

PENGARUH PENDEKATAN INVESTASI PADA REDESAIN TAMAN REMAJA SURABAYA

Maulana Dwi Pramudya, Benny Bintarjo Dh, Muhammad Faisal

Teknik, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Sidoarjo, Jawa Timur Indonesia

e-mail: maulana.dwi57@gmail.com

Abstract

Indonesia sebuah negara dengan berbagai kota besar salah satunya adalah Kota Surabaya. Kota Surabaya memiliki banyak tempat-tempat bersejarah, dan dijadikan sebagai tempat pariwisata. Berbicara mengenai pariwisata di Kota Surabaya sejak saat ini bulan Juli 2021 tidak ada jenis pariwisata berupa taman hiburan di Kota Surabaya, yang paling ikonik dari jaman dulu kala adalah Taman Remaja Surabaya, namun sayangnya sudah berhenti beroperasi.

Dalam hal ini melakukan Redesain pada Taman Remaja Surabaya diperlukan karena tidak ada pariwisata di Kota Surabaya berupa Taman Hiburan dan agar dapat menjadi salah satu ikon Kota Surabaya lagi. Pendekatan Investasi ini akan berpengaruh Redesain Taman Remaja Surabaya terutama pada desainnya. Oleh karena itu pendekatan ini sangat cocok pada jenis bangunan komersial seperti ini.

Keywords: Taman Hiburan, Investasi, Redesain, Taman Remaja Surabaya

PENDAHULUAN

Surabaya adalah salah satu kota terbesar di Indonesia. Kota Surabaya berbatasan dengan Selat Madura di bagian utara dan timur, sedangkan Kabupaten Sidoarjo di bagian selatan, dan Kabupaten Gresik di bagian barat. Kota Surabaya memiliki total luas kurang lebih 33.306,30 Ha. Memiliki berbagai tempat – tempat bersejarah dan banyak sekali di Kota Surabaya.

Taman – taman kota juga banyak di jumpai sekali di Surabaya, namun pariwisata di Kota Surabaya hanya beberapa saja, salah satu contohnya Taman Remaja Surabaya. Namun Taman Remaja Surabaya sudah tidak beroperasi lagi dikarenakan salah satunya adalah berhentinya pengembangan pada beberapa wahana.

Melakukan Redesain pada Taman Remaja Surabaya merupakan langkah untuk menghidupkan kembali agar menjadi salah satu bagian ikon pada Kota Surabaya. Karena Taman Remaja Surabaya sudah hampir dikenal oleh seluruh masyarakat Kota Surabaya.

IDENTIFIKASI DAN PERNYATAAN MASALAH

Identifikasi Masalah

- a. Non arsitektural
 1. Berkurangnya tempat pariwisata di Kota Surabaya
 2. Berkurangnya salah satu ikon di Kota Surabaya

- b. Arsitektural
 1. Beberapa fasilitas dari Taman Remaja Surabaya kurang terpenuhi hingga di tutup
 2. Lahan yang kecil dan sekitarnya dipenuhi dengan pemukiman membuatnya seperti hilang.

Rumusan Masalah

- a. Bagaimana cara menghidupkan kembali Taman Remaja Surabaya agar menjadi salah satu ikon Kota Surabaya dan dapat menjadi tempat investasi?

RUANG LINGKUP DISKUSI

Lingkup batasan Penelitian ini adalah Total Pengunjung Sebelumnya, pendekatan investasinya, dan luasan. Dimana redesain ini mempunyai fungsi sebagai berikut :

- Sebagai Taman Hiburan dengan pendekatan Investasi
- Sebagai sarana perekonomian bagi kota maupun pengelola

MANFAAT PENELITIAN

Dalam Redesain Taman Remaja Surabaya di kota Surabaya dengan Pendekatan Investasi. Beberapa manfaatnya antara lain:

Bagi Peneliti :

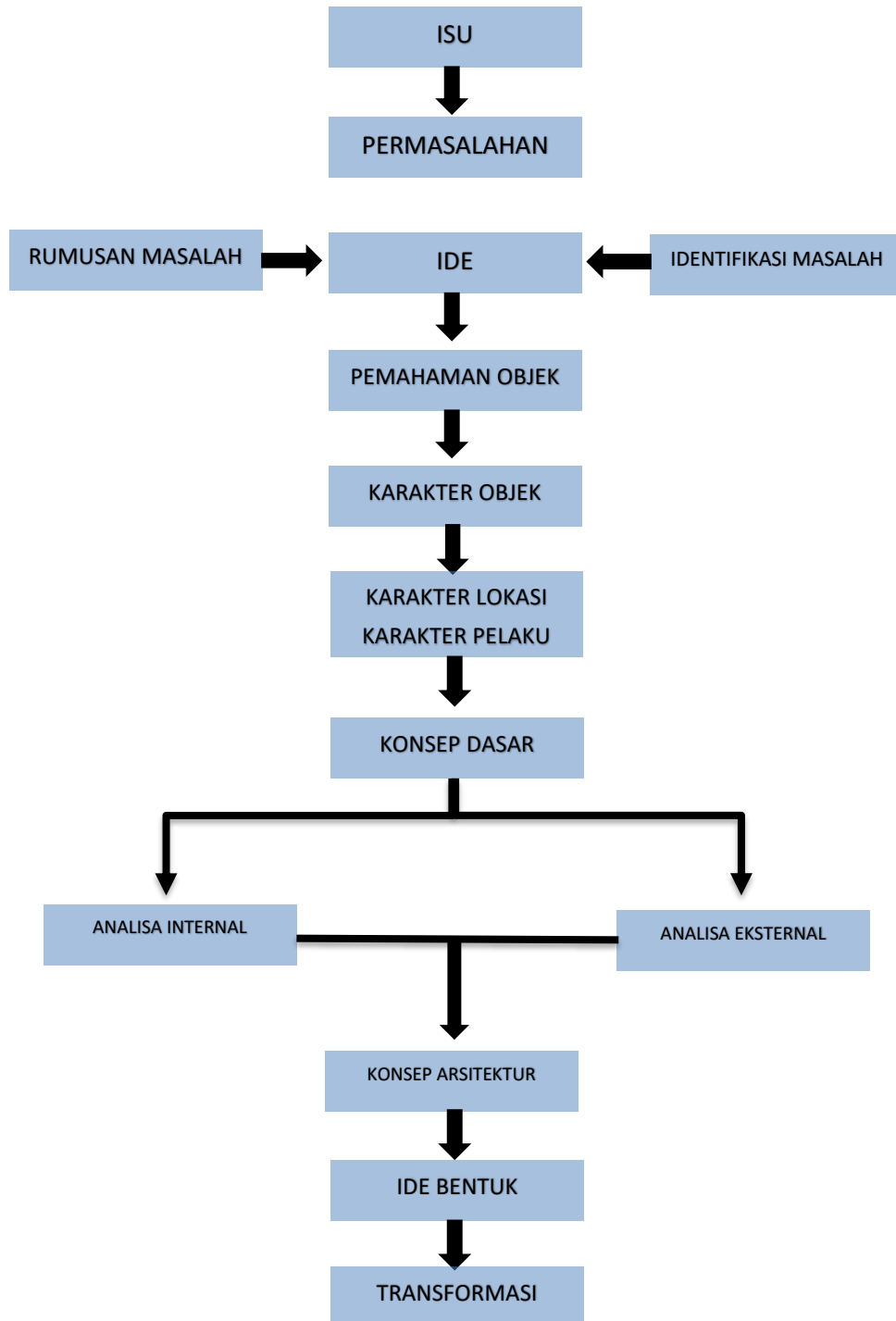
- Bisa mendapatkan gambaran tentang Redesain Taman Hiburan
- Dapat mengaplikasikan dan menambah ilmu tentang Taman Hiburan

Untuk Institusi Pendidikan Tinggi:

- Dapat menjadi tolak ukur pencapaian prestasi program studi khusus untuk mengevaluasi hasil Tugas Akhir Perancangan
- Dapat memajukan institusi perguruan tinggi terlibat dalam dunia Perancangan Arsitektur.

METODOLOGI

Berikut adalah kerangka berpikir alur tentang redesain yang dikumpulkan dari hasil penelitian, pengumpulan Data dan teknik Analisis.



TEMUAN DAN PEMBAHASAN

- Aksi : Redesain yaitu :

Rancangan ulang: produk ini semacam dari produk sebelumnya

- Fungsi : Taman Hiburan :

taman hiburan yang fokus pada wahana permainannya. Theme Park sebuah taman hiburan yang memiliki tema fantasi dan dapat mewujudkan fantasi pengunjung.

- Lokasi : Kota Surabaya :

Di Indonesia Surabaya adalah kota terbesar kedua yang terletak di Provinsi Jawa Timur. Kota Surabaya memiliki luas lahan kurang lebih 33.306,30 Ha. Dan memiliki jumlah penduduk 2,9 juta jiwa pada tahun 2019.

Klasifikasi Taman Hiburan

- Amusement Parks jenis taman hiburan yang memfokuskan pada permainan wahananya. Amusement Parks biasanya tidak bertema, tidak ada cerita, dan tidak ada bagian tertentu tetapi hanya klasik karnaval dari wahana.
- Traditional Theme Parks merupakan jenis taman yang memfokuskan pada tamannya dari pada atraksi maupun wahana yang ada, seperti lansekapnya yang bertema dari pada wahananya.
- Zoo & Wild Life Parks yaitu taman hiburan sejenis alam satwa atau kebun binatang, biasanya memberikan petualangan di alam liar yang tetap dalam kategori aman untuk pengunjung. Zoo & Wild Life Parks memiliki suasana alam yang dapat berinteraksi sekaligus bisa dinikmati secara langsung oleh pengunjung.
- Water Parks merupakan sebuah taman hiburan yang semua kegiatannya berhubungan dengan air contohnya air mancur, kolam renang, water slide, dan lain lain. Water Parks pada umumnya terdapat kolam renang yang cukup besar dan berbagai jenis slide. Beberapa Water Park lain juga terdapat wahana seperti olah raga air dan pantai buatan didalamnya.
- Marine Life Parks adalah sebuah taman hiburan yang mempertontonkan atraksi maupun acara mengenai kehidupan di laut. Taman hiburan ini merupakan sebuah pembelajaran khususnya pengunjung anak-anak agar belajar mengenai hewan di air dan cara melestarikan lingkungannya.
- Futuristik Parks yaitu taman yang mempunyai pertunjukan atraksi maupun wahana yang berteknologi tinggi dan banyak dengan efek khusus tertentu yang dapat membuat pengunjung mengalaminya di masa depan.

Tinjauan Tema/ Pendekatan Perancangan

Capital investment adalah bangunan arsitektur yang memiliki fungsi sebagai investasi yang bertujuan untuk mendapatkan keuntungan atau beberapa nilai lebih. Dan juga keuntungan investasi melalui cara memanfaatkan tenaga, alat, uang, dan sumber daya untuk mendapatkan keuntungan.

Capital investment memiliki sifat *profit oriented* yaitu melalui pemilihan objek yang terbelengkalai, sehingga keberadaan taman bermain kelak diharapkan dapat meningkatkan nilai lahan secara material. Konsep *capital investment* bersifat *beneficial oriented* melalui total pengujungnya yang ditargetkan banyak.

Interpretasi Tema/ Pendekatan Perancangan

Prinsip Bangunan *Capital Investment*

1. Lokasi Strategis
Bangunan komersial memiliki tujuan yaitu mencari pengunjung sebanyak mungkin. Oleh karena itu harus mempertimbangkan secara benar untuk sebuah lokasi.
2. Karakter
karakter yang kuat pada sebuah bangunan komersial akan menaikkan daya tarik pengunjung. Karakter yang dimaksud adalah mempunyai penampilan yang dapat mengundang dan menarik orang untuk berkunjung secara tidak sadar.
3. Kemudahan Akses
Volume arus lalu lintas pada jalan protokol akan sangat menguntungkan untuk bangunan komersial. Maka dari itu bangunan komersial harus dekat dengan jalan protokol.
4. Kebutuhan Jangka Panjang
Bangunan Komersial yang dirancang mudah untuk menyesuaikan kebutuhan jangka panjang adalah sangat harus karena untuk menyesuaikan berbagai macam perubahan baik dari keinginan pengunjung maupun yang lain.
5. Prinsip Kenyamanan Bangunan
Bangunan komersial harus mempunyai prinsip kenyamanan bangunan seperti:
 - Kenyamanan pencahayaan
Yaitu dimana mata manusia dapat melihat sebuah objek dengan jelas yang ada di depannya dan tidak mengganggu jarak pandang mata.
 - Kenyamanan Audio
Maksudnya adalah dengan cara membuat rancangan tata suara dan akustik dimana dalam merencakannya membutuhkan beberapa pertimbangan dari segi teknologi dan teknis.
 - Kenyamanan Termal
suatu kondisi dimana manusia merasakan thermal yang bukan di sebabkan oleh arsitektur, benda, dan binatang, namun dari benda benda di sekitar dan kondisit lingkungan sekitar.
 - Kenyamanan sirkulasi dalam bangunan
Yaitu dimana pejalan kaki dalam bangunan merasakan kenyamanan karena penataan ruang dan sirkulasi sehingga tidak menciptakan kepadatan atau kerumunan.

Karakter Obyek, Pelaku dan Lokasi

Karakter Obyek

- Tempat untuk berwisata
- Tempat bagi para investor untuk menaruh modal

Karakter Pelaku

Pelaku untuk Redesain Taman Remaja Surabaya di Kota Surabaya adalah investor, staf/karyawan, pedagang, Pengunjung anak – anak, remaja, dewasa, dan lansia :

Pengelola	
Pelaku	Karakter
Investor	teliti, mampu mencari keuntungan dari segi manapun
Staf dan Karyawan	bertanggung jawab, bertanggung jawab atas segala kewajiban yang ada di lokasi
Pedagang	ambisius, bagaimana agar mendapat pelanggan dan memberikan mutu yang baik

Pengunjung	
Pelaku	Karakter
anak anak usia 3-11 tahun	imajinatif, perlu di bimbing dengan orang tua, dapat di ajak berkomunikasi
Remaja 12-21 tahun	perlu di arahkan, ingin tahu apa yang dia lihat, berani akan tantangan
dewasa 21 - 60 tahun	mandiri, butuh wawasan lebih, berani akan tantangan
lansia 60 keatas	butuh wawasan lebih, flash back

Karakter Lokasi

Terletak di tengah kota, dan dilalui jalan utama, sehingga akses kelokasi sangat mudah. Dapat menggunakan kendaran pribadi maupun angkutan umum.

Di sekitar lokasi terdapat beberapa bangunan sebelah utaranya adalah bangunan mall berlantai 4, di depan bangunan terdapat makam pahlawan, dibelakang bangunan terdapat rumah penduduk. Dan pintu masuk ke lokasi bisa dibidang sempit.

Konsep Dasar

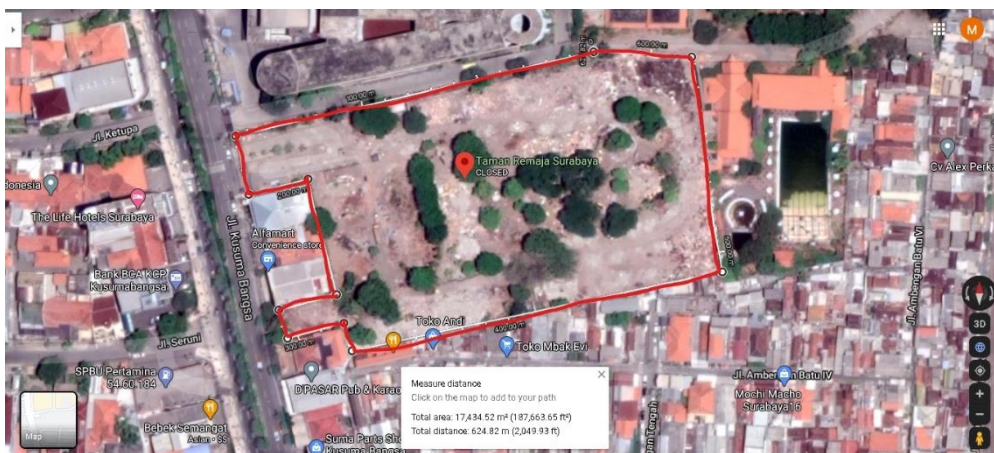
Konsep Dasar “*TIME MACHINE*” di ambil berdasarkan rumusan di atas dan juga dikarenakan nama dari lokasi itu sendiri yaitu Taman Remaja Surabaya. Sehingga menjadikan bangunan itu bagaikan sebuah mesin bagi siapapun yang masuk dalam bangunan itu nantinya akan di ingatkan kembali ke masa remajanya.

Namun, ketika memikirkan ungkapan "perjalanan waktu", biasanya orang berpikir untuk bepergian lebih cepat dari 1 detik per detik. Perjalanan waktu semacam itu terdengar seperti sesuatu yang hanya ada di film atau buku fiksi ilmiah. Namun dalam hal sains itu dikatakan bisa.

seorang ilmuwan terkenal bernama Albert Einstein mendapatkan ide tentang bagaimana waktu bekerja. Dia menyebutnya relativitas. Teori ini mengatakan bahwa waktu dan ruang saling terkait. Einstein juga mengatakan alam semesta kita memiliki batas kecepatan: tidak ada yang bisa bergerak lebih cepat dari kecepatan cahaya (186.000 mil per detik).

Apa artinya untuk perjalanan waktu? Menurut teori ini, semakin cepat Anda melakukan perjalanan, semakin lambat Anda mengalami waktu. Para ilmuwan telah melakukan beberapa percobaan untuk menunjukkan bahwa ini benar.

Analisa dan Konsep Eksisting Tapak



(Sumber: Google Maps)

Untuk batas eksistingnya sendiri :

- Utara : Hi-Tech Mall Surabaya
- Selatan : Rumah Penduduk
- Timur : Fitness Center
- Barat : Jalan Raya, Bangunan Bank dan Alfamart

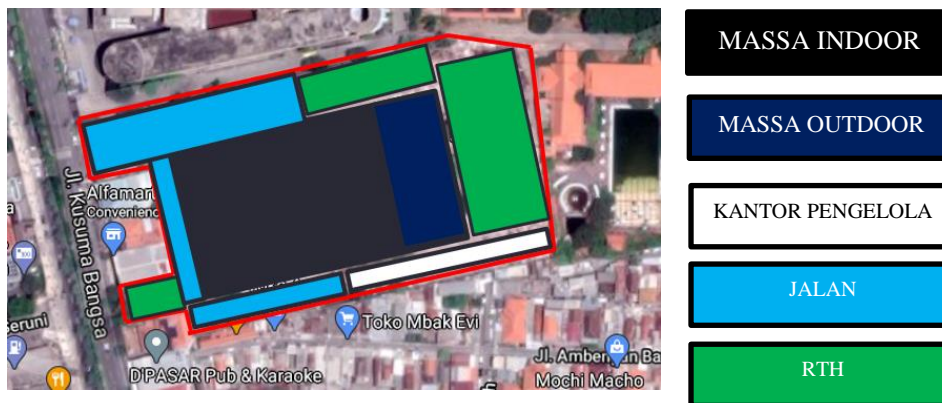
Peraturan Setempat

1. Intensitas :
 - a. KDB maksimum yang diizinkan : 60%
 - b. KLB maksimum yang diizinkan : 2 poin
 - c. KTB maksimum yang diizinkan :
 - Untuk lebar jalan ≥ 16 meter : 65%
 - d. KDH minimal yang diizinkan : 10%
2. Tata Bangunan :
 - a. GSB minimal yang diizinkan : disesuaikan dengan Lampiran XVII ketentuan GSB minimal dan ketentuan jarak bebas antar bangunan
 - b. Tinggi bangunan maksimum yang diizinkan : 25 meter
 - c. Jumlah lantai *basement* maksimum yang diizinkan :
 - Untuk lebar jalan ≥ 16 meter : 1 lantai
3. Batasan :
 - a. Pada SPU-5 yang lahannya dikuasai atau alas haknya milik perorangan/badan dan bukan merupakan lahan/fasilitas umum yang harus diserahkan kepada Pemerintah Daerah, berada pada koridor perdagangan dan jasa; atau
 - b. Merupakan lahan dan/atau bangunan milik Pemerintah.

(Sumber: <https://petaperuntukan.cktr.web.id/#>)

GSB Muka Bangunan : 6 Meter GSB Samping dan Belakang : 3 Meter

Penataan Tapak

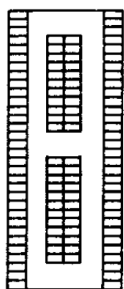


(Sumber: Analisa Pribadi)

Parkir Pada Tapak

Penataan Parkir :

Basement



(Sumber: Data Arsitek)

Kapasitas Parkir :

Jenis Ruang	Kapasitas	Standard m ²	Sumber	Total	Sirkulasi	Total Dengan Sirkulasi
Parkir Motor	200	2.5x1=2.5m ²	DA	500	20%	600 m ²
Parkir Mobil	50	5x3=15m ²	DA	750	20%	900 m ²
Parkir Bus	10	12x3=36m ²	DA	360	20%	432 m ²
Total						1932 m ²

(Sumber: Analisa Pribadi)

Penerapan lahan parkir pada sisi di letakan pada basement di karenakan mengikuti pendektan investasi yaitu memaksimal kdb lahan untuk bangunan, diperuntukan untuk pengunjung dan pengelola, dapat digunakan untuk kendaraan roda 4 seperti mobil pribadi dan pickup / kap belakang terbuka, lalu untuk kendaraan roda 2 seperti sepeda motor

Analisa arah matahari

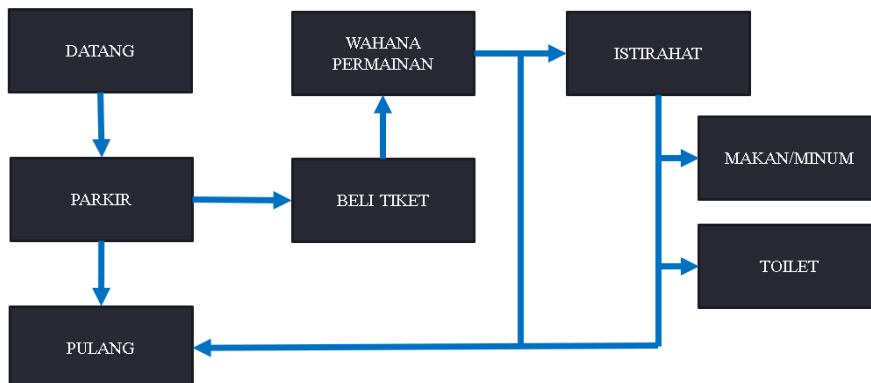


(Sumber: Analisa Pribadi)

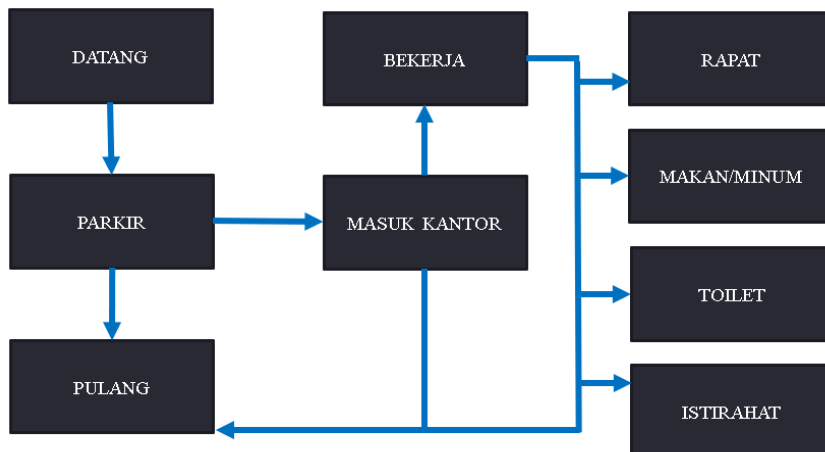
Arah matahari yang bersinar dari ujung timur pada pagi hari dan akan terbenam di ufuk barat.

Analisa Aktivitas Pengguna

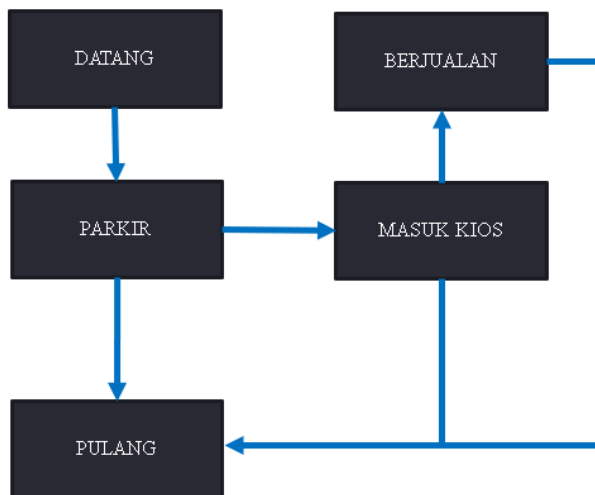
Pengunjung



Pengelola



Pedagang



A. Kegiatan Utama : Tempat Rekreasi (pengunjung)

B. Kegiatan Penunjang : Administrasi, Pemeliharaan Wahana dan Properti (Pengelola)

C. Kegiatan Pelengkap : Toilet, Pujasera, Tempat Ibadah, Pos Keamanan, Kios” (Pedagang)

Kebutuhan Ruang

Kegiatan Utama : Pintu Masuk, Tempat Parkir, Loket Masuk, Wahana, Pintu Keluar, Toilet

Kegiatan Penunjang : Ruang Manager, Ruang Sekretariat, Ruang staff, Ruang rapat, Lobby, Pantry, Gudang, Toilet

Kegiatan Pelengkap : Toilet, Tempat Ibadah, ATM

Struktur Bangunan

A. Struktur Bawah / Pondasi

Pondasi Menggunakan Plat Beton karena nantinya atapnya akan menggunakan bentang lebar dan bangunan 2 lantai

B. Dinding

Dinding menggunakan batu bata dan kolom menggunakan baja agar kuat

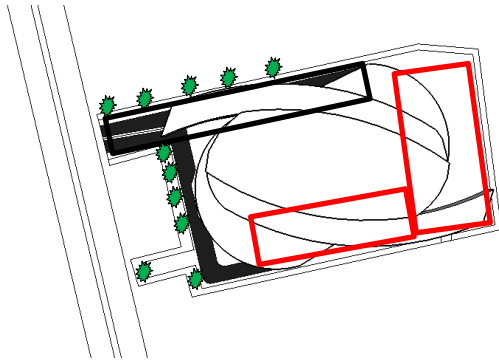
C. Atap

Akan menggunakan bentang lebar struktur space form agar tidak banyak balok yang menutupi ataupun mengganggu penempatan wahana pada nantinya.

Analisa dan Konsep Kebisingan Pada Tapak



(Sumber: Analisa Pribadi)



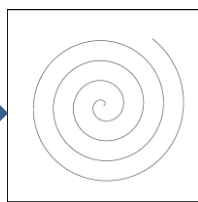
(Sumber: Analisa Pribadi)

Berdasarkan analisa diatas maka konsep yang digunakan adalah area yang ramai di beri banyak vegetasi agar kebisingan tidak masuk pada site, dan untuk garis hitam di gunakan sebagai jalan karena dekat dengan tempat yang ramai dan yang sepi digunakan untuk perkantoran

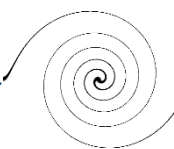
Ide Bentuk



Spiral Time



Disederhanakan



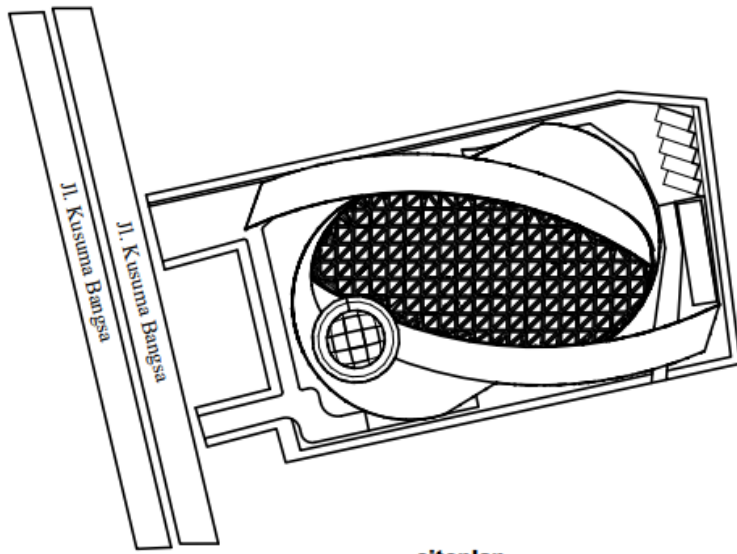
Dibuat Menjadi 2



Dikembangkan

HASIL DESAIN :

Siteplan :



siteplan

Tampak :



TAMPAK UTARA



TAMPAK SELATAN

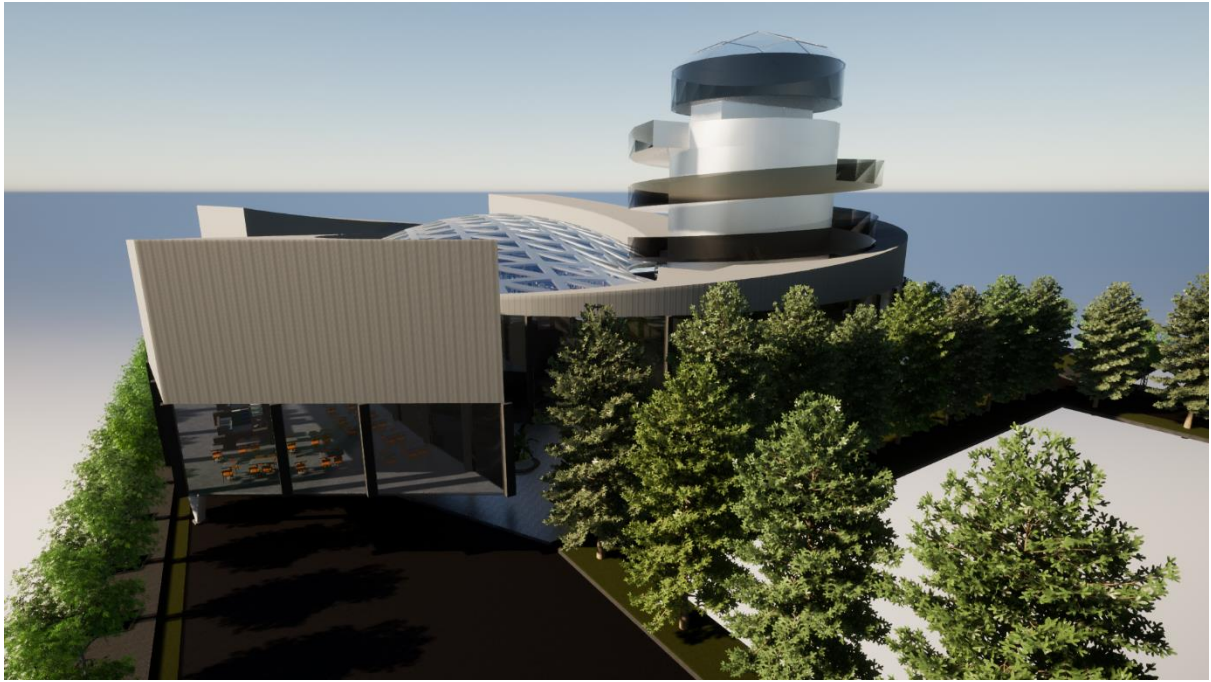


TAMPAK TIMUR



TAMPAK BARAT

Perspektif Suasana Siang dan Malam



KESIMPULAN

Berdasarkan studi, analisa dan konsep diatas tadi dapat ditarik kesimpulan bahwa :

- Redesain Taman Remaja Surabaya di kota Surabaya sesuai dengan aturan KDB dan KLB setempat.
- Penerapan pendekatan investasi sangat cocok diterapkan pada bangunan Taman Hiburan karena termasuk dalam bangun komersial.
- Salah satu penerapan tema investasi pada bangunan ini adalah dengan mengolah Tapak semaksimal mungkin dengan KDB dan perletakan lahan parkir di *basement*.
- luasan dan penataan ruang di sesuai kan dengan sirkulasi agar tidak sempit dan pengunjung dapat melihat semua ruang.
- Bentuk bangunan yang dibuat semenarik mungkin agar menarik pengunjung.

Daftar Pustaka

<https://www.suarasurabaya.net/kelanakota/2018/alasan-pemkot-surabaya-menyegel-taman-remaja-surabaya/>

<https://jatim.bpk.go.id/kota-surabaya/#:~:text=Secara%20geografis%2C%20terletak%20di%207%C2%B09%E2%80%B2-%207%C2%B021%E2%80%B2%20Lintang%20Selatan,di%20barat.%20Kota%20Surabaya%20meiliki%20luas%2033.306%2C30%20Ha.>

<https://kbbi.web.id/redesain>

<https://www.hargatiket.net/taman-remaja-surabaya/>

<https://regional.kontan.co.id/news/sejarah-dan-profil-kota-surabaya?page=all>

<https://www.slideshare.net/dedyulianto370/pengertian-pendekatan#:~:text=Dalam%20pengajaran%2C%20approach%20diartikan%20sebagai,asumsi%20menge-nai%20cara%20belajar%20mengajar.>

<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKewjax9i0hsXsAhUJA3IKHWHsDBYQFjACegQICBAC&url=https%3A%2F%2Fkolom.kontan.co.id%2Fnews%2Fbelanja-modal-dan-strategi-perusahaan%23%3A~%3Atext%3DSeringkali%2520belanja%2520modal%2520perusahaan%252C%2520juga%2Cbagi%2520perusahaan%2520di%2520jangka%2520panjang.&usg=AOvVaw1z3ZstUk5eh-jiFuN1hkNo>

<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/publika/article/view/18709>

<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2019/09/19/kota-surabaya-miliki-penduduk-terbanyak-di-jawa-timur>

<https://www.nativeindonesia.com/jatim-park-2/>

<http://e-journal.uajy.ac.id/9068/3/2TA13867.pdf>

<http://hikersbay.com/climate/indonesia/surabaya?lang=id>