



**LAPORAN TUGAS AKHIR - RA.141581**

## **WISATA AIR KOTA LAMA SURABAYA**

**CAHYO NARENDRO  
3212100011**

**DOSEN PEMBIMBING:  
WAWAN ARDIYAN SURYAWAN, ST., MT.**

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





FINAL PROJECT REPORT - RA.141581

# WATER RECREATION OF HISTORICAL CITY OF SURABAYA

CAHYO NARENDRO  
3212100011

SUPERVISOR:  
WAWAN ARDIYAN SURYAWAN, ST., MT.

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



LEMBAR PENGESAHAN

WISATA AIR KOTA LAMA SURABAYA



Disusun oleh :

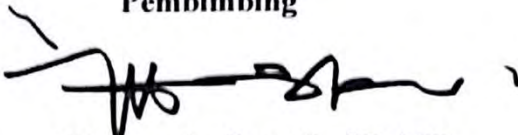
CAHYO NARENDRO

NRP : 3212100011

Telah dipertahankan dan diterima  
oleh Tim penguji Tugas Akhir RA.141581  
Jurusan Arsitektur FTSP-ITS pada tanggal 13 Juni 2016  
Nilai : AB

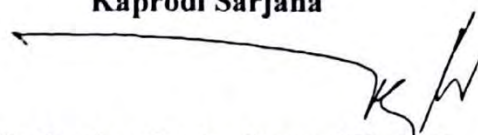
Mengetahui

Pembimbing



Wawan Ardiyan S., ST.,MT.  
NIP. 197204191998011001

Kaprodi Sarjana



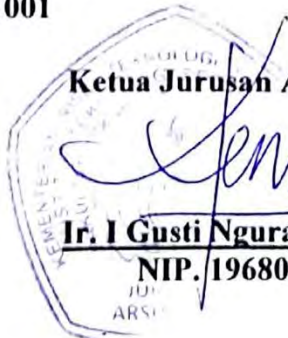
Defry Agatha Ardianta, ST., MT.  
NIP. 198008252006041004

Ketua Jurusan Arsitektur FTSP ITS



Ir. I Gusti Ngurah Antaryama, Ph.D.

NIP. 196804251992101001



## **ABSTRAK**

### **WISATA AIR KOTA LAMA SURABAYA**

Oleh

**Cahyo Narendro**

**NRP : 3212100011**

Bagaimana riwayat sebuah sungai yang dulunya menjadi sumber elixir of life (sumber Amerta), menjadi tulang punggung perekonomian dan perdagangan, namun fungsi-fungsi tersebut terus berdegradasi sehingga menjadi tempat pembuangan limbah dan tidak lagi dianggap sebagai sumber kehidupan. Sungai yang akan perancang bahas adalah Sungai Kalimas Surabaya. Terdapat 9 titik kawasan di Sungai Kalimas yang menjadi rencana Pemerintah Kota Surabaya untuk merevitalisasi. Faktanya, hanya 3 titik yang masih ter-revitalisasi. Maka dari itu, perancang memilih salahsatu kawasan yang masih belum ter-revitalisasi, yaitu kawasan Jembatan Merah dan sekitarnya.

Berdasarkan data yang didapat berupa hasil survey yang dilakukan oleh Wakil Rektor UNTAG, bahwa Surabaya berpotensi memiliki wisata air yang juga akan mendukung program revitalisasi Pemerintah Kota nantinya. Maka dari itu, perancang akan mendesain wisata air yang terletak di kawasan Jembatan Merah dan sekitarnya. Desain dari wisata air nantinya desain yang merefleksi bangunan-bangunan konservasi di Surabaya untuk meningkatkan eksistensi dari kawasan kota lama Surabaya.

Kata Kunci : Sungai Kalimas Surabaya, *waterfront city*, kota lama Surabaya.

## **ABSTRACT**

### **WATER RECREATION OF HISTORICAL CITY OF SURABAYA**

By

**Cahyo Narendro**

**NRP : 3212100011**

How the history of the river of Surabaya (Kalimas), that once become the elixir of life, and become the source of income of Surabaya's people, however, the functions of Kalimas become worse and worse, finally Kalimas River become a place to get rid of wastes and animal corpses. In accordance with government of Surabaya's plan, there are 9 spot in Kalimas river that the government want to change the river to be waterfront city concept. But the reality is not as good as the government's plan, because there are only 3 spot that have been changed into waterfront city concept.

So that is why, the designer choose from the 9 spot that have not been changed by the government, that is Merah bridge and its surroundings.

Based on data that designer already got (the survey of vice provost's UNTAG), that Surabaya has a good potential in the development water recreation. Therefore, designer will be designing the water recreation of Surabaya placed on Merah bridge and its surroundings. The design will reflect the surrounding buildings (colonial building) to increase the existence of historical area of Surabaya, then to activate the activity of Kalimas river, such as water transportation, and working space.

Keyword : Kalimas river, waterfront city, historical area of Surabaya

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN	
ABSTRAK _____	i
ABSTRACT _____	ii
KATA PENGANTAR _____	iii
DAFTAR ISI _____	iv
DAFTAR GAMBAR _____	v
DAFTAR TABEL _____	vi
DAFTAR DIAGRAM _____	vii
I    Pendahuluan	
I.1 Latar Belakang _____	01
I.2 Isu dan Konteks Desain _____	05
I.3 Permasalahan dan Kriteria Desain _____	06
II   Program Desain	
II.1 Rekapitulasi Program Ruang _____	07
II.2 Deskripsi Tapak _____	08
III  Pendekatan dan Metoda Desain	
III.1 Pendekatan Desain _____	12
III.2 Metoda Desain _____	17
IV  Konsep Desain	
IV.1 Eksplorasi Formal _____	19
IV.2 Eksplorasi Teknis _____	22
V    Desain	
V.1 Eksplorasi Formal _____	24
V.2 Eksplorasi Teknis _____	43
VI  Kesimpulan _____	44
DAFTAR PUSTAKA _____	45



## LAMPIRAN

### DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar I.1</b> Sungai Kalimas, Surabaya pada zaman dahulu ( <a href="https://www.facebook.com/surabayatempodulu/?fref=ts">https://www.facebook.com/surabayatempodulu/?fref=ts</a> )	01
<b>Gambar I.2</b> Pasar Kayoon ( <a href="http://www.eastjava.com/tourism/surabaya/kayoon/preview/kayoon-flower-market-18.jpg">http://www.eastjava.com/tourism/surabaya/kayoon/preview/kayoon-flower-market-18.jpg</a> )	03
<b>Gambar I.3</b> Jalan Veteran, Surabaya ( <a href="http://stat.ks.kidsklik.com/statics/files/2012/07/13424577362072869518.jpg">http://stat.ks.kidsklik.com/statics/files/2012/07/13424577362072869518.jpg</a> )	04
<b>Gambar 2.1</b> Letak dan luasan lokasi	
<b>Gambar 2.2</b> Jembatan Merah dan warung sekitar ( <a href="https://www.google.co.id/maps/@-7.236797,112.738662,3a,75y,290.8h,91.11t/data=!3m6!1e1!3m4!1sfBLsXL_fONEAyxxTE6qolw!2e0!7i13312!8i6656?hl=en">https://www.google.co.id/maps/@-7.236797,112.738662,3a,75y,290.8h,91.11t/data=!3m6!1e1!3m4!1sfBLsXL_fONEAyxxTE6qolw!2e0!7i13312!8i6656?hl=en</a> )	10
<b>Gambar 2.3</b> Bangunan cagar budaya ( <a href="https://www.google.co.id/maps/@-7.2396124,112.7385812,3a,75y,20.1h,102.41t/data=!3m6!1e1!3m4!1sm1W8Fb24WVlx3FnsLGI8A!2e0!7i13312!8i6656?hl=en">https://www.google.co.id/maps/@-7.2396124,112.7385812,3a,75y,20.1h,102.41t/data=!3m6!1e1!3m4!1sm1W8Fb24WVlx3FnsLGI8A!2e0!7i13312!8i6656?hl=en</a> )	11
<b>Gambar 2.4</b> Kantor Pengurus Himpunan Tionghoa ( <a href="https://www.google.co.id/maps/@-7.2400461,112.7387053,3a,75y,306.62h,100.76t/data=!3m6!1e1!3m4!1sCx7zkOvnCK26-IUy7uTrRA!2e0!7i13312!8i6656?hl=en">https://www.google.co.id/maps/@-7.2400461,112.7387053,3a,75y,306.62h,100.76t/data=!3m6!1e1!3m4!1sCx7zkOvnCK26-IUy7uTrRA!2e0!7i13312!8i6656?hl=en</a> )	11
<b>Gambar 2.5</b> Terminal Angkuran Umum ( <a href="https://www.google.co.id/maps/@-7.2375528,112.7377135,3a,75y,60.79h,71.62t/data=!3m6!1e1!3m4!1sIQAq20yQFOI8ZCJnMvIDaQ!2e0!7i13312!8i6656?hl=en">https://www.google.co.id/maps/@-7.2375528,112.7377135,3a,75y,60.79h,71.62t/data=!3m6!1e1!3m4!1sIQAq20yQFOI8ZCJnMvIDaQ!2e0!7i13312!8i6656?hl=en</a> )	11
<b>Gambar 4.1</b> Ilustrasi wisata air	19
<b>Gambar 4.2</b> Detil rancangan yang merefleksikan bangunan konservasi	20
<b>Gambra 4.3</b> Kolom-kolom massif pada bangunan konservasi yang direfleksikan pada ruang terbuka serta fasad rancangan	20
<b>Gambar 4.4</b> Ilustrasi konsep siteplan yang mengikuti bentuk sungai kalmias	21
<b>Gambar 4.5</b> Ilustrasi konsep siteplan yang mengikuti bentuk geometri dasar gelembung air.	21
<b>Gambar 4.6</b> Aksonometri Utilitas	23
<b>Gambar 5.1</b> Site Plan skala 1: 500	24
<b>Gambar 5.2</b> Layout skala 1 : 600	25
<b>Gambar 5.3</b> Denah Loading Dock dan Gift Shop lantai 1 skala 1 : 200	26

<b>Gambar 5.4</b> Denah Loading Dock dan Gift Shop lantai 2 skala 1 : 200	27
<b>Gambar 5.6</b> Denah Loading Dock lantai 3 skala 1 : 200	28
<b>Gambar 5.7</b> Denah Restaurant dan Area Memancing lantai 1 skala 1 : 200	29
<b>Gambar 5.8</b> Denah Restaurant dan Area Memancing lantai 2 skala 1 : 200	30
<b>Gambar 5.9</b> Denah Ruang Pengawas skala 1 : 200	31
<b>Gambar 5.10</b> Denah Ruang Pengawas skala 1 : 200	32
<b>Gambar 5.11</b> Denah Ruang Pengawas skala 1 : 200	33
<b>Gambar 5.12</b> Denah Ruang Pengawas skala 1 : 200	34
<b>Gambar 5.13</b> Denah Ruang Pengelola lantai 1 skala 1 : 200	35
<b>Gambar 5.14</b> Denah Ruang Pengelola lantai 2 skala 1 : 200	36
<b>Gambar 5.15</b> Tampak Barat dan Timur skala 1 : 500	37
<b>Gambar 5.16</b> Tampak Selatan dan Utara skala 1 : 400	38
<b>Gambar 5.17</b> Potongan A – A skala 1 : 500	39
<b>Gambar 5.18</b> Potongan B – B skala 1 : 200	40
<b>Gambar 5.19</b> Perspektif Bird Eye View	41
<b>Gambar 5.20</b> Suasana Dock Kapal dan Gift Shop	42
<b>Gambar 5.21</b> Aksonometri Utilitas	43
<b>Gambar 5.22</b> Aksonometri Struktur	44

## DAFTAR DIAGRAM

<b>Diagram 2.1</b> Diagram Organisasi Ruang	07
<b>Diagram 3.1</b> Proses Simbiosis Past and Present	14

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Bagaimana riwayat sebuah sungai yang dulunya menjadi sumber elixir of life (sumber Amerta), menjadi tempat pewahyuan seorang calon raja, menjadi tulang punggung perekonomian dan perdagangan, terus berdegradasi menjadi tempat buangan limbah, sampah dan bangkai anjing.



Gambar 1.1 Sungai Kalimas, Surabaya pada zaman dahulu

Pada tahun 1612 – 1625, Surabaya sudah merupakan Bandar perdagangan yang sangat ramai. Surabaya menjadi suatu pelabuhan transit dan tempat penimbunan barang-barang dari daerah yang subur, yaitu, delta Berantas. Letak Surabaya yang strategis ini mengakibatkan bangsa-bangsa yang gemar berlayar dari Timur dan Barat bertemu. Kalimas serta merta menjadi suatu “Sungai Emas” yang membawa barang-barang berharga dari pedalaman. Pelayaran

dan perdagangan membuat kota Surabaya menjadi besar.

Sejak dahulu, Sungai Kalimas menjadi working space (ruang kerja), marketing space (ruang pemasaran) dan transport line (jalur transportasi) bagi Kota Surabaya. Seiring dengan perkembangan Kota Surabaya yang demikian pesat kondisi kawasan sekitar Sungai Kali Mas menunjukkan gejala dan mengalami kondisi penurunan produktifitas diakibatkan oleh menurunnya nilai properti, kondisi fasilitas dan infrastruktur yang kurang memadai, serta kondisi wilayah dan social ekonomi yang tidak terintegrasi dengan kawasan lainnya.

Saat ini, beberapa program tengah dikembangkan oleh pemkot Surabaya untuk meningkatkan pengelolaan Kalimas. Dan program-program tersebut dilakukan sesuai dengan arahan RPJM Kota Surabaya. Pelaksanaan RPJM Kota Surabaya, kemudian, didukung oleh Visi Pembangunan Kota Surabaya, yaitu “Surabaya Cerdas dan Peduli” (Surabaya Smart and Care). Yaitu mendukung terwujudnya kota Surabaya sebagai pusat perdagangan dan jasa yang cerdas dalam

merespon semua peluang dan tuntutan global, didukung oleh kepedulian tinggi dalam mewujudkan struktur pemerintahan dan kemasyarakatan yang demokratis, bermartabat dalam tatanan lingkungan yang sehat dan manusiawi.

Untuk implementasi pengelolaan Kalimas, maka digunakan Keputusan Gubernur Kepala Daerah Tingkat I Jawa Timur, no.93 tahun 1997 tentang Pola Pengelolaan Sungai Kali Mas. Dalam Pasal 2, ayat (1) dinyatakan bahwa penggunaan tanah pada kawasan sekitar Sungai Kali Mas, dapat dilakukan setelah mendapat izin dari Gubernur Kepala Daerah tk.I Jatim atau pejabat yang ditunjuk. Tetapi kemudian berdasarkan UU 7 / 2004 tentang Sumberdaya Air, maka pengelolaan Sungai Kalimas ada di Bawah Departemen Pekerjaan Umum, dengan Balai Besar Brantas sebagai pelaksana pengelolaan sumberdaya air yang meliputi perencanaan, pelaksanaan konstruksi, operasi dan pemeliharaan dalam rangka konservasi sumberdaya air, pengembangan sumberdaya air, pendayagunaan sumberdaya air dan pengendalian daya rusak air pada wilayah sungai.

Kali Mas yang mengalir melalui Kota Surabaya dan bermuara di pantai Utara

merupakan anak sungai dari Kali Surabaya yang juga merupakan anak sungai dari Sungai Brantas. Adapun Sungai Brantas, yang bermata air di wilayah pegunungan Kabupaten Malang, merupakan sungai yang banyak mendatangkan manfaat bagi wilayah yang dilaluinya., baik sebagai sumber air untuk irigasi maupun untuk pembangkit listrik. Sungai Brantas bercabang dua menjadi Kali Surabaya dan Kali Porong di Mlirip Mojokerto. Sedangkan Kali Surabaya bercabang menjadi Kali Mas dan kali Wonokromo, di pintu air Jagir, Wonokromo.

Sungai kali Mas yang mengalir ke arah Utara Kota Surabaya dari Pintu Air jagir sampai kawasan Tanjung Perak memiliki bentuk sungai yang meliuk dan sebagian melurus khususnya di bagian Utara. Lebar penampang permukaan sungai bervariasi antara 20 m – 35 m. Bagian terlebar ada di Kelurahan Ngagel dengan lebar sungai sekitar 35 m, yaitu di dekat pintu air. Di daerah ini kondisi air termasuk paling bersih sehingga disini air sungai dimanfaatkan oleh warga sekitar untuk aktivitas MCK. Untuk lebar sungai tersempit terdapat di Kelurahan Bongkaran yaitu dekat Jln. Karet dan Jl. Coklat dengan lebar sekitar 20 m. Kedalaman Sungai Kali mas menurut data dari Perum Jasa Tirta adalah antara 1 m – 3 m. Sedangkan kedalaman airnya antara 1 m

– 2 m pada saat air laut pasang. Kedalaman sungai yang paling dalam berada pada kawasan “Monkasel” sampai kawasan Genteng.

Secara umum, kegiatan hunian atau kawasan perumahan yang terdapat di sekitar Sungai Kali Mas umumnya merupakan perumahan informal, yaitu perumahan kampung. Dan beberapa bagian diantaranya, merupakan perumahan “liar”. Bangunan perumahan baik yang kampung maupun yang liar, banyak menggunakan bahan-bahan bangunan non permanen hingga semi permanen, serta secara umum dalam kondisi yang memprihatinkan (tidak sehat) dan tidak dilengkapi dengan sarana sanitasi (MCK) yang memadai. Beberapa jembatan, sisi bagian bawahnya juga ada yang berubah fungsi menjadi hunian, dan dihuni secara ilegal oleh para pemulung.

Kegiatan perdagangan yang berada di sekitar Sungai Kali Mas baik yang berbatasan langsung maupun yang terpisah jalan / berdekatan, dari sisi pelayanan mempunyai cakupan mulai skala kawasan hingga kota. Sedangkan dari sisi jenis fasilitas dan pola perdagangannya dapat dikelompokkan menjadi tipe perdagangan modern dan tipe perdagangan tradisional.

Fasilitas yang masuk dalam kategori tipe perdagangan modern, bervariasi mulai dari bangunan berskala besar seperti plaza atau trade center dan memiliki layanan skala kota, misalnya Jembatan Merah Plaza, hingga Ruko / Pertokoan. Fasilitas yang dimasukkan dalam tipe perdagangan tradisional, umumnya adalah bangunan pasar, baik yang memiliki barang dagangan spesifik maupun yang campur. Diantaranya Pasar



Gambar 1.2 Pasar Kayoon (sumber : <http://www.eastjava.com/tourism/surabaya/kayoon/prview/kayoon-flower-market-18.jpg>)

Keputran, pasar bunga kayoon dan pasar ikan hias Jln. Irian Barat serta pasar ikan di Kelurahan Nyamplungan. Pasar-pasar tradisional ini memberikan pengaruh yang cukup signifikan terhadap memburuknya kondisi Sungai Kali Mas saat ini, karena pola kebiasaan pedagang yang menggunakan badan sungai sebagai wadah untuk membuang sampah.

Pada dasarnya, kawasan sepanjang Sungai Kali Mas, dan berada di dalam Garis Sempadan Sungai, umumnya merupakan kawasan ruang terbuka hijau. Tetapi saat ini,

kondisinya lebih banyak tidak terawat dan bahkan beberapa pinggiran sungai cenderung longsor, sehingga mengurangi lebar badan sungai. Beberapa tempat juga digunakan sebagai dumping area bagi kegiatan pembuangan sampah (TPS) maupun penumpukan barang dagangan (baik berupa barang bekas maupun produk barang secara umum).

Kegiatan dan fasilitas Industri dan Pergudangan di sekitar Sungai kali mas, berada di sekitar kawasan Jln. Kalimas (baik yang Barat maupun yang Timur). Pada kawasan tersebut, banyak terdapat bangunan pergudangan yang selama ini dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan perdagangan dan ekspedisi yang berada di Pelabuhan Tanjung Perak maupun Pelabuhan Rakyat Kalimas.

Secara umum, lahan dan area di sekitar Sungai Kali Mas (yang berbatasan langsung dengan pinggir sungai, baik yang bertanggung maupun tidak bertanggung) khususnya area sempadan sungai merupakan Tanah Negara yang penguasaannya di bawah kewenangan atau otoritas Perusahaan Umum (Perum) Jasa Tirta. Oleh karena itu, segala bentuk pemanfaatan lahan di area tersebut, secara administratif harus berkoordinasi dengan Perum Jasa Tirta. Sedangkan untuk kegiatan

yang dilakukan di area tersebut, diperlukan pula rekomendasi atau koordinasi dengan instansi / dinas yang secara fungsional memiliki kompetensi dengan kegiatan termaksud. Diluar area tersebut diatas, yang berdekatan dengan Sungai Kalimas, terdapat beberapa lahan yang dimiliki oleh perorangan atau badan yang status lahannya berupa Tanah Hak Milik dan ada juga yang berupa Hak Guna Bangunan.

Di sekitar Sungai Kali Mas, khususnya yang di bagian Utara, terdapat banyak peninggalan bangunan lama yang menurut perda no. 5 tahun 2005 berpotensi sebagai bangunan cagar budaya. Kelurahan



Gambar 1.3 Jalan Veteran Surabaya (sumber

:  
<http://stat.ks.kidsklik.com/statics/files/2012/07/13424577362072869518.jpg>)

Bongkaran merupakan satu kelurahan yang paling banyak memiliki bangunan cagar budaya di wilayahnya. Bangunan cagar budaya tersebut tersebar di Jln. Karet dan Jln. Kembang Jepun.

## 1.2 Isu dan konteks desain

Sehingga, dapat disimpulkan dari latar belakang yang barusan dijelaskan di sub-bab sebelumnya bahwa Sungai Kalimas saat ini sudah mengalami degradasi fungsi sampai saat ini. Dulu, Sungai Kalimas memiliki 3 fungsi utama, yaitu sebagai jalur transportasi, sebagai tempat masyarakat untuk mencari mata pencaharian, serta digunakan untuk perdagangan (seperti pasar apung). Ditambah lagi, didapati sebuah artikel pada Koran Jawa Pos 6 Desember 2015 yang menjelaskan bahwa terdapat 9 titik kawasan Sungai Kalimas Surabaya yang pada kenyataannya hanya 3 titik yang sudah ter-revitalisasi, 6 yang lainnya belum, yaitu Jembatan petekan dan sekitarnya, Jembatan Merah dan sekitarnya, Jembatan Jagalan dan sekitarnya, Kayoon, Jembatan BAT dan sekitarnya serta daerah Wonokromo dan sekitarnya.

Dari ke – 6 titik tersebut, perancang memilih untuk melakukan revitalisasi pada kawasan Jembatan Merah dan sekitarnya. Mengapa? Selain isu revitalisasi Kalimas, bangunan kota lama yang berada di sekitar Jembatan Merah (jalan veteran, panggung, kembang jepun) mulai kehilangan eksistensinya. Bahkan, identitas kota lama Surabaya ini mulai memudar dikarenakan

tidak adanya suatu aktivitas yang mensupport kawasan tersebut.

Maka dari itu, dari isu dan fakta-fakta yang didapat, konteks dari desain yang akan dirancang ialah :

1. Tujuan utama dalam menjawab kasus ter-degradasinya Sungai Kalimas ini ialah untuk merevitalisasi sungai tersebut. Dengan apa? Menyediakan kembali fasilitas-fasilitas yang dulu pernah ada namun sekarang mulai tidak difungsikan kembali.
2. Dalam proses meningkatkan eksisting dari bangunan konservasi yang berada disekita Jembatan Merah, maka desain seharusnya dapat merefleksikan bangunan konservasi yang kemudian diimbangi dengan konsep bangunan yang kekinian, agar memunculkan sesuatu hal yang unik dan tidak termakan oleh zaman.

## 1.3 Permasalahan dan Kriteria Desain

Dapat dirumuskan permasalahan desain utama dari latar belakang isu yang telah dijelaskan seperti diatas adalah bagaimana mendesain sebuah fasilitas yang didesain sehingga dapat membantu mengembalikan



konsep *waterfront city*, menghidupkan kembali aktivitas yang sudah lama mati pada Sungai Kalimas Surabaya serta membuat bagus kembali bangunan tua di kawasan kota lama Surabaya.

Adapun permasalahan desain yang juga perlu diperhatikan agar, diantara lain sebagai berikut :

- Tidak berfungsinya Sungai Kalimas pada kawasan Jembatan Merah dan sekitarnya.
- Kurangnya Ruang Terbuka Hijau pada lahan.
- Udara yang tidak bersih (daerah pergudangan, banyak kendaraan besar (truck)).
- Bangunan tua (eksisting) yang mulai tidak terawat.
- Iklim Surabaya yang panas.

Akhinya, dapat ditentukan criteria desain dari masalah-masalah yang didapat, yaitu :

- Bangunan konservasi yang direfleksikan pada rancangan demi menjaga eksistensi bangunan dan kawasan tersebut.
- Fasilitas yang mendukung program revitalisasi Kalimas Pemerintah Kota.
- Memperbanyak Ruang Terbuka Hijau serta tetumbuhan demi

mengurangi udara yang tidak bersih dan iklim Surabaya yang panas.

## BAB II

### PROGRAM DESAIN

#### 2.1 Rekapitulasi Program Ruang

##### 2.1.1 Organisasi Ruang

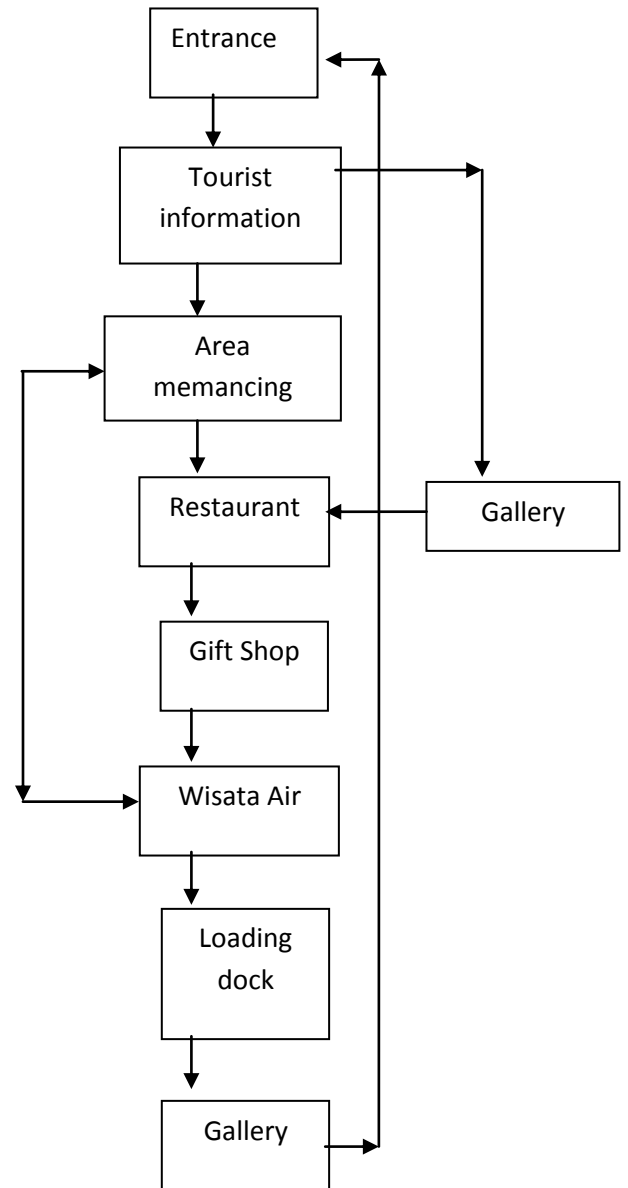
Fasilitas utama :

- Wisata air / dermaga kecil  
Wisata air merupakan fasilitas yang paling menunjang tujuan perancangan ini yaitu dalam hal revitalisasi dari sungai Kalimas surabaya.
- Area Memancing  
Area memancing merupakan fasilitas utama, karena memiliki kaitan langsung dengan sungai kalmias, berfungsi sebagai tempat berkumpul komunitas pancing Surabaya, serta terdapat kolam pancing sambil menikmati suasana Kalimas.

Fasilitas Penunjang :

- Gift shop.
- Restaurant.
- Tempat parkir.
- Tourist information.
- Playground.
- Semi - gallery.
- Kantor pengelola
- Loading dock

- Ruang pengawas.
- Musholla.



Gambar 2.1 Diagram Organisasi Ruang

### 2.1.2 Luas Ruang

Tourist Information = 50 m<sup>2</sup>

Area Memancing = 1250 m<sup>2</sup>

Restaurant = 1200 m<sup>2</sup>

Gift Shop = 300 m<sup>2</sup>

Wisata Air = 820 m<sup>2</sup>

Loading Dock = 600 m<sup>2</sup>

Gallery = 880 m<sup>2</sup>

## 2.2 Deskripsi Tapak

Berdasarkan 9 titik yang sudah direncanakan oleh BAPPEKO (Badan Perancangan dan Perkembangan Kota), baru 3 titik yang sudah ter-revitalisasi oleh PEMKOT, yaitu daerah Genteng Kali, Grahadi, serta Jalan Pemuda.

6 titik tersebut yang belum ter-revitalisasi ialah :

1. Jembatan Petekan dan sekitarnya
2. Jembatan Merah dan sekitarnya.
3. Jembatan Jagalan dan sekitarnya.
4. Kayoon.
5. Dinoyo dan sekitarnya.
6. Jembatan BAT dan sekitarnya.

Dari 6 titik yang belum ter-revitalisasi, perancang memilih lokasi Jembatan Merah dan sekitarnya, kemudian dengan mempertimbangkan dengan menggunakan

analisa SWOT (*strength, weakness, opportunity, dan threat*).

### 2.2.1 Analisa SWOT

#### - Strength ( Kekuatan )

- Koridor Kalimas Surabaya bagian timur berada dalam Kawasan Jembatan Merah. Yang merupakan „monumen“ penting saksi sejarah Surabaya.
- Distrik budaya dan bersejarah
- Daerah siang malam yang dinamis (aktivitas perekonomian masih aktif, karena dekat dengan pasar Pabean. Selain itu proses pengepakan ikan, pengasapan, dsb nya sering ditemukan).
- Lingkungan kantor, pergudangan dan pemukiman yang unik
- Pada tahun 1900 – 1950, terungkap bahwa pelabuhan Kalimas pada awalnya berada di Kawasan Jembatan Merah, pusat pemerintahan kota Soerabaia.

#### - Weakness ( Kelemahan )

- Kualitas air rendah

- Bangunan-bangunan yang tidak terawat
  - Kepemilikan yang terpecah-pecah dan petunjuk pengendalian yang minim dari pemerintah
  - Penumpukan sampah yang tidak pada tempatnya, dikarenakan tidak tersedianya tong-tong sampah.
  - Jalanan rusak. Terlebih material jalan yang digunakan berupa tanah.
- Opportunity ( Kesempatan )
- Berdasarkan RDRTK pasal 52 ayat ( 3 ), kawasan wisata kota lama dan cagar budaya berada dikawasan kota lama Surabaya unit pengembangan ( UP ) V Tanjung Perak di kawasan Jembatan Merah dan Kembang Jepun, UP VI Tunjungan dan di sekitar Tugu Pahlawan, Jl. Tunjungan, Jl. Pemuda, dan Jl. Raya Darmo.
  - Berada di area perdagangan yang sudah lama dikenal oleh masyarakat setempat dan luar Surabaya. (JMP, Kya – Kya,

K.H.Mas Mansyur,  
Slompretan, dsb).

- Threat ( Ancaman )
- Lahan yang kosong apabila tidak mendapat perhatian lebih dari pemerintah dapat menjadi area negative.
  - Migrasi yang tidak terkontrol ke daerah pusat

### 2.2.2 Aspek penilaian lokasi

- Lingkungan
- Merupakan lingkungan yang cukup bersih. Dikelilingi oleh pertokoan. Memiliki suhu udara yang cukup panas karena banyak polusi dari kendaraan-kendaraan besar seperti truck. Lokasi dekat dengan kota tua Surabaya.
- Site dan Zoning
- Menurut Rencana Tata Ruang dan Wilayah, lokasi yang dipilih merupakan lokasi yang digunakan untuk perdagangan, namun lebih kepada bagian pergudangan dari beberapa toko yang dijadikan satu tempat.
- Legal
- Wilayah ini sebagian besar merupakan wilayah milik pemerintah.
- Sirkulasi

Sedikit susah untuk dijangkau karena jalanan pada lokasi merupakan jalanan satu arah menuju jembatan merah, sehingga perlu berputar sedikit jauh untuk menuju lokasi.

- Karakter fisik

Tanah relatif datar, serta dikelilingi vegetasi dengan tinggi kurang lebih 4 – 5 meter sehingga dapat mengurangi suhu panas Surabaya.

- Utilitas

Sudah terdapat jaringan listrik dan komunikasi.

- Sensor

Suasana sangat ramai pada jam tertentu, banyak kendaraan besar yang melintasi lokasi tersebut, sehingga kebisingan terjadi pada sisi utara, timur dan selatan lokasi.

- Iklim

Kondisi suhu udara yang panas, kualitas udara yang banyak polusi pada jam tertentu.



Gambar 2.1 Letak dan luasan lokasi

### 2.2.3 Batas Site

- Sebelah utara lokasi terdapat beberapa warung / tempat makan yang laris dikunjungi oleh penduduk Surabaya. Selain itu terdapat Jembatan Merah, yang menjadi icon di lokasi tersebut.
- Sebelah timur lokasi terdapat bangunan cagar budaya, serta beberapa gudang. Terdapat grosir Kya-Kya, tempat orang-orang me-



Gambar 2.2 Jembatan Merah serta warung sekitar lokasi ([https://www.google.co.id/maps/@-7.236797,112.738662,3a,75y,290.8h,91.11t/data=!3m6!1e1!3m4!1sfBLsXL\\_fONEAyxxTE6qolw!2e0!7i13312!8i6656?hl=en](https://www.google.co.id/maps/@-7.236797,112.738662,3a,75y,290.8h,91.11t/data=!3m6!1e1!3m4!1sfBLsXL_fONEAyxxTE6qolw!2e0!7i13312!8i6656?hl=en))

restock barang dagangannya dalam jumlah besar.



Gambar 2.3 Bangunan Cagar Budaya (<https://www.google.co.id/maps/@-7.2396124,112.7385812,3a,75y,20.1h,102.41t/data=!3m6!1e1!3m4!1sm1W8Fb24WV1x3FnsLGI8A!2e0!7i13312!8i6656?hl=en>)

- Sebelah selatan lokasi terdapat kantor pengurus himpunan tionghoa se-Surabaya.



Gambar 2.4 Kantor Pengurus Himpunan Tionghoa Surabaya (<https://www.google.co.id/maps/@-7.2400461,112.7387053,3a,75y,306.62h,100.76t/data=!3m6!1e1!3m4!1sCx7zkOvnCK26-IUy7uTrRA!2e0!7i13312!8i6656?hl=en>)

- Sebelah barat lokasi terdapat sungai Kalimas yang akan didukung / direvitalisasi oleh objek rancangan yang ada di lokasi tersebut, dan seberang dari kali terdapat terminal angkutan umum serta bangunan cagar budaya.



Gambar 2.5 Terminal angkutan umum (<https://www.google.co.id/maps/@-7.2375528,112.7377135,3a,75y,60.79h,71.62t/data=!3m6!1e1!3m4!1sIQaQ20yQFO!8ZCJnMv!DaQ!2e0!7i13312!8i6656?hl=en>)

## BAB III

### PENDEKATAN DAN METODA DESAIN

#### 3.1 Pendekatan Desain

Pendekatan desain yang dilakukan dalam merancang bangunan terkait isu dan permasalahan yang telah dijelaskan, menggunakan Pendekatan pertama yang perancang gunakan adalah pendekatan revitalisasi kawasan, adalah upaya untuk memvitalkan kembali suatu kawasan atau bagian kota yang dulunya pernah vital/hidup, akan tetapi kemudian mengalami kemunduran/degradasi. Skala revitalisasi ada tingkatan makro dan mikro. Proses revitalisasi sebuah kawasan mencakup perbaikan aspek fisik, aspek ekonomi dan aspek sosial. Pendekatan revitalisasi harus mampu mengenali dan memanfaatkan potensi lingkungan (sejarah, makna, keunikan lokasi dan citra tempas) (Danisworo, 2002).

Revitalisasi sendiri bukan sesuatu yang hanya berorientasi pada penyelesaian keindahan fisik saja, tapi juga harus dilengkapi dengan peningkatan ekonomi masyarakatnya serta pengenalan budaya yang ada. Untuk melaksanakan revitalisasi perlu adanya keterlibatan masyarakat. Keterlibatan yang dimaksud bukan sekedar ikut serta untuk mendukung aspek formalitas

yang memerlukan adanya partisipasi masyarakat, selain itu masyarakat yang terlibat tidak hanya masyarakat di lingkungan tersebut saja, tapi masyarakat dalam arti luas (Laretna, 2002).

Terjadinya revitalisasi terhadap suatu kawasan tertentu dapat disebabkan oleh beberapa factor, yaitu :

1. Kekuatan pasar yang menyebabkan tingginya nilai lahan suatu wilayah atau kawasan untuk kepentingan yang lebih menguntungkan secara komersial.
2. Dorongan untuk perluasan pada sector pelayanan pada daerah yang berkembang untuk perdagangan dan industry, penambahan layanan penunjang untuk memenuhi kebutuhan perekonomian. Adapun upaya dalam Revitalisasi sebagai berikut :

- a) Membuka kawasan ke luar, membuka halangan fisik dan nonfisik.
- b) Meningkatkan kualitas kawasan.
- c) Meningkatkan system sirkulasi pengunjung.

Sebagai sebuah kegiatan yang sangat kompleks, revitalisasi terjadi melalui beberapa tahapan dan membutuhkan kurun

waktu tertentu serta meliputi hal – hal sebagai berikut :

### 1. Intervensi fisik

Mengawali kegiatan fisik revitalisasi dan dilakukan secara bertahap, meliputi perbaikan dan peningkatan kualitas dan kondisi fisik bangunan, tata hijau, sistem penghubung, sistem tanda/reklame dan ruang terbuka kawasan (urban realm).

### 2. Rehabilitas Ekonomi

Revitalisasi yang diawali dengan proses peremajaan artefak urban harus mendukung proses rehabilitasi kegiatan ekonomi. Perbaikan fisik kawasan yang bersifat jangka pendek, diharapkan bisa mengakomodasi kegiatan ekonomi informal dan formal (local economic development), sehingga mampu memberikan nilai tambah bagi kawasan kota (P. Hall/U. Pfeiffer, 2001). Dalam konteks revitalisasi perlu dikembangkan fungsi campuran yang bisa mendorong terjadinya aktivitas ekonomi dan sosial (vitalitas baru).

### 3. Revitalisasi sosial / institusional

Keberhasilan revitalisasi sebuah kawasan akan terukur bila mampu menciptakan lingkungan yang menarik (interesting), jadi bukan sekedar membuat beautiful place. Maksudnya, kegiatan tersebut harus berdampak positif serta dapat

meningkatkan dinamika dan kehidupan sosial masyarakat/warga (public realms). Sudah menjadi sebuah tuntutan yang logis, bahwa kegiatan perancangan dan pembangunan kota untuk menciptakan lingkungan sosial yang berjati diri (place making) dan hal ini pun selanjutnya perlu didukung oleh suatu pengembangan institusi yang baik.

Pendekatan yang berikutnya digunakan ialah berdasarkan tema yang diambil yaitu kota tua. Perancang menggunakan teori dari Kisho Kurokawa tentang Symbiosis of redevelopment and restoration sub bab terakhir, menyebutkan bahwa sebuah kota yang modern adalah dimana gedung dan kawasan lama dilestarikan. Meskipun mereka kurang memiliki nilai sejarah. Pembangunan ulang atau redevelopment sebaiknya tidak menghilangkan keindahan sebuah kota sebelumnya. Adanya keseimbangan hubungan antara yang baru dan yang lama, kisho Kurokawa menyebutkan symbiosis of development and preservation (revitalization).

Menurut Kisho Kurokawa, lahirnya symbiosis masa lalu dan masa kini bermula pada pemikirannya akan metabolisim architecture, lalu mengalami pengembangan menjadi diachrony. Diachrony inilah yang



menjadi cikal bakal simbiosis masa lalu dan masa kini (symbiosis of the past, the present, and the future). Simbiosis ini sangat erat kaitannya dengan sejarah, nilai sejarah atau kesejarahan. Kisho Kurokawa mendefinisikan pengertian sejarah (history) menjadi dua, yaitu :

1. Visible History :

Hal – hal yang tampak, antara lain bentuk arsitektural, motif ornament, dan simbiosis yang merupakan warisan dari masa lalu/masa silam.

2. Unvisible History :

Hal - hal yang tidak tampak, antara lain pikiran, ide – ide, religi, perasaan akan keindahan, dan jalan hidup.

Sejarah (History) sendiri berbeda cara melestarikannya. Menurut pengamatan Kisho Kurokawa, pelestarian sejarah berbeda antara Negara – Negara di Barat dan di Timur. Di Barat, pelestarian dilakukan lebih kepada material arsitektur. Secara fisik, sehingga masih banyak gedung – gedung tua di Negara Barat yang masih terlihat asli. Sedangkan di Timur, pelestarian dilakukan secara spiritual, budaya.

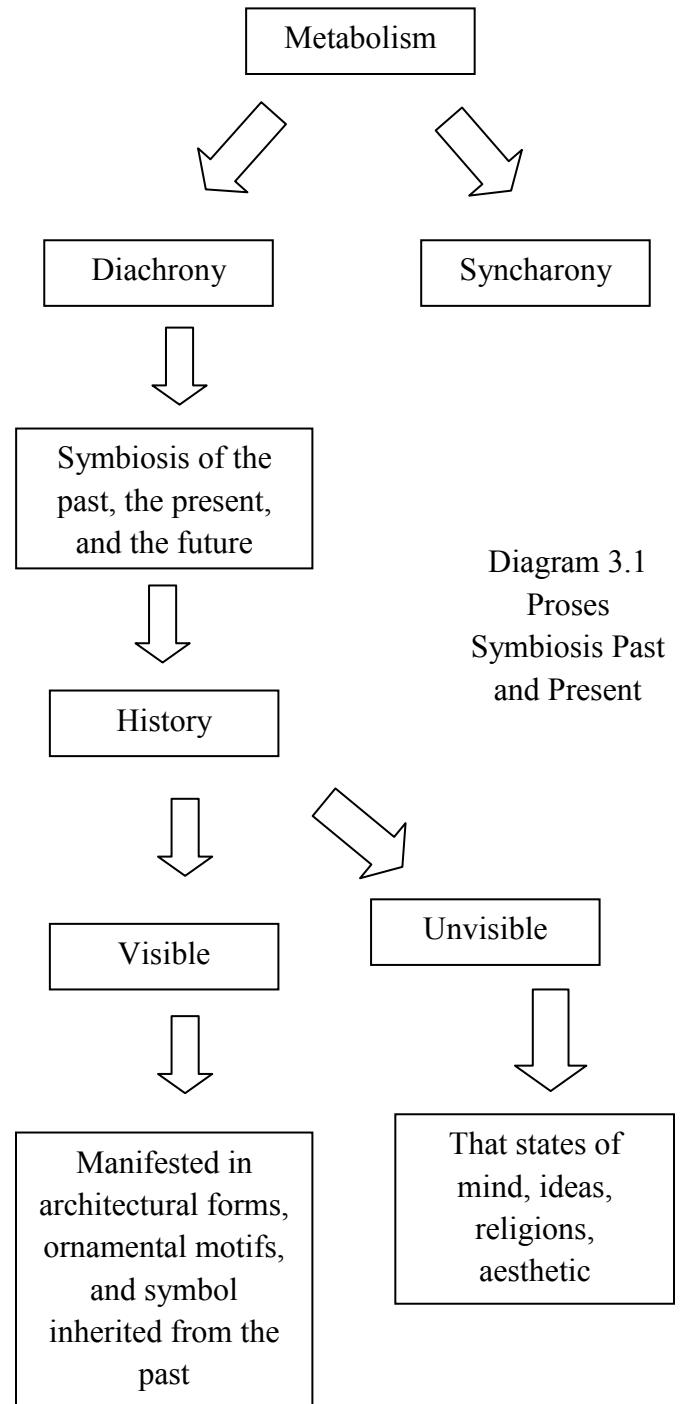


Diagram 3.1  
Proses  
Symbiosis Past  
and Present

Pendekatan yang perancang ambil adalah makna dari kata “wisata”. Wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara.

Sedangkan menurut Webster perlu dibedakan pengertian antara trip, tour, excursion dan journey, agar tidak terjadi masalah pengertian dan salah paham. Adapun pengertian dari kata – kata tersebut, adalah :

- *Trip* :Perjalanan pendek atau berkendaraan untuk suatu hal yang sifatnya bersenang –senang.
- *Tour* :Perjalanan berkeliling dan mengunjungi beberapa tempat.
- *Excursion* :Memilih perjalanan ke suatu tempat, biasanya dilakukan beramai – ramai untuk tujuan tertentu.
- *Journey* :Perjalanan jauh dengan tujuan yang khusus.

Menurut bahasa Sanskerta, pariwisata terdiri dari dua kata yaitu “pari” yang berarti banyak, berkali – kali, lengka dan “wisata” yang berarti perjalanan, bepergian. Jadi arti

Suatu lokasi wisata dapat menarik untuk dikunjungi oleh wisatawan harus memenuhi syarat – syarat untuk pengembangan daerahnya. Menurut Aryani (1997 : 11), syarat – syarat tersebut adalah :

1. *Something to see* ; artinya ditempat tersebut harus ada objek wisata yang berbeda dengan yang dimiliki daerah lain. Dengan daerah itu harus memiliki daya tarik khusus dan atraksi budaya yang dapat dijadikan “*entertainment*” bagi wisatawan.
2. *Something to do* ; artinya ditempat tersebut selain banyak yang dapat dilihat dan disaksikan, harus pula disediakan berbagai fasilitas yang dapat membuat wisatawan betah tinggal lebih lama ditempat itu.
3. *Something to buy* ; artinya ditempat tujuan wisata harus tersedia fasilitas untuk berbelanja (shopping) terutama barang souvenir dan kerajinan rakyat sebagai oleh – oleh untuk dibawa pulang ke tempat asal.

4. *How to arrive* ; termasuk didalamnya aksesibilitas, yaitu bagaimana wisatawan mengunjungi objek wisata tersebut, kendaraan apa yang akan digunakan dan berapa lama tiba ditempat wisata itu.
5. *How to stay* ; artinya bagaimana wisatawan akan tinggal untuk sementara waktu selama ia berlibur di objek wisata itu. Untuk itu diperlukan adanya penginapan – penginapan baik hotel, losmen dan sebagainya.

Sedangkan menurut direktorat Jendral Pariwisata Republik Indonesia, menyebutkan berkembangnya pariwisata sangat tergantung pada empat factor yaitu :

1. *Atraction* (daya tarik) dapat dibedakan menjadi :
  - a. *Site attraction* (tempat, misalnya tempat dengan iklim yang baik, pemandangan indah ataupun tempat – tempat bersejarah).
  - b. *Event attractions* (kejadian/peristiwa, misalnya konggres, pameran ataupun

peristiwa – peristiwa olahraga, festival).

2. *Amenities* (fasilitas) yang dimaksud dengan tersedianya fasilitas seperti tempat tempat penginapan, restoran, hiburan, transportasi local yang memungkinkan wisatawan bepergian di tempat pariwisata tersebut serta alat – alat lain untuk komunikasi.
3. *Accessibility* (kemudahan dalam mencapai) yang dimaksud adalah tempatnya tidak terlalu jauh, tersedianya transport ke lokasi tersebut secara terarut, sering, murah, nyaman dan aman.
4. *Tourist organization*, untuk menyusun suatu kerangka pengembangan pariwisata, mengatur industry pariwisata serta mempromosikan daerah itu sehingga di kenal orang.

### **3.2 Metoda Desain**

Tahapan perancangan yang didapat dari metode D.P. Duerk dan J. Zeisel yang menggambarkan proses mendesain hingga mendapatkan sebuah konsep yang menjawab issue. Proses merancang yang digunakan dalam revitalisasi sungai kalimas ini dimulai dari fenomena-fenomena yang tidak

semestinya terjadi pada sungai kalimas. Dari fenomena yang didapatkan, kemudian menentukan tujuan dari perancangan yang kemudian diterapkan pada lokasi atau kawasan yang dipilih agar dapat ter-revitalisasi dengan baik. Tahapan perancangan mulai dari perumusan masalah hingga mendapatkan konsep perancangan ialah sebagai berikut :

#### 3.2.1 Fakta

Merupakan keadaan sebenarnya yang terjadi pada lokasi obyek dan sekitarnya, selama hal tersebut dibutuhkan dalam proses perancangan. Data-data dan fakta yang diperoleh ini bersifat obyektif dan dapat dibuktikan dengan suatu observasi / penelitian / pengukuran.

#### 3.2.2 Tujuan

Setelah perancang mendapatkan isu-isu serta fenomena yang terjadi di sekitar, perancang menentukan tujuan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada dengan beberapa pertimbangan dan batasan dari masalah yang didapat.

#### 3.2.3 Isu

Isu merupakan segala sesuatu yang berkaitan dengan permasalahan yang timbul dalam obyek rancang. Suatu hal yang menjadi perhatian dalam langkah mendesain obyek rancang yang diharapkan. Isu tersebut

memerlukan sebuah tanggapan agar sebuah permasalahan yang menjadi perhatian tersebut mampu terselesaikan. Dalam arsitektur terdapat banyak isu yang diterapkan dalam perancangan bangunan, semuanya memiliki bobot penentuan dan kadar nilai seberapa penting isu tersebut untuk diselesaikan.

#### 3.2.4 Performance Requirement

Performance requirement adalah pernyataan fungsi yang dapat diukur yang pemenuhannya berkaitan dengan tuntutan tujuan yang ada. Performance requirement sudah menjurus ke dalam sesuatu yang spesifik namun belum terlalu mendetail sehingga masih memungkinkan munculnya variasi konsep penyelesaian. Performance requirement ini lebih menjurus dan berhubungan dengan fungsi.

#### 3.2.5 Konsep

Dari data-data yang sudah didapat, tahapan selanjutnya ialah menentukan konsep yang akan digunakan pada rancangan yang akan dilakukan nantinya. Konsep tersebut didapat dari data lokasi tersebut, perilaku penduduk sekitar, sejarah lokasi yang dipilih, dan sebagainya yang sesuai dengan pertimbangan dan performance requirement.

## BAB IV

### KONSEP DESAIN

#### 4.1 Eksplorasi Formal

Konsep rancangan adalah perumusan gagasan dari arsitek tentang ide dasar rancangan dan orientasi ideal apa yang ingin dicapai dengan menggunakan bahasa arsitektural. Konsep rancangan menjelaskan strategi yang digunakan untuk mencapai tujuan ( goal ).

Sebuah perancangan tidak terlepas dari penataan sebuah tapak demi tercapainya desain yang baik.

##### 1. Sirkulasi

###### a. Sub –isu : sirkulasi pengunjung.

- Tujuan : aksesibilitas sirkulasi yang optimal untuk pengunjung dan harus dibuat nyaman serta pertandaannya jelas.
- Performance requirement :
  - Pengunjung dapat mengakses seluruh fasilitas di area objek wisata yang sudah dirancang.
  - Pengunjung dapat mengakses bangunan tua disekitar
  - Jalur akses mampu mengarahkan dan memudahkan pengunjung menuju fasilitas yang ada.

- Konsep Mikro :

→ Jalur pejalan kaki dirancang agar dapat kontinyu dengan area wisata. Dari area kedatangan / plaza penerima hingga area wisata yang lainnya.

##### 2. Wisata

###### a. Sub-isu : area wisata air

- Tujuan : rancangan harus dapat merevitalisasi sungai Kalimas Surabaya dengan menghidupkan kembali kegiatan-kegiatan yang dulunya masih aktif namun sekarang tidak aktif.
- Performance requirement :
  - Banyak aktivitas yang dihidupkan kembali melalui kegiatan-kegiatan wisata dari objek rancangan ini.



Gambar 4.1 Hustrasi konsep deck untuk wisata air

- Konsep Mikro :

→ Merancang sebuah deck / sebuah pelabuhan kecil yang digunakan untuk berlabuh kapal kano yang siap digunakan untuk berwisata mengelilingi sungai Kalimas melihat wajah kota Surabaya dari sungai.

### 3. Ide Bentuk

a. Sub-isu : interpretasi dari kata “air”

- Tujuan : dengan menginterpretasi kan kata “air” dari wisata air itu sendiri, pengunjung bisa merasakan rasa berwisata dari bentukan-bentukan arsitekturalnya (kepuasan visual).

- Performance Requirement :

→ Bentuk bangunan yang apabila dilihat dari atas, akan terlihat seperti lingkaran-lingkaran yang menginterpretasikan sebuah gelembung dari air.

→ Kemudian, bentukan sirkulasi sendiri menginterpretasikan dari aliran air, serta gelombang-gelombang air.

### 4. Eksterior

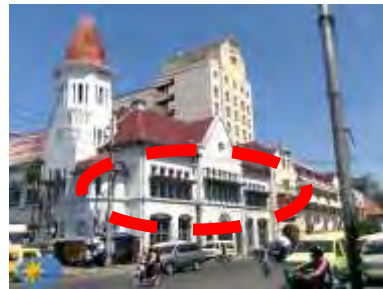
a. sub-isu : refleksi bangunan konservasi

- Tujuan : rancangan harus dapat merefleksikan bangunan

konservasi di kawasan kota lama Surabaya, agar eksistensi dari kota lama Surabaya meningkat.

- Performance Requirementst :

→ Detil bangunan konservasi yang ter-refleksikan pada rancangan.



Gambar 4.1 Detil rancangan desain yang merefleksikan bangunan konservasi



direfleksikan pada ruang terbuka serta fasad rancangan

Gambar 4.3 Ilustrasi konsep siteplan yang mengikuti bentuk aliran sungai kalmas yang meliuk-liuk

→ Bentuk dari fasilitas-fasilitas utama dan penunjang yang merupakan bentuk dari geometri dasar sebuah gelembung “air”.

## 5. Site Plan

a. Sub-isu : memaknai kata wisata “air”

- Tujuan : rancangan site plan harus dapat memaknai segala tentang definisi dari kata wisata “air”.
- Performance requirements :
  - Bentuk siteplan yang melengkung-lengkung, merupakan makna dari aliran “air” yang meliuk-meliuk pada sebuah sungai.

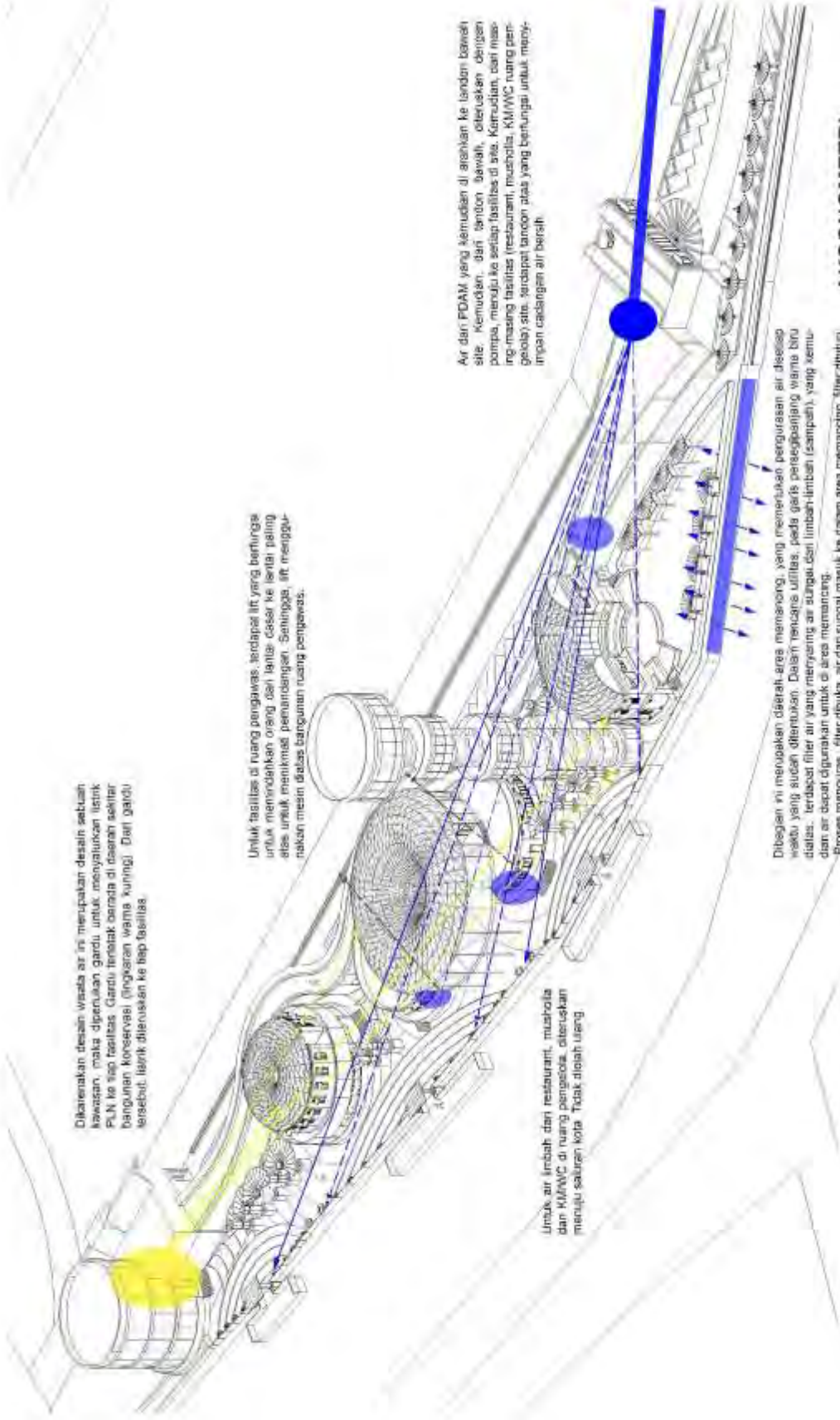


Gambar 4.4 Ilustrasi konsep siteplan yang mengikuti bentuk geometri dasar gelembung air.

## **5.2 Eksplorasi Teknis**

Pada perancangan konsep teknis, desain utilitas distribusi-distribusi air serta kelistrikan cukup sederhana seperti gambar dihalaman berikut.





Dikarenakan desain wadah air ini merupakan desain sebuah kawasan, maka diperlukan gardu untuk menyuplai listrik PLN ke tiap fasilitas. Gardu tersebut berada di dalam seliter Bangunan Konservasi (lingkaran warna kuning). Dari gardu tersebut, listrik diteruskan ke tiap fasilitas.

Untuk fasilitas di ruang pengawats, terdapat lift yang berfungsi untuk memindahkan orang dari lantai dasar ke lantai paling atas untuk memonitor pemantauan. Sehingga, lift menggunakan mesin mesin diatas bangunan ruang pengawats.

Untuk air limbah dari restaurant, musholla dan K/MWC di ruang pengawats, diteruskan menuju saluran kota. Tidak dipisah ulang.

Air dari PDAM yang kemudian di anahkan ke landon bawah site. Kemudian, dari landon bawah, diteruskan dengan pompa, menuju ke setiap fasilitas di site. Kemudian, dari masing-masing fasilitas (restaurant, musholla, K/MWC ruang pengawats) site, terdapat tandon atas yang berfungsi untuk menyimpan cadangan air bersih.

Dibagian ini merupakan daerah-ares memancing, yang memerlukan pengaturan air di setiap waktu yang sudah ditentukan. Dalam memancing utilitas, pada garis persegi panjang warna biru diatas, terdapat filter air yang menyaring air sungai dari limbah-limbah (sampah), yang kemudian air dapat digunakan untuk di area memancing.

Proses memancing: filter dibuka, air dari sungai masuk ke dalam area memancing, filter ditutup, lalu ikan di area memancing diisi kembali. Apabila sudah waktunya menguras, terdapat filter air dan area memancing ke bagian arah menuju saluran kota. Kemudian dibuang air tersebut. Lalu kembali ke proses awal, dengan membuka filter air dari arah sungai kalimas.

## AKSONOMETRI UTILITAS



TUGAS AKHIR  
RA. 141581  
GENAP 2015-2016

JUDUL TUGAS AKHIR  
WISATA AIR KOTA LAMA SURABAYA

NAMA MAHASISWA  
CAHYO NARENDRO  
NRP 3212 100 011

DOSEN PEMBIMBING  
WAWAN ARDIYAN S. ST., MT.

PARAF  
DOSEN PEMBIMBING

DOSEN KOORDINATOR

## **BAB VI**

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan tahapan – tahapan perancangan yang telah disusun menurut metode, dapat disimpulkan bahwa obyek yang dirancang dapat menjawab kebutuhan yang ingin dipenuhi dalam kriteria yang telah ditentukan pada awal perancangan, dengan pendekatan melalui revitalisasi. Dari segi kebutuhan, rancangan desain ini menjawab kebutuhan berupa fasilitas-fasilitas yang menunjang eksistensi wilayah kota lama Surabaya, serta yang paling utama menghidupkan kembali aktivitas-aktivitas Sungai Kalimas Surabaya.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kurokawa, Kisho, 1991, Intercultural Architecture The Philosophy Of Symbiosis, Academy Edition London.
- [2] Wara Sabrina, Puteri, 2009, Seminar Arsitektur, Revitalisasi Kawasan Koridor Kalimas Timur Sebagai Objek Wisata, ITS.
- [3] Nugroho, Setyo, 2007, Seminar Arsitektur, Revitalisasi Sudut Kota Lama Surabaya, ITS.
- [4] Ardyan Suryawan, Wawan, 2004, Proposal Thesis, penataan kawasan konservasi sebagai objek wisata kota Surabaya, ITS.
- [5] Neufert, Peter, Architect's Data Third Edition.
- [6] <https://saujana17.wordpress.com/2010/04/23/permasalahan-dan-solusi-pelestarian-kawasan-kota-lama-kalimas/>. Diakses pada tanggal 5 April 2016, pukul 18.37.

## BIODATA PENULIS



Penulis bernama lengkap Cahyo Narendro, lahir di Surabaya, Jawa Timur pada tanggal 10 Mei 1994. Merupakan anak kedua dari dua bersaudara. Penulis lahir dari pasangan suami istri Setiadjit dan Suparti. Penulis sekarang bertempat tinggal di Jalan Wisma Menanggal 1 No. 24, Surabaya.

Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Al Hikmah Surabaya (2000 – 2006), lalu melanjutkan sekolah menengah pertama di SMP Al Hikmah Surabaya (2006 – 2009), kemudian masuk di SMA Al Hikmah Surabaya (2009 – 2012), dan meneruskan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi di Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Surabaya pada tahun 2012 sampai dengan penulisan laporan Tugas Akhir ini penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa Program S1 Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Surabaya.

Saat mahasiswa, penulis aktif dalam berbagai kegiatan kemahasiswaan baik di dalam maupun di luar ITS, dan mengikuti beberapa lomba arsitektural yang diadakan secara nasional guna mengasah keahlian dalam mendesain arsitektur.