

### 3. DESKRIPSI LOKASI PERANCANGAN

#### 3.1 Data Fisik

##### 3.1.1 Tapak Luar Bangunan

Lokasi bangunan terletak di jalan Panglima Sudirman, Surabaya yang merupakan proyek perancangan fiktif tugas akhir dari alumni mahasiswa Universitas Kristen Petra jurusan Teknik Arsitektur angkatan 2006 bernama Larry Yapri. Proyek perancangan Pusat Komunitas dan Informasi Sepeda Surabaya ini berada pada kawasan pendidikan dan area komersial seperti restoran, pertokoan dan perkantoran. Berdasarkan RTRK UD Embong Kaliasin, *site* diarahkan kepada penggunaan fasilitas umum



Gambar 3.1 Peta lokasi

Sumber : *Google Earth*

Batasan fisik tapak yaitu :

- Utara : Jalan Embong Ploso
- Barat : Jalan Panglima Sudirman
- Timur : kompleks perukoan, dan Kedubes Polandia
- Selatan : Jalan Embong Kemiri

Deskripsi pengaruh lingkungan sekitar tapak :

1. Jalan Panglima Sudirman

Jalan Panglima Sudirman merupakan jalan arteri sekunder, dengan poros utara-selatan yang berada di tengah kota Surabaya sehingga pencapaian akses mudah dengan total lebar bahu jalan 30 meter.

2. Jalan Embong Ploso dan Embong Kemiri

Merupakan jalan cabang yang terdapat di jalan Panglima Sudirman yang dapat mengakses lalu lintas menuju jalan Kayon, maupun dari arah Kayon ke Panglima Sudirman

3. Sistem sirkulasi

Sirkulasi utama menuju *site* ialah Jalan Panglima Sudirman yang hanya berupa satu arah, dan terbagi oleh trotoar pada tengah jalannya. Total lebar bahu jalan ini yaitu sekitar 30 meter. Jalan Panglima Sudirman termasuk jalan arteri sekunder, dan berada di pusat jantung kota, sehingga menyebabkan padatnya lalu lintas kendaraan bermotor.

Pada sepanjang sisi Jalan Panglima Sudirman terdapat trotoar yang kurang lebih selebar 2.2 meter untuk memwadahi aktivitas pejalan kaki di daerah tersebut. Adanya taman kota yang berada di sisi utara *site* juga merupakan fasilitas bagi pejalan kaki untuk menikmati keindahan taman.

4. Lingkungan sekitar bangunan

Terdapat taman kota yang mengelilingi Monumen Bambu Runcing yang terletak dibagian luar bangunan yang dimanfaatkan sebagai fasilitas ruang luar. Pada bagian dalam memiliki pepohonan yang dapat digunakan sebagai pembatas visual antara *site* dengan lingkungan luar serta dapat memberikan suasana teduh pada *site*.



Gambar 3.2 Kondisi Jalan Sudirman

Sumber : Yapry, Larry

5. Arah hadap bangunan

Bangunan menghadap arah barat sehingga memperoleh sinar matahari langsung baik pada pagi hari maupun sore hari. Adanya pepohonan di bagian depan site dapat memberikan shading pada site serta mengurangi jumlah intensitas cahaya matahari yang masuk.

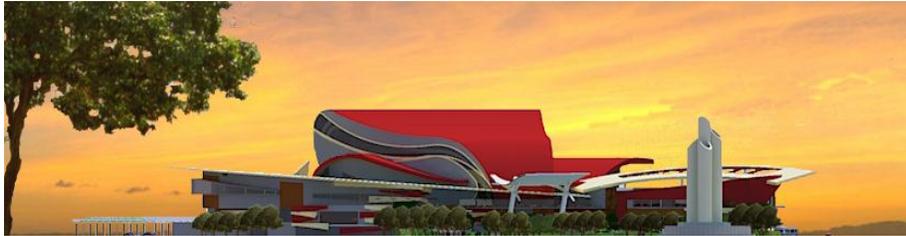
6. Tingkat Kebisingan

Intensitas kebisingan terbesar berasal dari jalan utama, yaitu dari Jalan Panglima Sudirman. Kebisingan meningkat terutama pada saat terjadi kemacetan pada waktu pagi dan petang hari, dikarenakan oleh Jalan Panglima Sudirman yang merupakan jalan arteri sekunder, dan berada di tengah keramaian kota.

### 3.1.2 Tapak Dalam Bangunan

Bangunan terdiri dari dua lantai dengan sebuah lanai *semi basement*. Area parkir yang cukup luas yang terletak di dalam *basement* bangunan. Luas area yang akan dirancang  $\pm 1500 \text{ m}^2$  dengan ketinggian plafon 3.15 meter dan mengambil lokasi di lantai dasar. Jarak antar kolom bangunan yaitu 10 meter, dengan balok baja setebal 50 cm untuk jarak 10 meter; dan 150 cm, untuk jarak bentang 30 meter. Lokasi perancangan yang diambil merupakan bagian tersendiri yang masih

berhubungan dengan area lain. Letak perancangan yang berada pada lantai 1 memudahkan pengunjung menemukan lokasi.



Gambar 3.3 Tampak Depan Bangunan

Sumber : Yapry, Larry



Gambar 3.4 Tampak Samping Bangunan

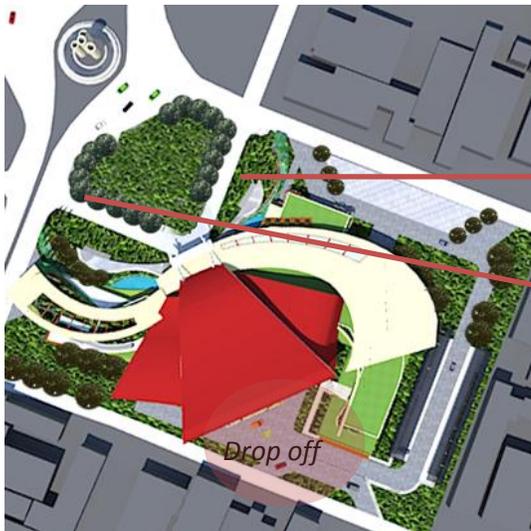
Sumber : Yapry, Larry



Gambar 3.5 Tampak Perspektif Bangunan

Sumber : Yapry, Larry





Ruang luar berupa taman yang diintegrasikan dengan taman kota akan menarik pengunjung.

Area yang khusus bagi pejalan kaki.

Gambar 3.7 Penataan ruang luar dan lanscape

Sumber : Yapry, Larry

Ruang luar yang berhadapan dengan taman kota, didesain dengan bentukan lengkung yang seakan menangkap pengunjung pejalan kaki untuk masuk ke dalam bangunan. Terdapat deretan pohon dan lampu taman yang ada berfungsi sebagai pengarah jalan bagi pengunjung. Penyediaan fasilitas tempat duduk bagi pengunjung difungsikan agar pengunjung dapat menikmati *view* ke dalam taman kota dengan santai dan berteduh di bawah atap bangunan.

### 3.1.2.1 Sistem Struktur

Pertimbangan pemilihan struktur bangunan :

1. Struktur harus kuat, kaku, dan stabil
2. Mudah dalam pelaksanaan dan perawatan
3. Sesuai dengan konsep, bentuk, dan fungsi bangunan.

Bangunan ini memiliki bentukan memanjang, dengan ketinggian bangunan yang dibagi dalam tiga zona berbeda-beda; zona 1 dan 3 memiliki tinggi 10.50 meter, sedangkan zona 2 memiliki tinggi 28 meter. Hal ini menyebabkan perlunya diberikan pemisahan struktur (dilatasi kolom), di antara ketiga zona tersebut.



Gambar 3.8 Pembagian dilatasi bangunan

Sumber : Yapry, Larry

Zona 1 dan 3 memiliki struktur kolom balok dengan struktur rangka, sedangkan zona 2 merupakan fasilitas ruang teater yang membutuhkan struktur bentang lebar bebas kolom, yaitu dengan sistem struktur baja *space truss*.

### 3.1.2.2 Sistem Utilitas

- Sistem Distribusi Air Bersih

Sistem distribusi air digunakan untuk memenuhi kebutuhan pengunjung, pengelola bangunan, maupun kebutuhan lainnya yang mendukung jalanya prasarana yang berada di dalam gedung. Distribusi air bersih berasal dari PDAM dengan alur: PDAM – meteran – pompa - tandon bawah – pompa – WC

- Sistem Distribusi Air Kotor

Sistem distribusi air digunakan untuk memenuhi kebutuhan pengunjung, pengelola bangunan, maupun kebutuhan lainnya yang mendukung jalanya prasarana yang berada di dalam gedung. Distribusi air bersih biasanya berupa air pembuangan yang berasal dari toilet maupun tempat pencucian. Alur pembuangan air kotor yaitu: WC – *Septic tank* – sumur resapan – saluran kota.

### 3.1.2.3 Sistem Pencahayaan

Pencahayaan pada bangunan merupakan pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan alami diperoleh dari sinar matahari pagi dan sore karena bangunan menghadap barat. Distribusi pencahayaan masuk ke dalam bangunan membentuk shading karena adanya pohon di depan bangunan. Pencahayaan buatan didapat melalui distribusi listrik oleh PLN ke dalam bangunan dengan alur : PLN – meteran – trafo – PLN – *genset* – MDP – SDP – *panel* wilayah.

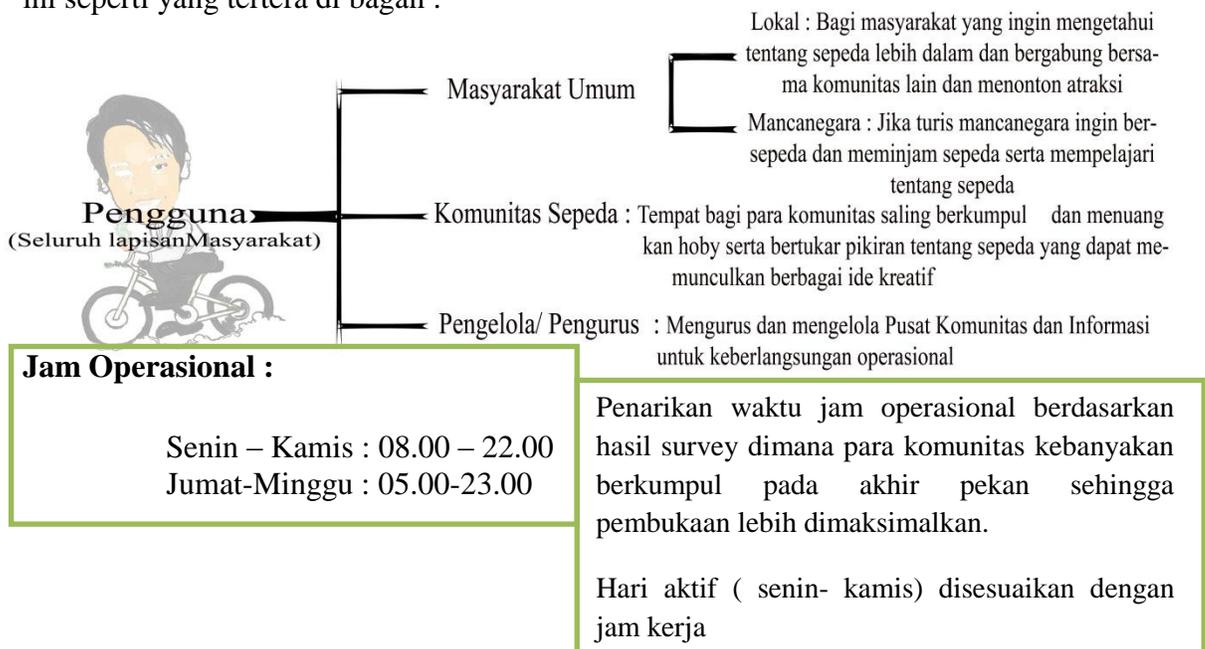
### 3.1.2.4 Sistem Penghawaan

Penghawaan pada bangunan merupakan penghawaan alami dan buatan. Penghawaan alami terdapat pada ruang tertentu yang berupa open space. Penghawaan buatan berupa AC didapat melalui saluran listrik PLN dengan alur : *chiller* – AHU – masing-masing ruangan.

## 3.2 Data Non-Fisik

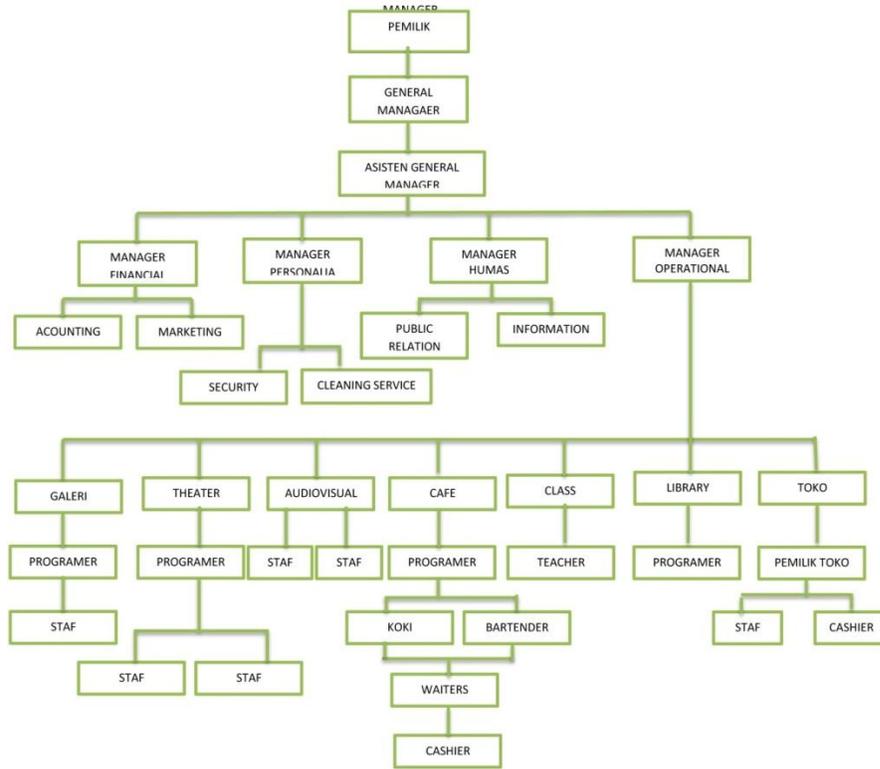
### 3.2.1 Data Pemakai

Pemakai dalam perancangan interior Pusat Komunitas dan Informasi Sepeda ini seperti yang tertera di bagan :



### 3.2.2 Struktur Organisasi

Adapun skema struktur organisasi di Pusat Komunitas dan Informasi sepeda seperti yang tertera di bawah ini :



Bagan 3.1 Struktur Organisasi Pengelola

### 3.2.3 Pola Aktivitas Pemakai

Berikut ini pola aktivitas dari pengelola dan pengunjung Pusat Komunitas dan Informasi Sepeda :

- Pemilik : Datang - R. Kantor – Toilet-Pulang.  
 Frekuensi : Jarang  
 Tugas : Melakukan pengecekan keberlangsungan gedung.
- *General Manager* : Datang-R.Kantor-Toilet-Pulang  
 Frekuensi : 3kali seminggu

- Tugas : Mengontrol seluruh pengelolaan gedung dan memberikan masukan kepada kepala manager bagian lainnya.
- *Asisten General Manager* : Datang-R.Kantor-Toilet-Pulang  
 Frekuensi : 5 kali seminggu  
 Tugas : Membantu General Manager dalam mengontrol keberlangsungan gedung.
  - *Manager Financial* : Datang-R.Kantor-Toilet-Pulang  
 Frekuensi : 6kali seminggu  
 Tugas : Mengontrol seluruh pengelolaan gedung yang berkaitan dengan keuangan.
  - *Accounting* : Datang-R.Kantor-Toilet-Pulang  
 Frekuensi : 6 kali seminggu  
 Tugas : Membuat laporan pemasukan dan pengeluaran uang.
  - *Marketing* : Datang-R.Kantor-Toilet-Pulang  
 Frekuensi : Jarang. Sering di luar  
 Tugas : Memperkenalkan pusat komunitas dan informasi ke kalangan masyarakat.
  - *Manager Humas* : Datang-R.Kantor-Toilet-Pulang  
 Frekuensi : 6kali seminggu  
 Tugas : Melakukan evaluasi terhadap kualitas kerja staf.
  - *PR* : Datang-R.Kantor-Toilet-Pulang  
 Frekuensi : 6 kali seminggu  
 Tugas : Mengevaluasi saran yang diberikan masyarakat
  - *Infrmation* : Datang-Lobi-Toilet-Pulang

- Frekuensi : setiap hari

Tugas : memberikan penyampaian informasi dan memberikan informasi bagi pengunjung yang bingung dan menjual tiket atraksi.
- **Manager Personalia** : Datang-R.Kantor-Toilet-Pulang
  - Frekuensi : 6kali seminggu
  - Tugas : Melakukan evaluasi terhadap kualitas kerja staf bagian cleaning service dan keamana.
- *Cleaning Service* :Datang-Gudang- Seluruh Gedung-Toilet-Pulang
  - Frekuensi : 7kali seminggu
  - Tugas : Membersihkan dan menjaga kebersihan gedung
- *Security* :Datang-Gudang- Seluruh Gedung-Toilet-Pulang
  - Frekuensi : 7kali seminggu
  - Tugas : Menjaga keamanan gedung.
- **Manager Operational** : Datang-R.Kantor-Toilet-Pulang
  - Frekuensi : 6kali seminggu
  - Tugas : Melakukan evaluasi terhadap keberlangsungan tiap ruang yang ada di gedung.
- **Programer** : Datang-R.Kantor-Toilet-Pulang
  - Frekuensi : 6kali seminggu
  - Tugas : Memberikan ide menarik dan menjusun jalan kerjanya tiap staf untuk keberlangsungan setiap ruang gedung.
- **Staf R. Galeri** : Datang-R.GaleriToilet-Pulang

- Frekuensi : 7kali seminggu

Tugas : Melaksanakan perintah dari programmer.
- Staf R. Theater : Datang-R.Theater-Toilet-Pulang
  - Frekuensi : 7kali seminggu
  - Tugas : Melaksanakan perintah dari programmer dan melakukan penjualan tiket.
- Staf R. Audiovisual : Datang-R.Audiovisual-Toilet-Pulang
  - Frekuensi : 7kali seminggu
  - Tugas : Melaksanakan perintah dari programmer.
- Staf R. Perpustakaan : Datang-R.Perpustakaan-Toilet-Pulang
  - Frekuensi : 7kali seminggu
  - Tugas : Melaksanakan perintah dari programmer.
- Staf Toko : Datang-Toko-Toilet-Pulang
  - Frekuensi : 7kali seminggu
  - Tugas : melayani pengunjung yang ingin membeli aksesoris sepeda.
- Cashier Toko : Datang-R.Toko-Toilet-Pulang
  - Frekuensi : 7kali seminggu
  - Tugas : Melaksanakan perintah dari programmer dan melakukan transaksi pembayaran.
- Koki : Datang-Cafe-Toilet-Pulang
  - Frekuensi : 7kali seminggu
  - Tugas : Menyediakan makanan yang dipesan pengunjung.
- Bartender : Datang-Cafe-Toilet-Pulang

- Frekuensi : 7kali seminggu

Tugas : Menyediakan minuman yang dipesan pengunjung.
- Waiters : Datang-Cafe-Toilet-Pulang

Frekuensi : 7kali seminggu

Tugas : Melayani pengunjung kafe.
  - Cashier Cafe : Datang-Kafe-Toilet-Pulang

Frekuensi : 7kali seminggu

Tugas : Melakukan penyetingan untuk acara pada ruang Theater.

Tugas : Melayani pengunjung kafe.
  - Teacher : Datang-Kelas-Toilet-Pulang

Frekuensi : 3kali seminggu

Tugas : Mengajar pengunjung anak-anak tentang sepeda dan menanamkan budaya transportasi sepeda sejak kecil.