

# Fasilitas Pendidikan dan Pengembangan Diri di Surabaya

Dailywin dan Luciana Kristanto  
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra  
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
 d41lyw1n@gmail.com; lucky@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan (*bird-eye view*) Fasilitas Pendidikan dan Pengembangan Diri di Surabaya

## ABSTRAK

Fasilitas Pendidikan dan Pengembangan Diri di Surabaya, merupakan fasilitas pendidikan yang bertujuan membantu individu menjadi pribadi yang lebih baik di area kepemimpinannya dan menjadi wadah bagi individu untuk dapat mengekspresikan dirinya. Fasilitas ini menggunakan kurikulum dari "John Robert Power's" yang mengajarkan tentang pengembangan diri. Dimana murid dididik untuk mengenal pribadinya dan mengembangkan potensi yang dimilikinya dengan materi-materi pengembangan diri dan komunikasi.

Fasilitas ini juga akan di lengkapi dengan fasilitas penunjang, yaitu *gym*, kolam renang, *beauty area*, perpustakaan, dan auditorium.

Pendekatan simbolik digunakan untuk mengekspresikan proses anak muda yang tidak tahu tujuan hidupnya menjadi seorang pemimpin yang memiliki visi yang jauh ke depan. Pendalaman karakter ruang pada beberapa ruangan digunakan untuk mendukung proses pembelajaran.

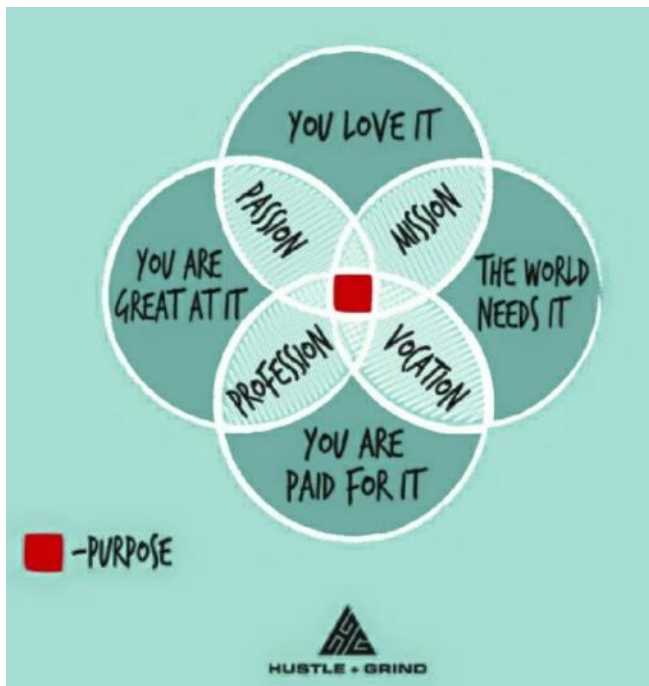
Kata Kunci: Fasilitas Pendidikan, Pengembangan Diri, Sekolah, *Soft Skill*, Surabaya.

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

JUMLAH penduduk remaja berusia 10-24 tahun di Indonesia mencapai 66,3 juta jiwa dari total penduduk sebesar 258,7 Juta sehingga satu diantara empat penduduk adalah pemuda. "Remaja saat ini akan menjadi bagian dari generasi emas Indonesia, generasi yang pada tahun 2045, saat Indonesia memasuki usia 100 tahun merdeka, akan berusia antara 35-45 tahun," ujar Surya di acara Apresiasi Duta Generasi Berencana (GenRe) dan Jambore Ajang Kreativitas Remaja (ADUJAK) tingkat nasional 2017 di Padang Panjang, Sumatera Barat. (Okezone.com, 2017)

Namun jika kita perhatikan, sebagian pemuda Indonesia masa kini yang masih mengalami krisis identitas diri dan krisis kebangsaan. Hal ini ditandai dengan banyaknya tindakan yang tidak terpuji yang dilakukan oleh sebagian pemuda tersebut. Mulai merebaknya gaya hidup sekuler, hedonis, hingga banyak tindakan anarkis. Juga, pemuda jaman sekarang cenderung cuek terhadap masalah yang menimpa bangsanya.



Gambar 1. 1. Purpose.  
Sumber : google pencarian

Tidak hanya itu saja, anak remaja jaman sekarang cenderung memiliki disiplin diri yang buruk, emosi yang tidak stabil, hanya memiliki simpati dan tidak memiliki empati kepada sesamanya, juga tidak berinisiatif dan tidak berintegritas. Di dalam dunia kerja, kesuksesan karir seseorang adalah 80% EQ dan 20% IQ (Dibanding IQ, n.d.). Sedangkan di dalam sekolah pada umumnya yang dipelajari lebih banyak adalah IQ dibandingkan EQ. Sehingga masih banyak remaja yang tidak percaya diri dengan kondisi fisiknya (ketika memasuki masa remaja ada perubahan fisik seperti jerawat) dan saat presentasi di depan, tidak berani mengutarakan pendapat di dalam kelas, menjadi pem-bully dan ter-bully, tidak bisa berargumen, tidak bisa membuat keputusan dan sebagainya.

Di dalam menjadi pemuda yang dewasa perlulah beberapa aspek yang terutama adalah pengenalan akan dirinya sendiri atau mereka telah menemukan identitas diri mereka. Kelebihan dan kekurangan, potensi yang akhirnya mengarahkan mereka kepada tujuan hidup mereka. Itu adalah hal penting bagi setiap manusia dimasa remajanya.

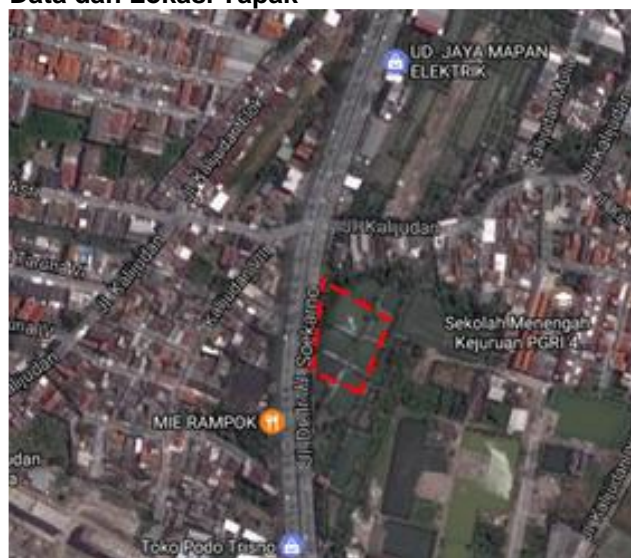
**Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain proyek ini adalah bagaimana merancang sebuah bangunan yang mengekspresikan proses anak muda menjadi seorang pemimpin.

**Tujuan Perancangan**

Tujuan perancangan proyek ini adalah sebagai sarana dan prasarana pengembangan diri dan perilaku dan sebagai wadah menyalurkan bakat yang dimiliki.

**Data dan Lokasi Tapak**



Gambar 1. 2. Lokasi tapak



Gambar 1.3. Kondisi existing tapak  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

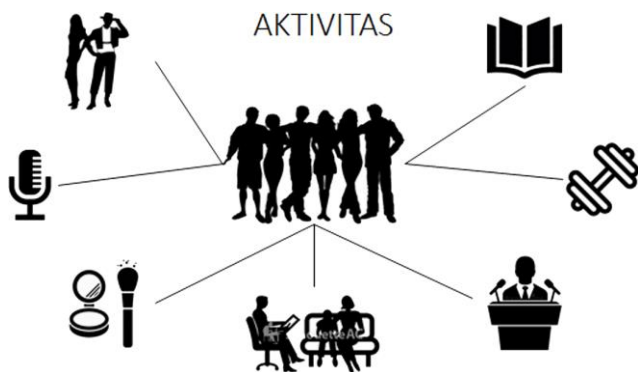
Lokasi tapak terletak di Jalan Dr. Ir. H. Soekarno no 210, Surabaya. Tapak berada antara dengan Universitas Air Langga dan jalan Kenjeran. Tapak dekat dengan perumahan Kalijudan Asri, Kenjeran Indah, Pantai Mentari dan apartemen Puncak Dharmahusada. Bagian utara tapak berupa pertokoan kecil dan perumahan warga, bagian selatan tapak berupa lahan kosong & SPBU.

<b>Data Tapak</b>	
Nama jalan	: Jl. Dr. Ir. H. Soekarno no 210
Kecamatan	: Mulyorejo
Kota	: Surabaya
Status lahan	: Tambak
Luas lahan	: 4.630 m <sup>2</sup>

Tata guna lahan : Fasilitas Umum  
 GSB depan : 10 meter  
 GSB samping : 5 meter  
 Koefisien dasar bangunan (KDB) : 50%  
 Koefisien dasar hijau (KDH) : 10%  
 Koefisien luas bangunan (KLB) : 200%

**DESAIN BANGUNAN**

**Program dan Luas Ruang**



Gambar 2. 1. Aktivitas Pembelajaran (Personality development, n.d.)

Pada area pendidikan terdapat beberapa ruang kelas, diantaranya (Kusmiati, 2001) :

- Kelas Teori
- Kelas Wiraga
- Kelas Tata Rias
- Kelas *Broadcasting*
- Kelas *Table of Manner*
- Lab Bahasa
- Auditorium

JENIS FASILITAS	LUASAN TOTAL (M2)
FASILITAS PENDIDIKAN	2117.9
FASILITAS UMUM	273
FASILITAS PENUNJANG	1384
FASILITAS PENGELOLAH	370.9
FASILITAS SERVICE	282
SUB TOTAL	4427.8
SIRKULASI (30%)	1328.34
TOTAL	5756.14

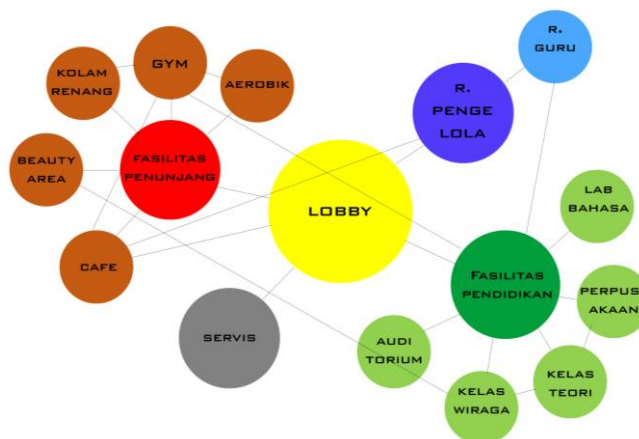
Gambar 2. 2. Besaran total

Terdapat pula fasilitas penunjang sebagai pelengkap, yaitu: *gym*, kolam renang, *beauty area*, perpustakaan, dan auditorium. Fasilitas pengelola dan servis meliputi: *head office*, *pantry*, ruang-ruang utilitas.

JADWAL						
Waktu	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu
10:00	11:00	KULIAH	KULIAH	KULIAH	KULIAH	KULIAH
11:00	12:00	KULIAH	KULIAH	KULIAH	KULIAH	KULIAH
12:00	13:00	KULIAH	KULIAH	KULIAH	KULIAH	KULIAH
13:00	14:00					
14:00	15:00					
15:00	16:00	SD	SD	SD	SD	SD
		SMP	SMP	SMP	SMP	SMP
16:00	17:00	SD	SD	SD	SD	SD
		SMP	SMP	SMP	SMP	SMP
		SMA	SMA	SMA	SMA	SMA
17:00	18:00	SMA	SMA	SMA	SMA	SMA
		KULIAH	KULIAH	KULIAH	KULIAH	KULIAH
18:00	19:00	KULIAH	KULIAH	KULIAH	KULIAH	KULIAH
19:00	20:00	KERJA	KERJA	KERJA	KERJA	KERJA
20:00	21:00	KERJA	KERJA	KERJA	KERJA	KERJA

Gambar 2. 3. Jadwal Aktivitas

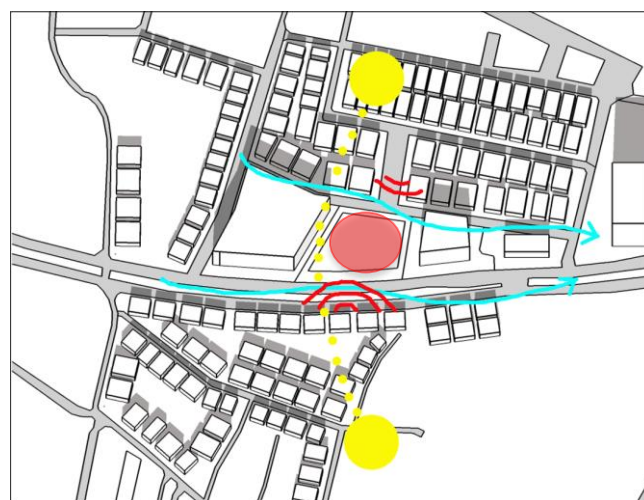
Jadwal Pembelajaran disesuaikan dengan jam pulang sekolah dan jam pulang kerja. Pengelompokan tingkatan akademis di gunakan agar tidak ada perbedaan pengetahuan sehingga materi yang akan disampaikan tentu disesuaikan dengan pendidikan yang dimiliki individu. Hal ini juga untuk menghindari *bullying* atau dominasi.



Gambar 2. 4. Organisasi ruang

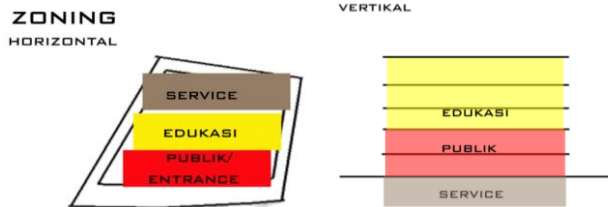
Pengelompokan ruang disesuaikan dengan keterkaitan dengan fungsinya. Dengan adanya ini akan memudahkan pengelompokan ruang dan memudahkan pencapaian dari satu ruang ke ruang lainnya.

**Analisa Tapak dan Zoning**



Gambar 2. 5. Analisa tapak

Problem terbesar adalah orientasi bangunan berada pada timur – barat, sehingga untuk solusi panas radiasi matahari menggunakan kisi-kisi pada setiap bukaan (jendela). Kebisingan jalan raya diatasi dengan zoning pendidikan berada pada tengah bangunan dan berada di bagian atas. Penghawaan terhalang dengan bangunan disampingnya sedangkan diperlukan penghawaan yang cukup untuk proses pembelajaran, solusinya dengan penggunaan penghawaan buatan, yaitu AC.



Gambar 2. 6. Zoning pada tapak

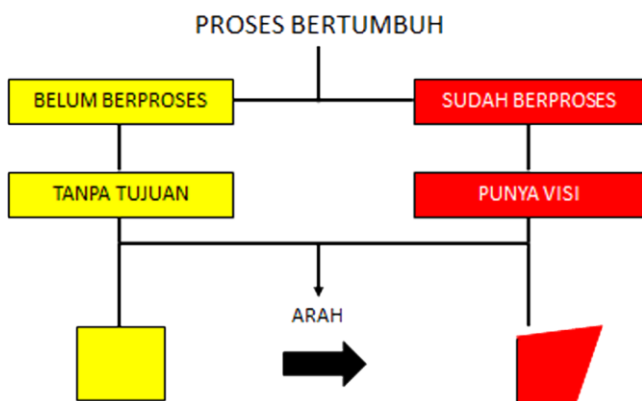
Pembagian zoning pada tapak dimulai dengan membagi tapak menjadi 3 area baik secara horizontal maupun vertikal, yaitu area edukasi, area publik, area servis. Pembagian zoning dipengaruhi oleh keadaan tapak maupun kebutuhan ruang.

Zoning publik diberikan pada bagian bawah untuk menghidupkan bangunan dan untuk menarik pengunjung umum bisa datang tanpa perlu mengikuti pembelajaran. Zoning publik ini juga digunakan untuk menghilangkan kepenatan yang dialami oleh pembelajar yang berupa *beauty area, gym, kolam renang, aerobik*.

**Pendekatan Perancangan**

Berdasarkan masalah desain, pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan simbolik dimana proses anak muda hingga menjadi seorang pemimpin adalah konteks yang disimbolkan.

**Pendekatan Simbolik**

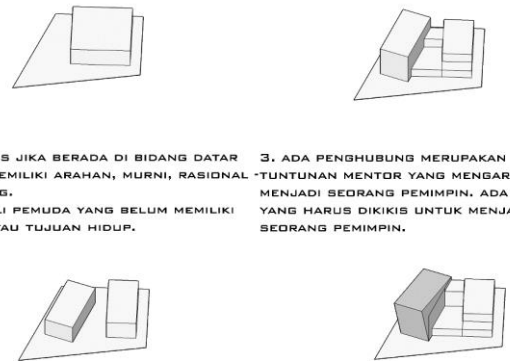


Gambar 2. 7. Diagram konsep pendekatan perancangan.

Seorang anak muda yang belum berproses adalah anak muda yang belum memiliki arah dan tujuan hidup. Menurut DK Ching, bentuk kubus jika diletakkan pada bidang datar tidak memiliki arah, intensi tertentu. Kubus mewakili anak muda yang belum memiliki arah dan tujuan hidup. Pemimpin

diwakili dengan bentuk segitiga atau bentuk yang tajam yang menandakan pemimpin memiliki arahan atau tujuan hidup (Ching, 1996, hal 45).

**TRANSFORMASI BENTUK**



- 1. KUBUS JIKA BERADA DI BIDANG DATAR TIDAK MEMILIKI ARAHAN, MURNI, RASIONAL DK.CHING. MEWAKILI PEMUDA YANG BELUM MEMILIKI ARAH ATAU TUJUAN HIDUP.
- 2. KUBUS DIBAGI MENJADI 2. MENGIKUTI SITE, MEWAKILI PEMUDA YANG KETIKA BERPROSES MEMILIKI PANDANGAN YANG BERBEDA NAMUN BELUM BISA MENCAPINYA.
- 3. ADA PENGHUBUNG MERUPAKAN TUNTUNAN MENTOR YANG MENGARAHKAN MENJADI SEORANG PEMIMPIN. ADA BAGIAN YANG HARUS DIKIKIS UNTUK MENJADI SEORANG PEMIMPIN.
- 4. BAGIAN YANG MENGIKUTI SITE BERUBAH MENJADI TAJAM YANG MENANDAKAN BAHWA SEORANG PEMUDA TELAH MENJADI SEORANG PEMIMPIN

Gambar 2. 8. Diagram transformasi bentuk

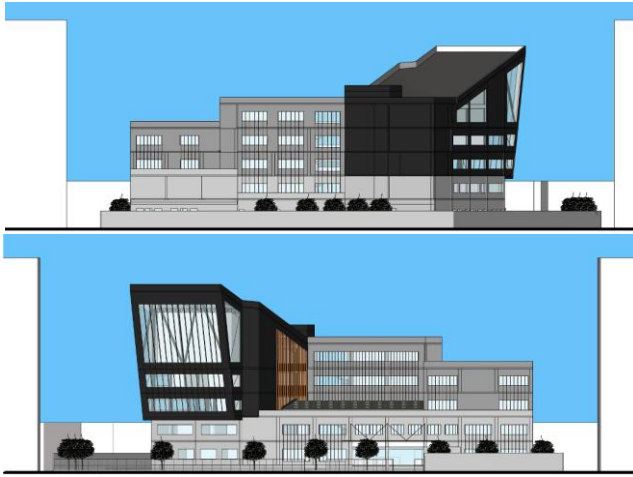
**Perancangan Tapak dan Bangunan**



Gambar 2. 9. Site plan

Bidang tangkap yang utama pada bangunan ini dibuat menonjol keluar, agar pengendara dapat melihat dengan jelas dan untuk mengundang masuk kedalam bangunan. Akses satu-satunya menuju bangunan terletak pada jalan utama, yaitu Jl. Dr. Ir. H. Soekarno.

Massa bangunan dibuat seperti tangga, atau meningkat untuk menggambarkan proses anak muda menjadi seorang pemimpin dan warna yang digunakan pada bangunan disesuaikan dengan tingkatannya, hingga warna yang tajam, yaitu abu-abu gelap, untuk menggambarkan seorang pemimpin adalah orang yang memiliki tujuan yang tajam dan jangka panjang.

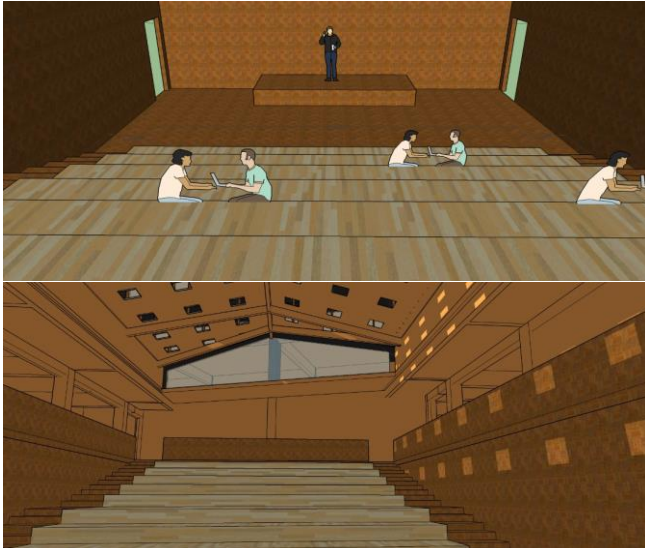


Gambar 2. 10. Tampak

### Pendalaman Desain

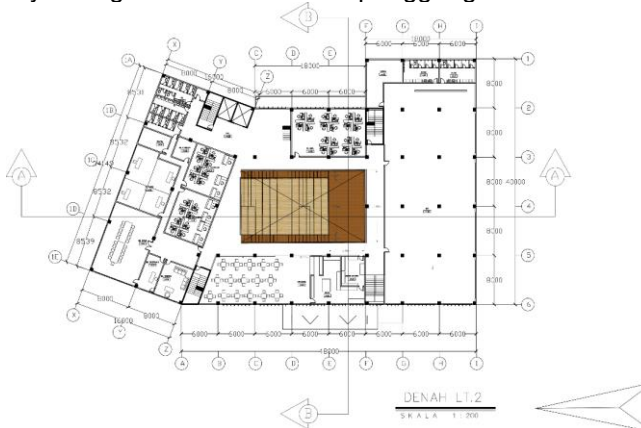
Pendalaman yang dipilih adalah karakter ruang, untuk mendukung proses pembelajaran.

#### a. Hall



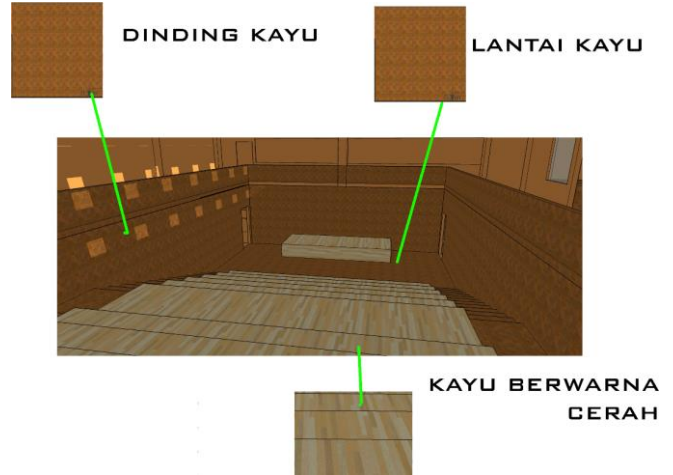
Gambar 2. 11. Perspektif hall

Hall memiliki fungsi untuk mengumpulkan masa tanpa perlu paksaan . Suasana yang ingin diciptakan adalah suasana hangat, untuk peserta dapat berkumpul. Dimana salah satu tujuan utamanya dapat menjadi tempat untuk meningkatkan kepercayaan dirinya dengan berbicara diatas panggung.



Gambar 2. 12. Denah Lt.2

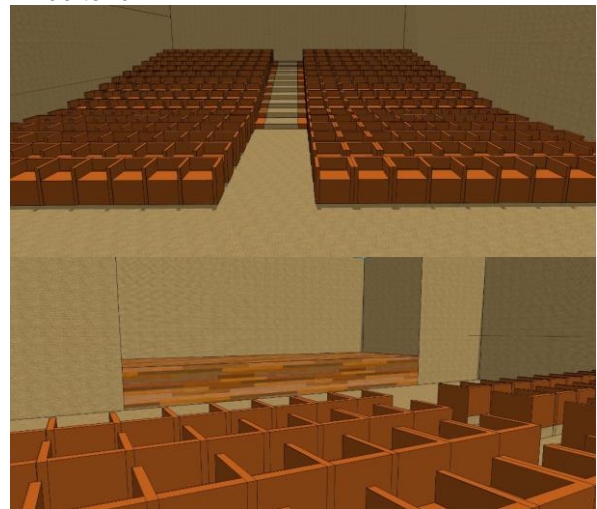
Tentu akan ada tekanan yang berbeda ketika berbicara didalam kelas dengan berbicara didepan umum karena terdapat perbedaan terutama dari pendengar yang memiliki perbedaan usia yang bermacam-macam. Dengan ini, penting untuk dapat memaksimalkan penggunaan ruangan ini untuk meningkatkan kepercayaan diri individu.



Gambar 2. 13. Material

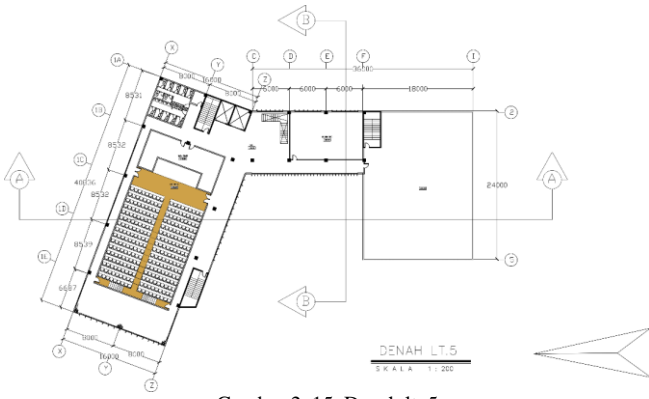
Penggunaan material ini bertujuan untuk memberikan kesan hangat dan nyaman untuk peserta bisa berkumpul atau beraktivitas ditempat ini.

#### b. Auditorium

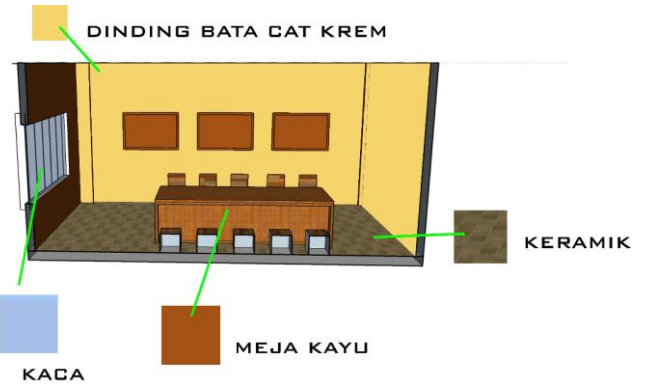


Gambar 2. 14. Perspektif auditorium

Tempat dimana peserta dapat belajar melalui seminar -seminar atau dapat menampilkan bakat yang mereka miliki. Suasana yang hangat diperlukan dan dinding yang cerah dapat membantu peserta untuk belajar lebih lagi.



Gambar 2. 15. Denah Lt. 5



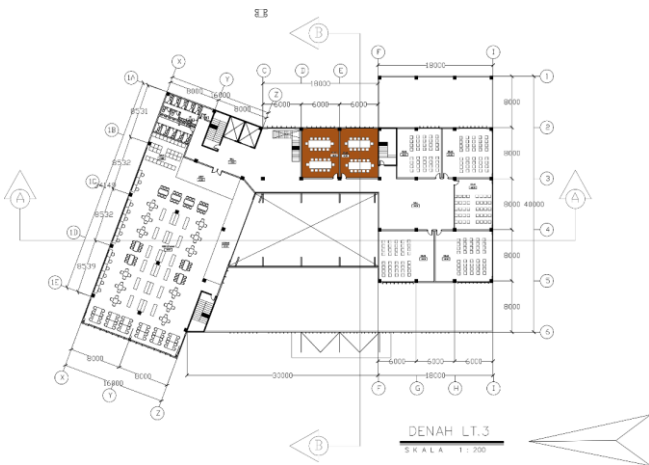
Gambar 2. 18. Material

c. Kelas *Table of Manner*



Gambar 2. 16. Perspektif kelas

Kelas ini mengajarkan bagaimana memiliki sikap yang baik saat sedang makan. Dengan suasana yang tenang, hangat membuat murid akan senang untuk belajar lebih lama di ruangan ini. Warna yang terang digunakan untuk meningkatkan semangat.



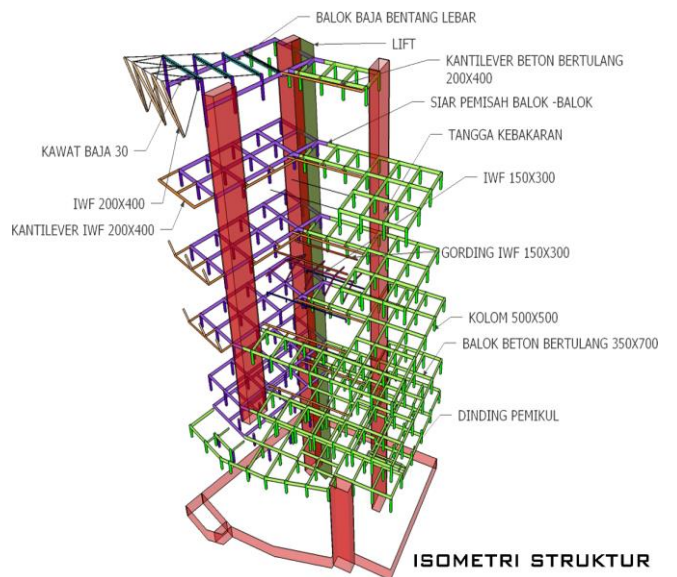
Gambar 2. 17. Denah Lt. 3

**Sistem Struktur**

Sistem struktur yang digunakan adalah sistem struktur beton bertulang dengan modul 8m x 6m dan 8,54m x 8m. Dengan dimensi kolom 50x50 dan 60x60. Dimensi balok antara 60cm – 80cm.

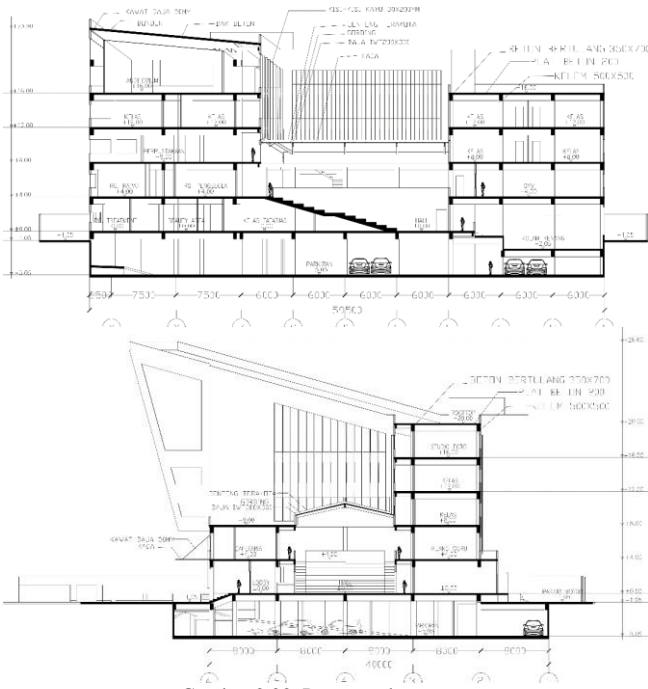
Pada konstruksi kantilever menggunakan baja IWF dengan ukuran 200mm x 400mm dan kawat baja 30mm.

Sedangkan pada hall menggunakan penutup rangka baja, karena bentangan besar, dengan dimensi IWF 150x300 dengan penutup atap genteng terakota.

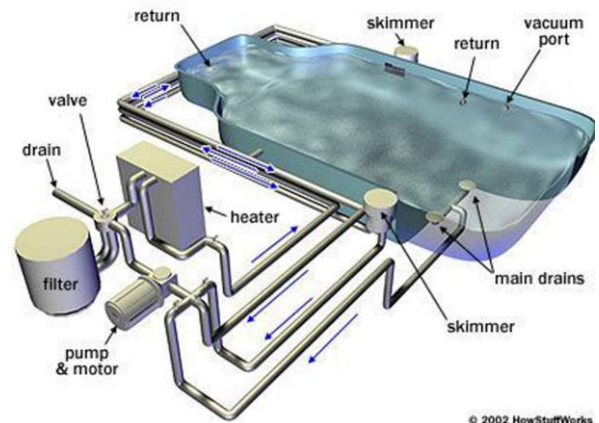


Gambar 2.19. Struktur rangka beton bertulang

Bangunan ini tetap menggunakan siar pemisah balok-balok karena memiliki perbedaan struktur yaitu mengenai arah dan modul (kekakuan struktur). Ditandai dengan balok warna biru (8,54mx8m) dan warna hijau (8mx6m). Serta terdapat hall yang cukup besar ditengah bangunan yang membuat kekakuan bangunan berkurang.



Gambar 2.20. Potongan bangunan

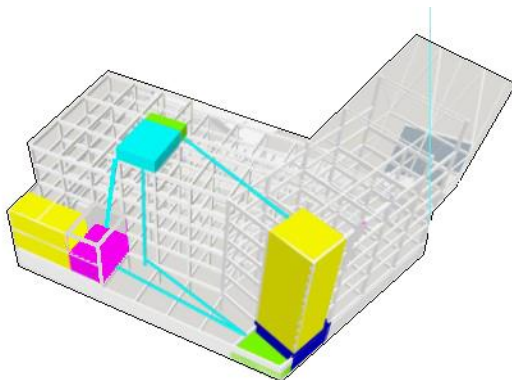


Gambar 2.22. Sistem skimmer

**Sistem Utilitas**

**a. Sistem Utilitas Air Bersih**

Sistem utilitas air bersih menggunakan sistem *downfeed* sehingga membutuhkan tandon atas (biru muda) dan ruang pompa (hijau) untuk memompa pada lantai-lantai atas karena kurangnya tekanan untuk keperluan kamar mandi dan toilet (kuning). Sistem *upfeed* digunakan untuk keperluan kolam renang.



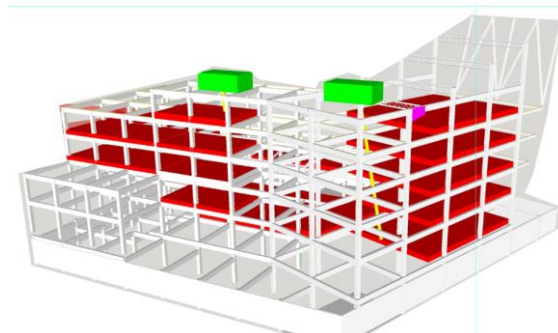
Gambar 2.21. Sistem utilitas air Bersih

Kolam renang menggunakan sistem *skimmer*. Sistem ini cocok untuk kolam renang mini dan juga kolam renang indoor. Sehingga sangat cocok untuk memaksimalkan lahan sempit karena dengan *Skimmer Box Circulation System* kita tidak membutuhkan bangunan *gutter* (selokan penampung tumpahan air) dan *Balancing Tank* (Narmadi, n.d.).

**b. Sistem Tata Udara**

Sistem tata udara menggunakan sistem VRV (*Variable Refrigerant Volume*). Sistem ini memiliki tingkat kebisingan rendah, hemat listrik, dan hemat tempat. Sistem ini juga dapat mengatur jadwal dan temperatur AC secara komputerisasi.

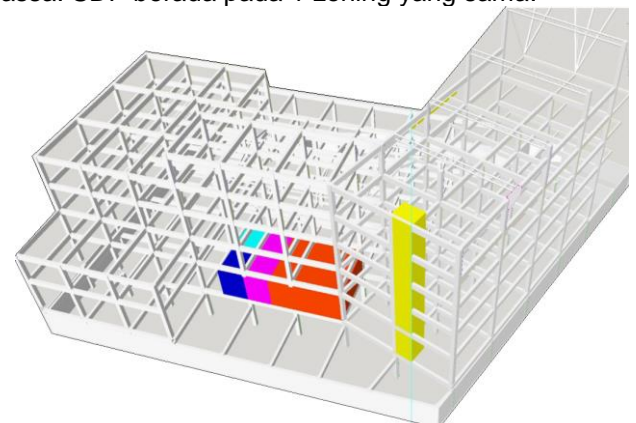
*Outdoor unit* dibagi menjadi 2 untuk melayani bagian kanan dan bagian kiri (merah). Hal ini karena ada batas maksimal pencapaian AC VRV. *Outdoor unit* (hijau) diletakkan pada atap bangunan.



Gambar 2.23. Sistem utilitas tata udara

**c. Sistem Listrik**

Distribusi listrik menggunakan listrik PLN yang kemudian didistribusikan melalui trafo (biru), genset (jingga), MDP (ungu), dan SDP (kuning) pada tiap massa. SDP berada pada 1 zoning yang sama.



Gambar 2.24. Sistem utilitas listrik

## KESIMPULAN

Perancangan Fasilitas Pendidikan dan Pengembangan Diri di Surabaya diharapkan dapat membantu individu didalam mengembangkan dirinya dan menemukan tujuan hidupnya. Serta menjawab latar belakang kenapa bangunan ini dirancang yaitu untuk meningkatkan daya saing individu di masyarakat Surabaya.

Perancangan ini telah mencoba untuk menjawab permasalahan perancangan, yaitu bagaimana bangunan dapat melambangkan proses dari anak muda menjadi seorang pemimpin. Konsep perancangan fasilitas ini diharapkan dapat memotivasi anak muda yang ingin berproses untuk terus berproses menjadi pribadi yang lebih baik

## DAFTAR PUSTAKA

Ching, F. D. (1996). *Arsitektur : Bentuk, Ruang, dan Tataan*. Jakarta: Erlangga.

*Dibanding IQ, kecerdasan emosional lebih penting di dunia kerja.* (n.d.). Retrieved January 24, 2018. From: <http://www.vistaeducation.com/news/v/ved/dibanding-iq-kecerdasan-emosional-lebih-penting-di-dunia-kerja>

Kusmiati, LL (2001). *Pusat pengembangan kepribadian dan penampilan di Surabaya*. Retrieved January 24, 2018. From : <https://dewey.petra.ac.id/catalog/digital/detail?id=19912>

Narmadi, Umbul (n.d.). *Sirkulasi air kolam renang*. Retrieved April 12, 2018. From : <https://narmadi.com/id/sirkulasi-air-kolam-renang/>

*Personality development program.* (n.d.). Retrieved January 24, 2018. From: <http://www.johnrobertpowers.ph/courses/personality-development-program>

*Wow! jumlah remaja Indonesia 66.3 juta jiwa, kekuatan atau kelemahan?* (2017). Retrieved January 24, 2018. From : <https://lifestyle.okezone.com/read/2017/10/25/196/1802143/wow-jumlah-remaja-indonesia-66-3-juta-jiwa-kekuatan-atau-kelemahan>