

# *Teras Kota*: Penerapan Bangunan Ramah Lingkungan dengan Suasana Layaknya Teras Rumah pada Mall Kota Surabaya

Ira Endra Kartika dan Irvansyah

Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111

*E-mail*: irvanmachmud@yahoo.com

**Abstrak** — Seiring dengan isu pemanasan global Penerapan desain ramah lingkungan banyak dilakukan dimana berpacu pada tiga aspek, yaitu efisiensi energi, penggunaan material dan teknologi baru dan pengolahan limbah. Penerapan desain ini akan terasa manfaatnya bila diterapkan pada bangunan skala besar dan ditempatkan di dalam Pusat Kota yang lebih merasakan dampak pemanasan global. Penerapan desain layaknya Teras rumah yang diletakkan dalam skala Kota, selain untuk merespon isu pemanasan global juga sebagai tempat singgah sementara dari kepenatan rutinitas. Menurut *Gaudi Hindarto, A studio architect*, Teras adalah bagian rumah yang menyambut tamu-tamu datang, kadangkala kesan yang ditangkap oleh para tamu bisa terbawa hingga ke rumah. Dan menurut *Luis Wirth*, Kota adalah pemukiman yang relative besar, padat dan permanen, dihuni oleh orang-orang yang heterogen kedudukan sosialnya. Dengan mengangkat tema teras kota, perancangan ini memiliki ide pokok yang berpacu pada aspek bangunan ramah lingkungan. Aplikasi konsep ini pada objek rancang yaitu dengan menciptakan teras melalui peleburan ruang dalam dan luar bangunan. Teras ini memberikan pengalaman merasakan ruang luar menjadi ruang dalam, sehingga batas yang membedakan ruang luar dan ruang dalam menjadi kabur layaknya Teras rumah. Hasil dari perancangan ini adalah wujud penerapan desain berbasis bangunan ramah lingkungan melalui beberapa metode pada ruang-ruang di objek rancang, sebagai aplikasi dari konsep Teras Kota. Penerapan dari tema rancang Teras Kota ini terlihat pada ekspresi interior bangunannya.

**Kata Kunci**—Teras Kota, pemanasan global dan ramah lingkungan.

## I. PENDAHULUAN

Teras merupakan bagian dari rumah yang secara fisik merupakan sebuah ruang terbuka yang dinaungi oleh atap dekat dengan taman terbuka. Biasanya memiliki satu atau dua dinding, dengan permukaan lantai cenderung dinaikkan dari tanah [1]. Dengan demikian, secara visual, pengertian teras di sini mengandung suatu dimensi yakni ruang. Pengertian ruang yang berkaitan langsung dengan disiplin ilmu arsitektur adalah suatu area yang secara fisik dibatasi oleh tiga elemen pembatas yaitu lantai, dinding, dan langit-langit. Teras ini memiliki ruang yang ternaungi dengan pembatas yang bersifat parsial (gambar 1).

Penciptaan bentukan arsitektural dengan pendekatan metafora intangible, pada dasarnya dapat dijelaskan berasal dari hal-hal yang bersifat tidak nyata, maupun dilihat dan tidak memiliki bentuk yang asli (gambar 2). Pendekatan metafora

intangible memungkinkan hadirnya bentukan-bentukan baru yang kreatif dan inovatif.



Gambar 1. Sketsa makna Teras



Gambar 2. Intangible dari Teras

Objek arsitektur yang dirancang dengan menggunakan metode ini adalah Mall Teras Kota. Mall Teras Kota adalah suatu fasilitas perbelanjaan yang tidak hanya sebagai tempat membeli produk atau jasa tetapi juga sebagai tempat untuk melihat-lihat, tempat bersenang-senang, tempat rekreasi, dengan konsep penggabungan kemajuan teknologi dan desain ramah lingkungan dalam lingkup binaan arsitektural bertepatan *Teras Kota*. Objek ini terletak di Kota Surabaya yang merupakan kota terbesar kedua di Indonesia dimana Surabaya merupakan suatu kawasan metropolitan yang memiliki 3 nama (gambar 3). Surabaya terkenal sebagai Sparkling Surabaya, dimana suasana ketika malam hari pun terasa hidup dengan gemerlapnya cahaya. Nama Kota Surabaya lainnya adalah Surabaya Green and Clean, dimana

standar bangunan yang digunakan sudah memenuhi label eco. Surabaya Metropolitan City, dimana banyak skyscraper menggunakan material anorganik yang sustainable.

Pada rancangan ini, penulis menggunakan tema “Teras Kota”. Metafora Intangible yang diambil dari Teras Kota ini didefinisikan menjadi tiga konsep yaitu yang pertama hangat (menyambut) dari kesan Teras, yang kedua adalah rindang, dimana cahaya difusi / pantulan masuk ke area dengan samar-samar. Yang ketiga adalah Terbuka, Teras selalu memiliki bukaan besar layaknya naungan, dalam hal ini bisa berupa ruang kaca-kaca maupun ruang terbuka. Terbuka dapat juga berarti lapang, dalam hal ini bisa berupa dari permainan komposisi warna dan proporsi ruangan. Lokasi Objek ini bertempat di Jl Arteri Ahmad Yani Surabaya.

## II. EKSPLORASI DAN PROSES RANCANG

Jenis analogi yang dipakai di dalam rancangan ini adalah *Intangible metaphora*. Berdasarkan definisi yang telah disebutkan, diambil makna dan kesan Teras yang diaplikasikan ke dalam bangunan secara visual dan dapat dirasakan.

Kesan dan makna hangat, memaksudkan “welcome”, menyambut, kehangatan sang pemilik rumah pada tamunya. Menyambut dan suasana ramah adalah hangat yang dimaksudkan dalam karakteristik hangat berikut. Berdasarkan sifat ini, digunakan ide dalam penerapan ke dalam bangunan yang diaplikasikan terlihat pada pemilihan warna dan pencahayaan. Warna juga mempunyai efek independen terhadap suasana hati (bahkan warna yang berbeda kadangkala memunculkan suasana hati yang berbeda [2]. Kita merasakan suatu warna sangat menyenangkan kita atau warna lain membuat kita merasa aman, hangat, dan damai. Pemilihan warna dalam bangunan dengan suasana hangat seperti pemilihan finishing lantai dan bangunan (gambar 4-8). Cahaya terang menimbulkan suasana ceria, cahaya terang tapi tidak silau menimbulkan suasana hangat ke lingkungan, cahaya redup menimbulkan suasana dingin. Cahaya dan warna sulit untuk dipisahkan, karena keduanya saling mempengaruhi [3].



Gambar 3. Ciri Kota Surabaya



Gambar 4. Layout plan



Gambar 5. Tampak Timur



Gambar 6. Tampak Barat



Gambar 7. Tampak Utara



Gambar 8. Tampak Selatan

Konsep kedua yaitu Suasana rindang . Rindang ini diterjemahkan melalui temperatur, kenyamanan suhu thermal. Sensasi thermal yang di alami manusia merupakan fungsi dari 4 faktor iklim yaitu: suhu udara, radiasi, kelembaban udara, kecepatan angin, serta faktor-faktor individu yang berkaitan dengan laju metabolisme tubuh, serta pakaian yang di gunakan [4]. Usaha untuk mendapatkan kenyamanan thermal terutama adalah mengurangi perolehan panas, memberikan aliran udara yang cukup dan membawa panas keluar bangunan serta mencegah radiasi panas, baik radiasi langsung matahari maupun dari permukaan dalam yang panas. Perolehan panas dapat dikurangi dengan menggunakan bahan atau material

yang mempunyai tahan panas yang besar, sehingga laju aliran panas yang menembus bahan tersebut akan terhambat.

Konsep ketiga yaitu Terbuka. Terbuka diterjemahkan melalui penggunaan skylight. Penggunaan skylight bangunan memberikan kesan ‘terbuka’ dan pada siang hari memberikan pencahayaan alami pada bangunan [5]. Skylight adalah teknologi atap transparan. Terbuat dari berbagai macam-macam bahan mulai dari plastik, kaca, dan fiber. Kita dapat menyesuaikan bahannya sesuai dengan desain rumah kita. Selain memperindah ruang juga memberi kesan terbuka dan juga sebagai penghematan energi [6].

### III. HASIL RANCANGAN

#### A. Konsep Site dan Ruang Luar

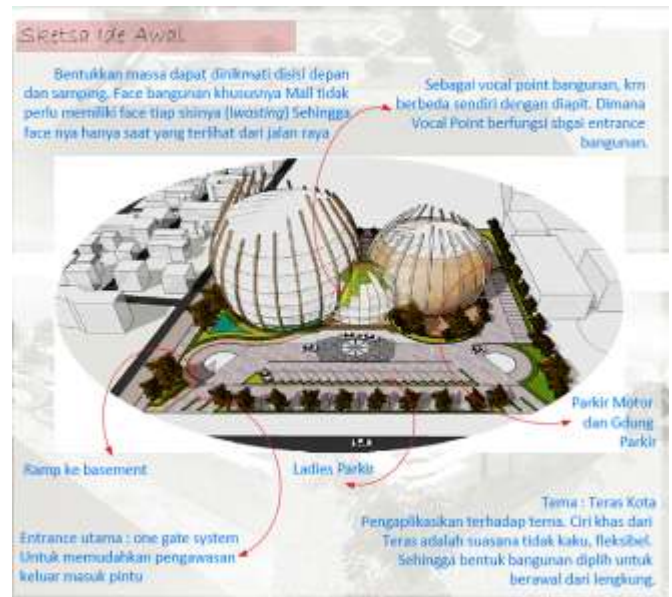
Sesuai dengan tema yang diangkat yaitu Teras Kota. Tataan massa bangunan dibuat tenang, tidak acak, memiliki pola tatanan yang jelas. Massa bangunan diletakkan sejajar dengan ukuran yang berbeda namun dengan bentuk dasar dan warna yang sama agar terlihat menyatu (gambar 9).

Untuk konsep ruang luar, dengan tujuan untuk mengimbangi bentukan bangunan yang berbentuk lengkung dan grid, pola yang dibuat untuk ruang luarnya adalah grid. Dengan pola yang grid, mendukung bangunan agar terlihat menonjol karena bersifat netral.

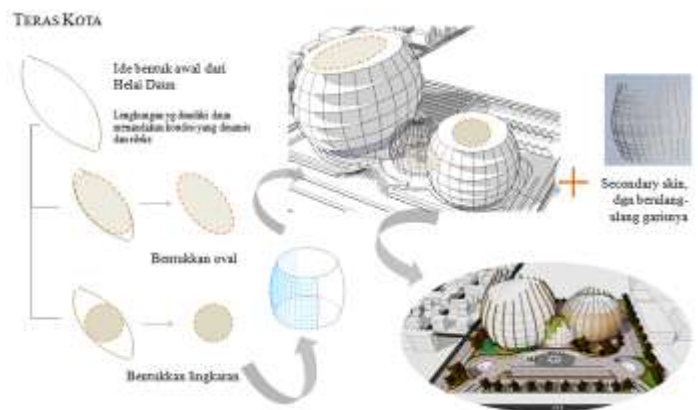
Selain itu ditambahkan beberapa aksentuasi berupa pola lengkungan pada ramp menuju basemen agar pola lengkung bangunan dan pola grid tidak terlepas satu sama lainnya

#### B. Konsep Gubahan Massa dan Eksterior

Konsep bentuk bangunan berawal dari tema, yaitu menghadirkan bentuk yang dinamis, teratur, dan eye-catching. Berdasarkan pertimbangan tersebut bentuk bangunan terinspirasi dari lengkungan daun yang juga berhubungan dengan tema objek tugas akhir ini yaitu Teras Kota. Teras Kota adalah bentuk yang tidak bisa digambarkan seperti apa, namun bisa di rasakan suasana dan nuansa nya seperti Teras nya Kota. Awal bentuk diambil dengan garis lengkungnya daun yang melancip tetapi tidak simetris, dan bentuk lingkaran yang tersirat didalam bentuk daun. Pengambilandari daun sendiri karena identik dengan Teras. Bentuk lengkung sebagai simbol kedinamisan, tidak monoton dan kerileksan. Dari 2 bentuk oval dan lingkaran, kemudian di *extrude*, direntangkan kemudian diberi secondary skin. (gambar 10-11).



Gambar 9. Ide Awal



Gambar 10. Transformasi Bentuk



Gambar 11. Eksterior

Permukaan selubung bangunan memakai kerangka segmen baja, dimana bertumpu pada tiap plat lantai. Penggunaan kaca low-e, VGM, dan ACP resistance sebagai selubung permukaan.

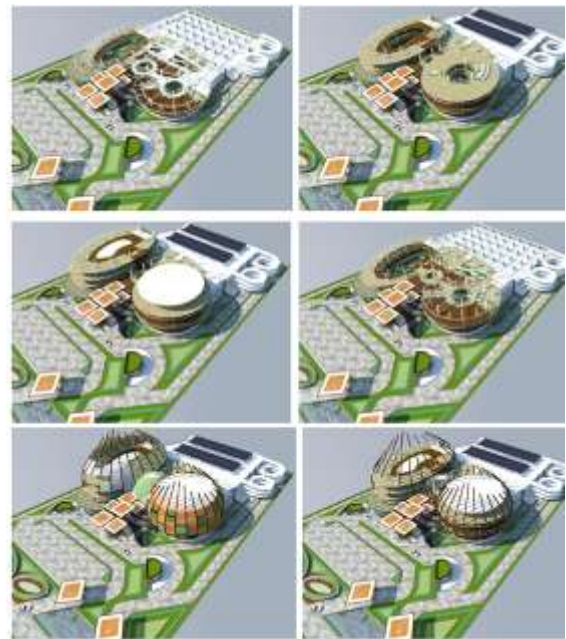
#### IV. KESIMPULAN/RINGKASAN

Tema Teras Kota diambil berdasarkan pada isu-isu, permasalahan dan gagasan yang ingin dimunculkan pada bangunan Mall Teras Kota Surabaya. Dengan menggunakan metode *design by intangible metaphora*, yang merupakan pemetaforaan arsitektur dengan makna dari teras kota sebagai sebuah Mall yang merespon isu pemanasan global yang berada dalam pusat kota. Dari tiga konsep utama ini yang diterapkan kepada bangunan sehingga secara visual bisa terlihat pada bentuk bangunan, konsep site, desain eksterior dan desain interior.

Sedangkan Teras Kota sebagai Mall nya kota Surabaya, terlihat pada penggunaan sistem struktur dan material selubung bangunan juga teknologi yang digunakan dalam bangunan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Wiyanto, Mahdi. 2010
- [2] Holahan dan Mehrabian & Russeldalam Heimstra dan Mc Farling. 1978. Warna mempunyai efek independen
- [3] Eastman dalam Fisher dkk. 1984. Cahaya dan warna sulit untuk dipisahkan.
- [4] Standar internasional mengenai kenyamanan thermal ( suhu) "ISO 7730 : 1994
- [5] Jurnal pengaruh interior Mall terhadap kehidupan sosial, gaya hidup dan penampilan Remaja, 2009. ITB
- [6] Richardus Setia Gunawan. 2010. Memaksimalkan Cahaya dengan Skylight, Idea Oline



Gambar 11. Layer Selubung bangunan



Gambar 12. Interior Koridor



Gambar 13. Interior Restaurant



Gambar 14. Interior Office



Gambar 15. Interior Direktur