

Fasilitas Pengembangan Diri Berbasis *Multiple Intelligence* Untuk Remaja di Surabaya

Alodia dan Christine Wonoseputro
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121 – 131, Surabaya
alodia.ang@gmail.com; christie@petra.ac.id



Gambar 1. Perspektif Fasilitas Pengembangan Diri Berbasis *Multiple Intelligence* untuk Remaja di

ABSTRAK

Fasilitas pengembangan *multiple intelligence* ini merupakan fasilitas yang menjadi sarana dan prasarana yang pengguna utamanya disasarkan pada remaja, namun juga tidak terbatas masyarakat umum juga dapat menggunakan fasilitas untuk mengembangkan diri mereka masing – masing melalui kecerdasan majemuk yang mereka miliki serta tetap dapat mewedahi secara berkelanjutan. Dengan adanya fasilitas ini, diharapkan remaja dapat memiliki dorongan dari dalam diri mereka sendiri untuk mengembangkan diri dan melakukan kegiatan berdasarkan kecerdasan majemuk mereka masing – masing secara lebih lagi dalam aspek sosial, edukatif, dan juga rekreatif dengan nyaman tanpa membuang waktu dalam hal berpindah tempat untuk menuju lokasi beraktivitas mereka.

Masalah utama pada fasilitas ini adalah bagaimana arsitektur dapat turut berperan dalam mendorong remaja (12 – 21 tahun) untuk menerapkan gaya hidup *active living*. Maka dari itu, fasilitas ini mengajak remaja untuk menerapkan gaya hidup *active living* dengan konsep *Explore in Play, Learn, Socialize*, dimana manusia diperlakukan sebagai subyek aktif secara kinestetik melalui rangsangan visual, audial, dan *tactile*.

Kata Kunci : Pengembangan Diri, *Multiple Intelligence*, Pendekatan Perilaku, *Active Living*, Surabaya

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Masa remaja merupakan masa – masa dimana seseorang sedang dalam proses pengenalan dan pencarian jati diri mereka masing – masing. Menurut Stanley Hall (dalam Santrock, 2003), Ia menyebutkan bahwa usia remaja ialah mereka yang berusia antara 12 – 21 tahun. Pada usia ini juga mereka seharusnya memiliki semangat yang tinggi untuk bergaul dan melakukan hal – hal yang dapat mengembangkan diri mereka pada kegiatan atau aktivitas yang mereka cenderung memiliki potensi dan kegemaran serta untuk menambah koneksi sosial sebagai bekal untuk menjadi pribadi yang sukses, dapat bersaing, dan menemukan tujuan hidup. Namun, tidak jarang juga ditemukan remaja yang memiliki penurunan dalam kondisi fisiologis, psikis, dan juga sosial karena mereka cenderung membandingkan diri mereka dengan orang lain sehingga menurunkan percaya diri yang berpengaruh pada karakteristik yang akan terbentuk.

Masyarakat umum sering beranggapan bahwa mereka yang cerdas dan istimewa ialah memiliki prestasi yang baik disekolah, seperti mendapatkan nilai – nilai yang baik, menjadi juara kelas, memiliki pengetahuan yang luas, dsb. Remaja yang tidak memiliki nilai yang

baik akan dianggap bodoh sehingga menghambat remaja untuk mengembangkan dan menemukan kemampuan yang mereka miliki. Pada hakikatnya, setiap orang ialah individu yang cerdas, hanya saja mereka memiliki jenis dan tingkat kemampuan kecerdasan yang berbeda – beda yang disebut dengan kecerdasan majemuk. Pendidikan formal tidak bisa dijadikan satu – satunya tolak ukur atas kecerdasan seseorang.

Pengembangan diri tersebut dimulai dari mengenal bidang – bidang yang dikuasai dalam kecerdasan majemuk untuk cara belajar dan mengembangkan potensi yang dimiliki. Menurut Gardner (2013), kecerdasan majemuk dibagi menjadi 8, yaitu kecerdasan verbal/linguistik, logika/matematis, musikal, visual - spasial, intrapersonal, interpersonal, kinestetik, serta kecerdasan naturalis. Setiap individu memiliki setiap kecerdasan tersebut, hanya saja berbeda tingkat kemampuan yang dimiliki pada masing - masing kecerdasan.

Dilansir dari Kompasiana.com, remaja saat ini juga kerap disebut dengan “Generasi Mager”. Mereka disebut dengan generasi mager karena mager sendiri merupakan singkatan dari malas gerak karena mereka lebih memilih untuk bersantai di rumah, bermain gadget, dan tidak melakukan apapun dikarenakan mereka malas untuk berpindah – pindah tempat yang membuang waktu dalam perjalanan untuk mencapai tempat – tempat dimana mereka bisa berkumpul bersosialisasi serta mengembangkan diri mereka.

Lokasi perancangan yang dipilih terletak di wilayah Perumahan Tompotika, tepatnya di Jl. Manyar Tirtoyoso no. 6 – 8, Kecamatan Sukolilo, Surabaya. Surabaya merupakan kota terbesar kedua di Indonesia dengan jumlah remaja yang semakin bertambah setiap tahunnya tetapi masih minim akan fasilitas pengembangan diri.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam desain Fasilitas Pengembangan Diri Berbasis *Multiple*

Intelligence untuk Remaja di Surabaya adalah bagaimana arsitektur dapat turut berperan dalam mendorong remaja (12 – 21 tahun) untuk menerapkan gaya hidup *active living*.

1.3. Tujuan Perancangan

1. Menyediakan sarana dan prasarana yang sesuai dengan kebutuhan masing – masing jenis kecerdasan majemuk.
2. Menarik agar remaja untuk datang dengan sendirinya karena merasa cocok melakukan kegiatan di fasilitas.
3. Menyediakan wadah dan fasilitas dimana remaja dapat berada di satu tempat dengan berbagai fasilitas yang sesuai dengan jenis – jenis kecerdasan majemuk sehingga remaja tetap dapat berproses dengan efektif dan efisien.

1.4. Data dan Lokasi Tapak

Lokasi tapak terletak di Kawasan Perumahan Tompotika di Jalan Manyar Tirtoyoso no. 6 – 8, Klampis Ngasem, Kecamatan Sukolilo, Surabaya Timur, dan merupakan eksisting berupa kolam renang umum. Tapak dipilih karena area yang terdapat banyak remaja, dekat dengan sekolah dan universitas (NSA, SMP dan SMA Kristen Petra Manyar, STIESIA, Montessori School, ISTTS, dll), dekat dengan fasilitas penunjang, dan memiliki akses yang mudah.



Gambar 1.2. Lokasi Tapak Dan Keadaan Sekitar
Sumber : Google Maps dan dokumentasi pribadi

Tapak memiliki luasan 9198.14 m² dengan tata guna lahan yaitu perdagangan/jasa komersil. Tapak ini

memiliki GSB depan 6 meter, GSb samping dan belakang 3 meter, KDB 60%, KDH 10%, KLB 200%. Adapun batas administratif tapak berupa Jalan Mleto (Utara), Jalan Manyar Tirtoyoso (Timur), Jalan Manyar Tirtoasri I (Barat), dan Jalan Manyar Tirtoasri II (Selatan).



Gambar 1.2. Peta Peruntukan

Sumber : www.petaperuntukan.cktr.web.id/

2. DESAIN BANGUNAN

2.1. Program dan Luasan Ruang

Program ruang pada fasilitas ini terdiri atas :

1. Zona Fasilitas Kecerdasan

Meliputi area kecerdasan intrapersonal, interpersonal, verbal, logika, visual, kinestetik, musikal, dan naturalis

2. Zona Pendukung

Meliputi area lobby, resepsionis dan loket, ruang *screening*, *drop off*, *café*, dan retail.

3. Zona Administrasi dan Servis

Meliputi area pengelola (kantor, area staff, dll), area servis (ruang kelistrikan dan ruang tandon), dan area *loading dock*

Total luasan dari program ruang di atas adalah 7211m². Luasan terbesar adalah area fasilitas kecerdasan, kemudian zona pendukung dan zona administrasi serta servis.

2.2. Analisa Tapak dan Zoning



Gambar 2.1. Analisa Tapak

Sebelum melakukan perancangan desain bangunan, dilakukan analisa tapak (Gambar 2.1) untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan tapak.

Tapak ini dapat diakses dari 3 jalan, yaitu Jalan Mleto dan Jalan Raya Manyar (akses utama), Jalan Manyar Tirtoasri I (akses perumahan), dan Jalan Mleto (akses dari perkampungan). Kondisi tapak yang dikelilingi jalan memudahkan akses keluar masuk pengunjung dan dapat dimanfaatkan dengan merancang massa bangunan yang diarahkan sesuai dengan arah bidang tangkap.

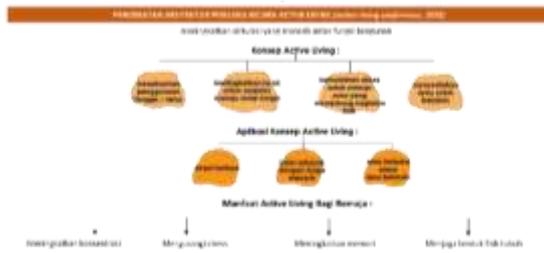


Gambar 2.2. Peletakan zoning

Setelah melakukan analisa tapak, maka dilakukan pengaturan zona (Gambar 2.2) sesuai dengan kondisi tapak. Area naturalis merupakan area yang terbuka, sehingga membutuhkan pembayangan pada sisi barat, area verbal – interpersonal – intrapersonal – logika membutuhkan ketenangan, area visual memerlukan view dan perlu terekspos, area kinestetik – musikal memberikan daya tarik secara audial, area pendukung merupakan area yang menjadi pengikat antar kegiatan maka dari itu harus memiliki kemudahan akses, dan area administrasi – servis diletakkan pada area yang tidak terekspos dari jalan utama.

2.3. Pendekatan Perancangan

Untuk dapat menyelesaikan masalah desain, yaitu bagaimana arsitektur dapat turut berperan dalam mendorong remaja (12 – 21 tahun) untuk menerapkan gaya hidup *active living* maka pendekatan yang dipilih adalah pendekatan arsitektur perilaku dengan cara melakukan analisa terhadap karakteristik remaja dan kegiatan yang melibatkan *multiple intelligence* apa saja yang dapat mendorong remaja untuk bergerak. Kemudian mengatur ruang – ruang kegiatan berdasarkan *multiple intelligence* yang dibutuhkan dan ruang – ruang sirkulasi interaktif untuk mendorong remaja bergerak aktif.



Gambar 2.3. Pendekatan Perilaku *Active Living*

Konsep desain “*Exploring in Play, Learn, and Socialize*” diterapkan dari *Active Living Conference 2020* (Gambar 2.3) yang penerapannya berupa perancangan ruang sirkulasi yang mempengaruhi spasial dengan menghadirkan *street furniture*, area terbuka, *plaza*, area, bermain, dan jalan setapak dengan fungsi menarik. Pada ruang dalam diterapkan dengan area interaktif yang tidak bersifat kompetitif sehingga merangsang subyek untuk bergerak, serta menggunakan warna yang cerah untuk memberikan keceriaan dan optimisme. Pada ruang luar, digunakan perbedaan perkerasan dengan vegetasi yang beragam untuk merangsang subyek bereksplorasi.

2.4. Perancangan Tapak dan Bangunan

Berikut adalah beberapa tahap transformasi bentuk dalam perancangan bangunan (Gambar 2.4) :

1. Lahan Eksisting

Lahan diperuntukkan sebagai jasa/perdagangan komersial dengan ukuran total site sekitar 9198.14m²

2. Zoning dan Orientasi Bangunan

Massa dengan bentukan dasar perseg panjang dimiringkan 41° dan 45° untuk menyesuaikan arah bidang jalan dan kebutuhan akan fungsi serta privasi

3. Sirkulasi

Sirkulasi pada bangunan yang menghubungkan antar fungsi menyesuaikan dengan karakteristik tiap zona

4. Penambahan Elemen

Menciptakan karakter ruang dan menyediakan kebutuhan ruang yang sesuai dengan perilaku dan kebutuhan



Gambar 2.4. Diagram Transformasi Bentuk

Area yang terbuka seperti area naturalis dan kolam renang diletakkan pada area yang tidak terekspos secara langsung pada jalan utama untuk menjaga privasi. Bangunan yang terdapat pada sisi barat juga difungsikan sebagai pembayang untuk area yang terbuka. Massa pada sisi timur dibuat lebih rendah agar angin dapat masuk. Peletakkan area ruang – ruang publik dan massa diatur dan diorientasikan menyesuaikan bidang tangkap jalan.



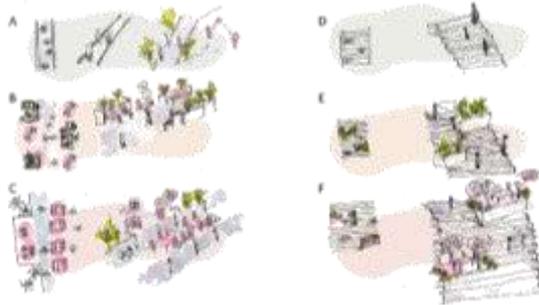
Gambar 2.5 . Siteplan



Gambar 2.6. Tampak 4 sisi bangunan

2.5. Pendalaman Desain

Pendalaman karakter ruang sirkulasi dipilih untuk menunjukkan pengaplikasian konsep *exploring in play, learn, and socialize* yang dilakukan melalui pendekatan arsitektur perilaku dengan memperlakukan manusia sebagai subjek aktif secara kinestetik melalui rangsangan visual, audial, dan *tactile*. Karakteristik sirkulasi yang digunakan, menurut William H. Whyte (1980) :



Gambar 2.7. Karakteristik Sirkulasi

Beberapa ruang sirkulasi tersebut berada di :

1. Area Naturalis

Sirkulasi menuju area naturalis menggunakan karakteristik sirkulasi A.



Gambar 2.8. Karakteristik Sirkulasi A

Area sirkulasi ini memerlukan karakter yang menyatu dengan alam, menenangkan, dan ceria. Kegiatan pada area ini yaitu eksplorasi alam. Menggunakan warna, vegetasi, dan material yang memberikan kesan alam dan segar seperti rumput gajah, daun flexi, beton dengan finishing kasar sebagai *anti - slip*, dll.



Gambar 2.9. Perspektif sirkulasi zona naturalis



Gambar 2.9. Skema Vegetasi + Material

Adanya jalan dari area pendukung mengarahkan subyek pada area naturalis sehingga mendorong untuk mengeksplorasi. Sirkulasi ini menggunakan konsep *stepping stone* dimana jalan setapak dibuat berjarak agar tetap mendapat suasana alam dan menyerap air.

2. Area Intrapersonal

Sirkulasi menuju area intrapersonal menggunakan karakteristik sirkulasi B.



Gambar 2.10. Karakteristik Sirkulasi A

Area sirkulasi ini memerlukan karakter yang menenangkan, aman, dan privat karena kegiatan berupa refleksi diri dan sosialisasi dalam kelompok kecil.



Gambar 2.10. Perspektif sirkulasi dan zen area + skema material

Subyek dirangsang untuk bergerak dengan menggunakan warna dan material yang memberi kesan alam dan tenang. Tekstur batu *veneer* yang masif mengundang rasa keingintahuan (Gambar 2.10). Proporsi pada sirkulasi ini dibatasi agar tidak terjadi penumpukan pengguna untuk menjaga suasana privat.

3. Area Kinestetik

Sirkulasi menuju area kinestetik menggunakan karakteristik sirkulasi C.



Gambar 2.11. Karakteristik Sirkulasi C

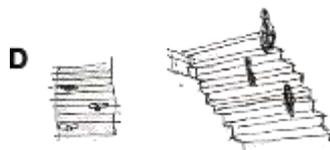


Gambar 2.12. Perspektif sirkulasi zona kinestetik + skema material dan warna

Area sirkulasi ini memerlukan karakter yang akrab, ceria, dan energik. Area ini dapat menjadi area untuk bereksplorasi, bermain *scooter / skateboard, dance*, olahraga, kumpul komunitas, dsb. (Gambar 2.12) Subyek dirangsang untuk bergerak aktif dengan adanya gundukan multifungsi yang diletakkan pada jarak berbeda-beda untuk mendapatkan pengalaman yang berbeda serta warna – warna yang membangkitkan semangat.

4. Area Visual – Kinestetik

Sirkulasi menuju area visual – kinestetik menggunakan karakteristik sirkulasi D.



Gambar 2.13. Karakteristik Sirkulasi D

Area sirkulasi ini memerlukan karakter yang ceria, menyenangkan, *playful*, dan berkreasi. Pada area sirkulasi ini, subyek berjalan melalui ramp dengan railing yang interaktif agar subyek dapat menikmati proses berjalan pada jarak yang lebih panjang (Gambar 2.14).



Gambar 2.14. Perspektif sirkulasi visual - kinestetik + skema material dan warna

Penutup lantai menggunakan keramik *rustic* yang bertekstur kasar sebagai *anti - slip*. Material railing interaktif yang merupakan kayu dipadukan dengan warna – warna yang cerah untuk menarik subyek bergerak aktif

5. Area Interpersonal

Sirkulasi menuju area interpersonal menggunakan karakteristik sirkulasi E.



Gambar 2.15. Karakteristik Sirkulasi E

Area sirkulasi ini memerlukan karakter yang eksploratif, ceria dan menyenangkan sehingga memberikan suasana yang berbeda – beda pada tiap sisinya, dikarenakan area yang dituju berada pada lantai 3.



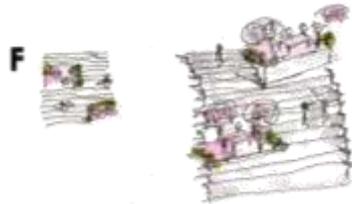
Gambar 2.16. Perspektif sirkulasi interpersonal + skema material dan warna

Street furniture dengan perbedaan elevasi dan warna sebagai stimulus pasif

subjek untuk bergerak aktif. Terdapat 2 jenis penutup lantai yang digunakan, yaitu keramik *rustic* sebagai *anti - slip* dan *playground rubber flooring* yang lunak untuk menjaga keamanan pengguna saat berkegiatan

6. Perpustakaan

Sirkulasi pada area perpustakaan menggunakan karakteristik sirkulasi F.



Gambar 2.17. Karakteristik Sirkulasi F

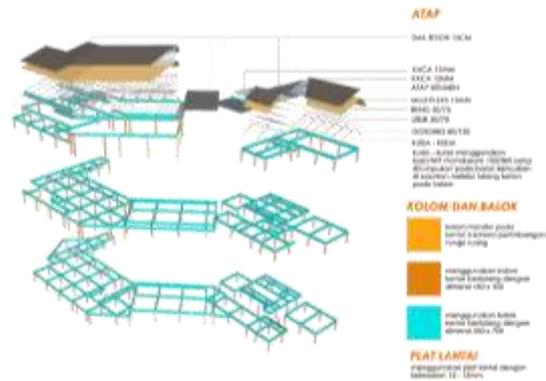


Gambar 2.18. Perspektif sirkulasi interpersonal + skema material dan warna

Area sirkulasi ini memerlukan karakter yang tenang namun juga memberikan keceriaan dan semangat. Kegiatan pada area ini yaitu berdiskusi, membaca, bersosialisasi, dan belajar. Menggunakan jalur tangga yang membentang pada salah satu sisi ruangan yang dipanjangkan ke dalam serangkaian panggung untuk duduk atau aktivitas (Gambar 2.18). Dinding pada area sirkulasi digunakan sebagai area interaktif berupa papan tulis yang berfungsi sebagai *moodboard* untuk pengguna melakukan diskusi atau *brainstorming*. Adanya dinding interaktif juga memunculkan rasa ingin tahu.

2.6. Sistem Struktur Bangunan

Sistem struktur pada bangunan ini menggunakan sistem rangka kolom dan balok beton bertulang. Ukuran modul utama yang dipilih adalah 8m x 8m dan 8m x 6m dengan mempertimbangkan fungsi – fungsi ruang yang ada. Untuk struktur atap menggunakan kuda – kuda baja IWF dengan penutup atap berupa atap bitumen, kaca, dan dak beton (Gambar 2.19)

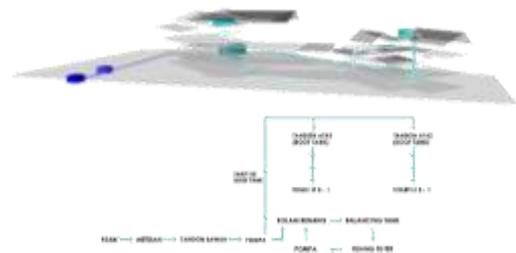


Gambar 2.19. Aksonometri Struktur Bangunan

Sistem Utilitas Bangunan

1. Sistem Distribusi Air Bersih

Sistem distribusi air bersih pada fasilitas ini menggunakan system down feed dimana air dari tandon bawah utama dipompa ke tandon atas kemudian disalurkan pada area – area yang membutuhkan air bersih (Gambar 2.20).

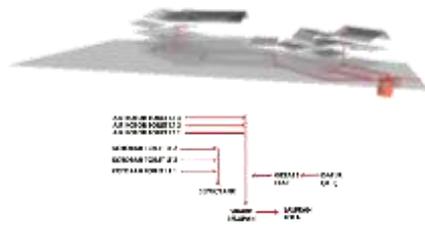


Gambar 2.20. Isometri Sistem Distribusi Air Bersih

2. Sistem Pembuangan Air Kotor dan Kotoran

Fasilitas ini menggunakan 2 septictank yang diletakkan pada posisi yang berbeda. Masing – masing septictank berdekatan dengan sumur resapan yang kemudian disalurkan ke saluran kota. Digunakan 2 septictank

agar memadai kebutuhan yang diperlukan (Gambar 2.21)



Gambar 2.21. Isometri Sistem Pembuangan Air Kotor dan Kotoran

3. Sistem Drainase Air hujan

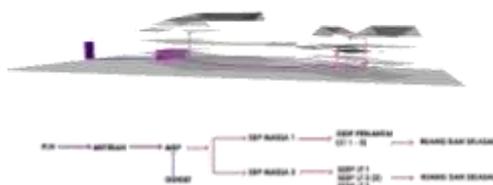
Air hujan disalurkan dari talang air pada atap menuju talang pada kolom yang kemudian ditampung di bak kontrol lalu disalurkan pada saluran kota (Gambar 2.22)



Gambar 2.22. Isometri Sistem Drainase Air Hujan

4. Sistem Distribusi Listrik

Listrik dari PLN menuju meteran lalu disalurkan menuju Main Distribution Panel (MDP). Dari MDP, listrik disalurkan pada SDP lalu menuju SSDP per lantai kemudian didistribusikan pada ruang dan selasar yang membutuhkan listrik (Gambar 2.23).



Gambar 2.23. Isometri Sistem Distribusi Listrik

3. KESIMPULAN

Perancangan Fasiitas Pengembangan Diri Berbasis Multiple Intelligence untuk Remaja di Surabaya ini diharapkan dapat membantu remaja dalam meningkatkan serta mengembangkan potensi mereka masing –

masing melalui kecerdasan – kecerdasan yang ada di dalam diri mereka. Selain itu, diharapkan fasilitas ini juga dapat memberikan dorongan bagi remaja untuk bisa menerapkan gaya hidup yang aktif dalam bergerak.

Perancangan ini telah mencoba menjawab isu dan permasalahan pada remaja yang kerap disebut dengan “Generasi Mager”, yaitu bagaimana arsitektur dapat turut berperan dalam mendorong remaja untuk bergerak aktif selagi mengembangkan potensi diri mereka. Melalui ruang – ruang sirkulasi yang menarik dan ruang berkegiatan sesuai dengan masing – masing kecerdasan yang telah disediakan, diharapkan remaja dapat mengembangkan potensi mereka dengan penuh semangat dan memiliki motivasi untuk mencari jati diri mereka dalam mempersiapkan masa selanjutnya, yaitu dewasa.

DAFTAR PUSTAKA

- Gardner, Howard. (2013). *Multiple Intelligence: Kecerdasan majemuk, teori dan praktek*. Batam: Interaksara
- Hurlock, Elizabeth B. (2003). *Psikologi perkembangan*. Jakarta: Erlangga
- Neufert, Ernst. (1996), *Data arsitek jilid 1*, alih bahasa: Sunarto Tjahjadi. Jakarta : Erlangga
- Neufert, Ernst. (2002), *Data arsitek jilid 2*, alih bahasa: Sunarto Tjahjadi; Jakarta: Erlangga
- Pemerintah Kota Surabaya. (2017). *Peraturan Walikota Surabaya No 52 Tahun 2017 tentang pedoman teknis pengendalian pemanfaatan ruang dalam rangka pendirian bangunan di Kota Surabaya*. Surabaya : Pemerintah Kota Surabaya
- SWA Group. (2019). *From lizarding to lingering : how we really behave in public spaces*. Retrieved January 12th, 2020, from : <https://www.theguardian.com/cities/gallery/2019/aug/01/lizarding-and-flex-allure-how-do-you-use-your-city-plaza-in-pictures-field-guide>
- Tarmuji, Tarsis. (1998). *Pengembangan diri*. Yogyakarta: Liberty