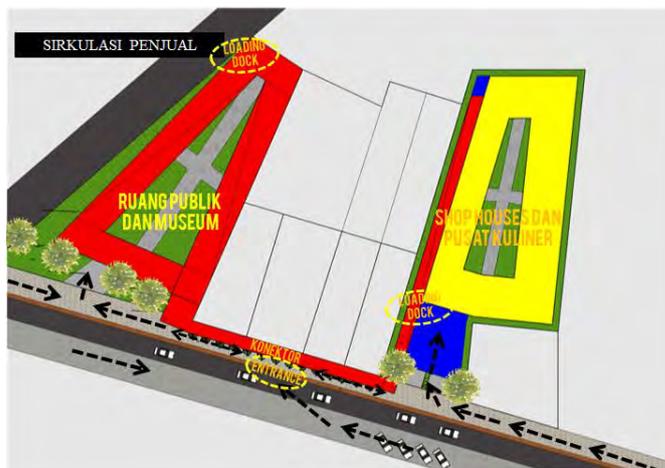
Gambar 4.12 Sirkulasi Aktivitas Pengunjung, Dokumentasi Pribadi



Gambar 4.13 Aktivitas Pengunjung, Dokumentasi Pribadi



Gambar 4.14 Aktivitas Penjual, Dokumentasi Pribadi



Gambar 4.15 Sirkulasi Aktivitas Penjual, Dokumentasi Pribadi

# BAB V DESAIN

## V.1 Eksplorasi Desain Tapak



Gambar 5.1 Siteplan



Gambar 5.2 Layout Plan (Day Mode)

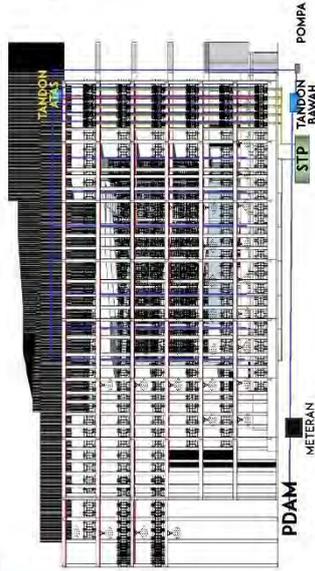


## V.2 Eksplorasi Desain pada Interior dan Eksterior



Gambar 5.4. Detail Suasana





**DIAGRAM UTILITAS BANGUNAN 2**

**AIR BERSIH**

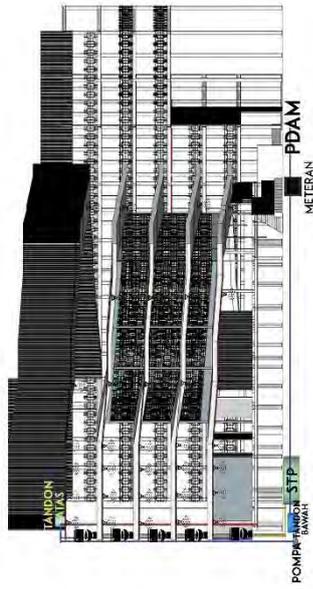
PDAM – meteran – tandon bawah – pompa – tandon atas – toilet  
 Reservoir  
 – wastafel  
 – hydrant  
 – sprinkler (jarak antar: 3,7m)

**AIR KOTOR**

– Wastafel/Stan makanan – STP – Bak Kontrol/Kembali ke tandon atas  
 – Wastafel kamar mandi  
 – Talang air hujan

**KOTORAN**

Toilet – STP



**DIAGRAM UTILITAS BANGUNAN 1**

**AIR BERSIH**

PDAM – meteran – tandon bawah – pompa – tandon atas – toilet  
 Reservoir  
 – wastafel  
 – hydrant  
 – sprinkler (jarak antar: 3,7m)

**AIR KOTOR**

– Wastafel kamar mandi – STP – Bak Kontrol/Kembali ke tandon atas  
 – Talang air hujan

**KOTORAN**

Toilet – STP



TUGAS AKHIR  
 RA.141581  
 GENAP 2015-2016

JUDUL TUGAS AKHIR  
 REINKARNASI PECINAN SURABAYA

NAMA MAHASISWA  
 ANGGRIANI CHRISTY  
 NRP.3212.100.082

DOSEN PEMBIMBING  
 WAHYU SETYAWAN, S.T., M.T.

DOSEN KOORDINATOR

Gambar 5.6 Utilitas Bangunan

## LAMPIRAN

### A. Kebutuhan Ruang

<b>KEBUTUHAN RUANG BANGUNAN 1</b>			
Nama Ruang	Jumlah	Luas (m <sup>2</sup> )	Luas Total (m <sup>2</sup> )
<b>AREA PARKIR (Lantai 1)</b>			
Lobby	1	$8 \times 4 = 24$	24
Tempat Parkir	12	$3 \times 6 = 18$	216
Sirkulasi Kendaraan	1	$27 \times 6 = 162$	162
Taman	1	80	80
Trotoar	1	151.69	151.69
<b>TOTAL LUAS</b>			633.69
<b>RUANG PUBLIK (Lantai 2)</b>			
Lobby	1	$4 \times 37.35 = 146.42$	61.47
ATM Center	2	$2 \times 1.5$	6
Ruang Kontrol	1	$3 \times 5 = 15$	15
Ruang Publik	1	156.2	156.2
Courtyard	1	140	140
Sirkulasi Orang	1	20% ruang publik	245
Toilet Wanita	3 Toilet	$1 \times 1.5 = 1.5$	4.5
	3 Wastefel	$1 \times 0.4 = 0.4$	1.2
	1 Janitor	1.3	1.3
Toilet Pria	3 Toilet	$1 \times 1.5 = 1.5$	4.5
	3 Wastefel	$1 \times 0.4 = 0.4$	1.2
	1 Janitor	1.3	1.3
Toilet Disable	1	$2 \times 2 = 4$	4
Ruang Wudhu (30 orang)	2	$2 \times 10 = 20$	40
Ruang Sholat (30 orang)	1	$0.7 \times 1.4 = 0.98$	60
Sirkulasi Orang	1	20% Toilet dan Musholah	422
Tangga Darurat	1	23	23
Gudang	1	5.5	6
<b>TOTAL LUAS</b>			1191.95
<b>AREA SERVICE (Lantai 2-6)</b>			
Ruang Pompa	1	$5 \times 6 = 30$	30
Ruang ME	1	$4 \times 5 = 20$	20

Ruang Genset	1	5x6=30	30
Janitor	4	2,5x3=7,5	30
Ruang Kontrol	1	3x5=15	15
Gudang	2	5x6=30	60
Shaft Air	4	2,5x3=7,5	30
Shaft Listrik	4	2,5x3=7,5	30
Tangga Darurat	1	4,5x10=45	45
Lift Barang	1	2.5x2.5	6.25
Loading Dock (5 mobil)	1	7x25	175
Ruang Sampah	1	3x3=9	9
Sirkulasi Orang	1	20% Area Service	211
<b>TOTAL LUAS</b>			691.25
<b>TOILET (Lantai 1-6)</b>			
Toilet Wanita	3 Toilet	1x1.5=1.5	4.5
	3 Wastefel	1x0.4=0.4	1.2
	1 Janitor	1.3	1.3
Toilet Pria	3 Toilet	1x1.5=1.5	4.5
	3 Wastefel	1x0.4=0.4	1.2
	1 Janitor	1.3	1.3
Toilet Disable	1	2x2=4	4
Sirkulasi Orang	1	20% Toilet	422
<b>TOTAL LUAS</b>			440
<b>AREA PENGELOLA (Lantai 6)</b>			
Ruang Manager	1	3x5=15	15
Ruang Staff	1	4x5=20	20
Ruang Rapat	1	5x6=30	30
Ruang Informasi	1	3x4=12	12
Pantri	1	3x4=12	12
Sirkulasi Orang	1	20% area pengelola	211
<b>TOTAL LUAS</b>			300
<b>MUSEUM (Lantai 2-4)</b>			
Sirkulasi Orang	3	20% Museum	633.492
Area Sculpture	3	30% Museum	950.238
Area Lukisan	3	20% Museum	633.492
Area Artefak dan Barang Peninggalan	3	30% Museum	950.238
<b>TOTAL LUAS</b>			3167.46
<b>TOTAL LUAS BANGUNAN 1</b>			6424.35
<b>KEBUTUHAN RUANG BANGUNAN 2</b>			

Nama Ruang	Jumlah	Luas (m <sup>2</sup> )	Luas Total (m <sup>2</sup> )
<b>AREA SERVICE (Lantai 2-4)</b>			
Ruang Pompa	1	5x6=30	30
Ruang ME	1	4x5=20	20
Ruang Genset	1	5x6=30	30
Janitor	4	2,5x3=7,5	30
Ruang Kontrol	1	3x5=15	15
Gudang	2	5x6=30	60
Shaft Air	4	2,5x3=7,5	30
Shaft Listrik	4	2,5x3=7,5	30
Tangga Darurat	1	4,5x10=45	45
Lift Barang	1	3x3=9	9
Ruang Sampah	1	3x3=9	9
Sirkulasi Orang	1	20% Area Service	1042.8
<b>TOTAL LUAS</b>			1350.8
<b>AREA HANDICRAFT DAN SOUVENIR (Lantai 1)</b>			
Kasir	1	2,5x4=10	10
Lobby	1	7,5x15=112,5	91.96
ATM Center	4	1,5x2=3	12
Ruang Kontrol	1	1.5x3=4.5	4.5
Tempat Penitipan Barang	1	2x5=10	10
Sirkulasi Orang	1	20% ruang publik	260.7
Tenant Handicraft dan Souvenir	12	3x3.5=10.5	126
Toilet Wanita	4 Toilet	1x1.5=1.5	6
	4 Wastefel	1x0.4=0.4	1.6
	1 Janitor	1.3	1.3
Toilet Pria	4 Toilet	1x1.5=1.5	6
	4 Wastefel	1x0.4=0.4	1.6
	1 Janitor	1.3	1.3
Toilet Disable	1	2x2=4	4
Ruang Wudhu (2 orang)	2	2x1.8=3.6	7.2
Ruang Sholat (9 orang)	1	2x4=8	8
Sirkulasi Orang	1	20% Toilet dan Musholah	422
<b>TOTAL LUAS</b>			974.16
<b>AREA ALAT IBADAH, BUKU, DAN MAINAN (Lantai 2)</b>			
Kasir	1	2,5x4=10	10

Sirkulasi Orang	1	20% lantai 2	231.9
Tenant Alat Ibadah	5	20% lantai 3	231.9
Tenant Mainan	5	30% lantai 3	347.8
Tenant Buku	4	25% lantai 3	289.8
Toilet Wanita	3 Toilet	1x1.5=1.5	4.5
	3 Wastafel	1x0.4=0.4	1.2
	1 Janitor	1.3	1.3
Toilet Pria	3 Toilet	1x1.5=1.5	4.5
	3 Wastafel	1x0.4=0.4	1.2
	1 Janitor	1.3	1.3
Toilet Disable	1	2x2=4	4
<b>TOTAL LUAS</b>			<b>1129.4</b>
<b>AREA BAJU DAN SEPATU (Lantai 3)</b>			
Kasir	1	2,5x4=10	10
Sirkulasi Orang	1	20% lantai 3	231.9
Tenant Baju	1	30% lantai 3	347.8
Tenant Sepatu	1	25% lantai 3	289.8
Tenant Pernak pernik	1	20% lantai 3	231.9
Toilet Wanita	3 Toilet	1x1.5=1.5	4.5
	3 Wastafel	1x0.4=0.4	1.2
	1 Janitor	1.3	1.3
Toilet Pria	3 Toilet	1x1.5=1.5	4.5
	3 Wastafel	1x0.4=0.4	1.2
	1 Janitor	1.3	1.3
Toilet Disable	1	2x2=4	4
<b>TOTAL LUAS</b>			<b>1129.4</b>
<b>AREA KULINER TRADISIONAL (Lantai 4)</b>			
Kasir	1	2,5x4=10	10
Sirkulasi Orang	1	20% lantai 3	231.9
Dapur	1	15% lantai 4	173.9
Ruang Makan	1	40% lantai 4	463.7
Kios Makanan	25	3x3=9	225
Wastafel	5	1x1=1	5
Void	1	320.5	105.2
Toilet Wanita	3 Toilet	1x1.5=1.5	4.5
	3 Wastafel	1x0.4=0.4	1.2
	1 Janitor	1.3	1.3
Toilet Pria	3 Toilet	1x1.5=1.5	4.5

	3 Wastafel	$1 \times 0.4 = 0.4$	1.2
	1 Janitor	1.3	1.3
Toilet Disable	1	$2 \times 2 = 4$	4
<b>TOTAL LUAS</b>			1232.7
<b>AREA KULINER BARAT (Lantai 5)</b>			
Kasir	1	$2,5 \times 4 = 10$	10
Sirkulasi Orang	1	20% lantai 3	231.9
Dapur	1	15% lantai 4	173.9
Ruang Makan	1	40% lantai 4	463.7
Restaurant	12	$4 \times 5 = 20$	240
Wastafel	5	$1 \times 1 = 1$	5
Void	1	320.5	105.2
Toilet Wanita	3 Toilet	$1 \times 1.5 = 1.5$	4.5
	3 Wastafel	$1 \times 0.4 = 0.4$	1.2
	1 Janitor	1.3	1.3
Toilet Pria	3 Toilet	$1 \times 1.5 = 1.5$	4.5
	3 Wastafel	$1 \times 0.4 = 0.4$	1.2
	1 Janitor	1.3	1.3
Toilet Disable	1	$2 \times 2 = 4$	4
<b>TOTAL LUAS</b>			1247.7
<b>CAFE (Lantai 6)</b>			
Kasir	1	$2,5 \times 4 = 10$	10
Sirkulasi Orang	1	20% lantai 3	231.9
Dapur	1	15% lantai 4	173.9
Ruang Makan	1	40% lantai 4	463.7
café	10	$4 \times 5 = 20$	200
Wastafel	5	$1 \times 1 = 1$	5
Void	1	320.5	105.2
Toilet Wanita	3 Toilet	$1 \times 1.5 = 1.5$	4.5
	3 Wastafel	$1 \times 0.4 = 0.4$	1.2
	1 Janitor	1.3	1.3
Toilet Pria	3 Toilet	$1 \times 1.5 = 1.5$	4.5
	3 Wastafel	$1 \times 0.4 = 0.4$	1.2
	1 Janitor	1.3	1.3
Toilet Disable	1	$2 \times 2 = 4$	4
<b>TOTAL LUAS</b>			1207.7
<b>TOTAL LUAS BANGUNAN 1</b>			<b>8271.86</b>

## B. Denah Bangunan

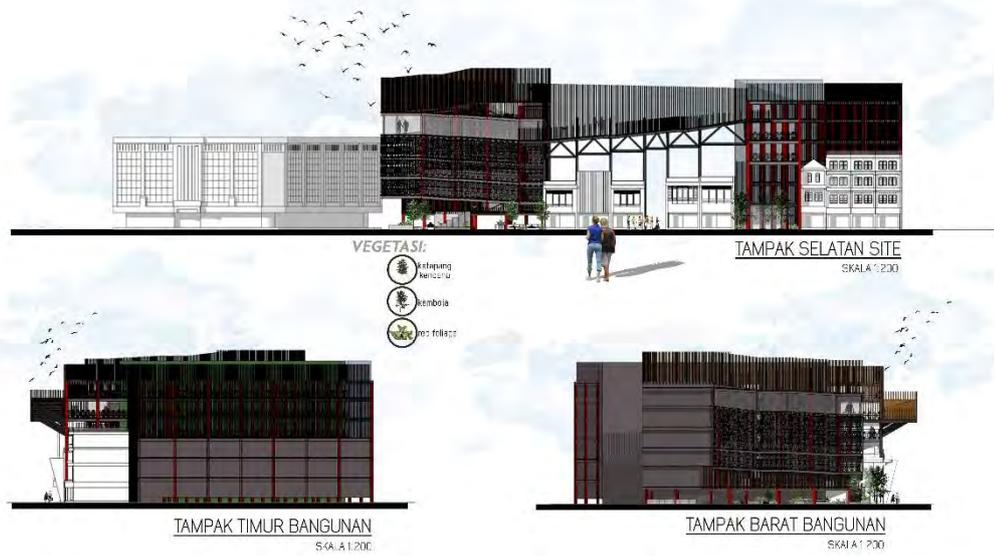






### C. Tampak Bangunan

DESAIN SKEMATIK  
TAMPAK



TUGAS AKHIR  
RA. 141561  
GENAP 2015-2016

JUDUL TUGAS AKHIR:  
REINKARNASI PECINAN SURABAYA

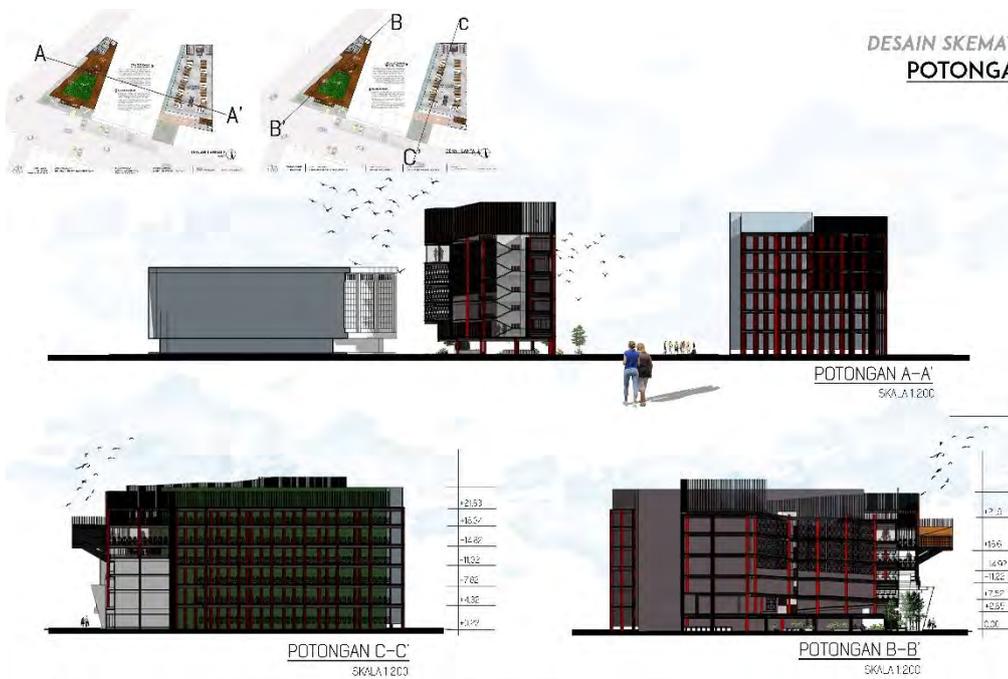
NAMA KAHARISWA:  
ANGGRIANI CHRISTY  
NRP 3212 100 082

DOSEN PEMBIMBING:  
WAHYU SETYAWAN, S.T., M.T.

PASANG BOKOR PEMBIMBING: DOSEN KOORDINATOR:

### D. Potongan Bangunan

DESAIN SKEMATIK  
POTONGAN



TUGAS AKHIR  
RA. 141561  
GENAP 2015-2016

JUDUL TUGAS AKHIR:  
REINKARNASI PECINAN SURABAYA

NAMA KAHARISWA:  
ANGGRIANI CHRISTY  
NRP 3212 100 082

DOSEN PEMBIMBING:  
WAHYU SETYAWAN, S.T., M.T.

PASANG BOKOR PEMBIMBING: DOSEN KOORDINATOR:

## E. Perspektif



TUGAS AKHIR  
RA.141581  
GENAP 2015-2016

JUDUL TUGAS AKHIR:  
REINKARNASI PECINAN SURABAYA

NAMA MAHASISWA  
ANGGRIANI CHRISTY  
NRP 3212 100 082

DOSEN PEMBIMBING:  
WAHYU SETYAWAN, S.T., M.T.

FAKAS:  
DOSEN PEMBIMBING

DOSEN KOORDINATOR



TUGAS AKHIR  
RA.141581  
GENAP 2015-2016

JUDUL TUGAS AKHIR:  
REINKARNASI PECINAN SURABAYA

NAMA MAHASISWA  
ANGGRIANI CHRISTY  
NRP 3212 100 082

DOSEN PEMBIMBING:  
WAHYU SETYAWAN, S.T., M.T.

FAKAS:  
DOSEN PEMBIMBING

DOSEN KOORDINATOR

## **BAB VI**

### **KESIMPULAN**

Melihat sejarah kota Surabaya yang pernah memiliki kawasan maju di sektor perdagangan, sangat di sayangkan apabila kawasan tersebut dibiarkan mati seolah tidak pernah ada. Disamping memiliki potensi besar dalam hal perdagangan, kawasan ini juga disajikan dalam masyarakat multi-budaya (Cina, India, Arab, Melayu, dan penduduk lokal Surabaya), sehingga kondisinya sangat kental dengan budaya tradisional. Tidak bisa disalahkan apabila seiring berkembangnya zaman, masyarakat mulai mencari modernitas di kawasan lain. Sejarah dan budaya tersebut sudah sepatutnya

menjadi bagian dari sejarah Surabaya dari masa ke masa yang perlu dilestarikan. Oleh karena ini, diperlukan pembangunan kembali eksistensi kota lama Surabaya untuk melestarikan peninggalan sejarah dan budaya yang telah mengalami penurunan.

Pariwisata *Heritage* diharapkan mampu menjadi batu loncatan bagi kawasan Pecinan Surabaya untuk mengangkat kembali eksistensi kota lama Surabaya. Oleh karena itu, objek arsitektur akan berfokus pada kuliner, pengangkatan identitas, dan pelestarian budaya.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adya, Afandri. (2014). *Surabaya Menuju Kota Wisata Warisan Dunia*.
- [2] <http://afandriadya.com/2014/06/04/surabaya-menuju-kota-wisata-warisan-dunia/>
- [3] Apriyani, Astri, (2013), *Kembang Jepun: Dulu dan Kini*.
- [4] <http://intisari-online.com/read/kembang-jepun-dulu-dan-kini> (diakses 23 Februari 2015)
- [5] Kwanda, Timoticin, (2010), *Potensi dan Masalah Kota Bawah Surabaya sebagai Kawasan Pusaka Budaya*.
- [6] <http://wisatadanbudaya.blogspot.com/2010/03/potensi-dan-masalah-kota-bawah-surabaya.html> (diakses 23 Februari 2015)
- [7] Lynch, Kevin, (1960), *Image of The City*, the Massachusetts Institute of Technology and the President and Fellows of Harvard College, USA
- [8] Sumalyo, Yulianto. (2005). *Arsitektur Modern Akhir abad XIX dan abad XX*. 2<sup>nd</sup> Edition. Gadjah Mada University Press. Yogyakarta.
- [9] "Denmark Pavilion, Shanghai Expo 2010 / BIG" 3 Mei 2010. ArchDaily.
- [10] <http://www.archdaily.com/57922/denmark-pavilion-shanghai-expo-2010-big/>(diakses 11 November 2015)
- [11] Dezeen Magazine, (2010), Danish Pavilion at Shanghai Expo 2010 by BIG.
- [12] <http://www.dezeen.com/2010/05/01/danish-pavilion-at-shanghai-expo-2010-by-big/>(diakses 11 November 2015)
- [13] Ditjen Cipta Karya, (2013), Profil Kabupaten/Kota.
- [14] <http://ciptakarya.pu.go.id/profil/profil/barat/jatim/surabaya.pdf> (diakses 31 Oktober 2015)
- [15] Gabriella, G, (2014), Revitalisasi Bangunan No 25 di Kawasan Kota Tua
- [16] [https://www.academia.edu/11346530/REVITALISASI\\_BANGUNAN\\_NO\\_25\\_DI\\_KAWASAN\\_KOTA\\_TUA](https://www.academia.edu/11346530/REVITALISASI_BANGUNAN_NO_25_DI_KAWASAN_KOTA_TUA)(diakses 9 November 2015)
- [17] Halid, Renaldi. (2013). Metode Pendekatan Desain Bernard Tschumi Architect.
- [18] <http://arsitekmarinsore.blogspot.com/2013/03/metode-pendekatan-desain-bernard.html>
- [19] Isnuansa. Jalan-jalan yuk (2011), Wisata Kelenteng Pecinan di Surabaya.
- [20] <http://www.jalanjalanyuk.com/wisata-kelenteng-pecinan-di-surabaya/>
- [21] Karissa Rosenfield, "Bernard Tschumi Presents Final Design for Grottammare Cultural Center" 22 September 2014. ArchDaily.
- [22] <http://www.archdaily.com/550276/bernard-tschumi-s-presents-final-design-for-grottammare-cultural-center/>(Diakses 11 Nov 2015).
- [23] Karnadi, Edi. (2013). Mengenal Gaya Arsitektur (10): Arsitektur Cina.
- [24] <http://kontemporer2013.blogspot.com/2013/09/gaya-arsitektur-cina.html>

- [25] P. Duerk, Donna, (1993), Architectural Programming: Information Management for Design: Information Management for desing, 1st Edition, John Wiley & Sons, Inc., Canada.
- [26] Surabaya Raya. (2013). Jejak Pecinan di Surabaya.
- [27] [http://surabayaraya.blogspot.co.id/2013/09/jejak-pecinan-di-surabaya\\_2600.html](http://surabayaraya.blogspot.co.id/2013/09/jejak-pecinan-di-surabaya_2600.html)
- [28] Skyscanner.co.id. Berita Perjalanan (2015), Menelusuri Pesona 8 Chinatown Menarik Seputar Indonesia.
- [29] <http://www.skyscanner.co.id/berita/menelusuri-pesona-8-chinatown-menarik-seputar-indonesia>
- [30] Taku, Satoh. Kanazawa21 (2013), 21th Century Museum of Contemporary Art, Kanazawa.
- [31] [https://www.kanazawa21.jp/data\\_list.php?g=11&d=1&lng=e](https://www.kanazawa21.jp/data_list.php?g=11&d=1&lng=e)
- [32] Victoria and Albert Museum. (2015). Designing Museum Activity Backpacks for Families.
- [33] <http://www.vam.ac.uk/content/articles/d/designing-museum-activity-backpacks-for-families/>
- [34] Wijaya, Alfred, (2005), Pendekatan Sosiologi pada Perancangan Arsitektur.
- [35] [http://dspace.library.uph.edu:8080/bitstream/123456789/1167/2/jia-02-01-2005-pendekatan\\_sosiologi\\_pada\\_perancangan.pdf](http://dspace.library.uph.edu:8080/bitstream/123456789/1167/2/jia-02-01-2005-pendekatan_sosiologi_pada_perancangan.pdf)(diakses 12 November 2015)
- [36] Xaveria. Aktivitas Edomita (2015), Wisata Sejarah Kota Surabaya.
- [37] <https://aktivitasedomita.wordpress.com/2015/02/14/wisata-sejarah-kota-surabaya/>

# BIOGRAFI PENULIS

## PERSONAL INFORMATION



Anggriani Christy

 Perumahan Peninsula Blok A No. 5, Pekayon Jaya, Bekasi Selatan, Bekasi 17148 Indonesia

 +62 812 1665 3200

 [anggrianisimanjuntak@gmail.com](mailto:anggrianisimanjuntak@gmail.com)

 LINE [anggrianichristy](#)

Sex Female | Date of birth 06/12/1993 | Nationality Indonesia

## EDUCATION

2012 - Now	Architecture, <i>Bachelor</i> Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya, Indonesia
2009 - 2012	Senior High School One Bekasi, Indonesia
2006 - 2009	Marsudirini High School, Bekasi, Indonesia
2003 - 2006	Pamardi Yuwana Bhakti Elementary School, Bekasi, Indonesia
2001 - 2003	Yahya Elementary School, Bandung, Indonesia
2000 - 2001	Pamardi Yuwana Bhakti Elementary School, Bekasi, Indonesia

## ORGANIZATION EXPERIENCES

2015-NOW	Christian New Student Fellowship (PKMBK ITS) - <i>Coordinator of Steering Committee</i>
2014 - 2015	Christian Student Fellowship (PMK ITS) - <i>Staff of Development Division</i>
2014 - 2015	Christian New Student Fellowship (PKMBK ITS) - <i>Coordinator of Development Division</i>
2014 - 2015	Ministry of Human Resources Development HIMA STHAPATI ITS - <i>Expert staff</i>
2013 - 2014	Ministry of Human Resources Development HIMA STHAPATI ITS - <i>Staff</i>
2013 - 2014	Christian New Student Fellowship (PKMBK ITS) - <i>Staff of Development Division</i>

## TRAINING EXPERIENCES

2016	Architecture Software Training (Architecno) 2016
2015	Intentional Diclemaking Church Conference South East Asia 2015 (IDMC SEA 2015)
2014	School of Cadre, held by HRD of Student Association
2013	Scientific Paper Training, held by Research and Technology Department of Architecture Student Organization
2013	Faculty Student Interaction, held by HRD of Civil Engineering and Planning Faculty Student Organization
2013	LKMM TD, held by Architecture Student Organization - <i>Management Training</i>
2012	LKMM Pra-TD, held by Civil Engineering and Planning Faculty Student Organization - <i>Self-Training</i>

## COMMITTEE AND ACADEMIC ACHIEVEMENTS

2015	Two months Internship at PT. Waskita Karya Realty, Cawang, Jakarta
2014	<i>International Insight Expo 2014, held by ITS International Office - Volunteer</i>
2013	<i>Peningkatan Prestasi Akademik (PPA) Scholarship, by Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan Nasional</i>
2013	<i>Event Division of "Malam Anugrah 2014 Arsitektur ITS" - Staff</i>
2013	<i>Fund Division of Arch Project 2014 - Expert Staff</i>
2013	<i>Fund Division of Arch Project 2013 - Staff</i>

## PERSONAL SKILLS

Driving licence	A and C
Hobby	Music, Sport, Travelling, Movie