



**TUGAS AKHIR - RA.141581**

## **SENTRA KULINER DAN OLEH-OLEH DENGAN KONSEP PERMUKAAN DINAMIS**

**I MADE DENNY KRISHNANTARA SURYA  
0811144000010**

**Dosen Pembimbing  
Ir. I Gusti Ngurah Antaryama, Ph. D.**

**Departemen Arsitektur  
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember  
2018**



**TUGAS AKHIR - RA.141581**

**SENTRA KULINER DAN OLEH-OLEH DENGAN  
KONSEP PERMUKAAN DINAMIS**

**I MADE DENNY KRISHNANTARA SURYA  
0811144000010**

**Dosen Pembimbing  
Ir. I Gusti Ngurah Antaryama, Ph. D.**

**Departemen Arsitektur  
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember  
2018**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**SENTRA KULINER DAN OLEH-OLEH DENGAN KONSEP  
PERMUKAAN DINAMIS**




**Disusun oleh:**

**IMADE DENNY KRISHNANTARA SURYA**  
**NRP: 0811144000010**

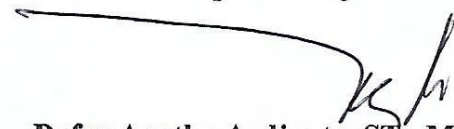
**Telah dipertahankan dan diterima  
oleh Tim penguji Tugas Akhir RA.141581  
Departemen Arsitektur FADP-ITS pada tanggal 10 Juli 2018  
Nilai: AB**

**Mengetahui**

**Pembimbing**

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

**Kaprodi Sarjana**

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

**Kepala Departemen Arsitektur FADP ITS**  
  
**Ir. I Gusti Ngurah Antaryama, Ph.D.**  
**NIP. 196804251992101001**



## LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

N a m a : I Made Denny Krishnantara Surya

N R P : 08111440000010

Judul Tugas Akhir : Sentra Kuliner dan Oleh-Oleh dengan Konsep Permukaan  
Dinamis

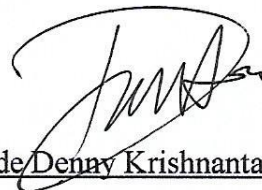
Periode : Semester Genap Tahun 2017/2018

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang saya buat adalah hasil karya saya sendiri dan benar-benar dikerjakan sendiri (asli/orisinal), bukan merupakan hasil jiplakan dari karya orang lain. Apabila saya melakukan penjiplakan terhadap karya mahasiswa/orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik yang akan dijatuhkan oleh pihak Departemen Arsitektur FADP - ITS.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran yang penuh dan akan digunakan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan Tugas Akhir RA.141581.

Surabaya, 10 Juli 2018

Yang membuat pernyataan



I Made Denny Krishnantara Surya

NRP. 08111440000010

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan berkat-Nya sehingga Laporan Tugas Akhir ini dapat tersusun hingga selesai. Dalam pembuatan Laporan Tugas Akhir ini, penulis tentu saja dibantu dan didukung oleh berbagai pihak untuk mewujudkan Laporan Tugas Akhir yang sebaik mungkin. Untuk itu saya mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Ir. I Gusti Ngurah Antaryama, Ph. D, selaku dosen pembimbing mata kuliah Proposal Tugas Akhir yang selalu menuntun, membangun semangat, memberikan masukan, kritik hingga membantu memperbaiki konsep serta proses berfikir saya sejak mengerjakan Proposal Tugas Akhir hingga penyelesaian Tugas Akhir ini.
2. Ibu Nur Endah Nuffida, S.T., S.Mn., M.T, selaku dosen penguji di mata kuliah Proposal Tugas Akhir yang juga menuntun saya, dan membangun semangat pada proses pengerjaan Proposal Tugas Akhir.
3. Bapak Defry Agatha Ardianta, S.T., M.T., selaku dosen koordinator Tugas Akhir yang mengontrol perjalanan Tugas Akhir tahun 2018.
4. Adiyasa Gunadi, Dian Qurrota Ayun, dan Faiz Rahmadiansyah selaku mahasiswa bimbingan Bapak Ir. I Gusti Ngurah Antaryama, Ph. D, sekaligus sebagai teman diskusi, dan bertukar pikiran.
5. I Dewa Bagus Andi Kurniata selaku teman diskusi selama penyusunan Laporan Tugas Akhir ini.
6. Kadek Winda Dwiastini selaku teman yang sudah membantu saya dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
7. Putu Eka Wira Mahardika selaku teman yang sudah meminjamkan seperangkat komputer untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
8. I Made Murata Nata selaku teman yang sudah membantu dalam pembuatan maket Tugas Akhir.
9. Fauzan Permana Noor selaku teman yang membantu dalam pembuatan video objek rancang.

10. Fikri Rajjal Izza selaku teman yang selalu memberikan kritik dan saran selama proses perancangan Tugas Akhir.
11. Multazam Akbar Junaedi selaku teman yang diskusi dan beriterasi selama proses perancangan Tugas Akhir.

Semoga seluruh elemen yang terkait dalam pengembangan dan penyelesaian Tugas Akhir ini selalu diberikan kemudahan dalam segala urusannya. Semoga seluruh bantuannya dapat membangun Proposal Tugas Akhir saya yang dapat ikut serta membantu perkembangan ilmu pengetahuan Arsitektur baik di jurusan, almamater, masyarakat dan juga bangsa.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan kasih dan sayang-Nya kepada kita, sehingga penulis bisa menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan tepat waktu, dengan judul “Sentra Kuliner dan Oleh-oleh dengan Konsep Permukaan Dinamis “. Tujuan dari penyusunan Laporan Tugas Akhir ini guna memenuhi satu syarat untuk mengikuti sidang matakuliah Tugas Akhir pada Fakultas Arsitektur, Desain dan Perancangan (FADP) Program Studi Arsitektur di Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Surabaya.

Dalam kesempatan ini, penulis berharap semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kemajuan ilmu pada umumnya dan kemajuan bidang pendidikan Arsitektur pada khususnya dan penulis menyadari bahwa penulisan makalah ini masih jauh dari kata sempurna.

Surabaya, Juli 2018

Penulis

I Made Denny Krishnantara Surya

## ABSTRAK

### SENTRA KULINER DAN OLEH-OLEH DENGAN KONSEP PERMUKAAN DINAMIS

Oleh

**I Made Denny Krishnantara Surya**  
**NRP: 0811144000010**

Penutupan aktivitas prostitusi di kawasan Putat Jaya pada tahun 2014 lalu memberi dampak pada kehidupan penduduk setempat. Dampak tersebut terjadi akibat hilangnya daya tarik dari kawasan ini sehingga membutuhkan daya tarik atau *brand* baru. *Re-brand-ing* dilakukan dengan menggunakan teori makna dalam arsitektur sebagai pendekatan desain. Citra yang akan dibentuk adalah penggeseran citra “*pleasure*” yang erat dengan kegiatan prostitusi, menjadi citra “*enjoyment*” yang akan ditransformasi menjadi sebuah objek desain. Objek desain adalah sentra kuliner dan oleh-oleh sebagai respon terhadap kebutuhan, potensi, dan profesi masyarakat setempat.

Proses desain sentra kuliner dan oleh-oleh menggunakan metode naratif dengan diikuti oleh rangkaian gambar-gambar terkait narasi untuk menceritakan mengenai makna *enjoyment* dalam objek rancang. Berdasarkan teori Henri Lefebvre, kesenangan (*enjoyment*) akan timbul ketika terjadi kedekatan terhadap sesuatu. Kedekatan ini bisa timbul dengan cara menstimulus panca indra manusia. Eksplorasi desain difokuskan pada indra yang utamanya berpengaruh saat beraktifitas dalam objek desain, yaitu visual dan kinestetik. Kedua eksplorasi indra ini dipadukan sehingga terbentuk konsep permukaan dinamis. Narasi desain dikaitkan dengan konsep desain untuk ditransformasi menjadi sebuah sentra kuliner dan oleh-oleh yang didesain dengan cara mengolah elemen permukaan sehingga memiliki makna *enjoyment*. Makna *enjoyment* pada arsitektur ini akan hadir pada bentuk permukaannya yang bergelombang dan berlipat-lipat.

Kata Kunci: *Enjoyment*, Makna, Naratif, Permukaan Dinamis, Sentra Kuliner dan Oleh-Oleh



## **ABSTRACT**

### **CULINARY AND SOUVENIR CENTER BASED ON DYNAMIC SURFACE CONCEPT**

By

**I Made Denny Krishnantara Surya**  
**NRP: 0811144000010**

The shutdown of prostitution activity in Putat Jaya in 2014 gives impact to the local people lives. The impact happens because of the loss of Putat Jaya's attraction that makes it requires a new attraction or brand. In re-branding, the meaning in architecture is used as a design approach. The new image to be formed is displacement of "pleasure" that has a close means to prostitution activity, to "enjoyment" image that will be transformed into a design object. The designed object is culinary and souvenir center as a response to the local people needs, potency, and profession.

The design process of culinary and souvenir center using narrative method followed by series of image to tell about enjoyment in design object. Based on Henri Lefebvre's theory, enjoyment will arise when there is immediacy to something. Immediacy can be built by stimulating the human sense. The designed object is focus on the sense which are primarily influential when engaging in designed object, which are visual and kinesthetic sense. Both types of sensory exploration are combined to form a dynamic surface concept. The design narration is associated with the design concept to be transformed into a culinary and souvenir center that is designed by processing the surface elements to make enjoyment meaning. Enjoyment meaning on this architecture will be present in its wavy and folded surface.

Keyword: Culinary and Souvenir Center, Dynamic Surface, Enjoyment, Meaning, Narrative

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
UCAPAN TERIMAKASIH	iii
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Isu dan Konteks Perancangan	1
1.3 Permasalahan dan Kriteria Desain	4
BAB 2 PROGRAM DESAIN	5
2.1 Rekapitulasi Program Ruang	5
2.1.1 Kebutuhan dan Besaran Ruang	5
2.1.2 Persyaratan Terkait Aktifitas dan Ruang	7
2.2 Deskripsi Tapak	8
2.2.3 Karakteristik Pengguna	8
2.3 Kajian Peraturan dan Data Pendukung	11
BAB 3 PENDEKATAN DAN METODE DESAIN	13
3.1 Pendekatan Desain	13
3.2 Metode Desain	15
3.3 Kajian Teori Pendukung	16

BAB 4 KONSEP DESAIN	21
4.1 Eksplorasi Formal	30
4.2 Eksplorasi Teknis	33
BAB 5 DESAIN	37
5.1 Eksplorasi Formal	37
BAB 6 KESIMPULAN	51
DAFTAR PUSTAKA	53

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1.1	Daftar Kelompok Swadaya Masyarakat (KSM) Putat Jaya (Pemkot Surabaya) _____	3
Tabel 2.1	Karakteristik Aktivitas dan Program _____	5
Tabel 2.2	Kebutuhan Ruang (diadopsi dari Chiara, 1983) _____	6
Tabel 2.3	Kebutuhan Parkir (Littefield, 1979) _____	7
Tabel 3.1	Signifiers dan Signifies (diadopsi dari G. Broadbent, 1980) _____	14

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Latar Belakang_____	1
Gambar 1.2	Kawasan Putat Jaya (Sumber: BAPPEKO)_____	2
Gambar 1.3	Foto Udara Wilayah Perancangan _____	2
Gambar 2.1	Warga Berkumpul di Warung Kopi (maps. google) _____	9
Gambar 2.2	(dari kiri) Rumah sebagai tempat parkir, gym, dan toko. (maps. google)_____	9
Gambar 2.3	Mapping Kawasan Terkait Potensi Kawasan _____	10
Gambar 2.4	Rencana Peruntukkan Lahan Kawasan Putat Jaya (RDTRK UP. Wonokromo, Pemerintah Kota Surabaya)_____	12
Gambar 3.1	Branding Sebagai Cara Untuk Memnimbulkan Daya Tarik ____	13
Gambar 3.2	Penggeseran Makna Pleasure Menjadi Enjoyment _____	14
Gambar 3.3	Segitiga Semiotik Ogden – Richard (diadopsi dari G. Broadbent, 1980) _____	15
Gambar 3.4	Diagram Semiotik (diadopsi dari G. Broadbent, 1980)_____	15
Gambar 3.5	Keterkaitan Indra Visual dan Kinestetik Terhadap Makna Enjoyment _____	17
Gambar 3.6	Transfer Atribut Prostitusi_____	19
Gambar 4.1	Tampak Utara _____	21
Gambar 4.2	Perspektif 1, Area Tangga dan Ramp _____	22
Gambar 4.3	Perspektif 2 Interior, Area Tangga dan Ramp_____	22
Gambar 4.4	Perspektif 3 Interior, Area Makan Tengah _____	23
Gambar 4.5	Perspektif 4 Interior, Suasana Area Makan_____	23
Gambar 4.6	Potongan 1, Amphiteater Sebagai Orientasi _____	23
Gambar 4.7	Perspektif 5 Interior, Area Kuliner Lantai 2 _____	24
Gambar 4.8	Perspektif 6 Interior, Area Kuliner Lantai 2 _____	24
Gambar 4.9	Perspektif 7 Interior, Area Makan Lantai 2_____	25
Gambar 4.10	Perspektif 8 Interior, Area Makan Lantai 2_____	25
Gambar 4.11	Perspektif 9 Interior, Area Makan Lantai 2_____	25
Gambar 4.12	Potongan 2, Bentuk Ruang dan Struktur Cangkang _____	26
Gambar 4.13	Perspektif 10 Interior, Tangga 2 _____	26

Gambar 4.14	Perspektif 11 Interior, Interior Area Retail	27
Gambar 4.15	Perspektif 12 Interior, Interior Area Retail	27
Gambar 4.16	Perspektif 13 Interior, Plafon	28
Gambar 4.17	Ilustrasi Pengolahan Bentuk Bangunan	28
Gambar 4.18	Aksonometri Bangunan	30
Gambar 4.19	Diagram Sirkulasi Bangunan	31
Gambar 4.20	Aksonometri Plafon	31
Gambar 4.21	Aksonometri Ruang Komunitas, dan Area Kuliner	32
Gambar 4.22	Potongan Kagiatan	32
Gambar 4.23	Perspektif Mata Burung	33
Gambar 4.24	Aksonometri Struktur dan Detail Kolom	33
Gambar 4.25	Denah Pembalokan Lantai 2	34
Gambar 4.26	Skema Sirkulasi Sampah	35
Gambar 4.27	Skema Air Bersih	35
Gambar 4.28	Skema Saluran <i>Exhauster</i>	36
Gambar 5.1	Perspektif Mata Burung Malam Hari	37
Gambar 5.2	Layout	38
Gambar 5.3	Denah Lantai 1	39
Gambar 5.4	Denah Lantai 2	40
Gambar 5.5	Aksonometri Layout	41
Gambar 5.6	Aksonometri Lantai 2	42
Gambar 5.7	Tampak Timut dan Barat	43
Gambar 5.8	Tampak Utara dan Selatan	44
Gambar 5.9	Potongan AA dan BB	45
Gambar 5.10	Potongan CC	46
Gambar 5.11	Potongan DD	47
Gambar 5.12	Potongan EE	48
Gambar 5.13	Denah Pembalokan Lantai 3	49
Gambar 5.14	Perspektif Interior Malam Hari	50

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Penutupan lokalisasi Dolly pada tahun 2014 menimbulkan beberapa permasalahan yang mempengaruhi kehidupan penduduk setempat. Permasalahan utama yang timbul adalah menurunnya kondisi ekonomi penduduk kawasan Putat Jaya yang berprofesi sebagai pedagang, jasa *laundry*, jasa parkir, dan jasa lainnya. Hal ini terjadi karena pengunjung kawasan menurun drastis akibat hilangnya hiburan dan daya tarik kawasan Putat Jaya — lokalisasi Dolly — yang kini hanya menjadi sebuah permukiman biasa. Kawasan ini membutuhkan daya tarik baru sehingga bisa memberikan citra (*image*) baru di kawasan Putat Jaya.



Gambar 1.1 Latar Belakang

### 1.2 Isu dan Konteks Perancangan

Objek rancang merupakan sebuah sentra kuliner dan oleh-oleh sebagai respon terhadap kebutuhan, potensi, dan profesi masyarakat setempat. Berikut isu arsitektur yang dapat mempengaruhi dalam merancang sebuah sentra kuliner adalah sebagai berikut:

1. Citra (*image*)  
Pergeseran citra “*Pleasure*” kawasan sehingga bisa menjadi objek rancang yang mampu menjadi daya tarik kawasan.
2. Sirkulasi  
Sirkulasi berkaitan dengan penataan dan integrasi seluruh program yang akan diwadahi dalam objek rancang.
3. Visibilitas  
Visibilitas terkait dengan integrasi program, penataan program, dan mempengaruhi daya tarik pada pengunjung.

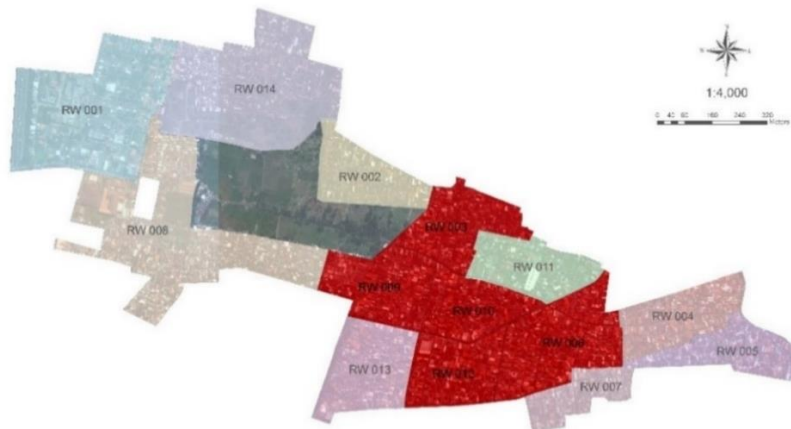
4. Kenyamanan

Dalam merancang sentra kuliner dan oleh-oleh perlu memperhatikan kenyamanan pengguna bangunan sehingga pengunjung nyaman berada di dalam objek rancang.

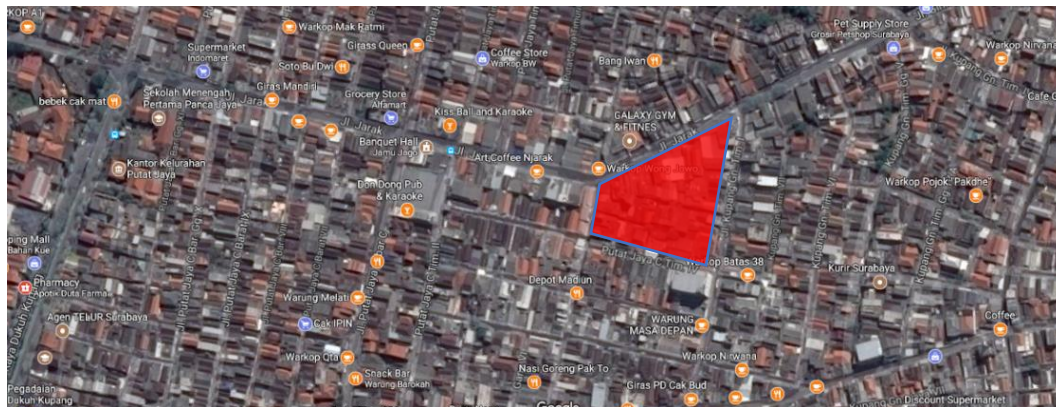
5. Suasana (*ambience*)

Suasana perlu diperhatikan karena akan mempengaruhi kemunculan citra yang ingin ditunjukkan dalam objek rancang.

Konteks wilayah objek desain berada di dalam kawasan Putat Jaya sebagai kawasan yang terdampak akibat penutupan lokalisasi Dolly. Lingkup perancangan adalah daerah yang paling dipengaruhi oleh kehadiran lokalisasi Dolly, yaitu daerah sepanjang Jalan Jarak, meliputi RW 3, RW 6, RW 9, RW 10 dan RW 12 Kelurahan Putat Jaya, Kecamatan Sawahan. Putat Jaya direncanakan sebagai kawasan permukiman yang dilengkapi dengan prasarana, sarana dan utilitas serta berbagai fasilitas publik untuk mawadahi kegiatan ekonomi dan sosial masyarakat.



Gambar 1.2 Kawasan Putat Jaya (Sumber: BAPPEKO)



Gambar 1.3 Foto Udara Wilayah Perancangan



Kriteria dalam memilih lokasi tapak di kawasan Putat Jaya adalah lokasi tapak harus berada di tengah-tengah kawasan yang paling terdampak (bagian merah pada gambar 1.2). Hal ini bertujuan untuk menciptakan daya tarik baru pada kawasan, ketika bangunan berada ditengah kawasan maka pengunjung harus menyusuri jalan utama kawasan yaitu Jalan Jarak yang bisa diakses dari dua arah yaitu dari Jalan Dukuh Kupang, dan Jalan Girilaya yang berhubungan langsung dengan Jalan Diponegoro, Banyu Urip, dan Pasar Kembang.

### 1.2.1 Data pendukung

Sejak penutupan kawasan lokalisasi Dolly, pemerintah Kota Surabaya selama ini terus berupaya melakukan pembenahan untuk menanggulangi permasalahan yang timbul akibat dari penutupan lokalisasi. Pembenahan dilakukan dengan pemberian pelatihan kepada warga agar bisa hidup dengan mandiri. Namun, belum banyak warga yang tertarik dan bertahan karena tidak bisa memberikan keuntungan yang cepat. Walaupun begitu, usaha kecil penduduk setempat mulai muncul baik itu berupa produk atau makanan. Warga setempat juga memiliki potensi dalam kemampuan memasak (kuliner). Warga setempat juga sudah mulai ada yang memprakarsai usaha di bidang oleh-oleh dan juga diberikan pelatihan oleh Komunitas Gerakan Melukis Harapan. Komunitas GMH merupakan komunitas yang dibentuk untuk membantu warga kawasan Putat Jaya yang terdampak penutupan lokalisasi. Komunitas ini memiliki beberapa program yang fokus pada 4 bidang yaitu wanita harapan (PKK), ekonomi, pendidikan, dan kesehatan lingkungan.

Tabel 1.1 Daftar Kelompok Swadaya Masyarakat (KSM) Putat Jaya (Pemkot Surabaya)

NO.	NAMA KSM	JENIS USAHA	KETUA
1.	Puja Dodol	Makanan	Sunarsih
2.	Puja Clean	Sabun Cuci	Rini
3.	Surya	Batik	Ike Setyowati
4.	Jarak Arum	Batik	Fitria
5.	Warna Ayu	Batik	Nanik
6.	Punten	Pecel	Ny. Sunardi
7.	Puja Cemerlang	Sabun	Sri Widayati
8.	Berlian	Makanan	Karyati
9.	Kamboja Putih	Makanan	Djumiatusun
10.	Dully Kikis	Kue Kering	Martiwi

11.	Karpuja	Nuget	Mutmainah
12.	Puja Mandiri	Kue Kering	Rerna Tri Rahayu
13.	Mentari Jaya	Makanan	Sri Mudjiani
14.	Puja Berseri	Makanan	Djuni Purwatiningsih
15.	Puja Kriuk	Brambang Goreng	Rina/Muntik
16.	TBM Kawan Kami	Kue Kering	Kartono
17.	Cahaya Cremes	Makanan	Subandiyah
18.	Mekarsari	Kue Kering	Subandiyah
19.	Puja Eco	Makanan	Sri Trisna Ningsih
20.	Sigumat	Batik	Lilik
21.	Warga Dampak	Pangsit	Sunarti
22.	Warga Dampak	Bakso	Hariati
23.	Warga Dampak	Pisang Keju	Sri Mariyam
24.	Warga Dampak	Jamur Crispy	Warsi
25.	Pita Dolly	Sulam Pita	Ciwit
26.	Delta S	Sabun	Suryono
27.	Sigumat Jaya	Batik	Suhartatik
28.	Mekar	Jahit	Nur Laily
29.	Puja Bar	Batik	Sutrisno
30.	Canting Ayu	Batik	Dwi Ulfa
31.	Puja Melati	Jahit	Winarti
32.	Larasati Jaya	Jahit	Purwati
33.	Puja Pelangi	Batik	Sutriyani

### 1.3 Permasalahan dan Kriteria Desain

Berdasarkan isu yang telah dijelaskan sebelumnya maka diperlukan sentra kuliner dan oleh-oleh yang mampu memberi daya tarik, dan dapat menunjukkan citra pada pengamat dan pengguna bangunan. Citra yang akan dibentuk merupakan penggeseran dari citra “*pleasure*”. Adapun beberapa kriteria desain yang digunakan sebagai acuan desain adalah sebagai berikut:

1. Objek rancang harus bisa menstimulus indra visual dan kinestetik pengguna bangunan sehingga bisa menimbulkan kedekatan (*immediacy*).
2. Program aktivitas yang bersifat bersama diekspos.
3. Objek rancang harus bisa menimbulkan rasa penasaran pada pengunjung dan pengamat bangunan
4. Objek rancang tidak terlihat tinggi dan besar pada lingkungan sekitar.

## BAB 2

### PROGRAM DESAIN

#### 2.1 Rekapitulasi Program Ruang

Program aktivitas dan fungsi bangunan dalam objek rancang berkaitan dengan misi dari perancangan objek di kawasan dolly yaitu, objek rancang yang dapat menarik dan menunjukkan citra “kesenangan” pada masyarakat luar kawasan Putat Jaya sehingga. Aktivitas yang akan diwadahi dalam objek rancang terkait aktivitas jual beli kuliner dan oleh-oleh. Pada objek rancang juga bisa mewedahi kebutuhan dari kegiatan komunitas masyarakat setempat (yang sudah ada dan berpotensi muncul) dan kegiatan komunitas luar seperti (GMH). Seluruh kegiatan yang diwadahi dalam objek rancang juga dibuat berkaitan sehingga bisa diintegrasikan untuk membuat kegiatan festival (kegiatan malam baru).

Tabel 2.1 Karakteristik Aktivitas dan Program

AKTIVITAS	KARAKTER	SPESIFIKASI PROGRAM
Makan	- <i>Relax, working</i> - Eksplorasi panca indra	Area makan yang dibagi menjadi beberapa tipe: biasa, santai, dan bekerja
Berjualan Kerajinan	- Eksplorasi panca indra	Memajang dan menjual produk lokal. Pembeli sebagai pusat perhatian.
Berjualan Makanan		Mmenunjukkan proses memasak dan masakan sebagai hiburan (ekspos)
Komunitas	- Eksplorasi panca indra	Kegiatan menari, melukis, musik, pameran diekspos, dan kegiatan eventual
Festival		Kegiatan eventual: integrasi seluruh kegiatan dalam objek rancang

##### 2.1.1 Kebutuhan dan Besaran Ruang

Area retail, dan area kuliner utamanya digunakan untuk mewedahi usaha-usaha warga setempat berupa produk, makanan, dan jasa. Sirkulasi servis (pedagang) dibuat terpisah dengan sirkulasi pengunjung dengan tujuan untuk mempermudah dalam membawa barang dan pembuangan sampah. Ruang komunitas selain mewedahi kegiatan komunitas lokal juga untuk mempermudah kegiatan pengabdian masyarakat (seperti: GMH) melakukan program kerjanya, dan untuk kegiatan-kegiatan eventual (menari, music pameran, seminar, dan lain-lain). Sekretariat disediakan untuk pengurus komunitas, sekaligus staff administrasi.

Tabel 2.2 Kebutuhan Ruang (diadopsi dari Chiara, 1983)

Fasilitas	Luas Ruang (m <sup>2</sup> )	Kapasitas (Orang)	Jumlah	Luas Total (m <sup>2</sup> )
Retail	4 x 4		30	480
Kuliner	3 x 2.4		64	460.8
R. Serba Guna	112.74	50	1	112.74
R. Sekretariat	31.20	5	1	31.20
Panggung	78.50		1	78.50
Toilet Sekretariat	11.50	3	1	11.50
Area Makan Biasa	0.78m <sup>2</sup> Per Orang	855		686.4
Area Makan Lesehan	1m <sup>2</sup> Per Orang	15		15
<b>Subtotal</b>				
R. Staff	66.04		1	66.04
Toilet Staff	19.34	4	1	19.34
R. Pompa Hydrant	39.16		1	39.16
R. Panel	15.65		1	15.65
R. Genset	34		1	34
R. Pompa 1	10.64		1	10.64
R. Pompa 2	6.88		1	6.88
Tempat Sampah Sementara	57.01		1	57.01
Janitor	2		8	16
Shaft	1.47		1	1.47
Area Unit Outdoor	34.96		1	34.96
<b>Subtotal</b>				
Toilet Pengunjung Pria	106.03			106.03
Toilet Pengunjung Wanita	107.63			107.63
<b>Subtotal</b>				
Sirkulasi				3729.45
Luasan Total Lantai Bangunan (3303.86 + 2816.54)				6120.4

Penyediaan lahan parkir di dalam site dibuat lebih sedikit dari kebutuhan sesungguhnya, kebutuhan parkir ditunjang oleh fasilitas parkir yang dimiliki oleh penduduk setempat (*shared function*). Kebutuhan parkir jika sesuai dengan standar adalah kebutuhan mobil untuk ruang komunitas adalah 1 mobil setiap 3 *staff*, *retail* adalah 1 mobil *staff* tiap 100m<sup>2</sup>, 4 mobil pengunjung setiap 100m<sup>2</sup>, dan kebutuhan mobil untuk area kuliner adalah 1/5 dari total kapasitas pengunjung. Jadi kebutuhan parkir sebenarnya, yaitu 196 mobil.

Tabel 2.3 Kebutuhan Parkir (Littefield, 1979)

Detail Fasilitas	Standar Luas	Kapasitas	Jumlah	Luas Total (m <sup>2</sup> )
Parkir Motor	2m <sup>2</sup>	71	1	142
Parkir Mobil	12m <sup>2</sup>	64	1	768
Sirkulasi 20%				132
Luasan Total Kebutuhan Utilitas				792

### 2.1.2 Persyaratan Terkait Aktifitas dan Ruang

#### **Prinsip yang digunakan untuk merancang area *retail*:**

Desain toko yang baik adalah, toko dapat menunjukkan produk yang ditawarkan sehingga produk terlihat menarik. Eksterior harus bisa menunjukkan identitas, bagian depan toko, *display*, dan interior yang dapat menunjukkan secara detail apa yang sudah ditunjukkan pada bagian depan.

#### **Prinsip yang digunakan untuk merancang area kuliner:**

Struktur keseluruhan objek rancang harus diperhitungkan karena akan mempengaruhi pemanfaatan ruang dari area kuliner, seperti bentuk, letak ventilasi dan *shaft elevator*, kolom praktis (*supporting column*) dan partisi yang digunakan akan mempengaruhi efisiensi tata letak area persiapan. Letak jalan masuk dan keluar agar tercipta sirkulasi yang baik, peletakkan jendela, dan kenyamanan tempat.

#### **Prinsip yang digunakan untuk merancang area makan:**

Area makan harus memperhatikan kebutuhan akan kenyamanan dari pengguna, seperti jumlah orang pada area makan (keramaian), daerah yang terlalu ramai tidak akan menyenangkan untuk dinikmati. Area makan juga harus memperhatikan kenyamanan berkaitan dengan kebersihan (berkaitan dengan akses sanitasi), cahaya, visual, penciuman dan penghawaan.

#### **Prinsip yang digunakan untuk merancang area komunitas:**

Prinsip yang digunakan untuk merancang ruang multifungsi, berkaitan dengan kegunaan *eventual* yaitu seminar, *workshop*, dan pameran, yaitu: memperhitungkan kenyamanan terkait visual di dalam ruangan, dari dalam ruangan maupun dari luar ke dalam, dan penghawaan ruang. Kemudian dalam merancang amphitheater, harus mudah terlihat sehingga bisa menjadi orientasi visual terkait dengan kegiatan festival

## **2.2 Deskripsi Tapak**

Tapak berada di Jalan Jarak, Kelurahan Putat Jaya, Surabaya. tepat berada di tengah-tengah Jalan Jarak, menyesuaikan dengan kriteria penentuan lahan untuk mencapai tujuan dari perancangan.

### **2.2.1 Sirkulasi Kendaraan, Dimensi dan Luas Lahan**

Dimensi lahan masing-masing sisi adalah 115.40meter, 117,60meter, 93.70meter, dan 44.90meter. lahan berbentuk trapesium dengan luas 7728.81m<sup>2</sup>. Jl. Jarak merupakan salah satu jalan utama di kawasan Putat Jaya, dengan lebar 5.00 – 6.00 meter. Jalan pada bagian timur tapak berukuran 3.90meter. Sirkulasi kendaraan cenderung normal (tidak terlalu sepi ataupun ramai). Pada sisi selatan dan barat terdapat jalan sempit (gang) dengan ukuran  $\pm 2.00$  meter.

### **2.2.2 Orientasi Lahan dan View**

Lahan dikelilingi oleh permukiman warga setempat. View dari dalam tapak adalah perumahan dan permukiman warga. Tapak cukup mudah dilihat baik yang datang dari arah timur, maupun barat Jalan Jarak. tapak bisa diolah untuk menjadi *focal point* pada kawasan.

### **2.2.3 Karakteristik Pengguna**

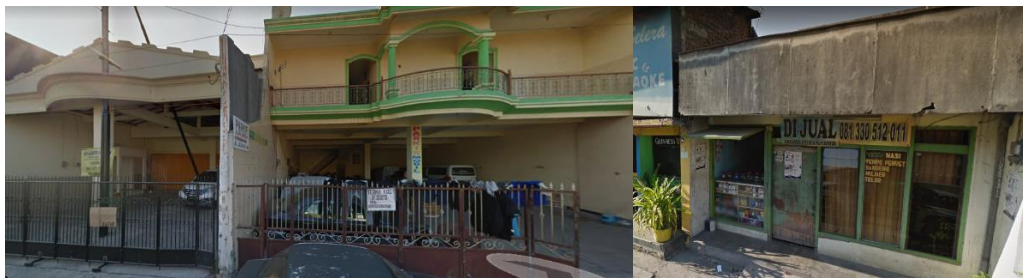
Pengguna lahan adalah penduduk setempat, anak-anak hingga dewasa. Profesi kebanyakan masyarakat setempat adalah sebagai pedagang makanan (rumahan dan PKL), usaha UMKM, jasa parkir, jasa binatu, dan jasa lainnya. Masyarakat setempat sering berkumpul bersama seperti nerkumpul di area depan rumah, warung terdekat, namun kini sudah lebih menurun akibat terjadinya penutupan area lokalisasi. Masyarakat pendatang yang menjadi target adalah yang berasal dari ekonmi kelas menengah.



Gambar 2.1 Warga Berkumpul di Warung Kopi (maps. google)

#### 2.2.4 Karakteristik Permukiman, Fasilitas dan Potensi Sekitar Tapak

Karakteristik bangunan yang berada di kawasan Putat Jaya mayoritas merupakan bangunan tinggal. Rumah-rumah yang berada di pinggir jalan cenderung digunakan sebagai toko, warung, jasa *laundry*, area parkir, potong rambut, salon, toko emas, bengkel, cuci motor, *gym*, toko peralatan dan jasa lainnya. dan Kecenderungan masyarakat setempat yang terbiasa menitipkan kendaraannya di jasa penitipan sekitar. Tampak penggunaan etalase pada bagian depan yang dimanfaatkan untuk membuka usaha rumahan.



Gambar 2.2 (dari kiri) Rumah sebagai tempat parkir, *gym*, dan toko. (maps. google)

Rumah bagian kanan kini sudah menjadi tempat olahraga (*gym*), dan rumah kanan masih tetap sama sehingga bisa dimanfaatkan menjadi tempat parkir.



Gambar 2.3 Mapping Kawasan Terkait Potensi Kawasan



Bagian warna hijau – parkir umum, biru – berpotensi untuk dimanfaatkan menjadi parkir umum, merah – kemungkinan bisa kembali dan dimanfaatkan menjadi tempat parkir umum lagi pada waktu tertentu. Area berwarna biru saat ini digunakan sebagai bengkel, cuci motor, taman, dan gudang. Area berwarna merah saat ini digunakan sebagai tempat *gym*, dan rumah tinggal. Area berwarna jingga merupakan bekas Rumah Bordil Barbara.

### **2.3 Kajian Peraturan dan Data Pendukung**

Berdasarkan Perda 12/2014 tentang RTRW Surabaya tahun 2014-2034, arahan pemanfaatan ruang lokasi kawasan eks lokalisasi Putat Jaya masuk ke dalam UP VII Wonokromo dan UD Pakis. Fungsi kegiatan utama UP VII Wonokromo meliputi permukiman, perdagangan & jasa dan pertahanan & keamanan negara. Fungsi pelayanan di Unit Distrik Pakis diperuntukan bagi perdagangan skala lokal dan pendidikan tingkat menengah dengan jangkauan pelayanannya hingga tingkat regional. Akses utama yang menghubungkan UD Pakis dengan kawasan Wonokromo yang menjadi pusat Unit Pengembangan Wonokromo adalah Jl. Kembang Kuning dan Jl. Mayjen Sungkono, lahan di sepanjang koridor jalan diperuntukan bagi kegiatan komersial, pendidikan dan permukiman.

Area berwarna ungu dimanfaatkan sebagai fasilitas jasa dan komersil, area berwarna kuning digunakan sebagai area permukiman, dan area berwarna merah muda sebagai fasilitas umum. Area tapak sebagian masuk ke dalam peruntukkan permukiman dan sebagian untuk fasilitas komersil, jadi area tapak mengikuti peruntukkan komersil karena berada berdekatan dengan jalan utama. Dengan peraturan tapak sebagai berikut: KDB 70%, KLB 120%, KTB 1-2, dan GSB 5meter. Berdasarkan peraturan lahan, luas total lantai bangunan yang diijinkan adalah 9274.57m<sup>2</sup>, dengan luas maksimal lantai dasar bangunan adalah 5410.16 m<sup>2</sup> (Rencanan Detail Tata Ruang Kota Unit Pengembangan Wonokromo).



Gambar 2.4 Rencana Peruntukkan Lahan Kawasan Putat Jaya (RDTRK UP. Wonokromo, Pemerintah Kota Surabaya)

## BAB 3

### PENDEKATAN DAN METODE DESAIN

Tujuan yang ingin dicapai adalah, kawasan Dolly memiliki citra (*image*) dan daya tarik baru sehingga mampu menarik masyarakat luar untuk datang.



Gambar 3.1 *Branding* Sebagai Cara Untuk Memnimbulkan Daya Tarik

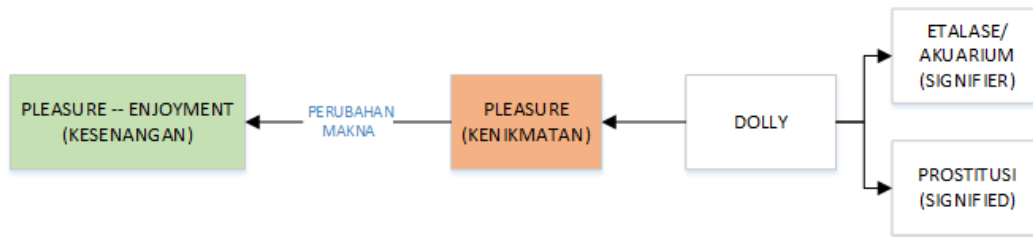
Putat Jaya harus diberikan *brand* atau citra (*image*) sehingga bisa memiliki identitas baru dan bisa dilakukan *re-brand-ing*. Pemberian citra pada kawasan adalah dengan cara membelokkan citra lama kawasan – *pleasure*. Jika kita samakan “komunikasi” dengan “promosi” dalam presentasi desain, sangat penting untuk diingat bahwa bahasa bisa berfungsi sebagai alat pemasaran yang sangat berpengaruh dan dapat digunakan untuk mendeskripsikan sebuah objek atau ide, dan bagaimana suatu objek atau ide dideskripsikan akan sangat mempengaruhi bagaimana objek itu dilihat dan diinterpretasi oleh orang lain. *Brand* juga terkait dengan *brandmark*, *metaphor*, *narrative*, dan *symbolism*. Makna dalam arsitektur digunakan sebagai pendekatan atau sebagai cara memandang permasalahan desain, dalam melakukan *branding* terhadap kawasan Putat Jaya.

#### 3.1 Pendekatan Desain

Semua yang bisa dilihat atau dipikirkan memiliki makna atau memiliki sistem tanda (penanda). Semua hal itu bermakna bahkan *nihilism*. Makna sangat berkaitan dengan sistem tanda, ilmu yang mempelajari mengenai sistem tanda adalah semiotika. Kebanyakan objek arsitektural tidak berkomunikasi (dan tidak didesain untuk berkomunikasi), tapi hanya untuk menjalankan fungsinya saja. Tidak ada yang bisa meragukan bahwa atap pada dasarnya berfungsi untuk menutupi (melindungi, berteduh, dll.). Hal tadi dapat dikatakan sebagai komunikasi suatu benda, dicirikan oleh kemungkinan fungsi dan kegunaannya.

Hubungan kita dengan arsitektur menunjukkan bahwa kita sering kali merasakan arsitektur berkomunikasi dengan kita disaat kita mengenali fungsinya.

Apa yang membuat kita berkomunikasi terhadap sesuatu adalah sebuah stimulus, sehingga menimbulkan respons tertentu. Dalam penggunaan suatu objek arsitektur (melewati, memasuki, naik, dll), lebih dari sekedar fungsi yang ditimbulkan objek tersebut, melainkan makna yang berkaitan dengan objek tersebut, hal ini yang membuat kita terbiasa dengan fungsi tertentu dari objek tersebut.



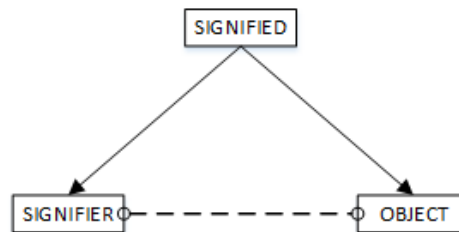
Gambar 3.2 Penggeseran Makna *Pleasure* Menjadi *Enjoyment*

Dalam *semiotic*, *sign vehicle* dapat ditafsirkan dengan cara *denotation* dan *connotation*. Fungsi primer (*denotated*) dan fungsi sekunder (*connotated*). Dalam sistem komunikasi, *the sign vehicle* mengkomunikasikan dan secara konvensional mendenotasikan (eksplisit) — fungsinya. Selain menunjukkan fungsinya, objek arsitektural bisa berkonotasi (memiliki arti tambahan atau makna) terhadap ideologi tertentu mengenai fungsinya. Saat fungsi primer dan fungsi sekunder diinterpretasi akan mengalami kehilangan maknanya (tidak terkomunikasikan), pemulihan makna, atau diinterpretasi (substitusi) dengan makna lain hal ini bergantung pada kultur dan pengetahuan dari *interpreter*. Ada beberapa jenis kode arsitektural, yaitu kode teknis (struktur dan teknis), kode sintaksis (elemen formal), dan kode semantic (hubungan tanda dengan maksudnya). *Signifier* dan *signified* dapat dilihat menjadi dua tingkatan yaitu, tingkatan pertama *intended meaning* dan tingkatan kedua yang ditimbulkan dengan mensymbolisasikannya.

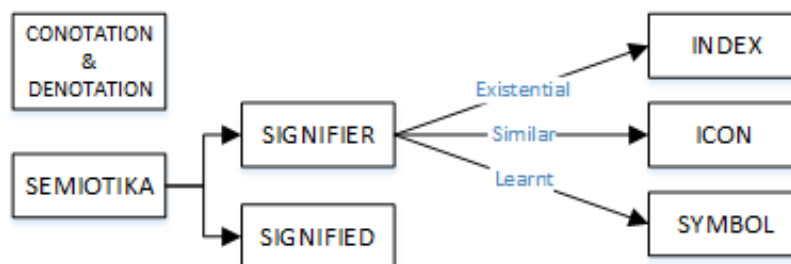
Tabel 3.1 *Signifiers* dan *Signifies* (diadopsi dari G. Broadbent, 1980)

	First Level	Second Level
<b>Signifiers</b> ( <i>expressive codes</i> )	<i>Forms; space; surface; volume; Supresegmental; properties; rhythm; cplour; texture; etc</i>	<i>Noise; smell; tactility; kinaesthetic Quality Etc</i>
<b>Signifieds</b> ( <i>content codes</i> )	<i>Iconography; intended meaning; aesthetic meanings; architecural ideas; space concepts; social, religious beliefs; functions;</i>	<i>Iconology; betrayed meaning; latent symbols; implicit</i>

	activities; way of life; commercial goals; technical systems; etc	functions; land value; etc
--	---	----------------------------



Gambar 3.3 Segitiga Semiotik Ogden – Richard (diadopsi dari G. Broadbent, 1980)



Gambar 3.4 Diagram Semiotik (diadopsi dari G. Broadbent, 1980)

Ada dua hal mayor yang ditambahkan dalam tanda arsitektur: segitiga *semiotic* oleh Ogden – Richard yang mengembangkan teori dualitas Saussure – *signified* dan *signifier*. Menurut Ogden – Richard, *signifier* (symbol, kata arsitektural) *connotes a signified* (konsep, pemikiran, dan konten) dan bisa *denote* sesuatu (*referent, actual function, object*, dalam arsitektur).

### 3.2 Metode Desain

Naratif adalah kumpulan kejadian atau pengalaman yang saling terhubung. Naratif adalah suatu bentuk komunikasi. Naratif juga merupakan cara komunikasi yang mendorong pengamat untuk memahami desain sesuai dengan alur. Naratif juga berkaitan dengan transformasi – mengungkap sebuah cerita hingga “makna” dapat tersampaikan.

Salah satu cara penerapan metode naratif, dengan menggunakan preseden dan pengaruh dari dalam dan luar budaya bangunan, untuk menceritakan tentang proses perancangan. *Storyboard* biasanya digunakan untuk memecahkan masalah metode naratif, menceritakan suatu kejadian melalui rangkaian gambar. Metafora juga merupakan cara untuk mengubah beberapa nilai dan makna, dengan

menggunakan kiasan berdasar perbandingan dan persamaan. Metafora adalah bagian dari pemecahan masalah dengan menggunakan metode naratif. (Antoniades, 1990 dalam *Poetics of Architecture*). *Narrative* dalam perancangan digunakan untuk mengkomunikasikan makna yang dimaksud oleh penulis dalam objek rancang dengan menggunakan rangkaian gambar (*storyboard*).

### **3.3 Kajian Teori Pendukung**

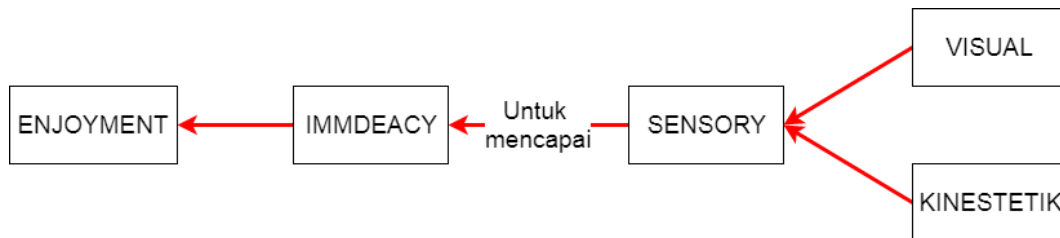
Bagian ini menjelaskan mengenai pendekatan makna dalam semiotika, metode narasi, transfer domain prostitusi, teori mengenai menyenangkan menurut Henri Lefebvre, dan eksplorasi panca indra.

#### **3.3.1 Teori Terkait Makna Pada Objek Rancang**

Menurut Henri Lefebvre, ruang yang menyenangkan adalah ruang yang dapat menciptakan momen. Ruang kontemplasi dan ruang mimpi (*space of contemplation, the space of dream*) merupakan ruang yang menyenangkan karena ruang-ruang ini bisa mengendalikan ambiguitas untuk mengarahkannya menuju kenikmatan (*enjoyment*) tertentu dan tidak pasti. Ketika arsitektur bisa menstimulus panca indra maka ruang kontemplasi dan ruang mimpi akan muncul. Seperti menikmati sebuah musik dan lukisan, musik dan lukisan bisa diinterpretasikan secara luas sehingga bisa memiliki makna yang luas. Warna, bentuk, dan garis dalam lukisan digunakan untuk menciptakan ambiguitas oleh sang pelukis. Ketika bentuk, garis, dan warna membentuk sesuatu secara simultan, dan menstimulus panca indra sehingga makna dari lukisan bisa diinterpretasi, dan lukisan bisa memiliki karakteristik tertentu. Demikian juga, musik muncul dari pengulangan dan perbedaan, repetitifitas dan kekhasan: tema dan variasi, ritme dan variannya, harmoni dan diversifikasi yang bisa dinikmati dengan cara yang sama dengan sebuah lukisan. Salah satu cara untuk menimbulkan ruang yang menyenangkan adalah dengan menstimulus panca indra.

Bidang sensorik terdiri dari (a) sensasi visual (cahaya, warna dan keteduhan (*shadow*)); (b) sensasi pendengaran; (c) Sensasi penciuman; (d) sensasi *gustatory* (pengecap); (e) Sensasi mekanik; (f) sensasi termal; (g) Sensasi kinestetik (posisi, ketahanan dan keamanan); (h) sensasi statis; dan akhirnya. Kesenangan

akan timbul ketika terjadi kedekatan (*immediacy*), terhadap sesuatu, ketika seseorang berusaha untuk berinteraksi dengan objek tersebut dan berusaha melihat lebih dalam terhadap objek tersebut.



Gambar 3.5 Keterkaitan Indra Visual dan Kinestetik Terhadap Makna *Enjoyment*

### 3.3.2 Teori Terkait Visual dan Kinestetik

Mata (penglihatan) merupakan indra yang paling berpengaruh dalam beraktivitas. Plato beranggapan bahwa penglihatan merupakan anugerah terbesar. Sampai hari ini, penglihatan berada di atas indra lainnya. Hal ini membuat desain arsitektural dimaksudkan untuk menyenangkan indra ini. Ini seharusnya tidak membuat arsitek hanya berfokus pada gambaran visual tentang desain mereka. Namun arsitektur yang dibangun secara sadar atau tidak sadar memang mempengaruhi indra lainnya. Le Corbusier pun berpendapat bahwa arsitektur merupakan permainan dari massa dan cahaya. Pendapatnya tersebut mengarahkan bahwa arsitektur adalah untuk mata, namun dengan pengetahuannya mengenai material menjaga desainnya agar tidak meninggalkan indra lainnya. Jadi ada beberapa metode untuk menyeimbangkan indra penglihatan dengan indra lainnya, yaitu mengganbungkan dengan indra lainnya. Salah satunya dengan mengikutsertakan elemen lain sehingga merangsang indra kita lainnya melalui komponen visual. Jadi sebenarnya menggunakan kombinasi indra yang bisa mengembalikan keseimbangan sensorik. Seperti halnya Merleau-Ponty dan Pallasmaa berpendapat bahwa pentingnya terletak pada interaksi indra untuk menciptakan arsitektur sensori.

Kinestetik adalah panca indra yang membantu kita merasakan berat, posisi tubuh, atau hubungan pergerakan dalam tubuh. Dalam kehidupan sehari-hari kita menggunakan indra ini. Ketika kita memutuskan untuk menunduk saat plafon ruang lebih rendah, atau merasakan apakah kita cukup berada dalam suatu mobil, tubuh manusia tahu dan merekam hal-hal tadi. Ini merupakan indra yang sering tidak

disadari, tapi sering kita gunakan dalam kehidupan sehari-hari tanpa perlu rasa kesadaran yang tinggi. Kinestetik sangat erat dengan panca indra sentuhan (kulit). Mata adalah organ yang mampu merasakan dari jauh, sedangkan sentuhan adalah rasa kedekatan, keintiman dan kasih sayang. Mata mengamati dan menyelidiki, sedangkan sentuhan mendekat dan merasakan. Kita bisa merasakan jika sebuah ruangan terang atau redup. Dengan cara yang sama seperti kita bisa merasakan sinar matahari di kulit kita. Jadi cahaya adalah metode yang bagus untuk membahasakan sentuhan dalam arsitektur. Meskipun penglihatan memperlihatkan segala hanya sentuhan yang benar-benar memuaskan keingintahuan kita.

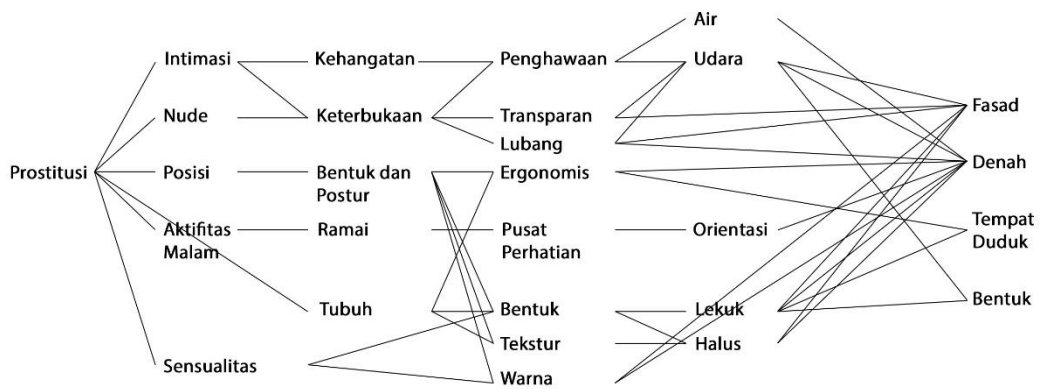
### **3.3.3 Manifesto “*How to Make an Attractive City*”**

Berdasarkan manifesto “*How to Make an Attractive City*”, terdapat beberapa cara yang dapat digunakan untuk membuat suatu kota menjadi menarik yang kemudian diterapkan untuk menentukan aktivitas pada objek rancang, sehingga bisa menarik masyarakat luar kawasan Dolly untuk datang ke objek rancang. Pertama, variasi dan keteraturan – *Organized Complexity*. Kedua, *visible life – The Streets Full of Life*. Ketiga, tempat yang *Compact – Containment but Not Claustrophobic*. Keempat, misteri dan orientasi. Kelima, skala bangunan, dan keenam adalah lokalitas. Penentuan aktivitas dalam objek rancang menggunakan poin kedua dan keenam, *The Streets Full of Life dan Locality*. Pada bagian dua menyatakan bahwa kegiatan dan aktivitas di trotoar (*humanize*) yang dapat dilihat melalui jendela, sehingga kota menjadi menarik untuk ditelusuri dengan berjalan kaki. Orang-orang berkegiatan menjadi pusat perhatian – kegiatan bersama diekspos.

### **3.3.4 Transfer Domain Atribut Prostitusi**

Penggunaan elemen terkait prostitusi pada desain dengan tujuan untuk penggeseran makna pada atribut-atribut tersebut dan memunculkan citra “enjoyment”.





Gambar 3.6 Transfer Atribut Prostitusi

*(Halaman ini sengaja dikosongkan)*

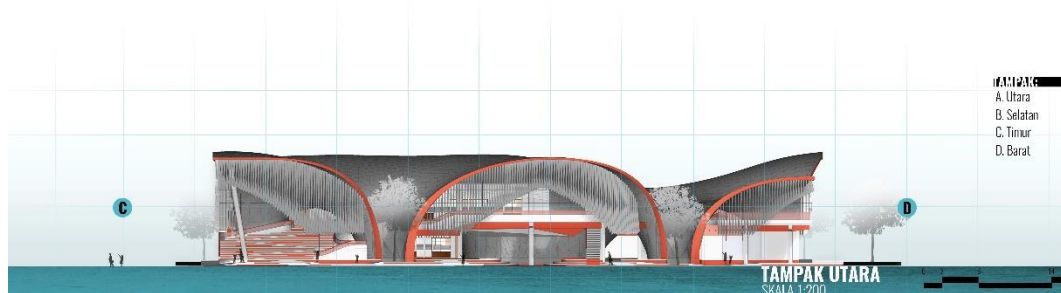
## BAB 4

### KONSEP DESAIN

Konsep desain merupakan fokus dari eksplorasi indra visual dan kinestetik, dan dikaitkan pada hasil domain transfer atribut prostitusi, yaitu permukaan dinamis (*dynamic surface*). Visual berkaitan dengan elemen warna, cahaya, bayangan, garis, pola, dan elemen lainnya. Kinestetik berkaitan dengan bentuk, material, dan tekstur.

#### Narasi:

Bangunan seperti sebuah etalase kehidupan, aktivitas pengguna seakan menjadi sebuah objek yang dipertunjukkan melalui bingkai dengan bentuk permukaannya yang meliuk seperti ombak.



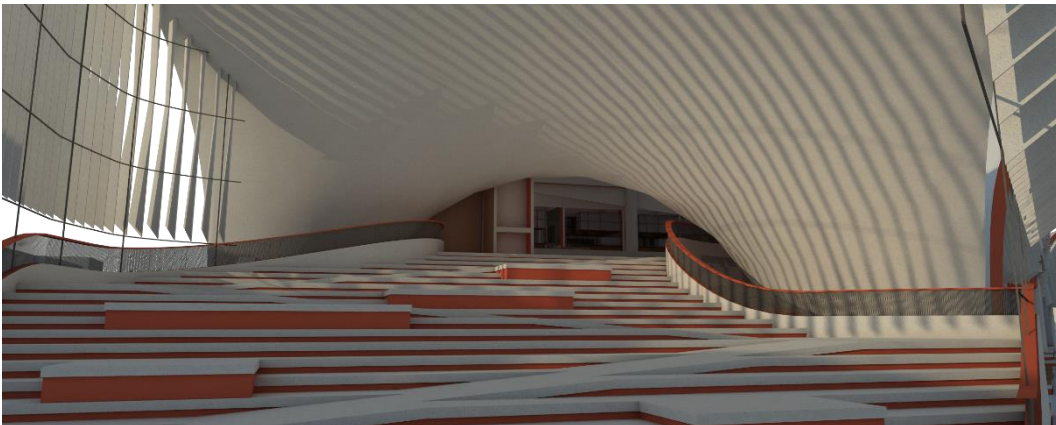
Gambar 4.1 Tampak Utara

Permainan bidang pada bingkai ini membuat beberapa bagian seakan dibuat menjadi lebih samar, sehingga menimbulkan rasa penasaran. Ketika menuju ke dalam, bangunan dengan bentuknya yang berlekuk terlihat seperti sebuah kain yang jatuh. Di bagian muka bangunan terlihat undakan yang dipadukan dengan permukaan yang miring. Setiap undakan terlihat seperti suatu bidang yang disobek lalu diangkat dan dilakukan secara terus menerus.



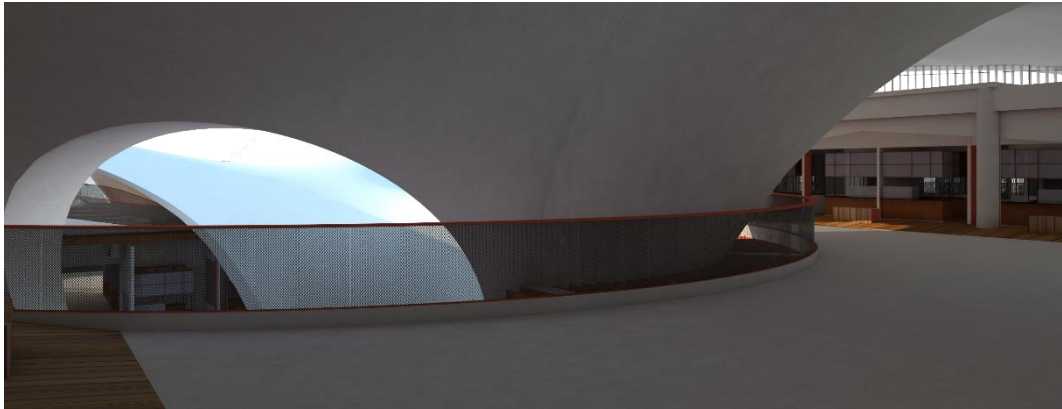
Gambar 4.2 Perspektif 1, Area Tangga dan Ramp

Jalan itu mengarah ke atas, jalan ini juga diapit oleh dua pilar raksasa yang seakan muncul dari dalam tanah, menyerupai bentuk bunga yang akan mekar. Kedua pilar itu menimbulkan perasaan sempit dan gelap seperti memasuki suatu goa. Ruang yang terdapat dibalik dua pilar tersebut lebih megah dan tidak menyerupai goa. Lekukan kedua pilar itu berlanjut mengarahkan ke suatu titik yang berlubang.



Gambar 4.3 Perspektif 2 Interior, Area Tangga dan Ramp

Dari lubang tersebut terlihat kegiatan anak-anak dan pemuda disana. Orang-orang yang berkegiatan disana terlihat dikelilingi oleh dinding yang melengkung ke arah ke atas seperti sebuah bunga yang sudah mekar. Seperti bernaung dibawah bunga yang mekar, dinding yang mekar ini berhenti pada sudut-sudut bangunan dan membentuk menyerupai kelopak-kelopak bunga.



Gambar 4.4 Perspektif 3 Interior, Area Makan Tengah



Gambar 4.5 Perspektif 4 Interior, Suasana Area Makan

Tempat-tempat Orang-orang berkegiatan seakan menjadi nektar yang berbentuk bulat.



Gambar 4.6 Potongan 1, *Amphiteater* Sebagai Orientasi

Kelopak bunga yang membentuk ruang-ruang dalam bangunan, memberikan kesan dinamis dengan materialnya yang halus. Ruang-ruang yang



terbentuk menjadi bervariasi, pada bagian pinggir seperti ruang yang megah dan ruang pada pertemuan dua pilar menjadi sempit yang menimbulkan rasa penasaran.



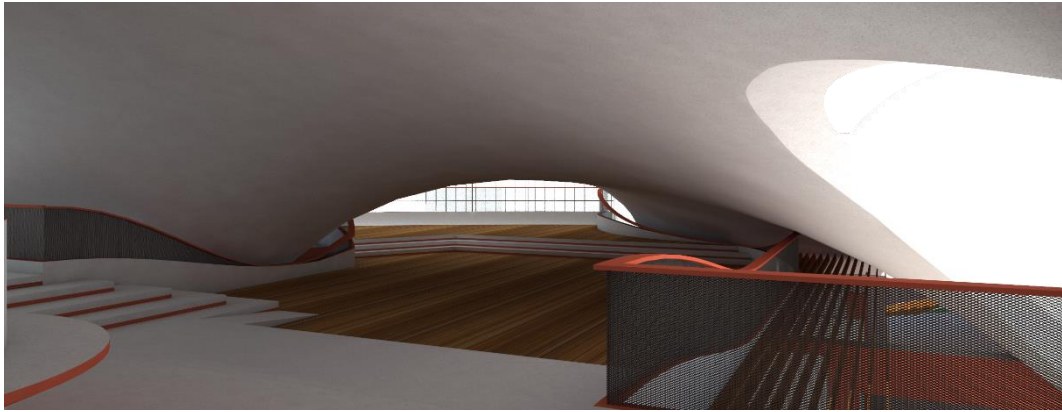
Gambar 4.7 Perspektif 5 Interior, Area Kuliner Lantai 2

Jalan pada bangunan ini pun tidak selalu rata, pada bagaian tertentu memiliki tanjakan maupun bidang miring yang sekan terobek dan terangkat. Area yang terangkat seakan menjadi sebuah panggung untuk dilihat sembari menikmati hidangan.



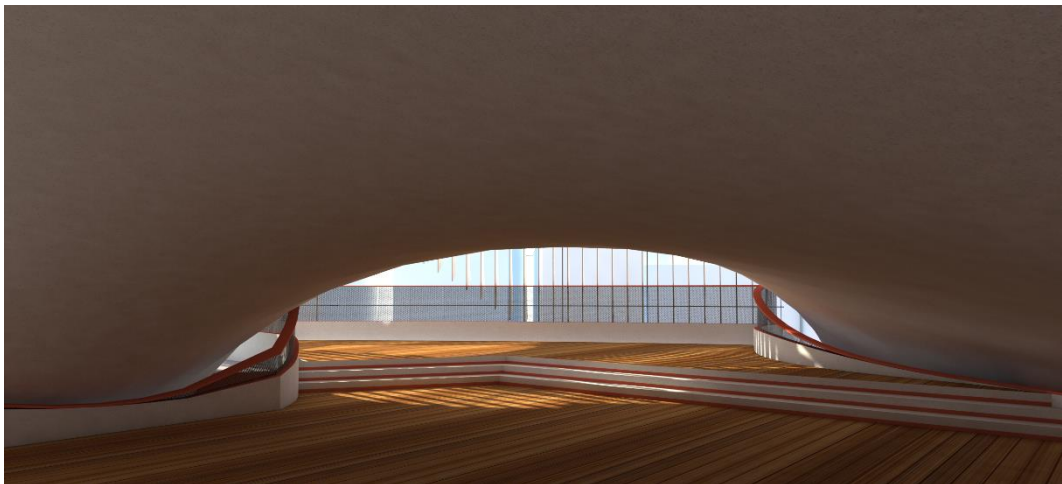
Gambar 4.8 Perspektif 6 Interior, Area Kuliner Lantai 2

Pada sisi lain bangunan terdapat suatu jalur dengan ketinggian ruang yang rendah, sehingga orang-orang harus duduk dibawah (lesehan) agar lebih nyaman untuk beraktivitas.

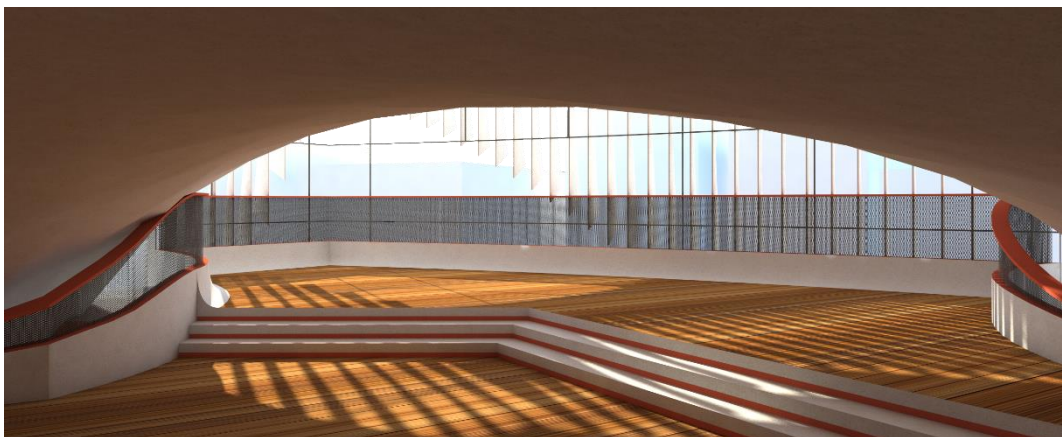


Gambar 4.9 Perspektif 7 Interior, Area Makan Lantai 2

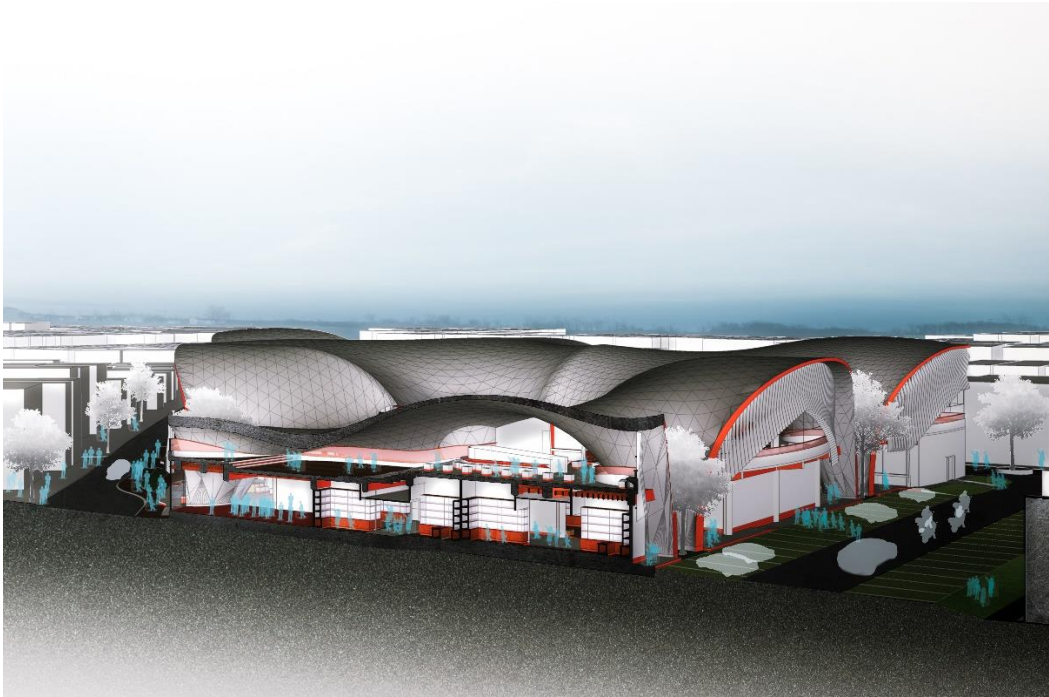
Dari ujung lorong terlihat cahaya yang sebagian cahayanya menerangi lorong ini. Cahaya itu berasal dari ruang yang cukup megah yang bersembunyi di ujung lorong.



Gambar 4.10 Perspektif 8 Interior, Area Makan Lantai 2



Gambar 4.11 Perspektif 9 Interior, Area Makan Lantai 2



Gambar 4.12 Potongan 2, Bentuk Ruang dan Struktur Cangkang

Terdapat beberapa jalur berundak berwarna jingga yang mengarahkan ke area bawah bangunan dan sampai pada area yang menyerupai nektar bangunan.



Gambar 4.13 Perspektif 10 Interior, Tangga 2

Pada area bawah bangunan ruang yang terbentuk cukup berbeda. Lorong-lorong bukan dibentuk oleh bidang yang melengkung, melainkan bidang yang dipatahkan dan semakin menyempit pada lorong yang diapit oleh etalase.





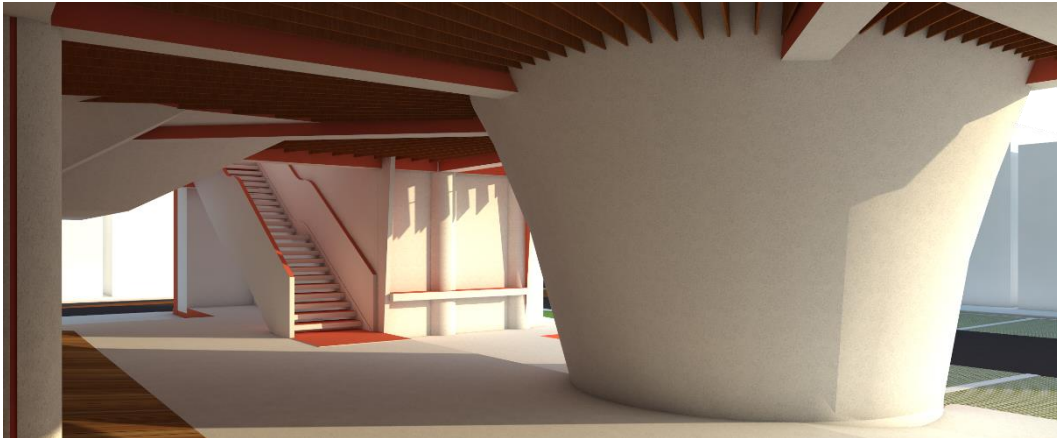
Gambar 4.14 Perspektif 11 Interior, Interior Area Retail

Pada area etalase ruang lebih megah tanpa adanya kehadiran dari bidang-bidang yang ditebuk itu. Setiap kali menuju etalase harus melewati jalan miring dengan garis-garis lurus yang tepat mengarah ke dalam etalase tersebut.



Gambar 4.15 Perspektif 12 Interior, Interior Area Retail

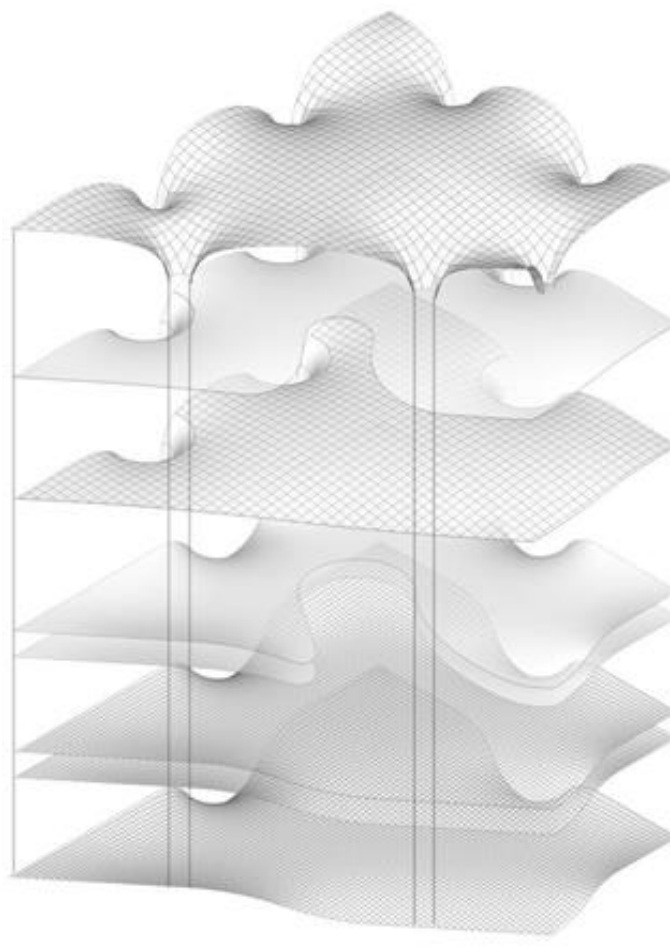
Di beberapa lorong hadir pilar bunga, dari bawah pilar tersebut terlihat seperti menembus dan melubangi suatu bidang. Pada bagian yang terlubangi terlihat bidang-bidang yang menjulur mengarah pada pilar dan menumpangi pilar bunga tersebut.



Gambar 4.16 Perspektif 13 Interior, Plafon

### **Transformasi Narasi Desain:**

Penjelasan mengenai transformasi narasi desain menjadi objek desain akan dijelaskan dan diuraikan secara menyeluruh.



Gambar 4.17 Ilustrasi Pengolahan Bentuk Bangunan

Pengolahan bentuk objek desain mengikuti bentuk tapak. Tapak diolah seperti sebuah kain yang diangkat, kemudian dijatuhkan, sehingga memiliki bentuk yang bergelombang pada bagian atasnya. Kemudian permukaan yang terbentuk ditekan pada titik tertentu untuk membentuk pilar penahan yang merupakan bagian dari struktur cangkang yang telah disesuaikan dengan kebutuhan pada desain. Tampang bangunan menjadi terlihat seperti ombak akibat dari lekukan yang terbentuk.

Masing-masing permukaan pada sisi bangunan pun diolah dengan cara pengolahan tapak. Kemudian, permukaan fasad dibuat dengan cara disobek dan dilubangi sedemikian rupa untuk menutupi atau mempertunjukkan bagian dalam bangunan. Fasad bangunan juga memiliki bentuk seperti ombak karena pola pada fasadnya dan lengkungan yang mengikuti bentuk dari bangunan. Bukaan pada fasad bangunan juga mempengaruhi permainan cahaya dan bayangan dalam bangunan, sekaligus mempertegas bentuk bagian dalam bangunan. Permainan cahaya dan bayangan akibat dari bentuk menjadi salah satu atraksi yang bisa dinikmati saat berada di dalam bangunan.

Permukaan plat lantai bangunan diolah dengan cara ditekan pada beberapa titik menyesuaikan dengan kebutuhan ruang dan kesan yang ingin dibentuk pada bagian dalam maupun luar bangunan. Kemudian bentuk dasar dari plat lantai yang terbentuk diolah dengan cara menyobek suatu permukaan kemudian diangkat, sehingga terbentuk area yang berundak-undak sesuai dengan kebutuhan dari program ruang. Bentuk plat lantai seperti sebuah gelombang kecil yang mempengaruhi sensasi menjelajah dalam bangunan. Bagian permukaan yang terangkat diberi warna jingga untuk mempertegas (aksentuasi) perbedaan ketinggian dan sobekan pada permukaan. Warna jingga dipilih karena berdasar penelitian mengenai psikologi warna, jingga meningkatkan kesan enjoyment, fun, dan mempengaruhi selera makan.

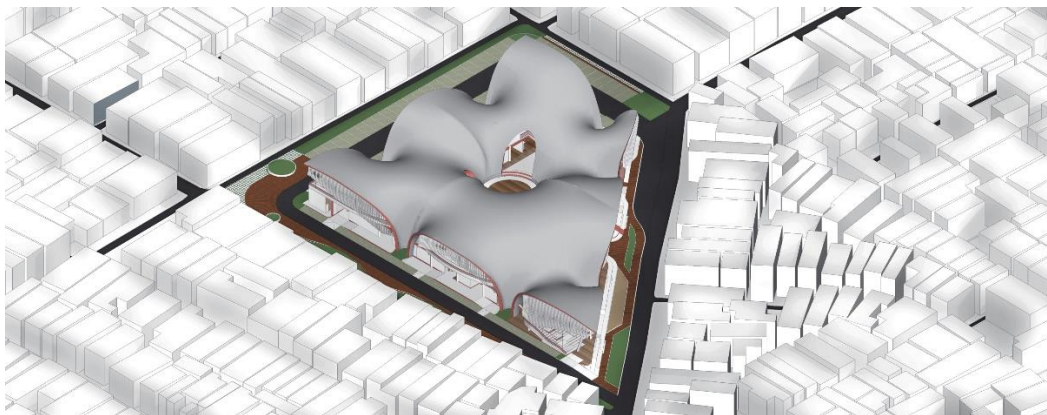
Plat lantai yang terbentuk kemudian disesuaikan dengan kebutuhan penataan program ruang dan bentuk bangunan yang sudah dibentuk diolah dengan cara dilubangi dan disobek. Pengolahan plafon lantai 1 dilakukan dengan cara melipat dan menekuk permukaan dari plafon dengan ketinggian yang disesuaikan dengan fungsi ruang dan makna yang ingin ditunjukkan. Pertemuan pilar struktur

cangkang dengan plat lantai 2 diolah dengan cara melubangi ditunjukkan dengan permainan dari kisi kayu yang mengelilingi pilar struktur cangkang.

Variasi ruang yang terbentuk di dalam bangunan merupakan akibat dari penumpukan permukaan bangunan (struktur cangkang) dan plat lantai yang sudah diolah. Sehingga, dari dalam bangunan bentuk struktur cangkang menyerupai kelopak-kelopak bunga yang mekar. Variasi ruang memberikan kesan dan perasaan yang berbeda saat berkeliling di dalam bangunan. Material yang utamanya digunakan dalam desain adalah beton untuk memberikan kesan halus pada permukaan bangunan.

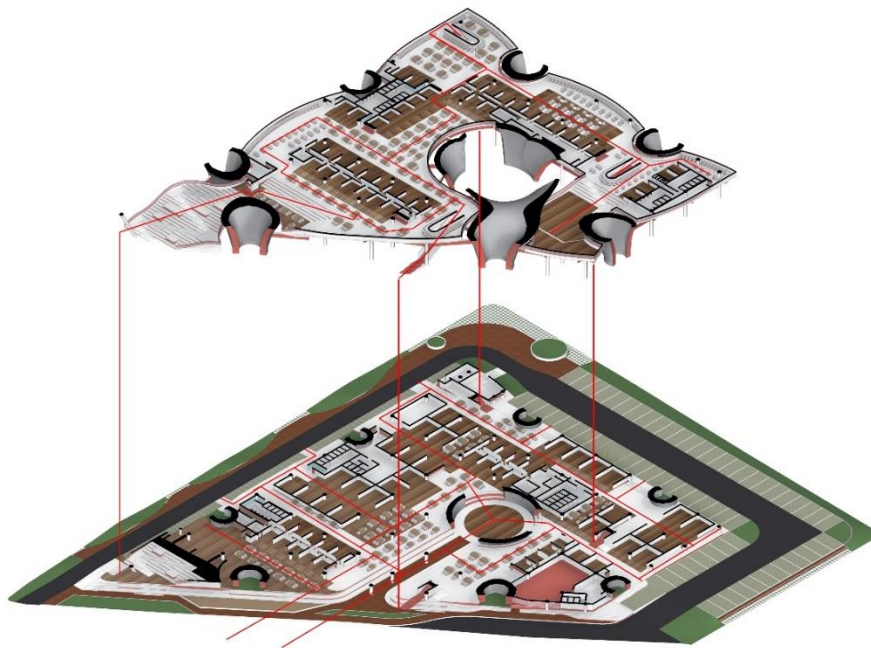
#### 4.1 Eksplorasi Formal

Bentuk bangunan dibuat meliuk-liuk dan dikeempat sudutnya dibuat terangkat, dengan tujuan mengekspos aktifitas di bagian terluar bangunan. Namun, sebagian dari sisinya ditutupi dengan kisi-kisi, sehingga menyembunyikan sebagian dari kegiatan yang ada dibaliknya. Plat lantai pada bagian utara bangunan diturunkan sehingga menjadi sirkulasi sekaligus mengekspos kegiatan di lantai 2, hal ini dilakukan mempertimbangkan Jl. Jarak sebagai jalan utama di kawasan Putat Jaya.



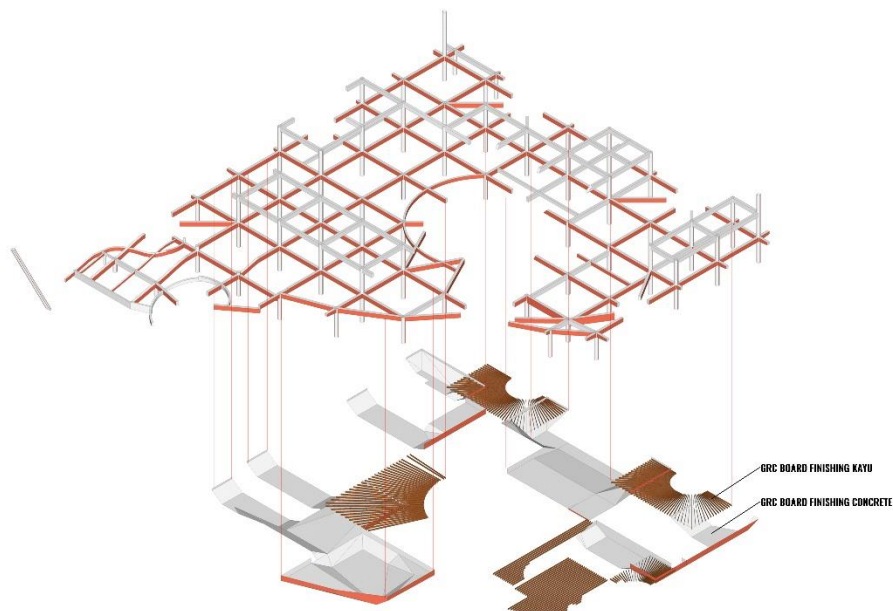
Gambar 4.18 Aksonometri Bangunan

Sirkulasi bangunan dibuat melingkar, mengelilingi *amphitheater* sehingga *amphitheater* menjadi orientasi dalam bangunan. Dari bagian muka bangunan, jalur masuk dibuat bisa langsung mengakses ke lantai 1 dan lantai 2. Sirkulasi juga dibuat mengelilingi area perdagangan sehingga seperti terbentuk pulau-pulau di dalam bangunan.



Gambar 4.19 Diagram Sirkulasi Bangunan

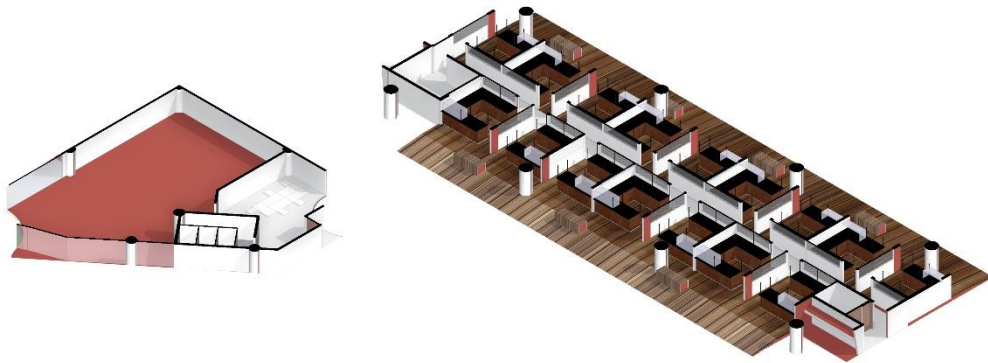
Ruang yang terbentuk pada bangunan, memiliki ketinggian yang berbeda akibat dari bentuk struktur cangkang bangunan dan permainan bentuk plafon di lantai 1. Ruang dengan ketinggian yang rendah dibuat menjadi area sirkulasi, dan ruang berjalan dibuat lebih tinggi



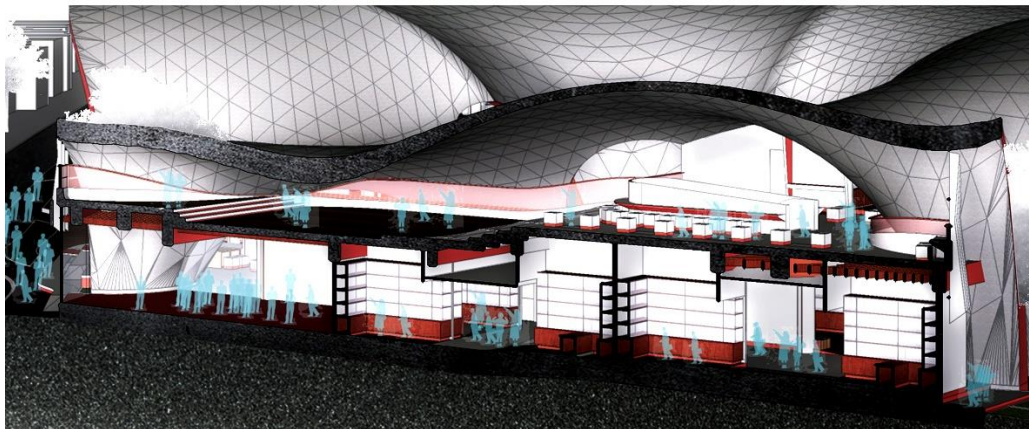
Gambar 4.20 Aksonometri Plafon



Pemilihan warna pada bangunan berdasarkan sebuah penelitian yang dilakukan oleh seorang psikolog UK, Angela Bridget Wright FRSA. Berdasarkan teorinya warna jingga dapat menstimulus pikiran kita sehingga mempengaruhi kenyamanan fisik, makanan, kehangatan, sensualitas, dan jingga memberikan kesan yang menyenangkan (*fun*). Warna jingga pada objek rancang digunakan pada bagian-bagian tertentu utamanya pada bagian elevasi. Setiap ada perubahan elevasi maka, warna jingga akan digunakan untuk mempertegas kesan sebuah permukaan yang disobek dan diangkat. Warna jingga juga digunakan pada lantai ruang komunitas sehingga untuk menimbulkan kesan yang menyenangkan. Warna biru juga digunakan pada area kamar mandi objek rancang, warna biru memberi kesan dingin, dan tenang.



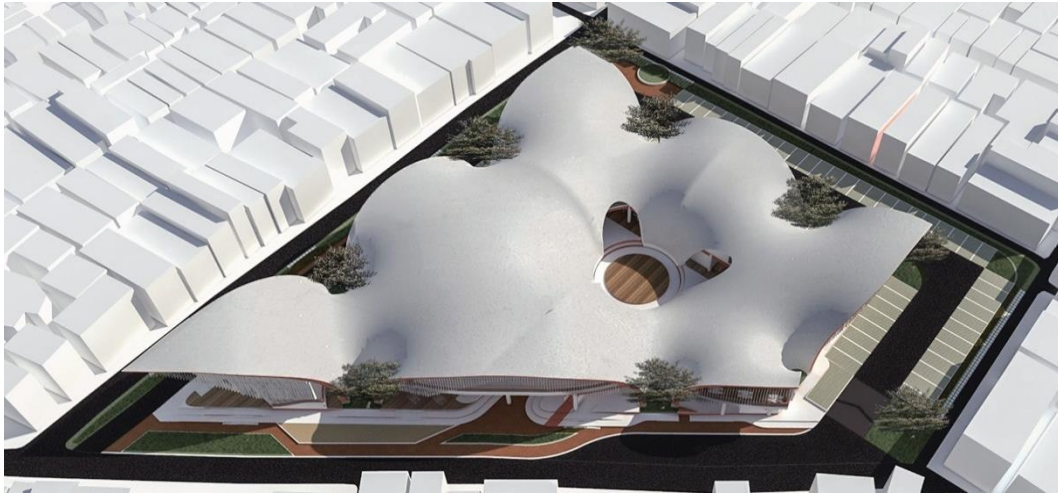
Gambar 4.21 Aksonometri Ruang Komunitas, dan Area Kuliner



Gambar 4.22 Potongan Kagiatan

Area parkir pada bangunan dibuat dengan jumlah lebih sedikit. Hal ini dilakukan untuk memberikan peluang pada warga setempat yang sekarang memiliki jasa parkir di rumahnya, maupun yang dulunya pernah memiliki jasa parkir saat

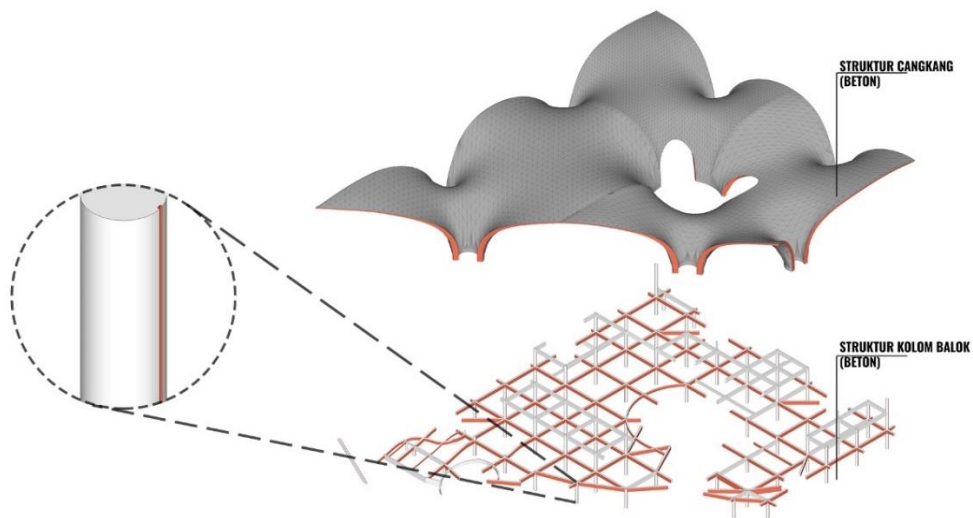
masih adanya lokasi Dolly, serta cukup banyak rumah yang berpotensi untuk membuka jasa parkir. Selain itu, melihat kecenderungan orang-orang yang banyak menggunakan kendaraan umum seperti ojek dan taksi daring.



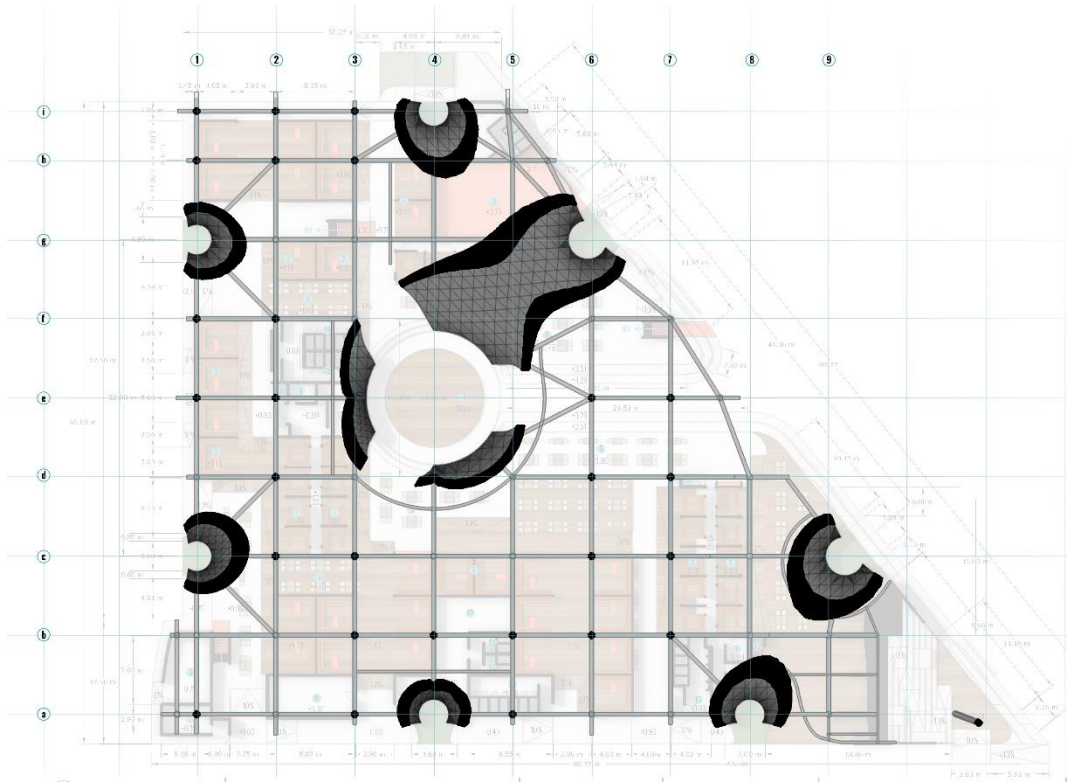
Gambar 4.23 Perspektif Mata Burung

#### 4.2 Eksplorasi Teknis

Sesuai dengan konsep permukaan dinamis, struktur bangunan menggunakan sistem struktur cangkang. Titik tumpu struktur cangkang diletakkan dipinggir dan di bagian tengah mengelilingi *amphitheater*. Struktur cangkang sekaligus menjadi atap dari bangunan. Pada bangunan juga menggunakan sistem struktur kolom dan balok untuk menahan plat lantai pada bangunan. Balok dibuat dinamis pada bagian-bagian yang mengalami pertemuan dengan struktur cangkang.



Gambar 4.24 Aksonometri Struktur dan Detail Kolom

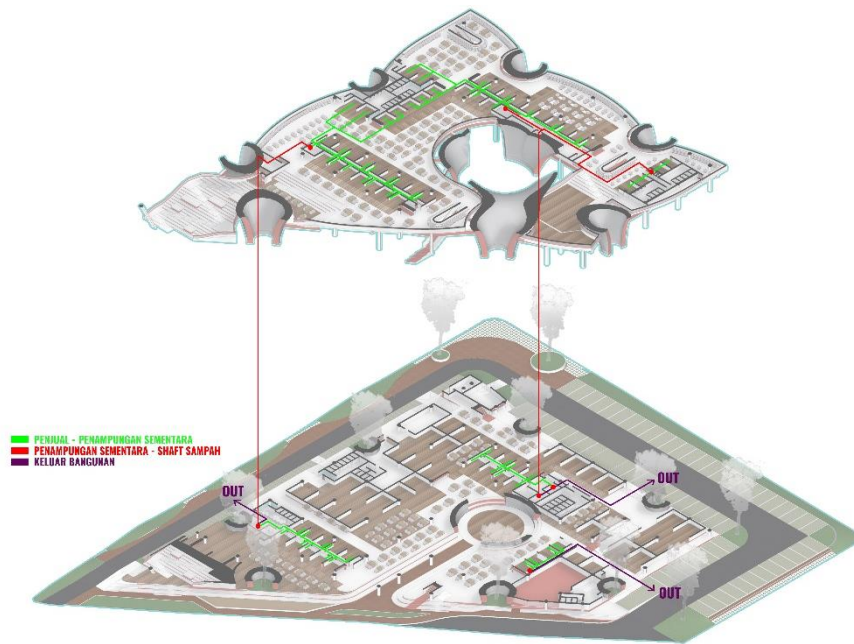


Gambar 4.25 Denah Pembalokan Lantai 2

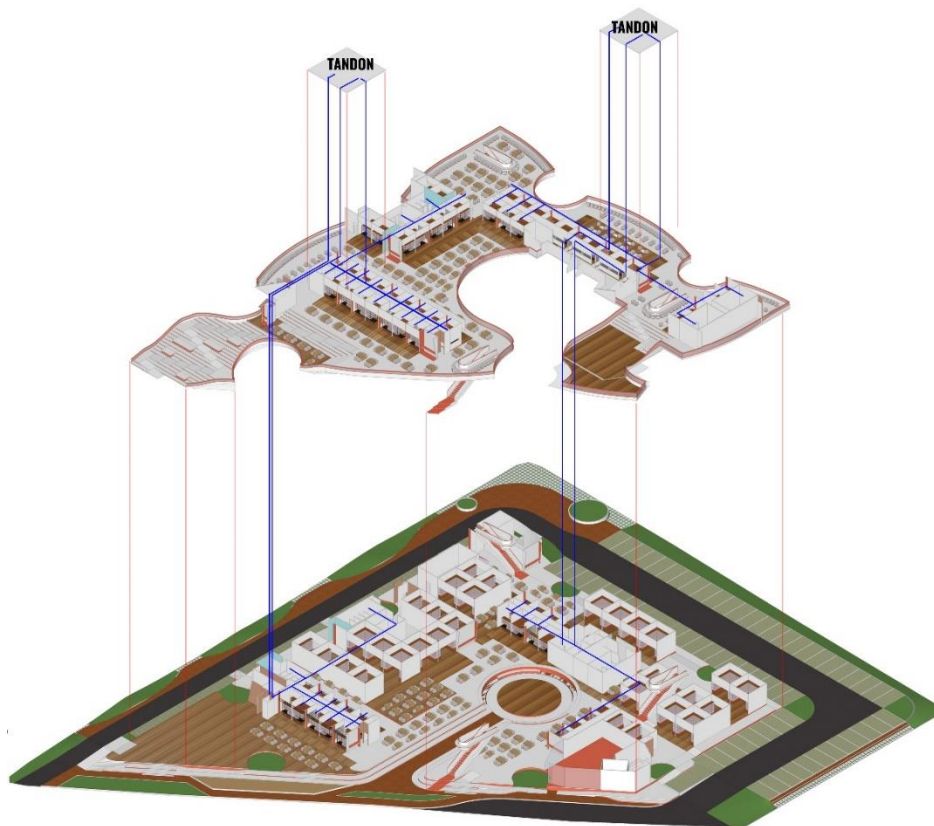
Aktivitas pada bangunan menyebabkan rentan terjadi kebakaran. Untuk mencegah hal ini material yang digunakan untuk menutup lantai area perdagangan, plafon, dan fasad adalah GRC karena tahan terhadap api, tahan air, awet, bisa langsung dicat, dan mudah dalam melakukan pemasangan. Untuk mengurangi ancaman terhadap api digunakan sistem APAR (Alat Pemadam Api Ringan) yang diletakkan di sekitar area yang rentan terhadap kebakaran dan mudah dilihat.

Pada bangunan terdapat dua kelompok saluran air bersih, dibagi berdasarkan jarak antar area kuliner, dan jumlah dari area kuliner. Ruang pompa diletakkan di dekat area servis pedagang dan dekat dengan dinding struktur cangkang. Kemudian dalam instalasi air kotor, pada setiap wastafel area memasak diberikan *oil catcher and strainer* untuk memisahkan air dan minyak sebelum masuk ke saluran kota.



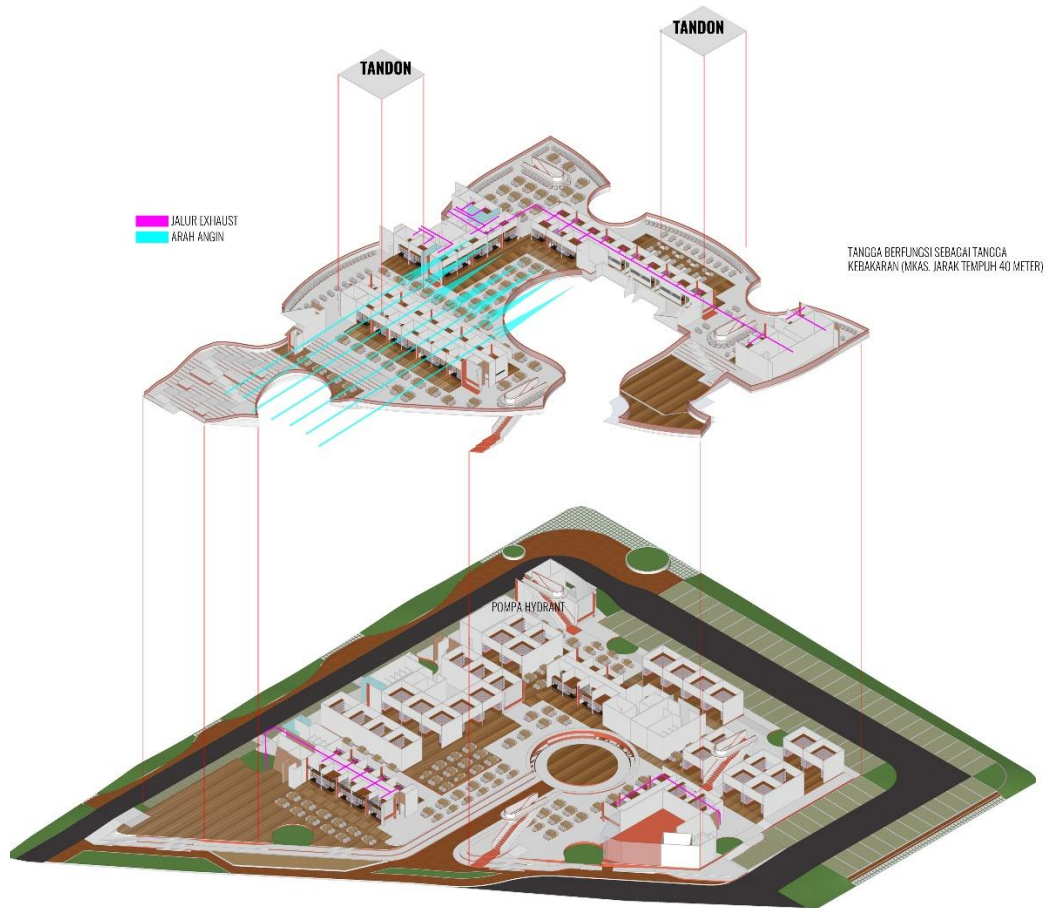


Gambar 4.26 Skema Sirkulasi Sampah



Gambar 4.27 Skema Air Bersih

Pada area masak digunakan *exhauster* untuk mengeluarkan panas, sehingga kenyamanan dalam berjualan bisa lebih terjaga, namun area masak yang dekat dengan kulit bangunan tidak menggunakan *exhauster*, hanya memanfaatkan aliran angin ke dalam bangunan.



Gambar 4.28 Skema Saluran *Exhauster*

## BAB 5 DESAIN

### 5.1 Eksplorasi Formal

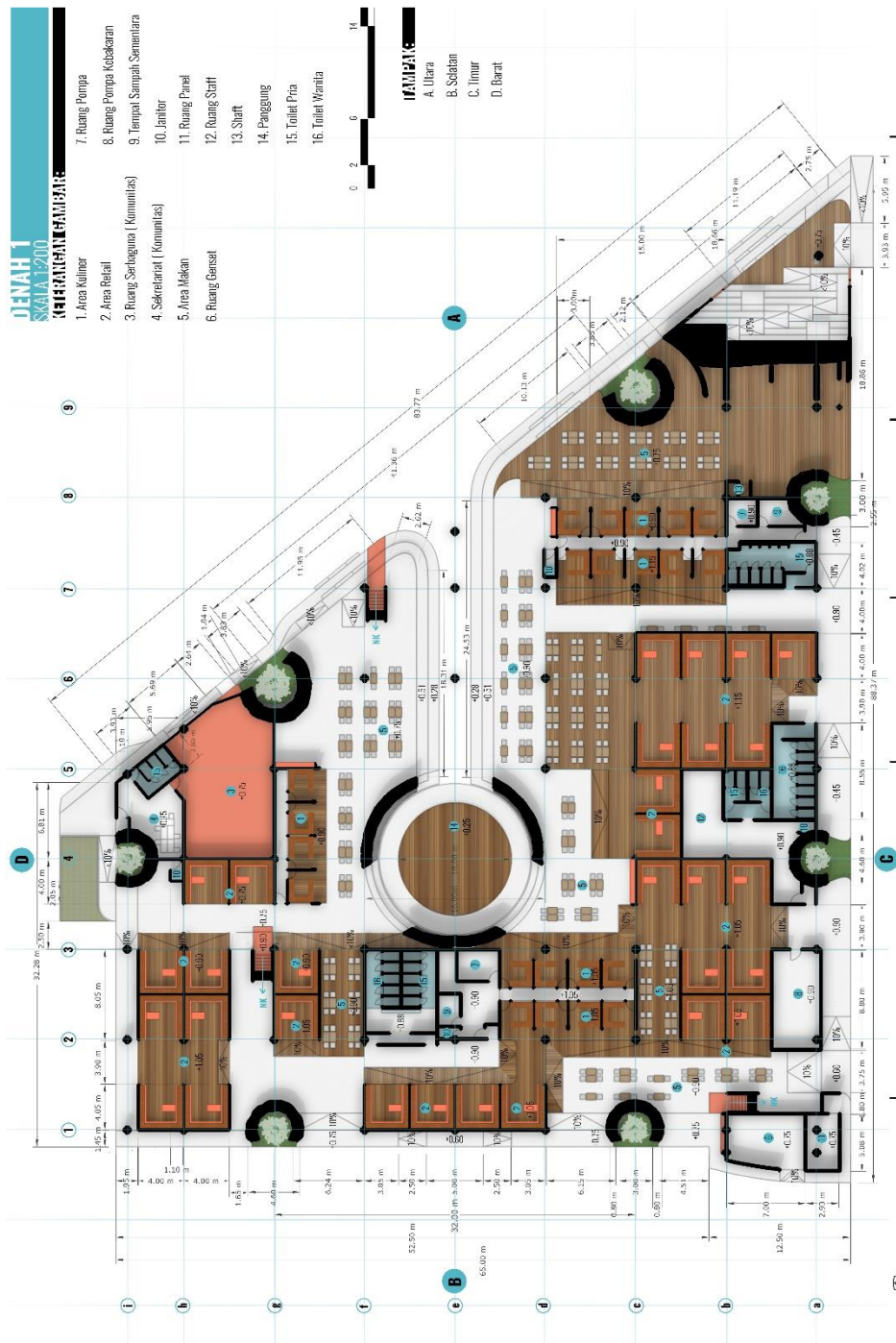


Gambar 5.1 Perspektif Mata Burung Malam Hari

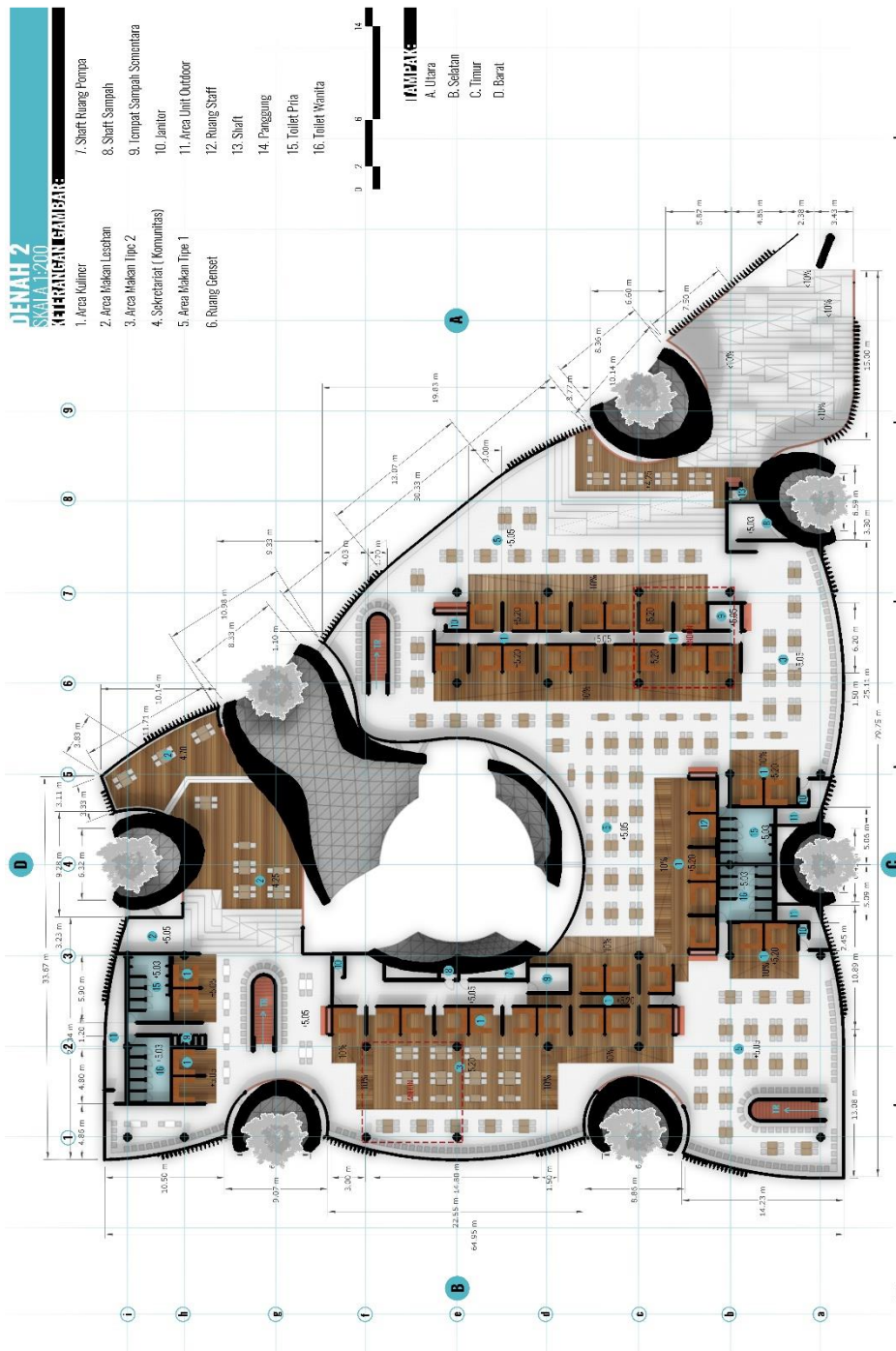




Gambar 5.2 Layout

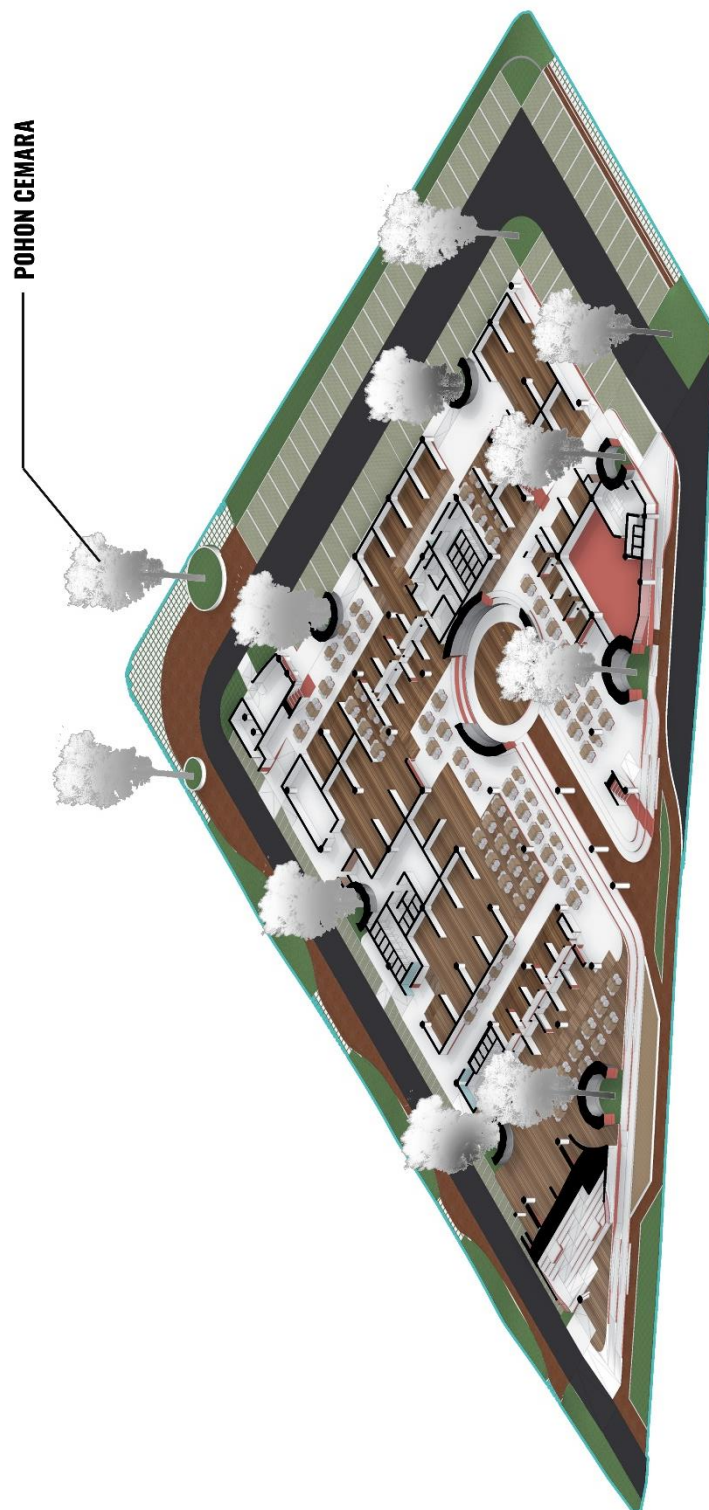


Gambar 5.3 Denah Lantai 1

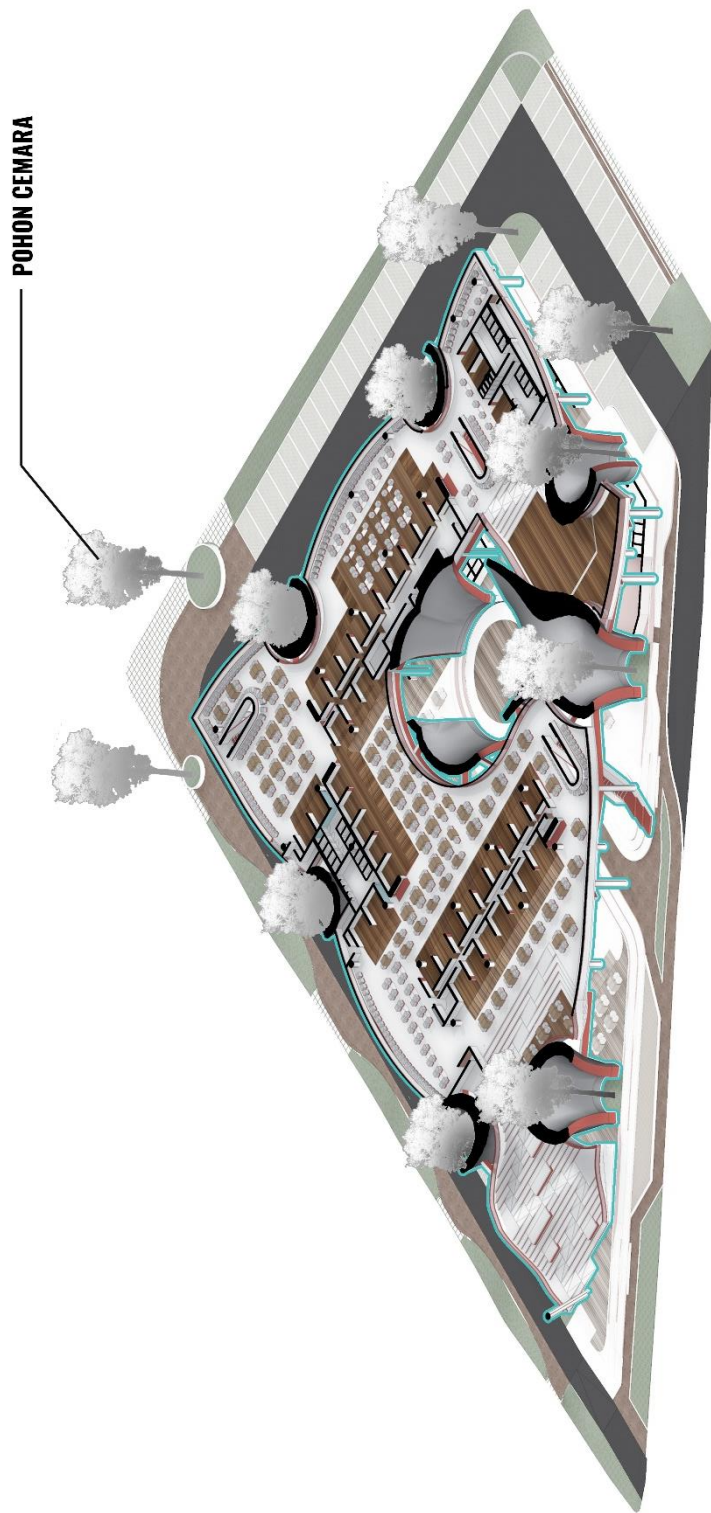


Gambar 5.4 Denah Lantai 2



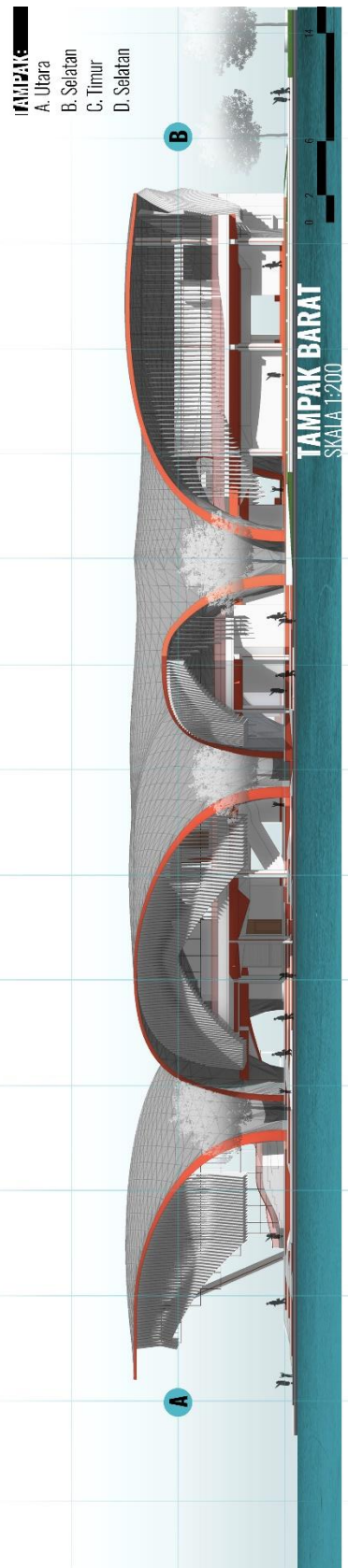
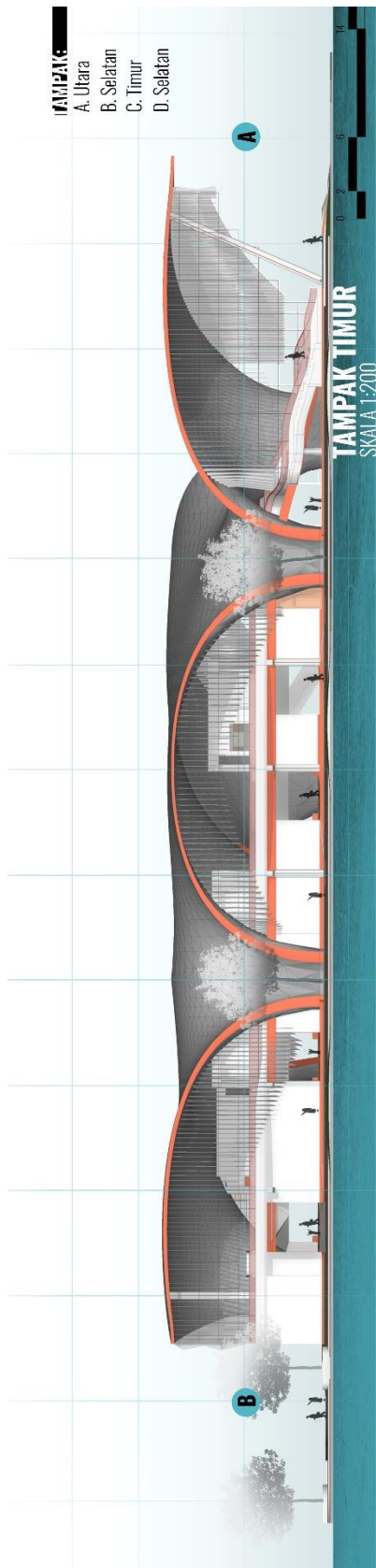


Gambar 5.5 Aksonometri Layout

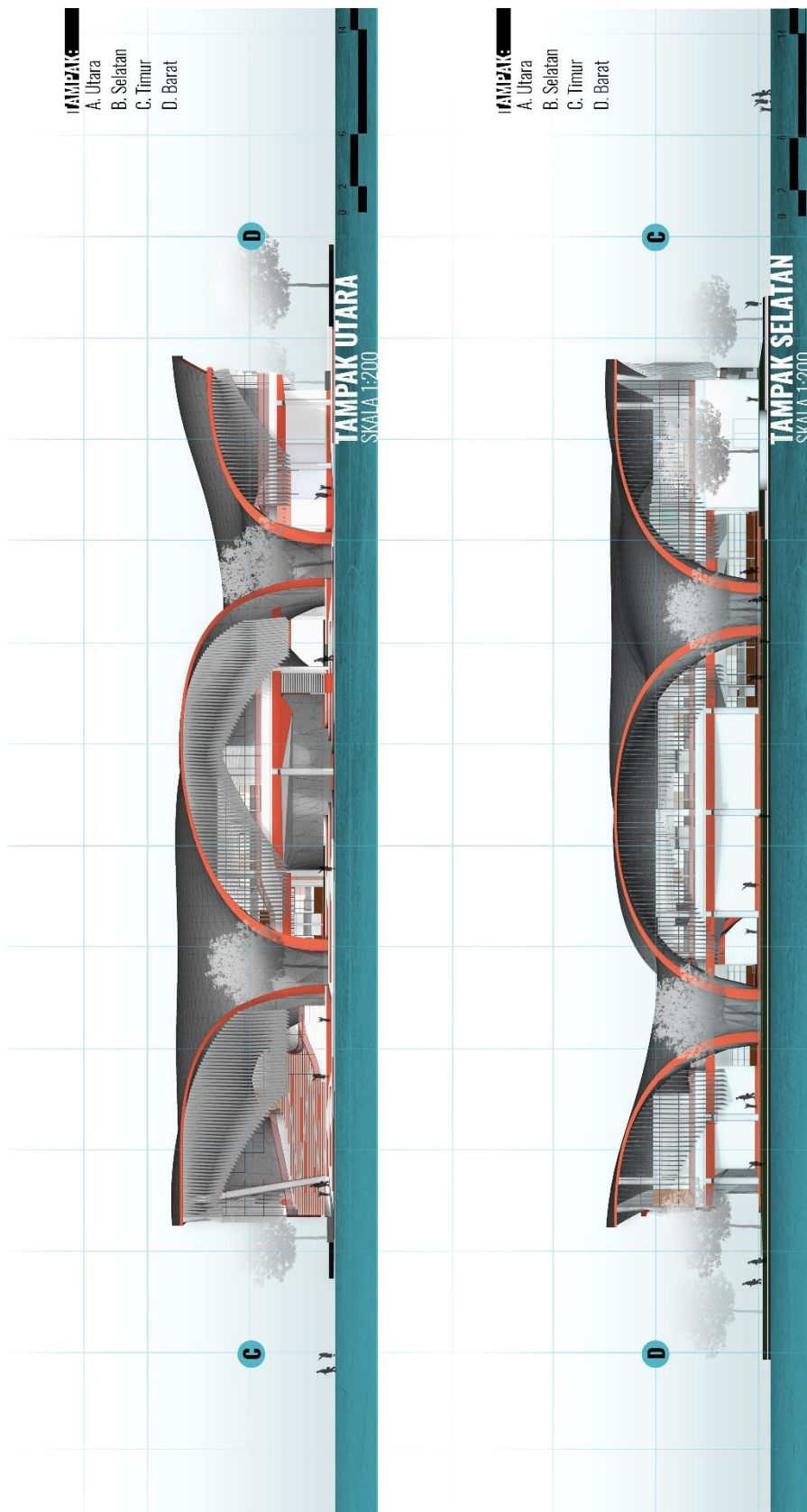


Gambar 5.6 Aksonometri Lantai 2

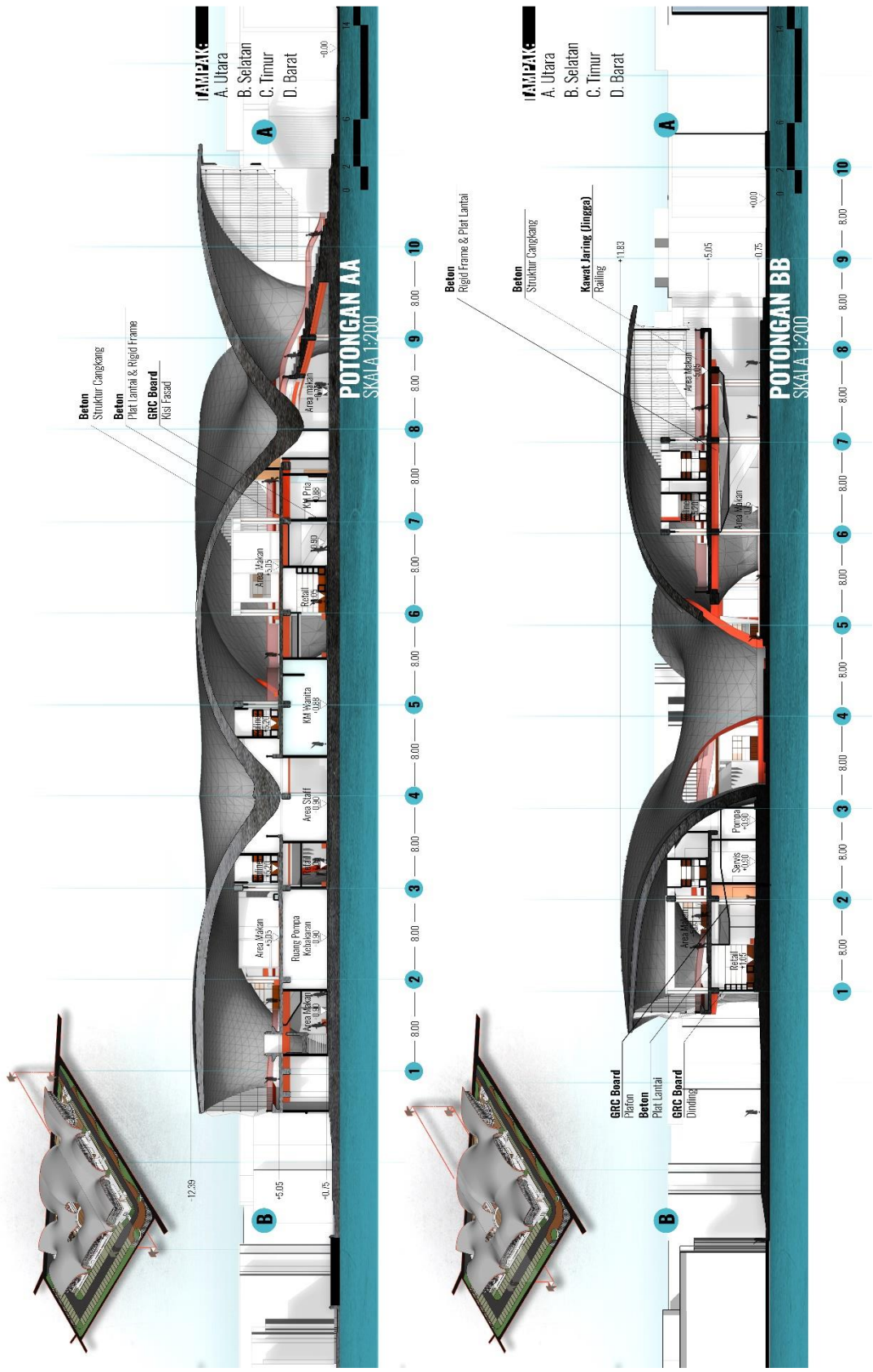




Gambar 5.7 Tampak Timut dan Barat

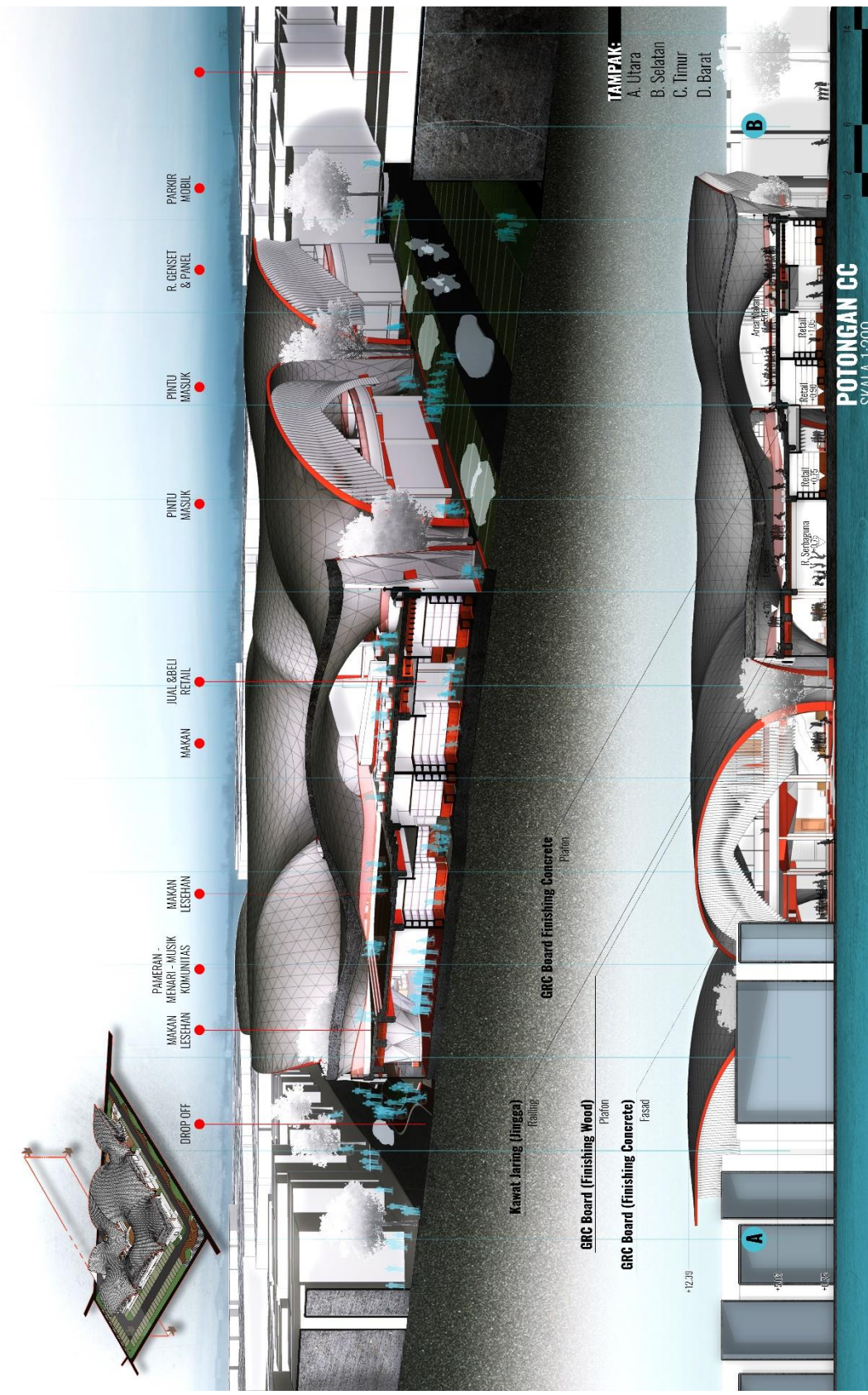


Gambar 5.8 Tampak Utara dan Selatan



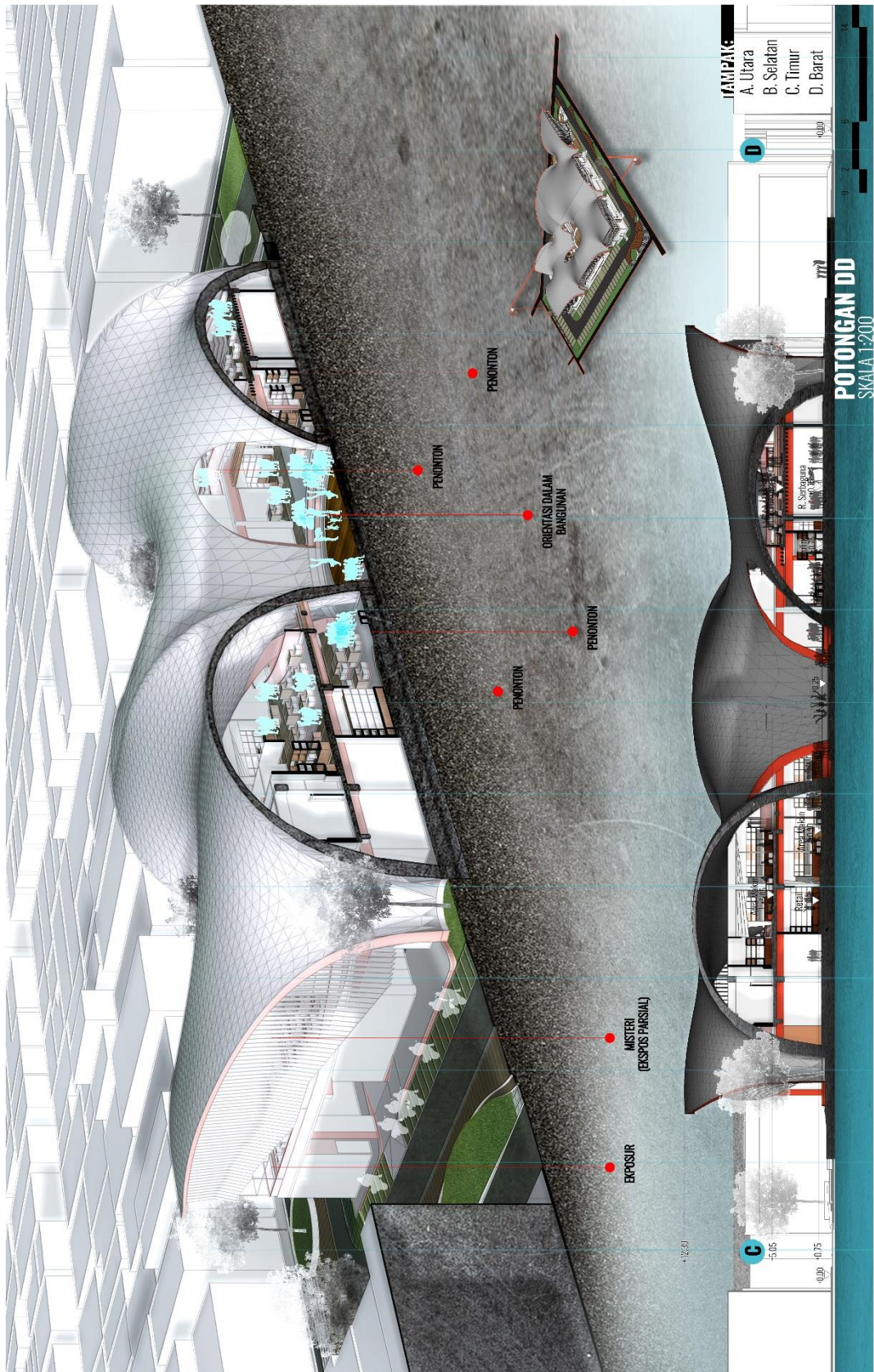
Gambar 5.9 Potongan AA dan BB





Gambar 5.10 Potongan CC



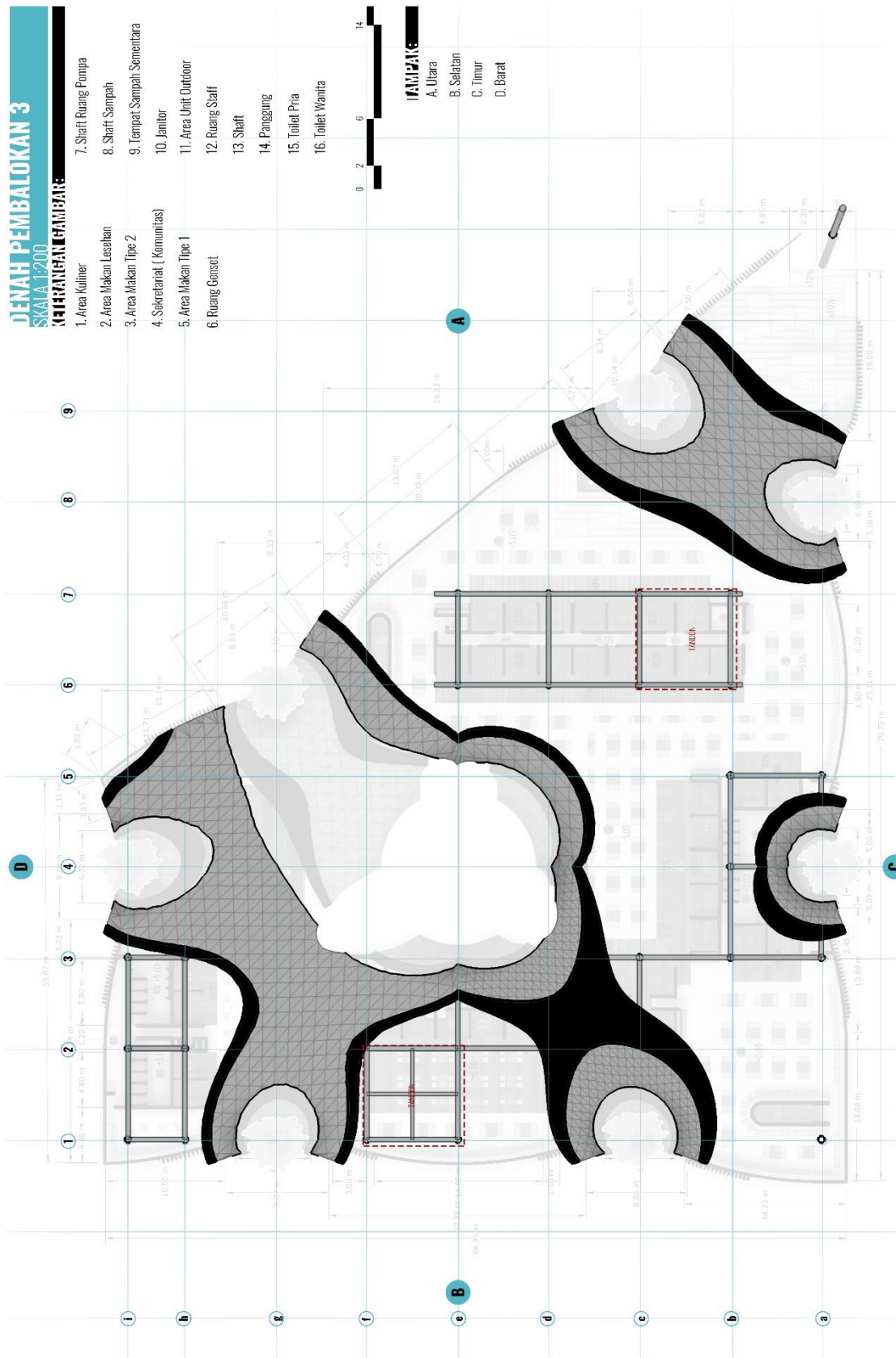


Gambar 5.11 Potongan DD



Gambar 5.12 Potongan EE





Gambar 5.13 Denah Pembalokan Lantai 3



Gambar 5.14 Perspektif Interior Malam Hari



## **BAB 6**

### **KESIMPULAN**

Arsitektur merupakan salah satu cara untuk merubah citra suatu kawasan yang dulunya memiliki citra yang negatif menjadi citra yang positif. Merancang suatu bangunan untuk memberikan citra baru, perlu mempelajari lingkungan sekitar, baik itu secara fisik dan non fisik (citra lama kawasan) sehingga citra baru masih tetap memiliki keterhubungan dengan kawasan itu. Kemudian, citra lama ini dikaitkan menjadi elemen arsitektur, sehingga citra lama digunakan untuk membuat citra baru namun dalam media yang berbeda. Citra yang ingin ditampilkan dalam objek belum tentu akan diinterpretasi sama oleh pengamat karena berasal dari latar yang berbeda, sehingga citra yang ingin ditonjolkan bisa mengalami perubahan. Oleh karena itu, suatu karya arsitektur selain tetap berusaha untuk menonjolkan maknanya juga harus tetap bisa diinterpretasi secara luas oleh pengguna bangunannya kelak.

Pada kasus eks lokalisasi, citra *pleasure* digeser menjadi citra *enjoyment*. Membuat atau memunculkan daya tarik suatu kawasan dapat memanfaatkan kegiatan dan kehidupan lokal sebagai elemen desain karena daya tarik suatu kawasan adalah kawasan (lokalisasi) itu sendiri. Oleh karena itu, citra *enjoyment* diabadikan dalam sebuah sentra kuliner dan oleh-oleh sebagai suatu respon terhadap potensi dan kebutuhan penduduk lokal, namun tidak menutup kemungkinan adanya alternatif objek desain lainnya.

Objek arsitektur yang berkaitan dengan makna dapat menggunakan metode narasi pada proses desainnya. Narasi desain bisa dibuat dengan menggunakan perbandingan analogis untuk memperkaya pengalaman terhadap objek rancang sehingga bisa diinterpretasi lebih luas saat proses transformasi narasi desain menjadi sebuah objek desain. Pada proses desain sentra kuliner dan oleh-oleh, narasi desain diperkaya dengan perbandingan analogis yang diambil dari atribut prostitusi. Atribut prostitusi dikaitkan dengan eksplorasi indra visual dan kinestetik untuk menimbulkan kedekatan pengguna objek dengan objek desain karena *enjoyment* akan muncul ketika adanya kedekatan (*immediacy*). Perpaduan atribut prostitusi dan eksplorasi indra menghasilkan konsep permukaan dinamis yang akan digunakan untuk mengatur proses transformasi narasi desain menjadi sentra kuliner dan oleh-oleh. Indra visual dan kinestetis distimulus melalui bentuk struktur dan atap yang bergelombang, serta bentuk plat lantai yang berlipat-lipat sehingga bisa menimbulkan makna *enjoyment*.

*(Halaman ini sengaja dikosongkan)*

## DAFTAR PUSTAKA

- Botton, Alain de. "Manifesto: How to Make an Attractive City." 2015.
- Broadbent, Geoffrey. *Sign, Symbol, and Architecture*. Los Angeles: The Pitman Press, 1980.
- Chiara, Joseph De. *Time Saver Standard Building Type*. Singapore: Singapore National Printer Ltd., 1983.
- Coates, Nigel. *Narrative Architecture*. UK: John Wiley, 2012.
- Corbusier, Le. *Towards A New Architecture*. London: Architectural Press, 1959.
- Gerakan Melukis Harapan*. September 10, 2014. <http://melukisharapan.org> (accessed September 25, 2017).
- Kota), BAPPEKO (Badan Perencanaan Pembangunan. *Pemerintah Kota Surabaya*. Surabaya, 2014.
- Lefebvre, Henri. *Toward An Architecture of Enjoyment*. London: University of Minnesota Press, 2014.
- Levin, David Micahel. *The Opening of Vision - Nihilism and The Postmodern Situatii*. London, 1988.
- Littlefield, David. *Metric Handbook*. Burlington: Elsevier. Ltd, 1979.
- Michael Chapman, Michael J. Ostwald, and Chris Tucker. "Semiotics Interpretation and Political Resistance In Architecture." *Social and Political Issues In Architecture*. Newcastle, Australia, 2004.
- Muhiddin, Salman. *Jawapos*. Juni 30, 2016. <https://www.jawapos.com/read/2016/06/30/37173/menelisik-gang-dolly-dua-tahun-pasca-penutupan> (accessed September 25, 2017).
- Pallasmaa, Juhani. *The Eyes of The Skin*. Great Britain: Academy Edition, 1994.
- Plowright, Philip D. *Revealing Architectural Design*. New York: Routledge, 2014.
- Porter, Tom. *Archi Speak*. London: Spon Press, 2004.
- Zahro, Fatimatuz. *Surabaya Tribunnews*. April 14, 2017. <http://surabaya.tribunnews.com/2017/04/14/warga-putat-jaya-ingin-kawasan-eks-lokalisasi-dolly-jadi-kampung-orumi> (accessed Desember 10, 2017).