

**REDESAIN PUSAT PERBELANJAAN ELEKTRONIK DENGAN  
PENDEKATAN ARSITEKTUR MODERN DAN HIJAU  
DI JALAN KUSUMA BANGSA SURABAYA**

**Yudha Prasetya**

Fakultas Teknik, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

E-mail: [yudhauntagprasetya@gmail.com](mailto:yudhauntagprasetya@gmail.com)

***Abstrak***

*Hi-Tech Mall merupakan ikon pusat perdagangan elektronik Teknologi Informasi (TI) untuk kawasan timur Indonesia di kota Surabaya. Pengelola gedung Hi-Tech Mall akan mengalihkan fungsi ini ke pemerintah kota untuk menginformasikan jika gedung Hi-Tech Mall ditutup sementara. Tujuannya untuk memberikan alternatif desain dan penataan bangunan yang menggantikan Hi-Tech Mall sebagai ikon pusat perdagangan dan layanan elektronik baru di Surabaya. Studi literatur dasar didasarkan pada pedoman data arsitektur beserta jurnal, untuk berbagai tipologi, sirkulasi pusat perbelanjaan. Metode survey lokasi juga digunakan guna mendapatkan data primer dan sekunder berdasarkan studi kasus dan latar belakang dari masalah yang dibahas. Analisis menggunakan studi kasus, data eksisting yang telah dikumpulkan, dan ditunjang studi banding untuk mendapatkan hasilkan suatu konsep dasar dan arsitektural yang sesuai dengan fungsi bangunan. Penentuan karakter objek, karakter lokasi, karakter pelaku, dan pencapaian konsep dasar bangunan telah disusun berdasarkan fungsi bangunan. Konsep bangunan didasarkan pada fungsi bagnunan dan didukung dengan konsep yang berkelanjutan agar bangunan yang dirancang dapat meminimalisir dampak kerusakan pada lingkungan, serta memberikan ikon yang menarik untuk kegiatan pusat perbelanjaan elektronik.*

***Kata kunci:*** *Hi-Tech Mall, pusat perbelanjaan, modern dan berkelanjutan*

***Abstract***

Hi-Tech Mall is an iconic Information Technology (IT) electronic trading center for eastern Indonesia in the city of Surabaya. The manager of the Hi-Tech Mall building will transfer this function to the city government to inform you if the Hi-Tech Mall building is temporarily closed. The goal is to provide an alternative design and building arrangement that will replace the Hi-Tech Mall as the icon for the new electronic trade and service center in Surabaya. Basic literature studies are based on architectural data guidelines along with journals, for various typologies, of shopping center circulation. Location survey methods are also used to obtain primary and secondary data based on case studies and background on the issues discussed. The analysis uses case studies, existing data that has been collected, and is supported by a comparative study to produce a basic and architectural concept that is in accordance with the function of the building. Determination of the character of the object, character of the location, character of the actor, and the achievement of the basic concept of the building have been compiled based on the function of the building. The building concept is based on building functions and is supported by a sustainable concept so that the designed building can minimize the impact of damage to the environment, and provide an attractive icon for electronic shopping center activities.

***Keyword:*** *Hi-Tech Mall, shopping mall, modern and sustaiable*

## PENDAHULUAN

Kota Surabaya adalah kota metropolitan kedua di Indonesia. Berbagai macam barang yang diperjual belikan beragam seiring berkembangnya teknologi. Teknologi merupakan penyebab utama sektor perdagangan elektronik di Surabaya menjadi berkembang pesat. Kemudahan mendapatkan barang elektronik pada masa sekarang merupakan faktor dari meningkatnya pangsa pasar elektronik di Surabaya. *Hi-Tech Mall* ialah suatu ikon bagi pusat Perdagangan elektronik khusus *Information Technology (IT)* bagi Kawasan Indonesia timur yang berada di kota Surabaya. *Hi-Tech Mall* dari tahun ke tahun menjadi tempat yang paling disorot mengenai fasilitas pendukung untuk pengunjung, dan berangsur angsur *Hi-Tech Mall* mulai sepi. Pengelola gedung *Hi-Tech Mall* berpindah tangan ke Pemerintah Kota Surabaya yang sebelumnya dikelola pihak swasta selama 20 tahun. Pemerintah Kota Surabaya berencana merubah fungsi bangunan eks *Hi-Tech Mall* menjadi gedung kesenian bagi seniman yang ada di Surabaya. Dengan adanya alih fungsi ini pemerintah kota memberi informasi jika untuk sementara bangunan *Hi-Tech Mall* ditutup. Hal ini memicu emosi pedagang yang tergabung di paguyuban pedagang komputer *Hi-Tech Mall*, dan pada akhirnya semua pedagang turun ke jalan dan melakukan demonstrasi.

Pada saat pedagang melakukan demonstrasi, dilansir dari kompas.com meskipun tuntutan paguyuban pedagang *IT* dan Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) *Hi-Tech Mall* Surabaya sudah terpenuhi, Ibu Risma mengaku sudah banyak tawaran dari pihak swasta untuk yang akan menyewa lahan bagian belakang Gedung *Hi-Tech Mall* untuk dijadikan bangunan tempat jual beli elektronik dan *IT*. Ibu Risma tetap

menginginkan agar bagian depan Gedung *Hi-Tech Mall* dijadikan pusat kesenian di Surabaya, untuk bisa memperkenalkan ludruk dan kesenian lain.

Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Kota (Bappeko) Surabaya, Bapak Eri Cahyadi pada saat dikonfirmasi menuturkan bahwa "Pihaknya belum memutuskan peruntukan terbaru menyangkut keberadaan Gedung kesenian THR dan akan ada lukir. Gedung kesenian akan kami tempatkan disisi depan *Hi-Tech Mall*. Mal IT ini kami ambil 1/3 untuk Gedung kesenian. Pokoknya sisi depan *Hi-Tech Mall* atau tepi jalan Kusuma Bangsa untuk kesenian." Dari pernyataan Bapak Eri Cahyadi ini ditanggapi oleh Sekertaris Jendral Dewan Kesenian Surabaya (DKS) Bapak Luhur Kayungga bahwa, "Pemkot memposisikan seni tradisi seperti dagangan toko kelontong. Ini artinya kesenian disudutkan dan dipinggirkan. Karena keterhimpitan ruang bagi pelaku kesenian tradisi otomatis konsekuensi pilihan untuk ditempatkan dimana saja tentunya akan diterima". Dari pernyataan Luhur Kuyangga tersebut bisa diartikan bahwa beliau berharap akan adanya kepedulian dan keseriusan dalam memposisikan kesenian yang merupakan bagian penting dari pembangunan sebuah kota.

## IDENTIFIKASI MASALAH

- 1 Bangunan *Hi-Tech Mall* merupakan bangunan yang disewa oleh PT Sasana Boga diatas lahan pemerintah yang dulu dibuat Taman Hiburan Rakyat sekaligus tempat berkumpulnya seniman Surabaya.
- 2 Fungsi Perbelanjaan dan jasa sudah melekat erat selama 20 tahun serta terdapat 350 lebih pedagang dan UMKM yang

- bernaung di gedung Hi-tech Mall ini.
- 3 Fasilitas sarana dan prasarana bagi pengunjung yang sudah tidak layak pakai bahkan tidak berfungsi.
  - 4 Gedung eks Hi-tech Mall ini merupakan tempat promosi segala macam bentuk produk teknologi informasi yang diperjualbelikan di kota Surabaya.
  - 5 Belum ada ikon baru untuk Perbelanjaan dan jasa elektronik terlengkap di kota Surabaya.
  - 6 Tetap mempertahankan fungsi dan batasan bangunan dengan peraturan pemerintah kota Surabaya yang terbaru mengenai alih fungsi dilahan tersebut.

#### **RUMUSAN MASALAH**

- 1 Bagaimanakah rancangan bangunan eks Hi-tech Mall yang menjadi pusat Perbelanjaan dan jasa elektronik dan menjadi sebuah ikon baru di Kota Surabaya?
- 2 Bagaimanakah rancangan penataan dan bentuk bangunan eks Hi-tech Mall yang menjadi pusat Perbelanjaan dan jasa elektronik di Kota Surabaya?

#### **UPAYA PEMECAHAN MASALAH**

Sebagaimana perencana / arsitek yang akan meredisain sebuah bangunan yang telah lama berdiri yang telah mampu menampung lebih dari 350 pedagang elektronik terutama bidang teknologi informasi dan dengan segala kekurangan fasilitas maupun dalam operasionalnya. Maka dari itu dilakukan redesain dalam rangka memberikan wajah baru bagi ikon pusat perbelanjaan elektronik yang dapat menampung lebih banyak lagi pedagang dengan fasilitas yang lebih lengkap lagi sehingga memberikan kenyamanan bagi pembeli dan juga memberikan akses bagi

pedagang agar lebih mudah memasarkan barang dagangannya di bidang elektronik.

#### **TUJUAN**

- 1 Menghasilkan rancangan bangunan yang menggantikan Hi-tech Mall menjadi pusat Perbelanjaan dan jasa elektronik yang menjadi sebuah ikon baru di Kota Surabaya.
- 2 Menghasilkan rancangan penataan dan bentuk bangunan yang menggantikan Hi-tech Mall menjadi pusat Perbelanjaan dan jasa elektronik di Kota Surabaya.

#### **SASARAN**

1. Masyarakat Kota Surabaya yang tergabung dalam paguyuban pedagang komputer, elektronik, dan UMKM.
2. Masyarakat Kota Surabaya dengan level penikmat perkembangan teknologi informasi pada barang elektronik yang sangat besar.
3. Masyarakat kota Surabaya maupun diluar kota Surabaya yang ingin berbelanja dan pengoptimalan barang elektronik yang akan dibeli.

#### **MANFAAT**

- 1 Mengetahui ilmu tentang perancangan fasilitas Perbelanjaan dan jasa elektronik di Kota Surabaya dengan skala kebutuhan kota atau kabupaten sesuai kajian studi literasi dan studi banding.
- 2 Memahami ilmu perencanaan penataan dan bentuk bangunan yang dibutuhkan untuk kegiatan Perbelanjaan dan jasa elektronik dengan skala kebutuhan kota atau kabupaten.
- 3 Memberikan suatu fasilitas baru bagi masyarakat kota Surabaya akan kebutuhan elektronik yang semakin beragam.

- 4 Memberikan rancangan tempat Perbelanjaan dan jasa yang baru bagi sekitar 350 pedagang dan UMKM.
- 5 Memberikan ikon bangunan baru yang juga berdampak bagi sektor ekonomi Kota Surabaya.

## BATASAN

Mengetahui ilmu tentang perancangan fasilitas Perbelanjaan dan jasa yang dijadikan sebagai :

1. Sarana jual beli barang elektronik
2. Sarana pameran elektronik
3. Sarana hiburan
4. Sarana kontes dan perlombaan bidang IT

## KAJIAN LITERATUR

Pusat Perbelanjaan (*Shopping Centre*) adalah suatu tempat Perbelanjaan retail yang bertempat didalam satu bangunan atau kompleks. Pernyataan ini dapat dilihat pada definisi pusat Perbelanjaan dibawah ini. Menurut Jeffrey D. Fisher, Robert, Martin dan Paige Mosbaugh, definisi pusat Perbelanjaan adalah sebuah bangunan yang terdiri dari beberapa toko eceran, yang umumnya dengan satu atau lebih Toko Serba Ada (TOSERBA), Toko Grosir dan tempat parkir. (1991 : 121)

Pada masa kejayaan Hi-Tech Mall merupakan pusat perdagangan yang memiliki banyak barang elektronik yang dijual dengan komoditi terbesar di wilayah Surabaya dan menjadi salah satu tujuan yang paling digemari untuk berbelanja barang elektronik *Information Technology* (IT) terutama Indonesia bagian timur. Mulai dari hardware yang paling kecil maupun yang paling terbaru semua ada di Hi-Tech Mall.

Namun dikarenakan zaman semakin berganti dan juga perkembangan teknologi dan juga rancangan bangunan yang semakin

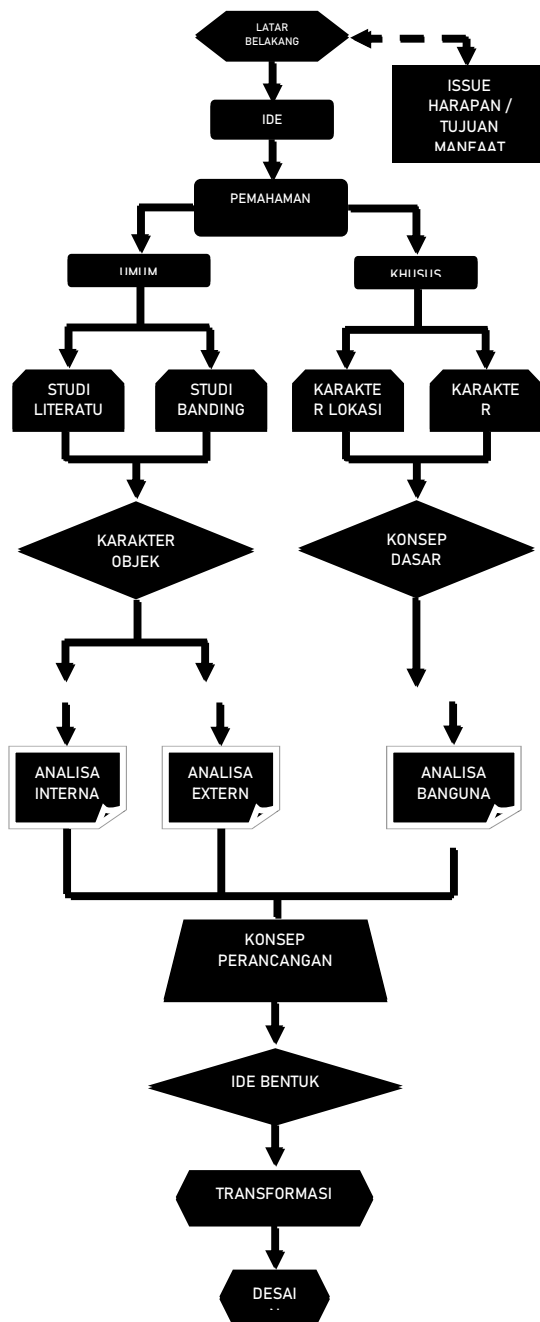
modern sehingga lambat laun gedung Hi-Tech Mall terlihat semakin kuno dan juga ditambah dengan banyaknya fasilitas pengunjung maupun penjual yang tidak lagi bisa dioperasikan sebagaimana mestinya. Dilihat dari lokasi seharusnya Hi-Tech Mall tetap bisa bertahan menghadapi hal tersebut, namun karena adanya issue yang beredar serta perpindahan pengelola gedung Hi-Tech Mall membuat gedung ini semakin ditinggalkan oleh banyak pedagang yang dulu sangat meramaikan perdagangan elektronik khususnya IT.

## METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam mendapatkan data baik dari aspek legalitas lokasi hingga bentuk bangunan metode eksploratif dibagi menjadi dua, yakni:

1. Data primer, data ini berupa observasi (*observation*), merasakan (*feel*), aksi (*action*), mendengarkan (*listen*).
2. Data sekunder, semua pengumpulan data dihimpun dari jurnal, wawancara, issue, berita yang semuanya itu bisa diakses dari data lapangan maupun dari internet.

Dari data-data yang telah dihimpun selanjutnya olah dengan suatu alur pemikiran sehingga mempermudah proses penelitian bisa memberikan suatu produk yang baik, berikut alur pemikiran penelitian yang dilakukan:



Gambar 1. Pola alur pikir

Pendekatan yang dilakukan pada penelitian adalah dengan pendekatan karakter pelaku, dan aktivitas pelaku yang beraktivitas didalam bangunan ini, hal ini diperuntukkan agar mendapatkan

konsep bangunan perbelanjaan yang modern dan masa kini sesuai dengan fungsinya.

Selain itu penataan ruangan didalam bangunan juga harus memperhatikan aspek yang menjadi daya Tarik pengunjung agar selalu mengunjungi pusat perbelanjaan ini. Hal ini didasarkan pada aspek *entertainment* atau hiburan yang disediakan oleh gedung perbelanjaan itu sendiri. Seperti halnya meletakkan kegiatan *entertainment* pada lantai teratas gedung agar pengunjung yang memiliki tujuan hiburan dapat melalui semua dealer maupun retail yang ada pada lantai-lantai sebelumnya di dalam bangunan pusat perbelanjaan ini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

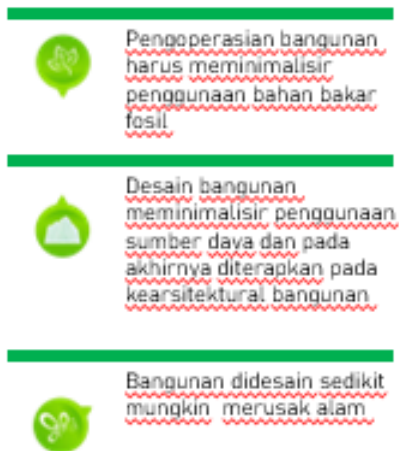
Berdasarkan studi literature maupun studi bandi yang dihimpun serta analisa yang telah dilakukan, maka dalam meredesain bangunan pusat perbelanjaan ini menggunakan konsep dasar :

### 1. Arsitektur Modern

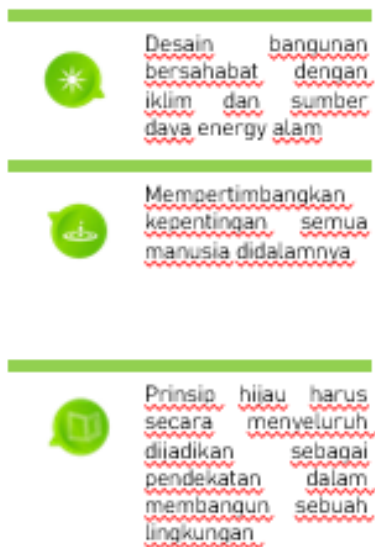
Konsep yang memiliki gaya karakteristik serupa yang mengutamakan kesederhanaan bentuk dan menghapus segala macam ornament. Dimana ciri yang paling dominan ialah bentuk bangunan mengikuti fungsi dari bangunan itu sendiri.

### 2. Arsitektur Hijau

Konsep arsitektur menurut Brenda dan Robbert Vale dalam buku "Green Architecture : Design for A Sustainable Future", ada 6 prinsip dasar dalam perencanaan Green Architecture, yaitu:



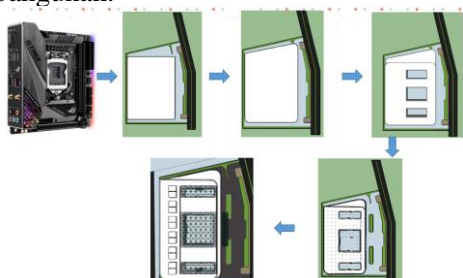
Gambar 2. Prinsip arsitektur hijau



Gambar 3. Prinsip arsitektur hijau

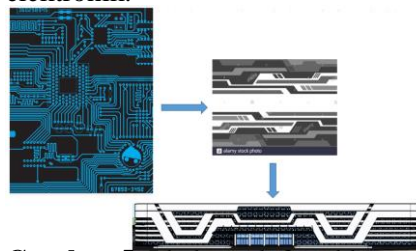
### IDE BENTUK & TRANSFORMASI

Ide bentuk dari gedung pusat perbelanjaan ini diambil dari sebuah komponen komputer yang sangat penting yaitu *motherboard*. Ide bentuk ini dijadikan sebagai bentuk dasar bangunan yang cocok seperti lahan bangunan.



Gambar 4. Ide bentuk bangunan

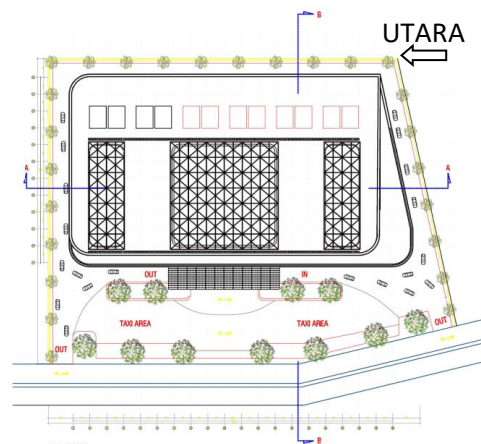
Selain ide bentuk dasar bangunan diambil dari komponen komputer, fasad bangunan juga diambil ide bentuknya dari sebuah pola penghubung element element yang ada pada *circuitboard* yang biasanya ada pada komponen elektronik.



Gambar 5. Ide bentuk fasad bangunan

### KONSEP SIRKULASI

Sirkulasi kendaraan masuk dari sebelah selatan lokasi lahan bangunan, kemudian menuju ke lobby gedung, setelah kendaraan melalui lobby gedung dapat langsung keluar melalui sebelah utara lahan bangunan, atau bila ingin memarkirkan kendaraan bisa mengarah ke timur untuk parkir di gedung parkir dibelakang bangunan utama / gedung perbelanjaan.

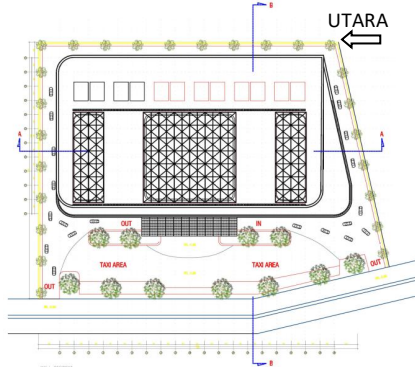


Gambar 6. Konsep sirkulasi

### KONSEP VEGETASI

Lingkungan lansekap pada sekitar bangunan dibuat mengikuti lahan, dan

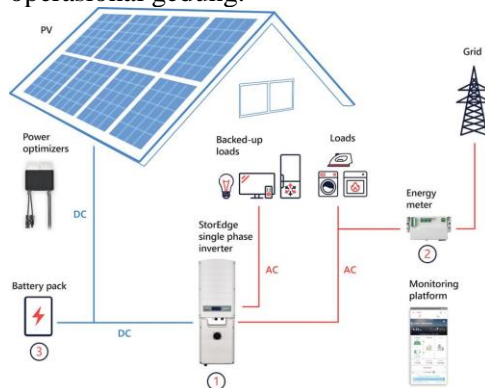
mempertimbangkan aspek yang berkelanjutan. Dimana pohon yang ditanam merupakan pohon yang dalam perawatannya tidak memerlukan banyak perawatan yang setiap hari melainkan cukup dengan curah hujan dengan iklim tropis. Sehingga bisa menghemat pemanfaatan air daur ulang dan pengelolaan limbah.



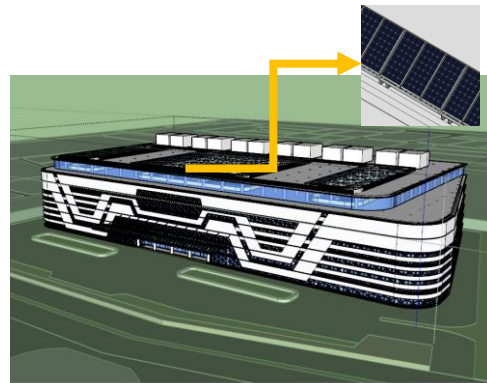
**Gambar 7.** Konsep vegetasi

### KONSEP ENERGI LISTRIK

Dikarenakan bangunan ini adalah bangunan dengan fungsi pusat perbelanjaan, pastinya membutuhkan sumber daya listrik yang sangatlah banyak untuk operasional setiap harinya. Untuk itu gedung ini selain menggunakan pasokan listrik dari PLN sebagai penyedia jasa listrik negara, gedung ini memiliki system panel surya sebagai sumber daya listriknya sendiri. Sehingga penggunaan listrik yang dialirkan melalui PLN bisa ditekan dengan begitu mengurangi pengeluaran operasional gedung.



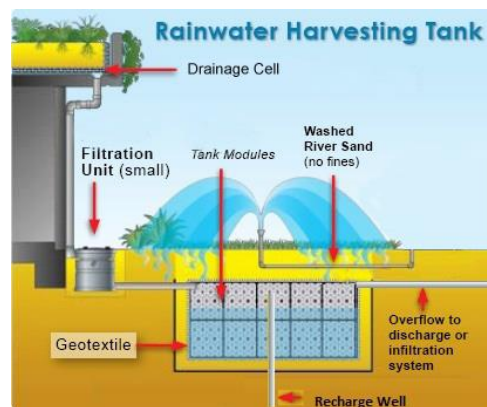
**Gambar 8.** Mekanisme panel surya



**Gambar 9.** Konsep letak panel surya

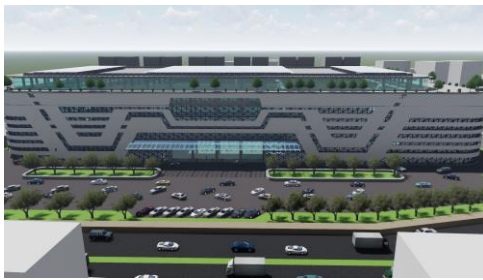
### KONSEP AIR BERSIH

Untuk kebutuhan fasilitas air bersih yang digunakan untuk operasional gedung perbelanjaan ini menggunakan air yang di alirkan dari perusahaan daerah air minum (PDAM). Selain itu ada juga sumber air bersih yang didapat sumur bor yang sengaja dibuat disekitar bangunan. Dan juga terdapat penyaringan air hujan agar dapat dijadikan sebagai air bersih yang dapat digunakan kembali menjadi air bersih. Hal ini dibutuhkan agar profit yang dihasilkan oleh kegiatan perdagangan bisa menjadi maksimal.



**Gambar 10.** Konsep pengolahan air hujan

### KONSEP MASSA BANGUNAN



**Gambar 11.** Tampak depan / Barat



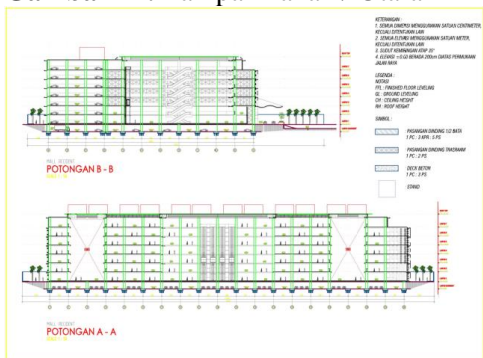
**Gambar 12.** Tampak kiri / Selatan



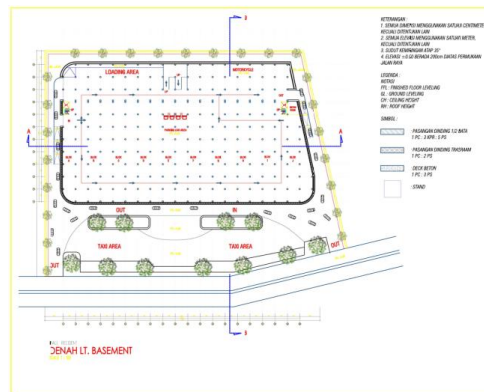
**Gambar 13.** Tampak belakang / Timur



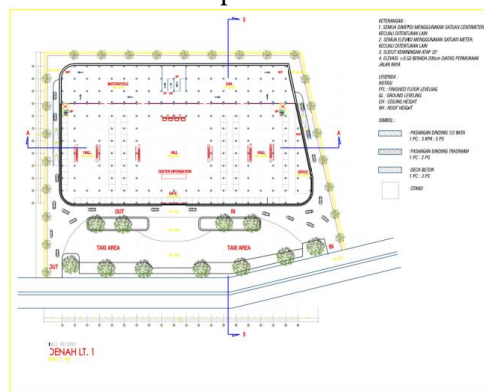
**Gambar 14.** Tampak kanan / Utara



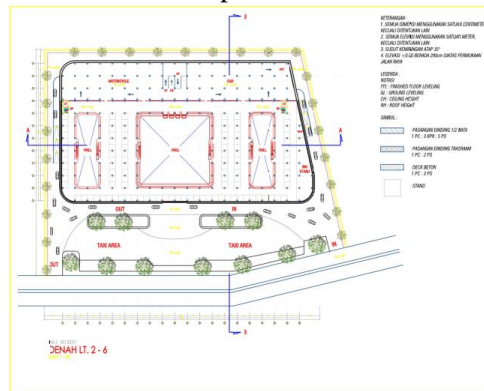
**Gambar 15.** Tampak kanan / Utara



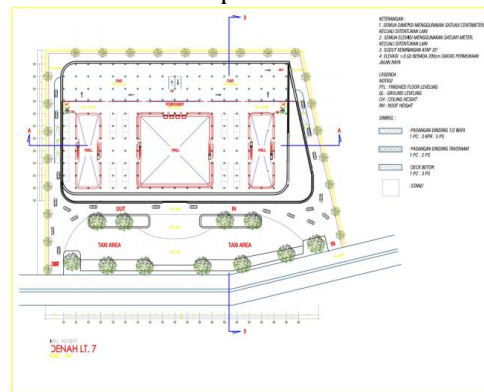
**Gambar 16.** Tampak kanan / Utara



**Gambar 17.** Tampak kanan / Utara



**Gambar 18.** Tampak kanan / Utara



**Gambar 19.** Tampak kanan / Utara



## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisa yang telah dijelaskan dari awal hingga akhir tentang “Redesain pusat perbelanjaan elektronik dengan pendekatan arsitektur modern dan hijau di Jalan Kusuma Bangsa Surabaya” bisa diambil kesimpulan bahwa:

1. Dalam meredesain suatu bangunan komersil seperti Hi-Tech Mall Surabaya ini diperlukan data yang sangat lengkap baik dari segi bangunan, pelaku kegiatan, aktivitas pelaku, dan juga efisiensi dari segi penggunaan sumber daya yang digunakan. Hal ini akan mempengaruhi dari segi arsitektural yaitu besaran ruang dan juga luasan sirkulasi yang harus dibuat. Sedangkan untuk pengaruh pada non arsitekturalnya yaitu akan banyaknya pengeluaran untuk kegiatan operasional gedung perbelanjaan sehingga tidak efisien dalam menciptakan profit yang besar.
2. Diperlukannya suatu fasilitas yang sangat mendukung untuk kegiatan jual beli agar tercipta suatu kenyamanan yang akan dirasakan oleh pembeli maupun penjual yang sudah seharusnya didapatkan oleh mereka dalam beraktivitas keseharian.
3. Bentuk dan fasad bangunan memanglah harus dapat mencerminkan suatu fungsi bangunan sekaligus menjadi ikon bagi fungsi tersebut agar dengan melihat bentuk bangunannya saja orang menjadi tahu bila bangunan tersebut memiliki fungsi yang sama seperti bentuk maupun fasad dari bangunan.

## **REFERENSI**

RTRW Kota Surabaya 2014-2034

BPS. Kecamatan Tambaksari Dalam Angka. Surabaya: 2018

Rubeinstein, H. M., *Central City Mall*, 1978

Neufert, Ernst. 2002. *Data Arsitek Jilid 2*. Jakarta: Erlangga