



LAPORAN TUGAS AKHIR - RA.141581

RUANG PUBLIK RELAKSASI SURABAYA

Alfiani Rahmawati
3211100080

DOSEN PEMBIMBING:
ANGGER SUKMA MAHENDRA, ST., MT.

PROGRAM SARJANA
JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2015





FINAL PROJECT REPORT - RA.141581

SURABAYA PUBLIC SPACE RELAXATION

Alfiani Rahmawati
3211100080

SUPERVISOR:
ANGGER SUKMA MAHENDRA, ST., MT.

UNDERGRADUATE PROGRAM
DEPARTMENT OF ARCHITECTURE
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING
SEPULUH NOPEMBER INSTITUTE OF TECHNOLOGY
SURABAYA
2015

LEMBAR PENGESAHAN

RUANG PUBLIK RELAKSASI SURABAYA



Disusun oleh :


ALFIANI RAHMAWATI

NRP : 3211100080

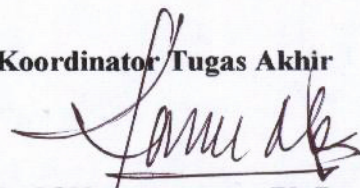
Telah dipertahankan dan diterima
oleh Tim penguji Tugas Akhir RA.141581
Jurusan Arsitektur FTSP-ITS pada tanggal 7 Juli 2015
Nilai : AB

Mengetahui

Pembimbing

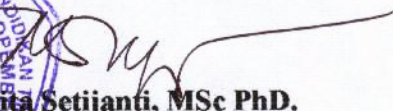

Angger Sukma M., ST., MT.
NIP. 198203022008121002

Koordinator Tugas Akhir


Ir. IGN. Antaryama, Ph.D.
NIP. 196804251992101001



Ketua Jurusan Arsitektur FTSP ITS


Ir. Purwanita Setijanti, MSc PhD.
NIP. 195904271985032001

ABSTRAK

RUANG PUBLIK RELAKSASI SURABAYA

Oleh

Alfiani Rahmawati

NRP : 3211100080

Berawal dari fenomena globalisasi di masyarakat, membuat standard kebutuhan hidup seseorang semakin tinggi, sehingga seseorang tersebut akan berusaha keras untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Hal ini menyebabkan tekanan hidup yang kemudian membuat seseorang terkena stress. Stress memiliki tingkatan yang berbeda, mulai dari tingkat rendah hingga tingkat tinggi. Perbedaan tingkat stress seseorang membuat perbedaan metode penyembuhannya. Stress tingkat rendah dapat ditangani dengan melakukan kegiatan-kegiatan yang digemari atau hobi.

Keberadaan objek rancang yang menyediakan ruang dan tempat untuk melakukan kegiatan tersebut dalam kota menjadi solusi untuk menghilangkan stress. Ruang Publik Relaksasi Surabaya merupakan solusi dan diharapkan dapat menjadi wadah baru yang dapat menghilangkan rasa stress pada diri masyarakat kota Surabaya. Masyarakat dapat menggunakan dengan nyaman aktivitas seperti memancing, berenang, dan sebagainya.

Menggunakan konsep ruang publik pada objek rancang, diharapkan pengunjung dari segala kalangan masyarakat dapat menikmati fasilitas pada objek.

Kata Kunci : *Hobi, Relaksasi,, Ruang Publik, Stress.*

ABSTRACT

SURABAYA PUBLIC SPACE RELAXATION

By

Alfiani Rahmawati

NRP : 3211100080

This study is inspired from the observation of a phenomenon in the society. In this globalization era, a person puts high standards of living, therefore everybody will try very hard to fulfill their standards. This is the reason of life pressures which make a person exposed to stress condition. Stress has different stages, ranging from low level to high level. The differences in the level of stress, provide different healing methods. The low level of stress can be released by doing a favorite activities or hobby.

The existence of object designed that provides space and place to do attractive activity close to the city will be a solution for stress relieve. Surabaya Public Space Relaxation is one of the solutions and expected to be a new container that can relieve stress for people around Surabaya. The society could enjoy and engage in activities such as fishing, swimming, and etc..

Using the concept of public space on the object design, visitors from all levels of society can enjoy using the facilities

Keyword : *Hobby, Public Space, Relaxation, Stress*

ABSTRACT
SURABAYA PUBLIC SPACE RELAXATION

By
Alfiani Rahmawati
NRP : 3211100080

This study is inspired from the observation of a phenomenon in the society. In this globalization era, a person puts high standards of living , therefore everybody will try very hard to fulfill their standards . This is the reason of life pressures which make a person exposed to stress condition. Stress has different stages, ranging from low level to high level. The differences in the level of stress, provide different healing methods. The low level of stress can be released by doing a favorite activities or hobby.

The existence of object designed that provides space and place to do attractive activity close to the city will be a solution for stress relieve. Surabaya Public Space Relaxation is one of the solutions and expected to be a new container that can relieve stress for people around Surabaya. The society could enjoy and engage in activities such as fishing, swimming, and etc..

Using the concept of public space on the object design, visitors from all levels of society can enjoy using the facilities

Keyword : *Hobby, Public Space, Relaxation, Stress*

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan berkat dan rahmat-Nya selama proses pengerjaan Tugas Akhir periode 2014/2015 yang berjudul Ruang Publik Relaksasi Surabaya sehingga laporan ini dapat diselesaikan.

Penulisan laporan ini merupakan suatu program akhir pendidikan di Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, ITS, Surabaya. Laporan ini berisi pembahasan isu dan hasil desain mengenai segala sesuatu yang berkaitan dengan judul objek rancangan yang dipaparkan dalam bentuk sajian grafis.

Pada kesempatan ini saya menyampaikan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam proses penulisan laporan ini, kepada:

- Bapak Angger Sukma Mahendra, ST. MT. selaku dosen pembimbing, yang selalu memberikan arahan, dukungan, wawasan dan bimbingan selama proses penyelesaian.
- Bapak Ir. I Gusti Ngurah Antaryama, Ph.D. selaku dosen koordinator tugas akhir yang memberikan kuliah dan bimbingan selama proses penyelesaian.
- Seluruh keluarga, Bapak Syamsul Munir dan Ibu Sri Suntari tercinta, atas doa, semangat, kasih sayang, dan dukungan yang tak ada habisnya kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan laporan.
- Sahabat seperjuangan di Lab. TA yang tidak bisa disebutkan satu per satu, atas dukungan dan semangat selama proses penyelesaian.
- Teman-teman Elang angkatan 2011 Arsitektur ITS.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan ini masih banyak kekurangan baik dalam segi penulisan maupun isi, oleh karena itu diharapkan adanya suatu masukan yang berupa nasehat, kritik dan saran yang membangun perbaikan kedepan.

Surabaya, Juli 2015

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN	
KATA PENGANTAR _____	i
ABSTRAK _____	ii
ABSTRACT _____	iii
DAFTAR ISI _____	iv
DAFTAR GAMBAR _____	v
DAFTAR TABEL _____	vi
I Pendahuluan	
I.1 Latar Belakang _____	1
I.2 Isu dan Konteks Desain _____	2
I.3 Permasalahan dan Kriteria Desain _____	4
II Program Desain	
II.1 Tapak dan Lingkungan _____	6
II.2 Pemrograman Fasilitas dan Ruang _____	8
III Pendekatan dan Metoda Desain	
III.1 Pendekatan Desain _____	14
III.2 Metoda Desain _____	15
III.3 Konsep Desain _____	17
IV Eksplorasi Desain	
IV.1 Eksplorasi 1 _____	19
IV.2 Eksplorasi 2 _____	20
IV.3 Eksplorasi 3 _____	21
IV.4 Eksplorasi 4 _____	22
IV.5 Eksplorasi 5 _____	23
IV.6 Eksplorasi 6 _____	24
IV.4 Hasil Desain _____	25
KESIMPULAN _____	32
DAFTAR PUSTAKA _____	33

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Orang yang stress akibat banyak aktivitas _____	1
Gambar 1.2	Orang dengan kondisi baik _____	2
Gambar 2.1	Keterangan Lahan _____	6
Gambar 2.2	Batas-batas Lahan _____	7
Gambar 3.1	Contoh Taman _____	17
Gambar 4.1	Contoh Material _____	24

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Tabel Fasilitas Umum _____	11
Tabel 2.2	Tabel Area Memancing _____	11
Tabel 2.3	Tabel Area Berkebun _____	11
Tabel 2.4	Tabel Area Olahraga _____	11
Tabel 2.5	Tabel Area Treatment _____	12
Tabel 2.6	Tabel Area Cafeteria _____	12
Tabel 2.7	Tabel Total Luas Kebutuhan _____	13

BAB I PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Di zaman modern sekarang ini, persaingan hidup semakin ketat diantara masyarakat Indonesia. Berawal dari fenomena globalisasi, dimana segala informasi masuk kedalam dan keluar negeri, membuat standard hidup seseorang menjadi berubah. Perubahan tersebut disebabkan dari berbagai faktor, contohnya adalah faktor pekerjaan, faktor pendidikan, dan sebagainya. Semakin lama standard kebutuhan hidup seseorang semakin meningkat, sehingga orang tersebut akan berusaha keras dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Fenomena inilah yang menyebabkan persaingan hidup di masyarakat semakin ketat.



Gambar 1.1 Orang yang stres akibat banyak aktivitas

Usaha-usaha yang dilakukan dalam memenuhi persaingan yang ketat, membuat masyarakat masa kini memiliki tingkat kesibukan yang tinggi. Hal tersebut dilakukan supaya dapat bersaing dengan orang lain, baik

didalam maupun diluar negeri, dan untuk bisa bertahan hidup di kondisi zaman kini. Bagi orang yang sudah bekerja, mereka akan mencari cara supaya dapat mencapai hasil yang lebih daripada hasil yang dicapai sekarang, baik itu untuk gaji ataupun posisi pekerjaan. Bagi orang yang belum bekerja, mereka akan berusaha untuk mencari ilmu sebanyak-banyaknya dari berbagai kegiatan selain sekolah, seperti les, kegiatan organisasi, dan berbagai macam kegiatan lainnya.

Banyaknya kegiatan yang perlu dilakukan untuk memenuhi kebutuhan hidup menyebabkan adanya tekanan hidup pada diri seseorang. Tekanan tersebut berupa tekanan mental ataupun tekanan fisik. Dari tekanan hidup yang ada pada diri seseorang, menyebabkan orang tersebut mengalami stres. Terkadang stres tidak disadari oleh penderitanya.

Stres adalah ketidaksesuaian antara situasi yang diinginkan dimana terdapat kesenjangan antara tuntutan lingkungan dan kemampuan individu untuk memenuhinya yang dinilai berpotensi membahayakan, mengancam, mengganggu dan tidak terkendali atau melebihi kemampuan individu untuk melakukan sesuatu hal. Jadi, stres adalah suatu keadaan yang bersifat internal, yang bisa disebabkan oleh tuntutan fisik (badan), atau lingkungan, dan situasi sosial, yang berpotensi merusak dan tidak

terkontrol. Stres memiliki beberapa tingkatan, dari stres tingkat ringan hingga stres tingkat berat.

Dunia pekerjaan begitu akrab dengan tekanan yang kerap kali membuat orang merasa stres. Sebuah survei yang dilakukan pada lebih dari 16 ribu orang pekerja profesional di seluruh dunia, ditemukan bahwa lebih dari setengah pekerja di Indonesia, yakni 64 persennya mengatakan bahwa tingkatan stres mereka bertambah dibandingkan tahun lalu.

Sekarang, stres sudah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat. Tidak sedikit orang yang baru menyadari dan berusaha melawan stres setelah berada pada tingkat tertentu. Stres yang berkepanjangan nantinya akan membawa resiko yang lebih buruk pada tubuh. Setelah diteliti oleh para ahli, banyak penyakit kronis dan komplikasi yang dialami oleh anak-anak, remaja, hingga dewasa berasal dari resiko stres yang berlebihan. Maka dapat dikatakan bahwa stres merupakan pemicu masuknya penyakit-penyakit berbahaya kedalam tubuh.

Maka dari itu, dirasa perlu adanya sarana untuk menghilangkan stres pada diri seseorang. Karena penyakit stres memiliki tingkatannya, maka terdapat beberapa cara untuk menghilangkan stres tersebut sesuai dengan tingkatannya.

I.2. Isu dan Konteks Desain

Isu : Manusia dan kepadatan aktivitasnya.

Dari penjelasan latar belakang diatas, dapat disimpulkan bahwa standard kebutuhan seseorang yang semakin meningkat dalam memenuhi kebutuhan hidupnya, membuat orang tersebut berusaha sekeras mungkin untuk memenuhi kebutuhannya. Hal tersebut menimbulkan tekanan terhadap mental maupun fisiknya hingga menyebabkan stres pada diri seseorang. Stres merupakan ancaman besar bagi kehidupan seseorang apabila semakin bertambah tingkatan stresnya.

Maka dari itu, stres adalah masalah kondisi masyarakat yang harus diselesaikan supaya tidak merugikan banyak pihak. Bahkan, sebaiknya harus disadari bagaimana cara untuk menghindarinya. Selain itu, manfaat menghilangkan stres sejak awal akan mencegah penyakit-penyakit berbahaya lainnya masuk ke dalam tubuh. Dalam proses menghilangkan stres, seseorang harus memiliki kemauan terlebih dahulu untuk kembali dalam kondisi baik sehingga mampu merubah pola pikir sebelumnya menjadi pola pikir yang lebih baik, sehingga penyakit stres tersebut tidak berkembang.



Gambar 1.2 Orang dengan kondisi baik

Mencegah dan menyembuhkan stres dapat dilakukan dengan beberapa cara. Mulai dari hal-hal kecil yang bisa dilakukan sendiri, hingga harus ke dokter dan melakukan terapi. Terdapat pula kegiatan-kegiatan yang dapat membantu dalam menghilangkan stres tersebut. Melakukan hobi dan olah raga adalah contoh kegiatan yang dapat membantu menghilangkan stres. Maka dari itu, tidak ada alasan bagi seseorang yang terkena stres untuk tidak mau menyembuhkan diri sendiri untuk mendapatkan kondisi tubuh yang lebih baik.

Banyaknya penduduk di Kota Surabaya, menjadikan kota ini memiliki kemungkinan penduduknya terkena stres dikarenakan persiangan hidup yang tinggi dan kondisi kota yang padat. Sebagai ibu kota provinsi dan kota metropolitan di Jawa Timur, Surabaya memiliki tingkat kepadatan penduduk yang cukup tinggi. Surabaya memiliki luas wilayah 333.063 km² dengan jumlah penduduk 2.830.165 jiwa. Selain itu, Surabaya menjadi tujuan utama bagi orang-orang yang melakukan urbanisasi dari desa ke kota untuk mencari lapangan pekerjaan.

Dikatakan bahwa pada tahun 2009, arus urbanisasi mencapai sekitar 30 ribu jiwa. Sehingga terjadi obesitas penduduk di Surabaya.

Dari permasalahan yang sudah dijelaskan sebelumnya, penanganan stres dirasa sangat penting bagi masyarakat, khususnya masyarakat kota Surabaya. Maka dari itu, kota Surabaya perlu untuk menyediakan fasilitas dimana masyarakat mampu mencegah dan menghilangkan stres. Untuk pencegahan dan menghilangkan stres bisa dilakukan di beberapa tempat, tergantung pada metode yang digunakan. Untuk metode yang mudah, dapat dilakukan dimanapun berada. Sedangkan dengan metode periksa dokter dan terapi, dapat dilakukan di rumah sakit.

Menurut pengamatan penulis, masyarakat Kota Surabaya sendiri senang untuk datang ke suatu tempat untuk melakukan kegiatan yang digemari. Sebuah tempat umum menjadi pilihan masyarakat untuk bersenang-senang dengan menyalurkan hobi mereka. Seperti contohnya di Taman Bungkul yang ramai oleh masyarakat umum dari berbagai kalangan. Di sana banyak kumpulan komunitas hobi yang berkumpul untuk melakukan kegiatannya bersama-sama. Contoh lainnya adalah KONI yang selalu ramai digunakan masyarakat yang gemar berolah raga.

Maka dari itu, Surabaya ini dirasa perlu menyediakan sebuah tempat yang dapat didatangi oleh

masyarakat umum dari semua kalangan, dimana tempat tersebut menyediakan aktivitas-aktivitas yang dapat membantu mencegah dan menghilangkan stres yang marak dialami masyarakat saat ini. Aktivitas yang dimaksud adalah penyaluran hobi masyarakat secara umum. Dengan menyalurkan hobi di suatu tempat yang bisa dilakukan bersama-sama, merupakan salah satu metode dalam mencegah dan menangani stres dalam lingkup masyarakat kota Surabaya.

Tidak semua hobi akan disediakan ditempat ini. Hobi yang tidak dapat dilakukan dirumah merupakan fasilitas utama dari dibuatnya bangunan ini. Selain itu, hobi yang disediakan bukanlah hobi untuk masyarakat ekonomi menengah ke atas, namun hobi pada umumnya dimiliki oleh orang dari berbagai kalangan. Sehingga nantinya bangunan ini memiliki batasan-batasannya. Selain tempat penyaluran hobi, akan disediakan tempat konsultasi antara penderita dengan psikolog yang akan menangani penderita stres tersebut.

I.3. Permasalahan dan Kriteria Desain

Dapat dirumuskan permasalahan desain utama dari latar belakang isu yang telah dijelaskan diatas ialah **bagaimana mendesain sebuah fasilitas yang dapat membantu menghilangkan rasa stres pada diri seseorang melalui *treatment* dan kegiatan-kegiatan yang mampu menghilangkan stres.**

Selain permasalahan utama tersebut, terdapat beberapa permasalahan desain lainnya yang juga penting untuk diperhatikan. Permasalahan desain tersebut dibagi dalam tiga faktor, yaitu:

- a. Faktor Pengguna
Bagaimana pengunjung dapat memanfaatkan bangunan untuk menghilangkan stres dengan fasilitas yang sudah disediakan.
- b. Faktor Fungsi Bangunan
Bagaimana menciptakan suasana kondusif dan nyaman dalam bangunan sehingga dapat menghilangkan stres.
- c. Faktor Tapak
 - Bagaimana mendesain bentuk massa & tapak bangunan yang dapat membantu menghilangkan stres
 - Bagaimana bangunan dapat beradaptasi dengan perkembangan lingkungan sekitarnya.

Dari permasalahan yang sudah dirumuskan diatas, maka dapat dirumuskan kriteria desain yang dapat menjawab permasalahan desain yang ada untuk mencapai tujuan desain. Kriteria desain tersebut antara lain adalah:

- a. Faktor Pengguna
Bangunan menyediakan fasilitas penghilang stres yang dapat dipilih dan dimanfaatkan oleh seluruh kalangan masyarakat.
- b. Faktor Fungsi Bangunan
Memberikan view dalam bangunan yang menyegarkan pikiran
- c. Faktor Tapak

- Pemilihan bentuk yang sederhana namun dapat memberikan kesan “refreshment” pada bangunan.
- Menjadikan bangunan salah satu icon pada wilayah lahan.
- Cahaya alami dimaksimalkan tanpa mengganggu aktivitas-aktivitas didalamnya.
- Suasana semangat yang dihadirkan dalam bangunan

d. Area Treatment

- Memiliki suasana yang tenang dan nyaman
- Penggunaan warna di setiap ruangan menggunakan warna-warna yang tidak mencolok dan membantu dalam meningkatkan suasana yang diharapkan
- Cahaya alami dan sirkulasi udara sesuai kebutuhan, tidak lebih dan kurang.
- Tempat relaksasi memiliki tingkat pencahayaan lebih rendah dari pada kedua tempat lainnya.

e. Area Cafeteria

- Penggunaan warna-warna yang membuat semangat dan hangat.
- Cahaya alami yang masuk cukup, tidak berlebih.
- Suasana yang nyaman dan semangat.

Terdapat juga kriteria fasilitas yang ada pada objek rancang. Kriteria fasilitas tersebut adalah:

a. Area Memancing

- Area yang nyaman untuk memancing.
- Suasana tenang dan nyaman untuk bersantai.

b. Area Berkebun

- Suhu dalam bangunan disesuaikan dengan suhu yang sesuai untuk pertumbuhan tanaman yang disediakan didalamnya.
- Cahaya alami maupun buatan yang masuk dan ada dalam bangunan disesuaikan dengan kebutuhan tanaman didalamnya.
- Suasana tenang dan nyaman untuk bersantai dan menenangkan diri.

c. Area Olahraga

- Sirkulasi udara dapat berjalan lancar.

BAB II PROGRAM DESAIN

II.1. Tapak dan Lingkungan

Lokasi merupakan hal penting karena menjadi salah satu pertimbangan dalam merancang bangunan. Lokasi dan bentuk lahan mampu memunculkan variasi bentuk bangunan dan pertimbangan terhadap iklim dan keadaan lingkungan sekitarnya. Dalam menentukan suatu lokasi, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan sehingga bangunan dapat sesuai dengan lingkungannya.

Bangunan dirancang dengan tujuan sebagai media pencegahan dan menghilangkan stres yang bisa menyerang masyarakat sewaktu-waktu. Dalam merancang bangunan ini terdapat beberapa kriteria sebagai pertimbangan akan potensi dan kekurangan lokasi, serta pengaruh pada lingkungan sekitar. Idealnya, lokasi yang sesuai untuk dibangun bangunan ini adalah sebagai berikut:

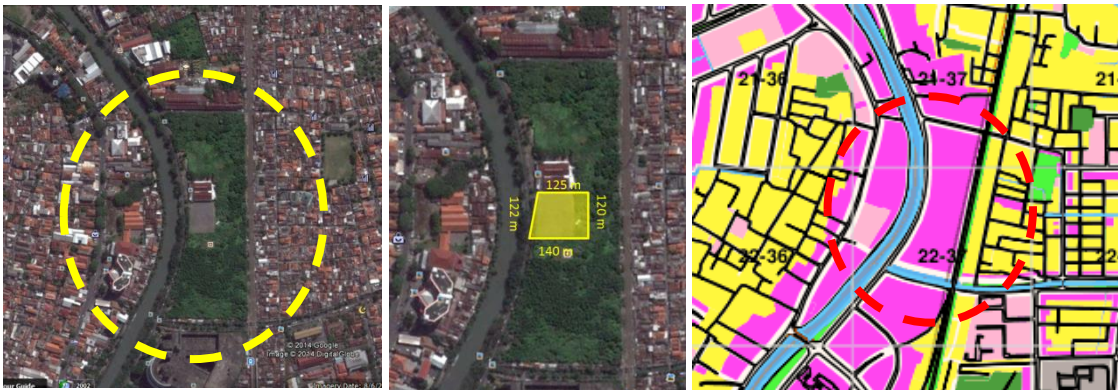
1. Lokasi lahan yang sesuai peruntukannya dengan tata guna lahan setempat.
2. Lokasi lahan harus strategis,

yaitu diantara wilayah pemukiman dan dan wilayah perdagangan atau perindustrian.

3. Akses pencapaian lahan yang mudah. Dapat dijangkau dengan kendaraan pribadi, kendaraan umum, maupun pejalan kaki.
4. Lokasi harus memiliki lahan dengan luas yang memadai. Karena bangunan ini direncanakan akan menyediakan berbagai kegiatan di dalamnya, maka perlu lahan yang cukup luas.

Lokasi yang dipilih sebagai lahan bangunan adalah lokasi di kawasan Ngagel. Lokasi Lahan terletak di Jalan Ngagel, Kecamatan Wonokromo, Surabaya. Lokasi ini termasuk dalam bagian kota Surabaya timur. Lokasi ini menjadi salah satu pertimbangan karena berada di daerah permukiman, perdagangan, jasa dan pendidikan. Selain itu letak lahan berada di jalan utama sehingga dilalui banyak kendaraan.

Dalam RTRW Kota Surabaya,



Gambar 2.1 Keterangan Lahan

UP Wonokromo – lahan pada Jalan Ngagel ini direncanakan sebagai perdagangan dan jasa komersial, dan juga sebagai pusat pertumbuhan di koridor Jl. Ngagel.

Luas lahan ini sebesar ± 28.800 m². Lokasi memiliki lahan kosong yang cukup luas, namun hanya sebagian lahan yang akan digunakan. Luasan lahan disesuaikan dengan kebutuhan ruang dalam bangunan. Selain itu, pembagian lahan dirasa tidak merugikan lahan disekitarnya sehingga sisa lahan dapat digunakan untuk dibangun objek bangunan lain.

Koefisien Dasar Bangunan (KDB) sebesar 50 – 60%. Koefisien Lantai Bangunan (KLB) sebesar 300%. Kontur lahan termasuk tidak memiliki kontur atau datar. Terdapat

pedestrian ways di depan lahan, dimana dapat dikatakan kondisinya cukup baik dengan material paving. Lahan berada pada jalan utama dua arah.

Batas-batas sekitar lokasi lahan adalah

Utara : Ole-ole Futsal, pabrik, pemukiman

Selatan : Bangunan kosong, hotel, ruko

Barat : Sungai kali mas

Timur : Rel kereta api, pemukiman

Terdapat vegetasi didalam lahan yang tersebar di sudut-sudut lahan. Sedangkan vegetasi di luar lahan terdapat pada wilayah pedestrian lahan yang ditumbuhi pohon-pohonan. Lahan sudah dilalui



Gambar 2.2 Batas-batas Lahan

oleh jaringan listrik, telepon dan komunikasi, drainase, dan air bersih. Lokasi ini terletak di jalan kolektor primer. Sirkulasi menuju lahan cukup ramai namun jarang mengalami kemacetan di wilayah tersebut. Adanya bangunan yang mangkrak berbatasan dengan lahan, menjadi pertimbangan yang harus di pikirkan dalam menggunakan lahan ini.

Di sekitar lahan, banyak aktivitas penduduk yang terjadi. Antara wilayah pendidikan, pemukiman, dan tempat fasilitas umum berupa mall dan apartemen, semua dapat berjalan baik. Untuk iklim lahan, mengikuti iklim kota Surabaya yang berkisar 22,7°C – 33,7°C, temperature terendah terjadi pada bulan Juli dan Agustus 21,4°C dan tertinggi pada bulan September 35,70°C.

Lokasi ini dipilih melihat potensi lahan yang lebih besar dari pada pilihan lokasi yang lain. Walaupun lokasi memiliki permasalahan yaitu tingkat kebisingan yang tinggi di waktu tertentu, hal tersebut dapat diselesaikan dengan jarak bangunan yang dijauhkan dari pusat kebisingan dan penentuan zoning bangunan. Selain itu dapat digunakan barrier sebagai peredam suara, seperti gundukan tanah atau pepohonan. Adapun potensi dan permasalahan lahan, antara lain:

Potensi Lahan:

- Lokasi merupakan kawasan yang mudah dikenali karena merupakan

kawasan yang dekat dengan tengah kota.

- Lokasi berada diantara kawasan pemukiman dan kawasan perdagangan.
- Padatnya pemukiman di kecamatan Wonokromo sehingga memungkinkan banyaknya pengunjung ke bangunan.
- Akses menuju kawasan ini sangat mudah, dapat dengan kendaraan pribadi maupun kendaraan umum.
- Lokasi berada tidak terlalu jauh dari pusat kota.
- Berada tepat di jalan besar, sehingga untuk sirkulasi dapat berjalan lancar.

Permasalahan Lahan:

- Adanya rel kereta api di sebelah timur lahan sehingga berpotensi tingkat kebisingan bangunan tinggi.
- Saat lalu lintas ramai, kondisi jalan akan sangat padat sehingga menimbulkan kebisingan, dan dapat mengganggu aktivitas di dalam bangunan.

II.2. Pemrograman Fasilitas dan Ruang

Objek yang akan dirancang adalah sebuah fasilitas yang mawadahi aktivitas yang mampu mencegah atau mengurangi tingkat stres dan depresi masyarakat Kota Surabaya. Fasilitas ini didesain untuk menyehatkan mental dan jiwa masyarakat kota Surabaya.

Fungsi dan Aktivitas Objek bangunan ini meliputi:

a. *Treatment*

Seluruh kegiatan yang bersifat menghilangkan stres yang terdiri dari kegiatan olah raga, rekreasi, konsultasi dan sebagainya. Kegiatan yang terdapat pada bangunan merupakan kegiatan yang memang diperuntukkan dalam usaha mencegah dan mengurangi tingkat stres seseorang.

b. Komersil

Seluruh kegiatan yang menjadi salah satu sarana meningkatkan pemasukan dalam bangunan, yaitu penjualan atau persewaan barang-barang yang mendukung berjalannya aktivitas dalam bangunan seperti persewaan alat memancing, penjualan bibit tanaman, dan sebagainya.

c. Administratif/Perkantoran

Seluruh kegiatan di bidang administratif dari bangunan, berupa manajemen dari pengelola atau pengurus bangunan. Kegiatan administratif tersebut terdiri dari informasi mengenai bangunan, perawatan, dan menjaga keamanan bangunan.

Menentukan fasilitas yang terdapat dalam bangunan ini dengan melalui data mengenai kegiatan apa saja yang dapat mencegah maupun mengatasi stres. Sehingga bangunan berpotensi mendatangkan banyak

pengunjung dan menyebar dari segala kalangan.

Di samping itu, penduduk Kota Surabaya yang sudah penat dengan kesibukan yang ada, terbukti menyukai fasilitas yang telah disediakan sebelumnya sebagai fasilitas umum untuk melakukan berbagai kegiatan, seperti taman bungkul dan KONI.

Fasilitas yang terdapat pada bangunan ini terbagi menjadi fasilitas utama dan fasilitas penunjang.

a. Fasilitas Utama

1. Area Memancing

Memancing merupakan salah satu hobi yang bisa digunakan dalam menghilangkan stres pada masyarakat secara umum.

2. Area Berkebun

Akan terdapat kegiatan menanam dan merawat tanaman yang terbukti cocok untuk menghilangkan stres.

3. Area Olahraga

Area olahraga pada bangunan ini diisi dengan fasilitas kolam renang. Berenang merupakan salah satu olah raga yang dianggap mampu mengurangi stres seseorang. Selain itu terdapat jogging track yang bisa digunakan sebagai olah raga lain yang dapat menghilangkan stres.

4. Area *Treatment*

Area *treatment* disini terbagi menjadi beberapa kegiatan

didalamnya. Terdapat tempat konsultasi dengan psikiater, tempat meditasi dan tempat relaksasi.

5. Area Cafeteria

Area cafeteria ini disediakan mengingat kegemaran masyarakat untuk berkumpul disatu tempat yang nyaman untuk berbincang sambil menikmati makanan.

- 3. Area servis
- 4. Area parkir

Pelaku aktivitas digolongkan menjadi 2 golongan, yaitu:

- 1. Pengunjung
Orang yang ingin menghilangkan stresnya dan masyarakat.
- 2. Pengelola
Psikiater dan pengelola bangunan

Program ruang pada fasilitas ini dibuat sesuai standart dan kebutuhan ruang.

b. Fasilitas Penunjang

- 1. Tempat ibadah
- 2. Kantor pengelola

Fasilitas Umum

No	Ruang	Standar	Kapasitas	Luas (m ²)	Sumber
Kantor Pengelola					
1.	Lobby utama	1 m ² / orang	8 orang	8	NAD
2.	Ruang Informasi	3 m ² / orang	4 orang	12	NAD
3.	Kantor Pengelola	4 m ² / orang	10 orang	40	NAD
4.	Kantor Kepala	12 m ² / orang	1 orang	12	NAD
5.	Toilet	2 m ² / orang	10 orang	20	NAD
Ruang Servis					
6.	R. ME	Ruang Pompa Ruang Genset Ruang Tandon Ruang Panel	-	150	Preseden
7.	Shaft	Shaft Pipa Shaft Sampah	-	20	Preseden
8.	Loadiing Dock	7,5 m ² / unit	3 Unit	22,5	NAD
Fasilitas Umum					
9	Taman	-	-	1500	Preseden
10	Plasa Kedatangan	1 m ² / orang	50 orang	50	Preseden

11.	Parkir Mobil	12,5 m ² / unit	50 unit	625	NAD
12.	Parkir Motor	1,7 m ² / unit	50 unit	85	NAD
13.	Musholla	-	-	100	Preseden
TOTAL				2644	
SIRKULASI 30%				79,32	
TOTAL LUASAN				2802,64	

Tabel 2.1 Tabel Fasilitas Umum

Area Memancing

No	Ruang	Standar	Kapasitas	Luas (m ²)	Sumber
1.	Kolam Ikan	-	-	150	Preseden
2.	Kios	50 m ² / unit	1 unit	50	Preseden
3.	Ruang Tunggu	50 m ² / unit	1 unit	50	Preseden
4.	Toilet	2 m ² / orang	10 orang	20	NAD
TOTAL				220	
SIRKULASI 30%				66	
TOTAL LUASAN				286	

Tabel 2.2 Tabel Area Memancing

Area Berkebun

No	Ruang	Standar	Kapasitas	Luas (m ²)	Sumber
1.	Ruang Menanam dan Merawat Tanaman	-	-	450	Preseden
2.	Kios	50 m ² / unit	1 unit	50	Preseden
3.	Ruang administrasi	4 m ² / orang	10 orang	40	NAD
4.	Toilet	2 m ² / orang	10 orang	20	NAD
TOTAL				560	
SIRKULASI 30%				16.8	
TOTAL LUASAN				576.8	

Tabel 2.3 Tabel Area Berkebun

Area Olahraga

No	Ruang	Standar	Kapasitas	Luas (m ²)	Sumber
1.	Kolam Renang	-	-	160	Preseden
2.	Jogging Track	-	-	200	Preseden
3.	Ruang ganti	2 m ² / orang	40	80	Preseden

4.	Kios	50 m ² / unit	1 unit	50	Preseden
5.	Ruang Administrasi	4 m ² / orang	10 orang	40	NAD
6.	Toilet	2 m ² / orang	10 orang	20	NAD
TOTAL				550	
SIRKULASI 30%				16,5	
TOTAL LUASAN				566,5	

Tabel 2.4 Tabel Area Olahraga

Area Treatment

No	Ruang	Standar	Kapasitas	Luas (m ²)	Sumber
1.	Kantor Pengelola	20 m ² / orang	1 ruang	40	MH
2.	Ruang Konsultasi	40 m ² / unit	1 ruang	40	MH
3.	Ruang Meditasi	40 m ² / unit	2 unit	80	Preseden
4.	Ruang Pijat	40 m ² / unit	2 unit	80	Preseden
5.	Ruang Ganti	2 m ² / orang	10 orang	20	Preseden
6.	Ruang Administrasi	4 m ² / orang	10 orang	40	Preseden
7.	Toilet	2 m ² / orang	10 orang	20	NAD
TOTAL				320	
SIRKULASI 30%				9,6	
TOTAL LUASAN				329,6	

Tabel 2.5 Tabel Area Treatment

Area Cafeteria

No	Ruang	Standar	Kapasitas	Luas (m ²)	Sumber
8.	Ruang Makan	2 m ² / orang	100 orang	200	NAD
9.	Dapur	20% Ruang Makan	1 Ruang	15	NAD
5.	Toilet	2 m ² / orang	10 orang	20	NAD
TOTAL				235	
SIRKULASI 30%				7,05	
TOTAL LUASAN				242,05	

Tabel 2.6 Tabel Area Cafeteria

Total Luas Kebutuhan

1	Fasilitas Umum	2802,64
2	Area Memancing	286

3	Area Berkebun	576,8
4	Area Olahraga	566,5
5	Area Treatment	329,6
6	Area Cafeteria	242,05
Total		48003,59

Tabel 2.7 Tabel Total Luas Kebutuhan

Dengan menggunakan sistem sirkulasi linier kontekstual, organisasi ruang yang digunakan pada bangunan ini ditata secara menerus. Tidak semua pengunjung ingin menikmati semua fasilitas yang ada. Maka dari itu, terdapat akses yang memudahkan

pengunjung untuk mencapai area satu dengan area yang lain. Dan memudahkan pengunjung untuk mencapai plasa utama kembali apabila telah selesai melakukan aktivitas didalam. Sehingga pengunjung tidak harus melewati semua area yang ada.

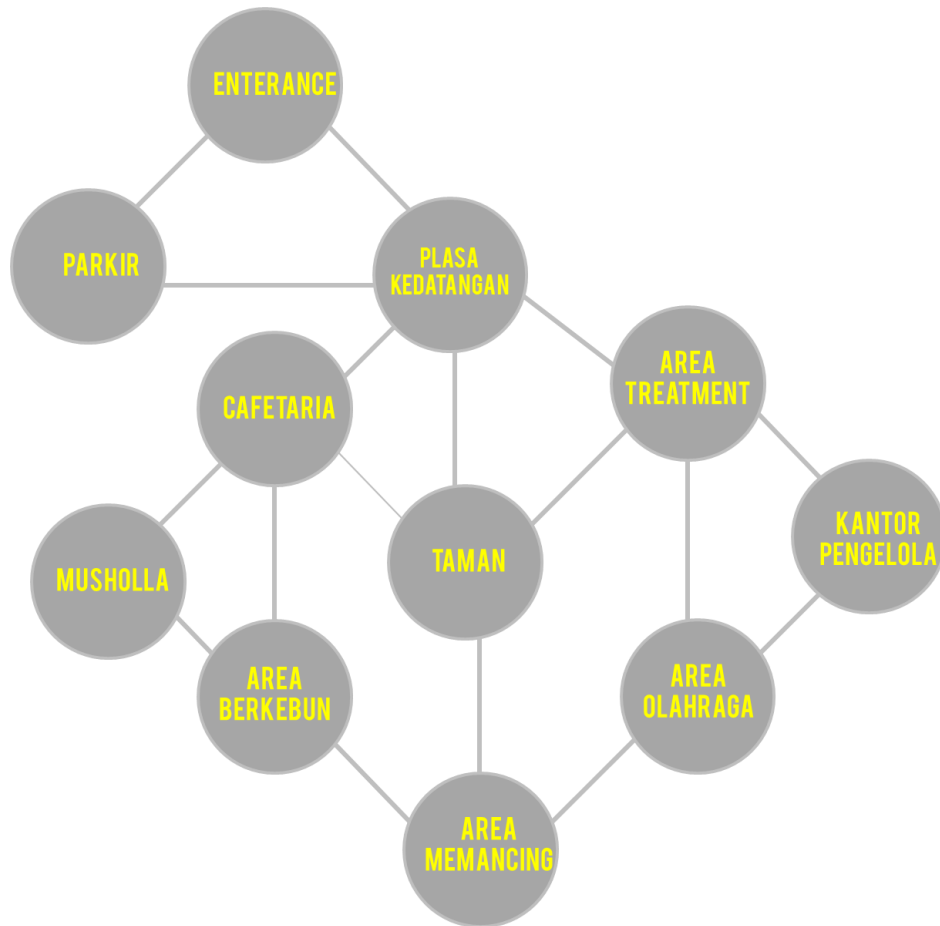


Diagram Organisasi Ruang

BAB III PENDEKATAN DAN METODE DESAIN

III.1. Pendekatan Desain

Pendekatan yang digunakan dalam merancang objek rancang ini ada dua, yaitu pendekatan *behavior setting* dan pendekatan ruang publik.

Pendekatan behavior setting digunakan dalam menjawab isu yang digunakan. Pentingnya menelusuri pola perilaku manusia yang berkaitan dengan tatanan lingkungan fisiknya, mengarahkan perancang untuk mencapai desain yang cocok untuk mengatasi stres seseorang. *Behaviour setting* terjadi pada pertemuan antara individu dan lingkungannya. Selain itu, behavior setting didefinisikan sebagai suatu kombinasi yang stabil antara aktivitas, tempat dan kriteria sebagai berikut:

- a. Terdapat suatu aktivitas yang berulang, berupa suatu pola perilaku.
- b. Tata lingkungan tertentu.
- c. Membentuk suatu hubungan yang sama.
- d. Dilakukan pada waktu tertentu.

Sedangkan hal yang dapat mewakili data pengamatan *behavior setting* meliputi:

1. Manusia
Siapa yang datang, kemana dan mengapa
2. Karakteristik ukuran

Banyak orang yang datang, bagaimana ukuran secara fisik, dan berapa lama.

3. Objek
Aada berapa banyak objek dan apa jenis objek yang dipakai.
4. Pola aksi
Aktivitas apa yang terjadi.

Pendekatan ruang publik sendiri digunakan dalam proses menuju rancangan desain objek. Menurut Carr (1992), ruang publik yang bisa berfungsi optimal untuk kegiatan publik bagi komunitasnya, biasanya mempunyai ciri-ciri antara lain : merupakan lokasi yang strategis/ sibuk, mempunyai akses yang bagus secara visual dan fisik, ruang yang merupakan bagian dari suatu jalur (jalur sirkulasi), mempunyai tempat untuk duduk-duduk antara lain berupa anak-anak tangga dan bangku taman.

Menurut Carr (1992), tiga nilai utama yang seharusnya dimiliki oleh ruang publik agar menjadi ruang publik yang baik, ialah :

- Ruang yang responsive
Ruang publik di desain dan diatur untuk melayani kebutuhan pemakainya.
- Ruang yang demokratis
Ruang publik harus dapat melindungi hak-hak kelompok pemakainya. Ruang publik dapat dipakai oleh semua kelompok dan

memberikan kebebasan bertindak bagi pemakainya.

- Ruang yang mempunyai arti atau makna

Ruang publik harus dapat memberikan pemakainya berhubungan kuat dengan ruang publik itu sendiri, kehidupan pribadinya, dan dunia yang lebih luas. Ruang publik yang memberikan arti seperti ini akan membuat masyarakat selalu ingin berkunjung lagi.

Selanjutnya menurut Carr (1992) ruang publik akan berperan secara baik jika mengandung unsur:

1. Kenyaman
2. Relaksasi
3. Aktivitas Pasif
4. Aktivitas Aktif
5. Discover

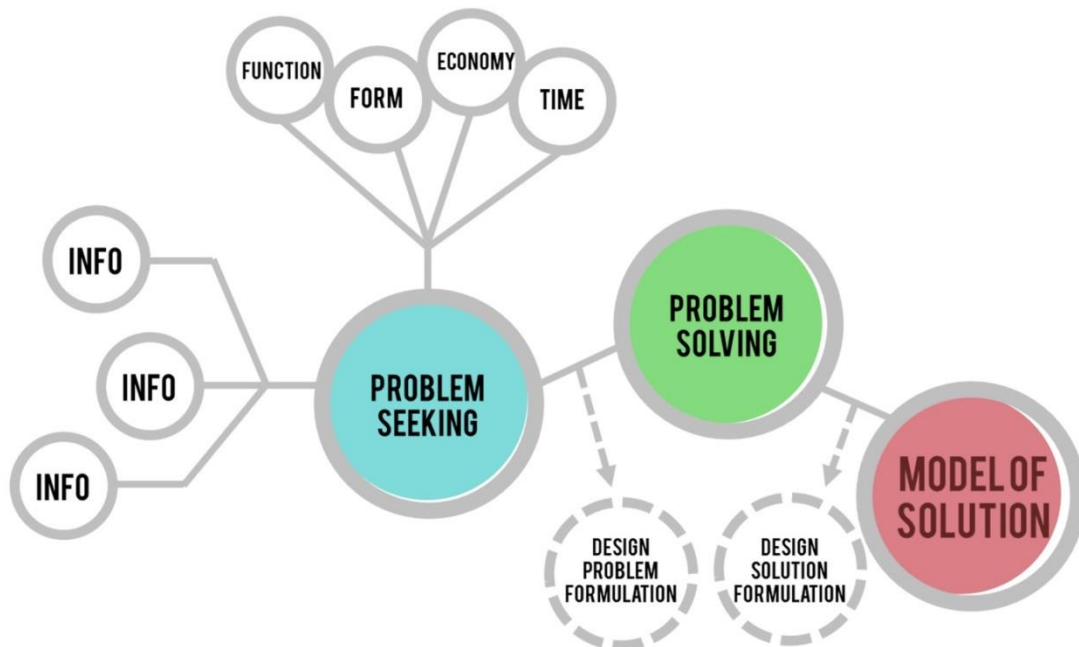
III.2. Metoda Desain

Untuk memproduksi karya arsitektur yang bermakna perlu ada metode desain arsitektur. Metode desain adalah teori/cara tentang bagaimana seorang harus melakukan perancangan, yang diarahkan pada jaminan bahwa bangunan akan memberi tujuan tertentu. Pada kesempatan kali ini, metode desain yang akan digunakan adalah *Design Process as a Problem Solving* dari William M. Pena.

Metode Desain William M. Pena

Tahapan metode programatik secara umum menurut Pena (1985), secara keseluruhan meliputi dua tahap, yaitu :

- a) Analisis, bagian-bagian dari suatu masalah dipisah-pisahkan.
- b) Sintesis, bagian yang telah



Skema Desain Metode William M. Pena

dipisah-pisahkan digabungkan kembali dengan tujuan membentuk solusi desain yang dibutuhkan.

“Programming is analysis. Design is synthesis.”

Programming ialah proses pengumpulan dan pemilihan data/informasi yang bisa memberi dampak pada obyek desain. Tujuan programming adalah untuk mencari informasi yang menjelaskan, memahami dan menyatakan masalah. Programming juga disebut sebagai *problem seeking*.

Design juga disebut sebagai *problem solving*. Problem Solving merupakan pendekatan untuk mencari solusi dari design problem pada klien. Hanya setelah semua informasi didapatkan maka bisa menyelesaikan design problem dan mendapatkan hasil akhir yang disebut sebagai *model of solution*.

Tahap berikutnya adalah *design problem formulation*. Tahap ini merupakan kumpulan dari *problem* yang ditemukan pada step *problem seeking*. Problem tersebut antara lain:

- Bagaimana seseorang dapat memanfaatkan objek yang didesain dan fasilitasnya untuk menghilangkan stres.
- Bagaimana lahan yang digunakan mampu mendukung desain objek dalam

menunjukkan karakter pengguna bangunan

- Bagaimana memberikan desain yang efisien terhadap objek sehingga semua orang dapat menggunakan objek.
- Bagaimana objek beradaptasi dengan perkembangan lingkungan sekitarnya.

Masuk pada **problem solving**, merupakan proses dalam memecahkan masalah yang ada pada *design problem formulation*. Hasil yang didapatkan nantinya akan membantu perancang dalam mendesain bangunan. Suasana yang kondusif dan nyaman diciptakan melalui view bangunan yang akan didesain cocok untuk menghilangkan stres.

Begitu pula dengan penataan masa dan tapak bangunan yang mampu memudahkan pengunjung mengakses dan menggunakan fasilitas yang ada pada bangunan

Zona publik yang berupa taman akan diletakkan paling depan supaya mudah di akses pengunjung dan kemudian zona privat dibelakangnya, dipisahkan dengan sirkulasi bangunan.

Bentuk bangunan menggunakan geometri sederhana yang ditransformasi sehingga dapat bersifat fleksibel dan tahan lama

Didapatkan **model of solution** terhadap objek rancang yang ditujukan untuk menghilangkan stres dengan melakukan aktivitas yang

digemari dan treatment yang membantu seluruh kalangan masyarakat kota Surabaya. Didapatkan sebuah ruang publik yang memiliki fasilitas-fasilitas untuk menghilangkan stres masyarakat dengan suasana yang kondusif dan nyaman, dengan memisahkan zona publik dan zona privat namun tetap saling terhubung.

III.3. Konsep Desain

Pengertian konsep dalam sebuah proses mendesain adalah dasar pemikiran desainer dalam usahanya memecahkan tuntutan desain maupun problem desain. Dengan memenuhi kriteria desain yang sudah ditentukan, desain rancangan akan mampu mencapai tujuan objek rancang. Tujuan objek ialah menyediakan sebuah tempat untuk menghilangkan stres dengan melakukan aktivitas yang digemari dan treatment yang membantu seluruh kalangan masyarakat kota Surabaya.

Maka konsep besar yang harus digunakan dalam objek ini adalah

bagaimana menghilangkan stres pada diri seseorang. Dengan mengumpulkan informasi, dibutuhkan kondisi relaks pada diri orang tersebut. Relaks dalam bahasa Indonesia memiliki arti santai, tidak tegang. Hal tersebut menjadi konsep besar yang digunakan pada objek.

Ada beberapa hal yang dapat membuat orang merasa relaks. Salah satunya adalah dengan melihat pemandangan indah. Dengan menata unsur-unsur yang ada dalam objek rancang, menjadikannya suatu pemandangan yang indah dan menyegarkan, akan dapat membuat pengunjung merasa relaks. Sehingga stres seseorang dapat berkurang.

Menitik beratkan desain pada view yang didapatkan dalam lahan menjadi konsep besar objek rancang. Dengan menata unsur-unsur lansekap dan fasad bangunan yang dapat memberikan rasa nyaman terhadap pengunjung. Selain itu, menjauhkan pengunjung dari pemandangan yang kurang mendukung objek rancang menjadi salah satu cara dalam memberikan view yang baik dalam



Gambar 3.1 Contoh Taman

objek.

Dengan memaksimalkan penggunaan tanaman pada objek, memberikan kesan nyaman yang ingin dicapai. Ruang publik yang berupa taman yang ditata sehingga dapat dimanfaatkan pengunjung sebagai tempat bersantai. Area hijau juga diletakkan disegala akses sirkulasi pengunjung, sehingga pengunjung dapat berjalan dengan nyaman dalam objek rancang.

- **Konsep Ruang**

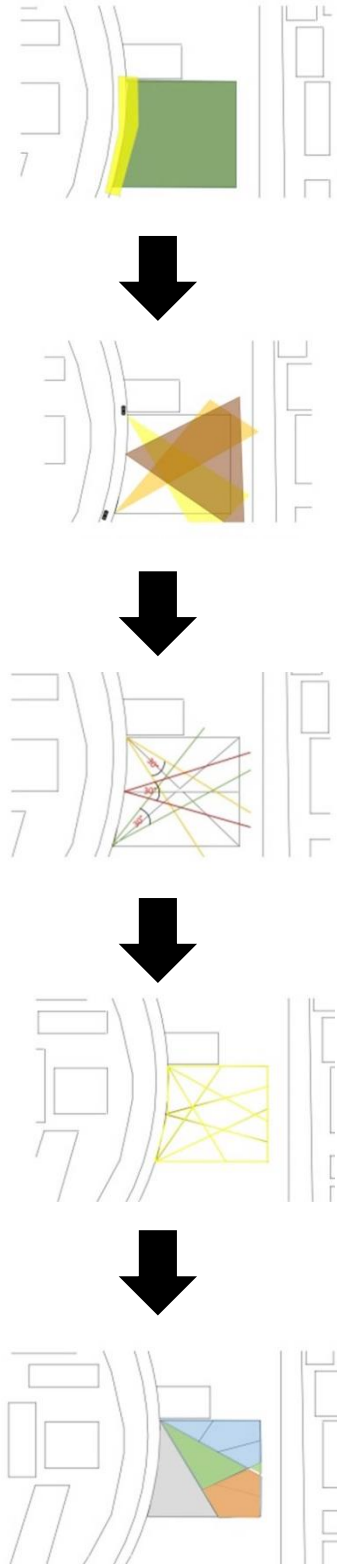
Objek rancang berupa ruang publik dengan tujuan sebagai tempat menghilangkan stres yang data digunakan oleh seluruh kalangan masyarakat. Namun, adanya fasilitas-fasilitas utama pada ruang publik ini, dimana fasilitas tersebut membutuhkan biaya untuk menggunakan fasilitas tersebut, membuat ruang publik ini terbagi menjadi dua area, area publik dan area privat. Area publik adalah area yang dapat digunakan tanpa biaya oleh seluruh kalangan masyarakat untuk melakukan suatu kegiatan yang dapat menghilangkan stres. Area publik disini berupa taman. Sedangkan area privat adalah area yang membutuhkan biaya untuk menggunakan fasilitas. Area publik dan area privat dibuat terpisah namun tetap saling terhubung. Kedua area ini dipisahkan dengan sirkulasi bangunan yang menggunakan sistem sirkulasi linier kontekstual.

- **Konsep Bentuk**

Menggunakan bentuk-bentuk geometri dasar yang sederhana menjadi salah satu konsep objek rancang. Eksplorasi desain dilakukan pada fasad bangunan sehingga membuat bangunan lebih menonjol. Sehingga bangunan dapat beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya, namun tetap menjadi icon pada wilayah tersebut.

BAB IV EKSPLOKASI DESAIN

IV.1. Eksplorasi 1

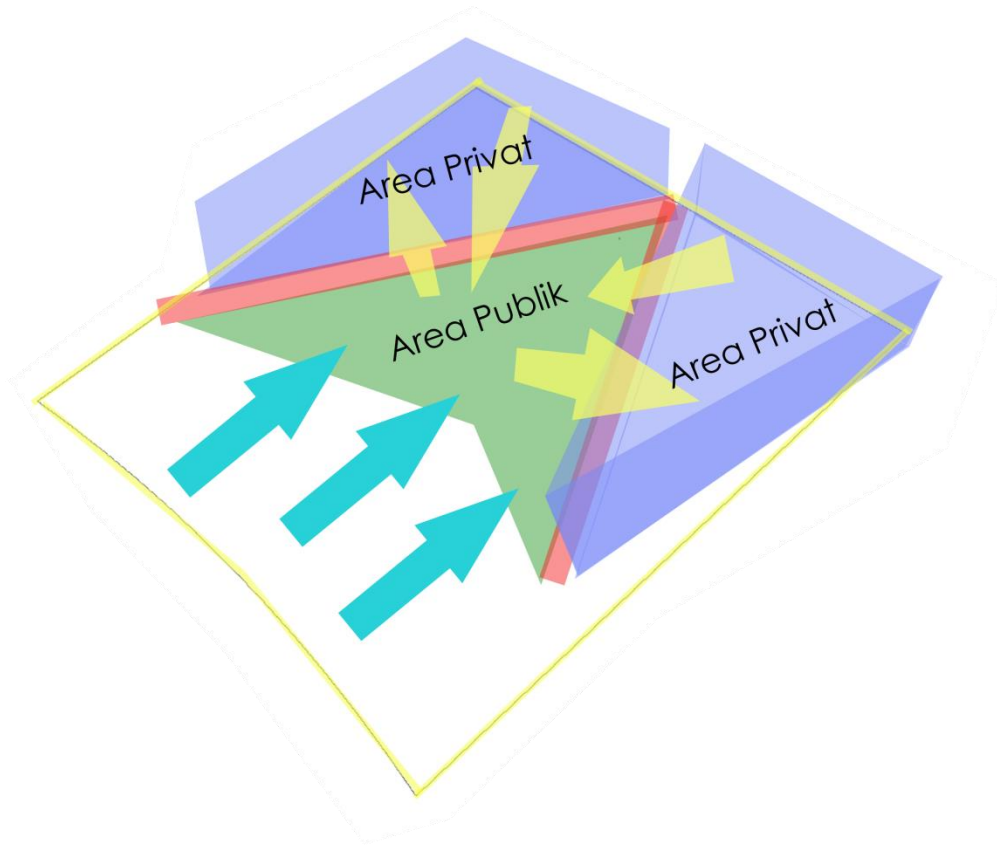


Salah satu kelemahan lokasi yang diambil ialah lahan hanya dapat diakses dari satu sisi lahan yang berbatasan dengan jalan. Maka dari itu, objek rancangan hanya memiliki satu sisi tampak. Sehingga, perancang menentukan titik dimana dapat melihat tampak bangunan dari sudut yang lain. Di dapatkan tiga titik sudut pandang terhadap lahan, yang dipilih sesuai sirkulasi pada jalan tersebut.

Dari tiga titik tersebut, ditentukan sudut sebesar 30° , dimana sudut tersebut merupakan sudut pandang mata normal manusia. Maka didapatkan pola garis yang membagi lahan. Dari pola garis tersebut didapatkan konsep zonasi pada lahan.

Didapatkan area privat diletakkan pada sisi belakang lahan dan area publik pada sisi depan. Area publik harus dapat diakses dengan mudah karena merupakan ruang publik. Area privat dan area publik dipisahkan dengan sirkulasi yang mengelilingi lahan.

Meletakkan bangunan fasilitas pada sisi belakang lahan diharapkan dapat meminimalisir gangguan view dari luar. Sehingga pengunjung tetap mendapatkan pemandangan yang nyaman dalam objek.



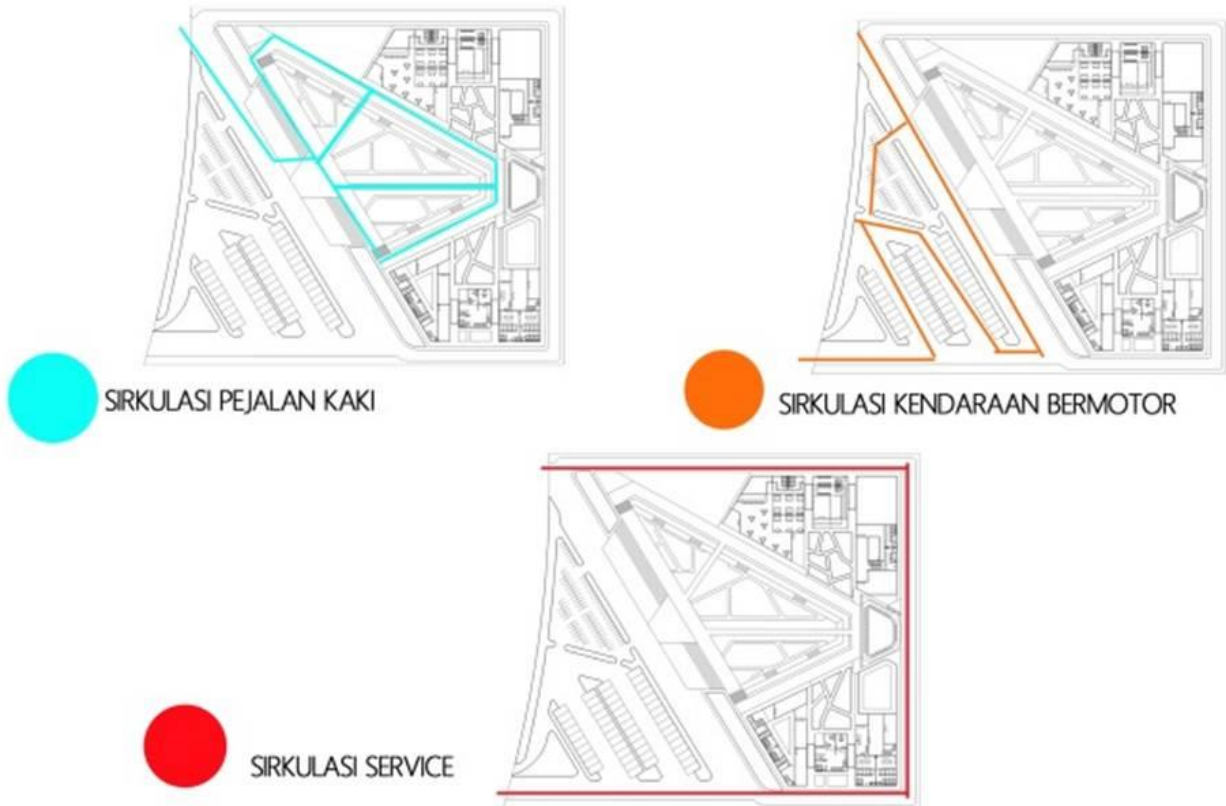
IV.2 Eksplorasi 2



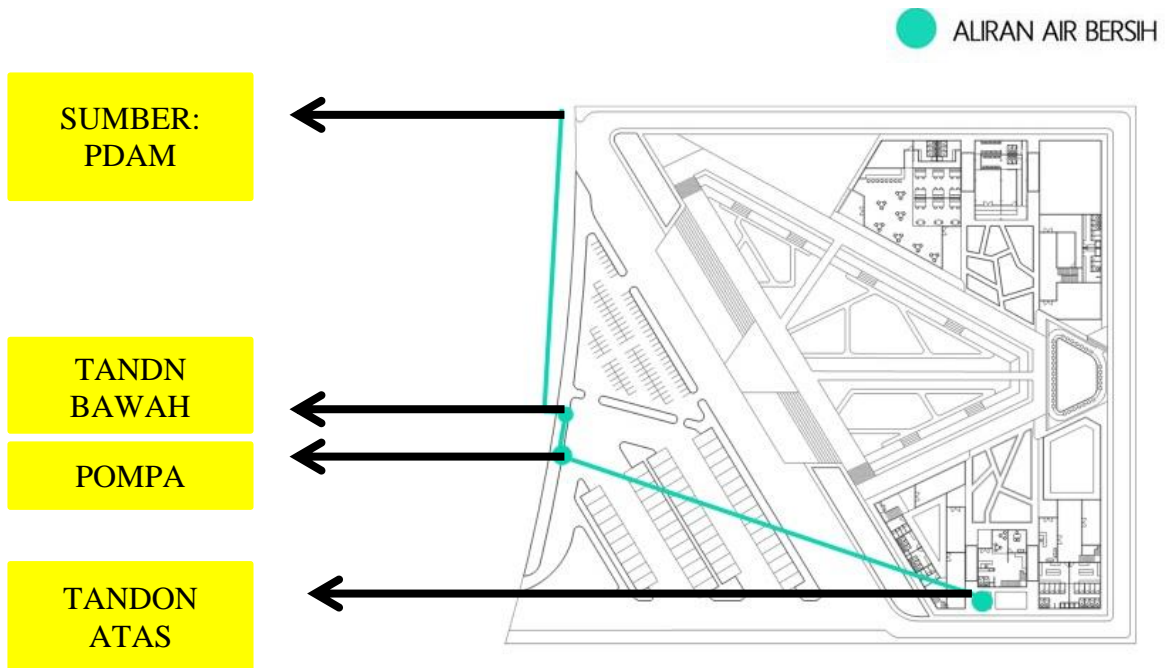
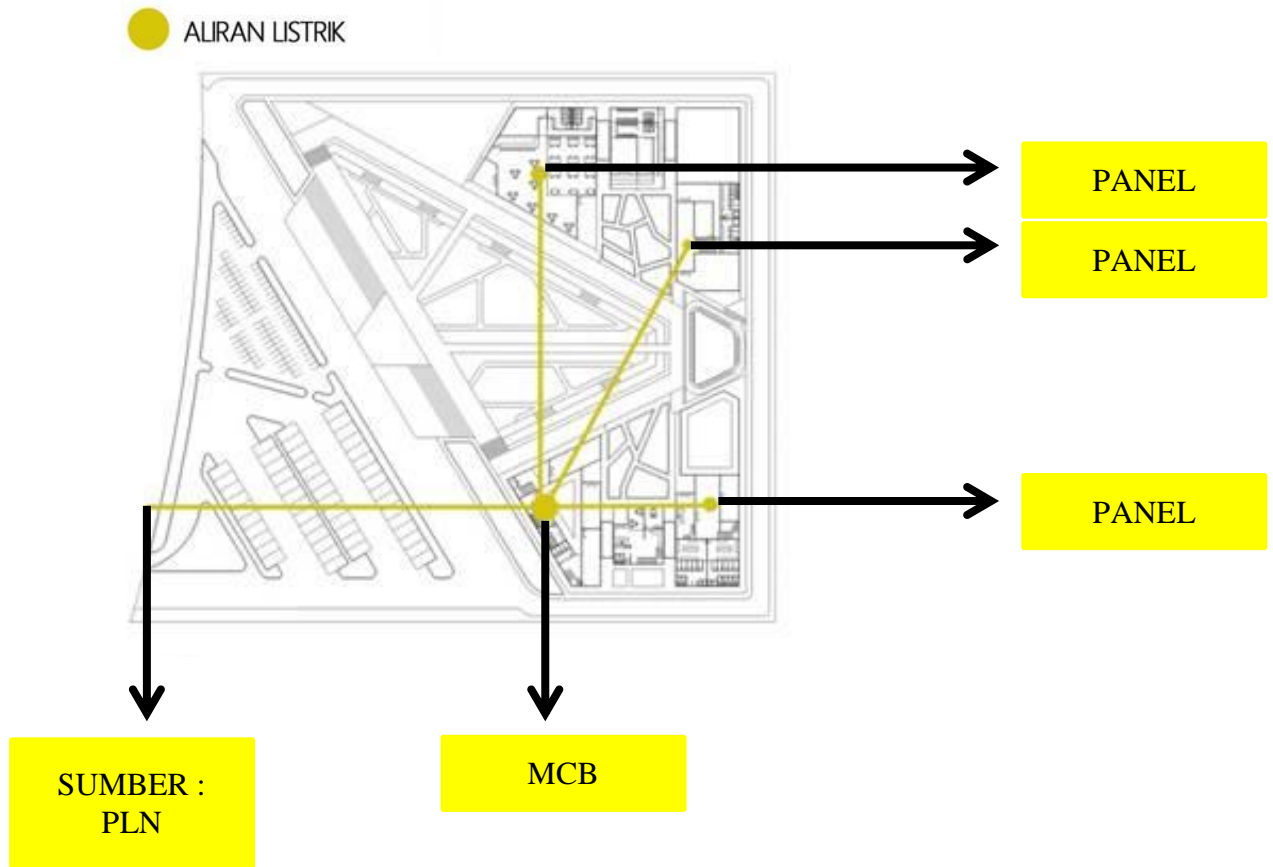
Pembagian zoning pada lahan juga ditentukan fungsi dari bangunan tersebut. Bangunan yang memiliki ketinggian 2 lantai, diletakkan pada sisi selatan lahan yang berbatasan dengan bangunan mangkrak. Sehingga bangunan mangkrak tersebut tidak mengganggu pemandangan didala lahan. Sedangkan bangunan yang memiliki ketinggian satu lantai diletakkan pada sisi utara lahan, dengan pertimbangan kegiatan yang ada pada bangunan tersebut. Taman berada ditengah sebagai pusat objek dan parkir pada sisi barat yang berbatasan dengan jalan, sehingga menjauhkan area kegiatan dari kebisingan.

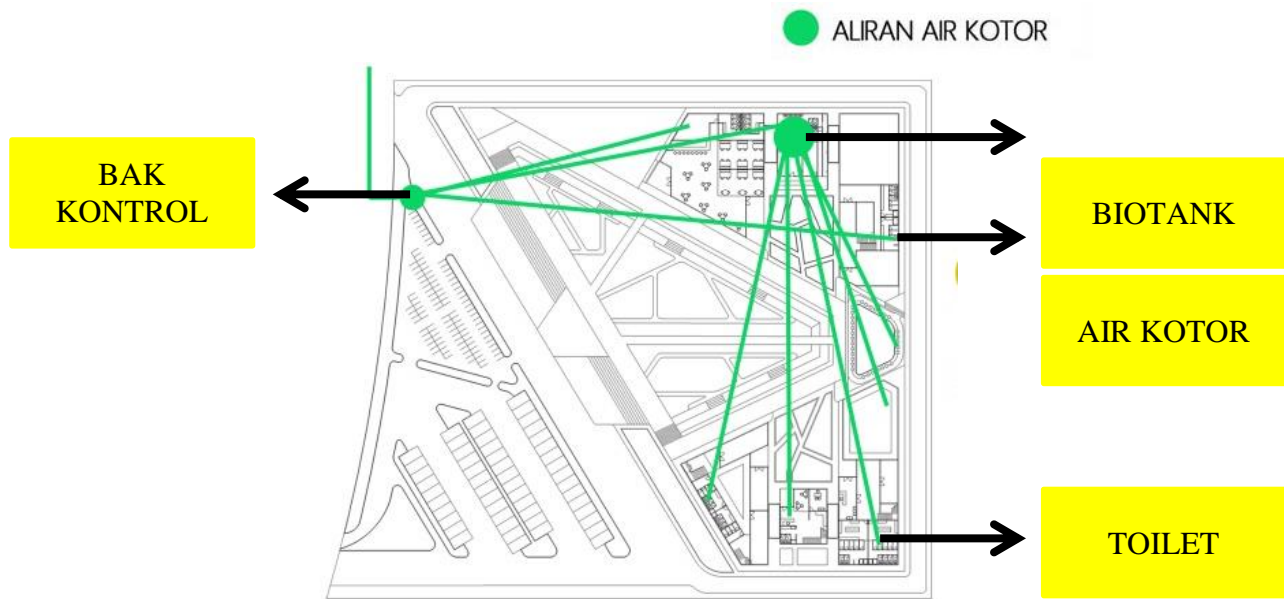
IV.3. Eksplorasi 3

Sirkulasi yang digunakan bagi para pengunjung pada bangunan ini adalah sirkulasi linier kontekstual. Sirkulasi ini disusun linier mengelilingi bangunan namun terdapat jalan pintas untuk mencapai area lain, sehingga pengunjung yang datang dan tidak ingin berkekeliling dapat langsung menuju ke area yang diinginkan melalui jalan yang terdekat. Terdapat pula sirkulasi bagi kendaraan bermotor dan service.



IV.4. Eksplorasi 4





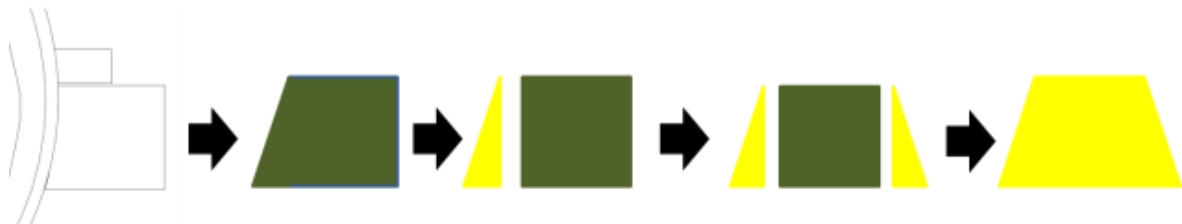
IV.5. Eksplorasi 5

Penggunaan bentuk geometri yang sederhana dirasa dapat membuat objek dapat beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya. Pemilihan geometri yang digunakan pada bentuk merupakan garis yang didapat dari garis lahan.

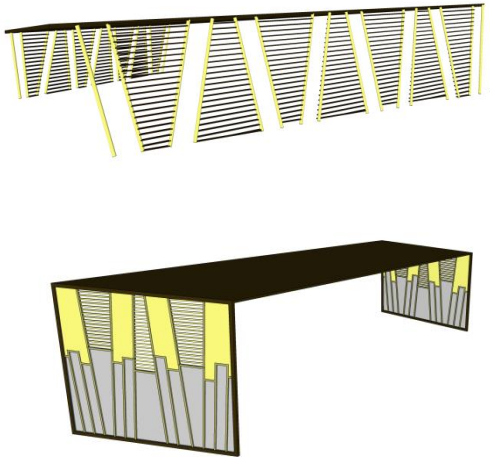
Bangunan menggunakan skin fasad yang membungkus bangunan. Penggunaan skin pada bagain atap da badan bangunan. Pada objek rancang ini, desain skin yang digunakan terdapat 2 jenis.

Perbedaan skin ini yang digunakan sebagai pemisah antara area publik dan area privat.

Dengan perbedaan deain pada skin, berbeda pula material yang digunakan. Pada skin digunakan untuk memisahkan antara area publik dan privat digunakan material kaca yang tebal sehingga pemandangan tetap dapat melihat ke sekeliling bangunan. Material ini yang diguakan sebagai pemisah sekaligus penghubung antara 2 area tersebut.



IV.6. Eksplorasi 6



Sistem struktur yang digunakan disini adalah struktur kolom balok. Kolom pada bangunan diteruskan menerus hingga skin, sehingga menjadi penyangga bagi skin juga.

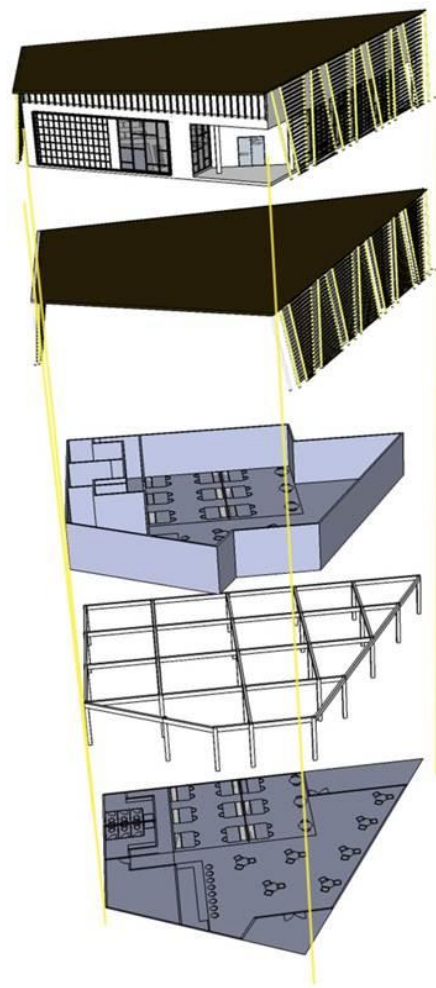
Untuk material, penggunaan beton sebagai bahan utama bangunan. Dikombinasikan dengan penggunaan kaca dan concrete wood sebagai fasad bangunan.

Sedangkan untuk skin yang menempel pada bangunan, menggunakan concrete wood sebagai kisi-kisinya dengan pengulangan dengan bentuk yang berbeda. Dengan desain tiang yang melebar dan menyempit, membentuk pola, menjadi pendukung fasad pada objek bangunan ini.

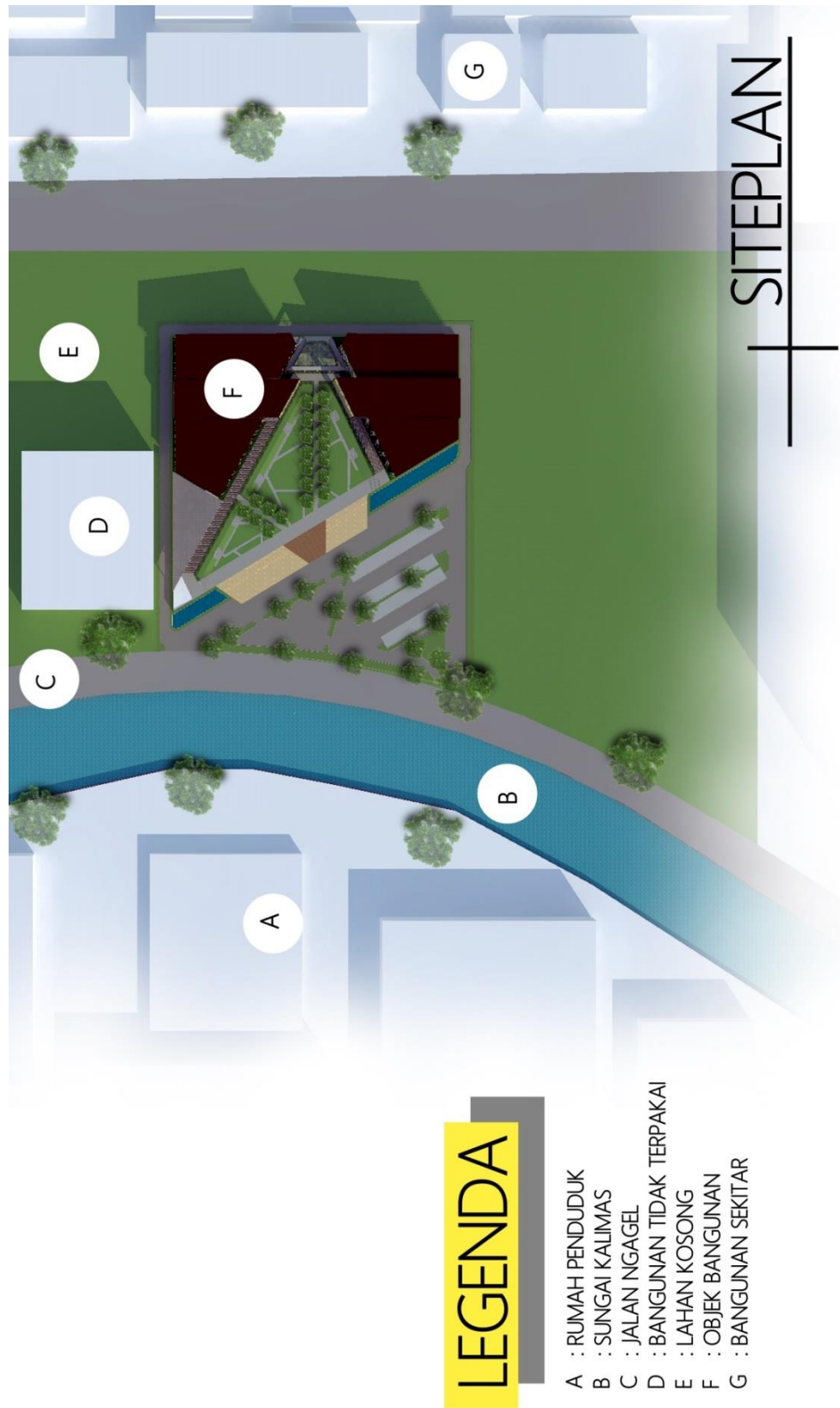
Pada kisi-kisi concrete wood akan diberi tanaman rambat secara bergantian. Penggunaan tanaman rambat disini selain menyegarkan pemandangan, juga melembutkan desain bangunan.



Gambar 4.1 Contoh Material

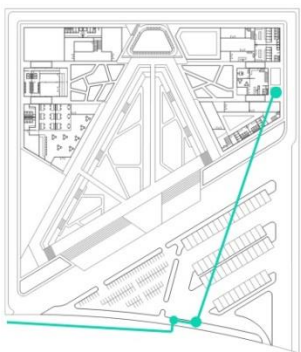
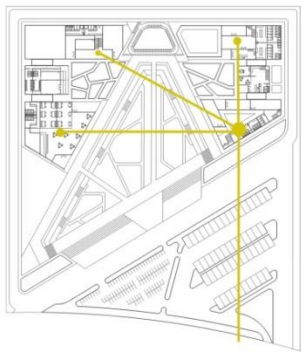


IV.7. Hasil Desain

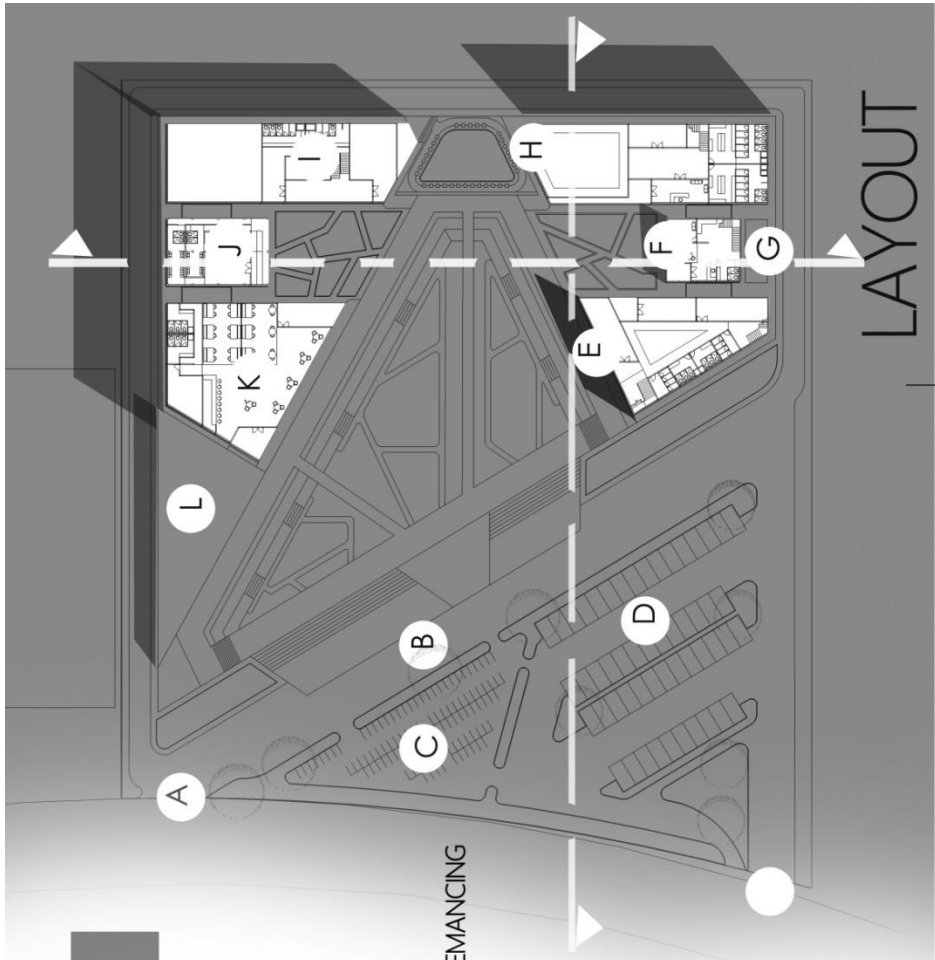


LEGENDA

- A : ENTRANCE
- B : AREA DROP OFF
- C : PARKIR MOTOR
- D : PARKIR MOBIL
- E : AREA TREATMENT
- F : KANTOR PENGELOLA
- G : AREA ME
- H : AREA OLAHRAGA
- I : AREA BERKEBUN DAN MEMANCING
- J : MUSHOLA
- K : CAFE
- L : CAFE OUTDOOR
- M : EXIT

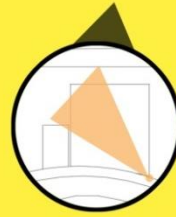


- ALIRAN LISTRIK
- ALIRAN AIR BERSIH
- ALIRAN AIR KOTOR

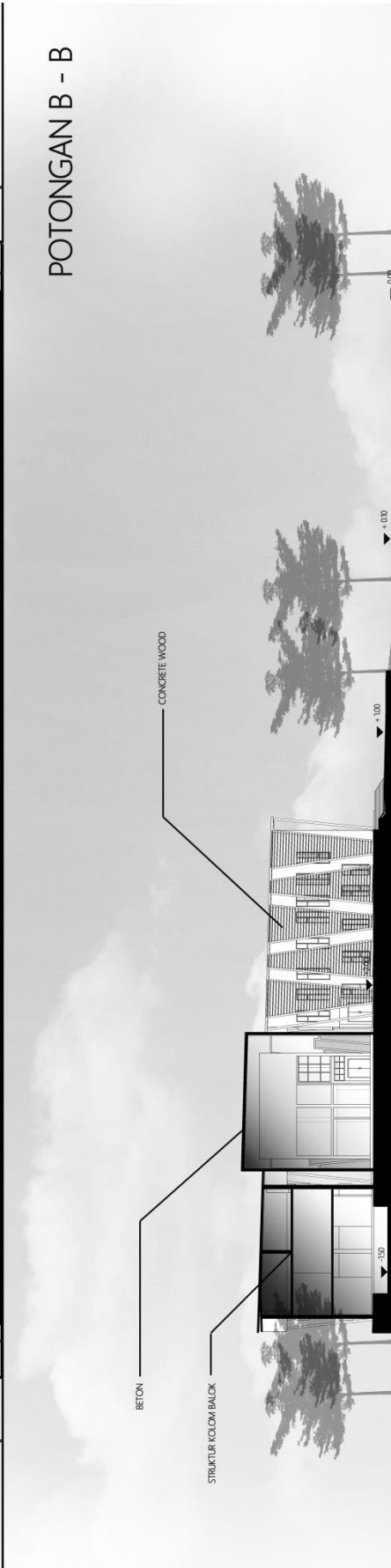


LAYOUT

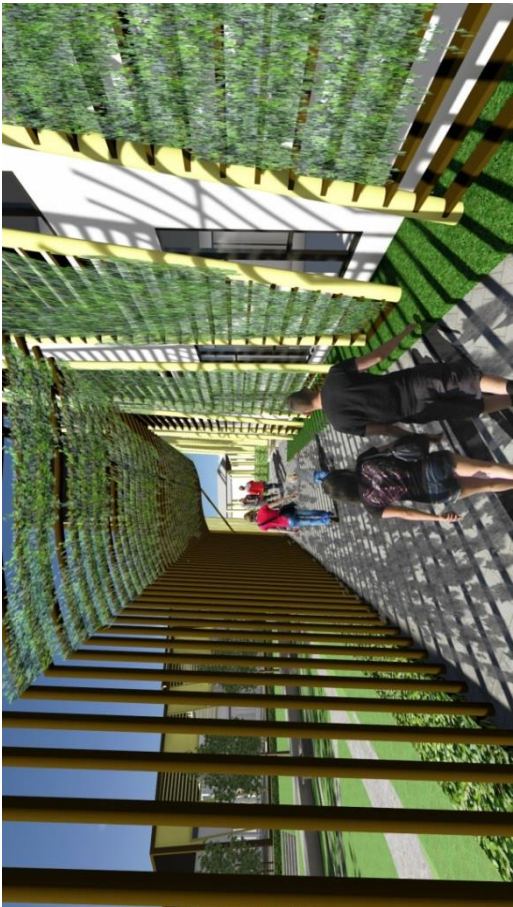
TAMPAK



POTONGAN

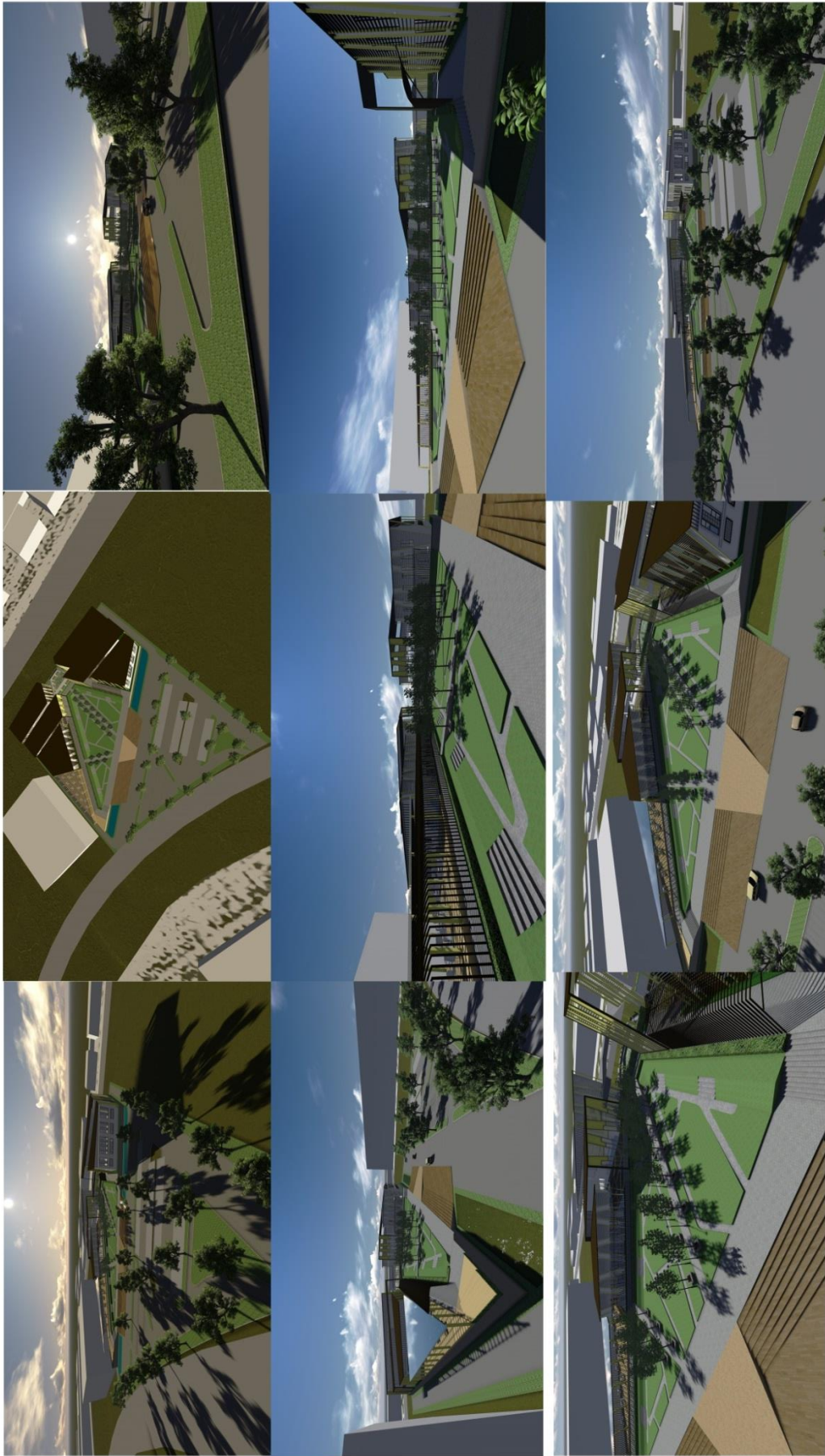


SERIAL VISION



INTERIOR





KESIMPULAN

Kondisi stres seseorang sebaiknya secepatnya ditangani sehingga orang tersebut kembali memiliki kondisi yang baik. Memberikan sebuah ruang publik yang dilengkapi dengan fasilitas penghilang stres merupakan solusi dalam mengatasi kondisi stres yang menyerang masyarakat Kota Surabaya. Terdapat fasilitas tersebut antara lain ialah memancing, berkebun, berenang dan jogging, relaksasi, dan cafeteria.

Selain itu terdapat taman sebagai fasilitas publik yang dapat digunakan untuk berbagai aktivitas oleh seseorang atau sekumpulan masyarakat. Dengan konsep fasad bangunan yang terbuka, memungkinkan pengunjung dapat melihat aktivitas yang ada dalam objek secara bebas dan sebaliknya. Unsur tanaman banyak digunakan dalam objek supaya menambahkan suasana nyaman dalam ruang publik relaksasi Surabaya ini.

DAFTAR PUSTAKA

Adler, David, 1999, *Metric Handbook - Planning and Design Data*, Architectural Press.

Laurens, Joyce Marcella. 2004. *Arsitektur Perilaku Manusia*. Grasindo. Surabaya.

Neufert, Ernst, 1980, *Architect's Data Second (International) English Edition*, Granada Publishing.

Neufert, Ernst, 2000, *Architect's Data Third Edition*, Blackwell Science.

Basic Design Method.pdf

Elemen Ruang Luar.pdf

Rencana Tata Ruang Wilayah Surabaya.pdf

Rencana Detail Tata Ruang Kota Wilayah Rungkut.pdf

www.google.com

(online) <http://kuliahnyaarsitek.blogspot.com/2011/10/komponen-pembentuk-ruang-luar.html>

BIOGRAFI



Nama : Alfiani Rahmawati
Tempat/ Tanggal Lahir : Malang/ 19 Januari 1993
Agama : Islam
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat Asal : Jl. Bend. Sigura-gura V/ no 12 Malang
Alamat Surabaya : Jl. Humaniora B8
Telepon : 081805133130
Email : rahmawati.alfiani@yahoo.com

Pendidikan Formal :

1997 – 1999 / TK BA Restu Malang

1999 – 2005 / MIN Malang I

2005 – 2008 / SMP Negeri 1 Malang

2008 – 2011 / SMA Negeri 3 Malang

2011 – 2015 / S1 Arsitektur Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya

Pengalaman Organisasi :

- Koordinator Sie Majalah Dinding (MADING) SMP Negeri 1 Malang periode 2009/2010
- Anggota Departemen Dalam Negeri Himpunan Mahasiswa Sthapati Arsitektur ITS periode 2012/2013
- Sekretaris Departemen Dalam Negeri Himpunan Mahasiswa Sthapati Arsitektur ITS periode 2012/2013