

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang proyek

1.1.1. Gagasan awal

Perancangan *edutainment center* ini merupakan sebuah perancangan baru yang berlokasi di Surabaya. Bangunan ini merupakan *public building* berkonsep *education* dan *entertainment* dengan menitikberatkan pada fungsi pendidikan / *education* yang mampu menimbulkan suasana menyenangkan / *entertaining*.

Bangunan dirancang menggunakan pendekatan perancangan dari sasaran *edutainment center* dimana lebih diutamakan adalah anak muda dengan rentang usia mulai dari 4 tahun hingga 16 tahun. Akan tetapi tidak menutup kemungkinan orang dewasa dengan umur di luar itu juga bisa menggunakan bangunan ini. Sebagai gambaran awal direncanakan area untuk masing-masing segmen usia tersebut dibedakan sehingga unsur pendidikan tetap terjaga secara pasif.

Gaya arsitektur yang diadopsi bangunan *edutainment center* ini lebih dititikberatkan kepada bentukan dengan karakter yang menarik, santai, dinamis dan selalu *up to date*. Sehingga anak-anak yang menjadi segmen utama bangunan ini dapat tertarik dan memunculkan rasa penasaran terhadap bangunan ini. Gaya arsitektur tersebut dimunculkan dari balutan-balutan bangunan yang modern dan terkesan asimetri baik pada eksterior dan interior bangunan. Balutan-balutan

modern tersebut seperti penggunaan material bangunan serta pengolahan bentuk bangunan yang asimetris.

Pendekatan perancangan yang selanjutnya dengan memilih di mana rencana lokasi *edutainment center* ini akan dibangun. Konsep perancangan bangunan yang modern ini akan mempengaruhi kriteria pemilihan lokasi dimana lokasi di sekitar tapak juga harus memiliki desain bangunan yang cukup modern. Oleh karena itu perencanaan perancangan desain bangunan yang modern tersebut tidak merusak citra lingkungan sekitar.

1.1.2. Alasan dan motivasi pemilihan proyek

Pada era globalisasi ini, manusia dituntut memiliki *skill* sebagai modal untuk menghadapi persaingan. Oleh karena itu, sedini mungkin seseorang harus mulai belajar untuk membentuk *skill*nya. Fakta yang ada sekarang ini, banyak anak muda malah lebih memilih berpaling dengan bermain *game* atau berkumpul dengan tujuan hanya bersenang-senang.

Berdasarkan realita tersebut, maka sangat dibutuhkan tempat dimana di dalamnya memuat fungsi *entertainment* tetapi tetap menonjolkan unsur *education*. Sehingga diharapkan akan menumbuhkan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Kota Surabaya merupakan salah satu kota metropolitan yang ada di Indonesia. Perkembangan pembangunan di Surabaya dinilai juga mulai maju. Hal itu terbukti dengan telah munculnya beberapa bangunan yang cukup inspiratif dan modern. Gaya hidup dari

masyarakat di Surabaya sendiri suka bersosialisasi dan berkumpul / *hang out*.

Berdasarkan beberapa fakta tersebut maka dipilihlah kota Surabaya sebagai lokasi untuk merancang *edutainment center*. Selain beberapa fakta tersebut, di Surabaya sendiri masih jarang terdapat bangunan dengan fungsi *edutainment center*.

Sebagian besar yang ada sekarang ini hanya pusat pendidikan atau hiburan saja. Pada umumnya pusat pendidikan yang ada berupa lembaga pendidikan atau perpustakaan. Sedangkan pusat hiburan bervariasi jenisnya seperti mall, *coffee shop*, dsb.

Faktor-faktor yang ada tersebut membuat bangunan *edutainment center* ini memiliki prospek yang cukup meyakinkan. Hal itu diperkuat dengan pengamatan dari psikologi manusia. Seseorang dalam proses belajar atau bekerja tentu membutuhkan suatu hiburan / *relaxasing*. Dalam kehidupan sehari-hari, tidak memungkinkan seseorang dituntut untuk menuntut ilmu pengetahuan terus menerus. Tidak dimungkinkan pula seseorang mengutamakan hiburan secara terus menerus. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah keseimbangan. Sehingga dibutuhkan juga tempat atau media yang dapat membantu menciptakan keseimbangan itu.

1.2. Tujuan dan sasaran pembahasan

Tujuan yang akan dicapai adalah menciptakan sebuah bangunan yang modern tetapi tidak merusak citra lingkungan sekitar. Selain itu juga untuk membentuk suatu kompleks bangunan dengan konsep yang cenderung

bertolak belakang yaitu pendidikan sekaligus *entertainment* sehingga diharapkan muncul kesan pendidikan yang menyenangkan.

Sedangkan sasaran yang ingin dicapai yaitu dapat meningkatkan semangat belajar dan ilmu pengetahuan masyarakat Surabaya pada umumnya dan anak-anak rentang usia 4 – 16 tahun pada khususnya. Serta menjadi sebuah tempat yang dapat mengakomodasi kebutuhan masyarakat akan tempat bersosialisasi sekaligus sebagai tempat menambah ilmu pengetahuan.

1.3. Lingkup pembahasan

Dalam Landasan Teori dan Program ini membahas segala sesuatu yang berkaitan dengan perancangan *edutainment center* dengan rincian sebagai berikut :

- Pengaturan *layout* ruang-ruang dari 2 kegiatan utama yang berbeda tetapi saling mendukung yaitu kegiatan pendidikan / *education* dan hiburan / *entertainment*.
- Perancangan desain fasade sebuah bangunan publik yang sesuai dengan karakter dari sasaran bangunan serta tidak merusak citra lingkungan sekitar sehingga akan mempengaruhi kriteria pemilihan lokasi tapak.
- Fasilitas-fasilitas utama dan pendukung yang tersedia baik dalam bangunan maupun pada tapak.
- Pengaturan sirkulasi pengguna fungsi bangunan sehingga akan berpengaruh kepada standar dimensi kebutuhan dan jenis ruang dalam hingga luas bangunan dan tapak yang dibutuhkan.

- Perancangan sistem utilitas bangunan (terlebih dalam hal *fire protection*) mengingat bangunan berisi kumpulan buku-buku dan computer yang memerlukan perlakuan khusus saat kebakaran.

1.4. Metoda pembahasan

1.4.1 Metode Pengumpulan Data

1.4.1.1 Data Primer

- Survey lapangan / observasi : merupakan metode dengan pengamatan langsung mengenai lokasi rencana proyek dan proyek sejenis.
- Wawancara : merupakan metode dengan tanya jawab guna memperoleh suatu data yang berkaitan dengan proyek melalui informan.

1.4.1.2 Data Sekunder

- Studi literatur : merupakan metode yang dilakukan dengan mengumpulkan data tentang proyek yang berkaitan melalui buku
- Survey internet : merupakan metode yang dilakukan dengan cara *browsing* dunia maya guna memperoleh informasi / data pendukung yang digunakan sebagai pelengkap dari data utama yang ada.

1.4.2 Metode Penyusunan dan Analisa

- Deduktif : dengan memperoleh data primer tentang bangunan dengan fungsi *edutainment center* dari buku untuk kemudian dianalisa sehingga diperoleh gambaran awal perancangan bangunan.

- Induktif : studi banding dengan kasus sejenis sehingga diperoleh informasi tentang fasilitas-fasilitas standar pada bangunan edukasi dan *entertainment*, kebutuhan ruang, dan desain bangunan.
- Asumsi : diasumsikan bahwa bangunan *edutainment center* ini merupakan milik swasta dan tidak terdapat masalah tentang anggaran dan lahan.

1.4.3 Metode Pemrograman

Analisa yang dilakukan terhadap :

- Jenis pelaku kegiatan.
- Aktivitas dari pelaku meliputi kegiatan utama dan penunjang.
- Kebutuhan ruang, hubungan ruang, persyaratan ruang, dan besaran ruang.
- Pendekatan sistem bangunan yaitu utilitas dan struktur.

1.4.4 Metode Perancangan Arsitektur

- Pengidentifikasian deskripsi proyek seperti judul proyek, lokasi, luasan proyek, permasalahan dominan, dan penekanan desain.
- Studi bentuk, konfigurasi tatanan massa, dan konsep pengolahan elemen visual bangunan.
- Rancangan skematik secara manual / sketsa kasar dengan *free hand*.
- Tahap *design development* sehingga menghasilkan gambar 2 dimensi dan 3 dimensi dengan menggunakan computer. Tahapan ini dapat berupa detail-detail arsitektural dan struktur serta persiapan

gambar untuk presentasi. Dalam tahap ini juga sudah dilakukan penentuan material, hingga bentuk fasade bangunan.

1.5. Sistematika pembahasan

Bab I : Pendahuluan

Berisi latar belakang proyek, tujuan dan sasaran pembahasan, lingkup pembahasan, metode pembahasan, dan sistematika pembahasan dari proyek Surabaya *Edutainment Center* ini.

Bab II : Tinjauan Proyek

Berisi tinjauan umum dan khusus dari proyek, kesimpulan, batasan, dan anggapan.

Bab III : Analisa pendekatan program Arsitektur

Analisa pendekatan arsitektur berisi tentang studi aktivitas (pengelompokkan, kategorisasi, pelaku pola kegiatan–sifat kegiatan); studi fasilitas (kebutuhan-pola-besaran-*indoor/outdoor*); studi ruang khusus; studi kebutuhan luas/ besaran bangunan dan lahan; studi citra arsitektural.

Analisa pendekatan sistem bangunan berisi tentang studi sistem struktur & *enclosure*, studi sistem utilitas, dan studi pemanfaatan teknologi yang digunakan pada bangunan yang direvitalisasi dan menunjukkan kondisi eksistingnya.

Bab IV : Program Arsitektur

Berisi tentang konsep program, tujuan perancangan, faktor penentu dan persyaratan perancangan, dan program arsitektur.

Bab V : Kajian Teori

Berisi kajian teori penekanan desain dan permasalahan dominan.