

Fasilitas Pendidikan Dan Pengajaran Kebudayaan Indonesia di Surabaya

Laurensius K. Widjaya dan Ir. Handinoto, M.T.
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
ellawrence33@gmail.com; handinot@peter.petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan (*bird-eye view*) Fasilitas Pendidikan dan Pengajaran Kebudayaan Indonesia di Surabaya

ABSTRAK

Fasilitas Pendidikan dan Pengajaran Kebudayaan Indonesia di Surabaya merupakan sebuah fasilitas untuk memberi wawasan tentang berbagai budaya yang ada di Indonesia. Serta ingin memberikan wawasan ulang mengenai kebudayaan yang sudah mulai ditinggalkan oleh masyarakat pada masa kini. Fasilitas ini juga dapat menjadi wadah bagi perkumpulan seniman – seniman untuk memamerkan karya – karyanya dengan tujuan agar masyarakat mengerti peranan dari budaya yang ada. Dengan ini, diharapkan agar masyarakat mau turut terlibat langsung dapat proses pembelajaran serta pelaksanaannya seperti disediakan workshop di dalam fasilitas tersebut. Fasilitas ini akan dilengkapi fasilitas publik, yaitu *commercial retail*, *communal space*, *entertainment center* (*ruang pameran indoor*, ruang pameran terbuka, *ruang multifungsi*, dan *perpustakaan*), *café/kantin*, galeri, museum, *souvenir shop*, *ruang audiovisual*, *ruang visual*, *ruang kinestetik*, serta *ruang diskusi*. Pendekatan simbolik digunakan untuk memberikan area yang menarik sesuai dengan konsep yang ingin diterapkan yaitu, *re-educate*. Area tersebut diharapkan orang – orang dapat berinteraksi melalui area yang disediakan itu dengan pengertian bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang tidak akan pernah berhenti dan belajar tidak hanya dilakukan secara individu tetapi dapat dilakukan secara bersama – sama.

Kata Kunci: Pendidikan, Pengajaran, Kebudayaan, Wawasan, Indonesia, Landscape, Komunitas, Surabaya.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk yang bergelut secara intens dengan pendidikan. Itulah sebabnya manusia dijuluki sebagai *animal educandum* dan *animal educandus* secara sekaligus, yaitu sebagai makhluk yang dididik dan makhluk yang mendidik. Dengan kata lain, manusia adalah makhluk yang senantiasa terlibat dalam proses pendidikan, baik yang dilakukan terhadap orang lain maupun terhadap dirinya sendiri (Sukardjo dan Komarudin, 2009: 1).

Pada dasarnya pendidikan adalah laksana eksperimen yang tidak akan pernah selesai sampai kapan pun, sepanjang ada kehidupan manusia di dunia ini. Dikatakan demikian, karena pendidikan merupakan bagian dari kebudayaan dan peradaban manusia yang terus berkembang. Hal ini sejalan dengan pembawaan manusia yang memiliki potensi kreatif dan inovatif dalam segala bidang kehidupan (Hasbullah, 2008: ix). Dimana pendidikan adalah merupakan segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Secara khusus, pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau latihan, yang berlangsung di dalam dan luar sekolah sepanjang hayat, untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang (Mudyaharjo, 2012: 3-11).

(<https://ikadkartajaya.wordpress.com/2013/09/21/landasan-sejarah-pendidikan-di-indonesia/>)

Bagaimana jika ternyata pendidikan yang diberikan di luar sekolah ternyata tidak cukup berkualitas sementara

pendidikan formal ternyata juga sangat mahal ? Dalam jaman yang semakin ketat persaingannya seperti saat ini, tuntutan terhadap anak-anak dan kaum muda akan semakin tinggi. Bukan hanya pada tingkat pendidikan, tetapi juga kemampuan kompetensi yang akhirnya harus dimiliki oleh mereka untuk dapat mengakses jenis lapangan kerja yang tersedia, disamping juga peluang dalam membuka sebuah usaha sendiri. Pemanfaatan lahan atau bangunan aset pemerintah selayaknya juga mengedepankan aspek pendidikan (minimal 20 %), sehingga tidak hanya mengedepankan aspek ekonomi misalnya untuk peningkatan PAD (Pendapatan Asli Daerah).

Dewan Kota Surabaya memandang poin-poin kreatif itulah yang diharapkan mampu menjawab kebutuhan kelompok muda yang haus akan sarana pendidikan yang kurang memadai atau kurang mampu untuk diaksesnya. Tentu tidak mudah mewujudkan ide ini. Perlu pemahaman dan komitmen dari banyak pihak khususnya Pemkot Surabaya untuk dapat menyediakan sarana yang dibutuhkan dan model pengelolaan yang memadai agar mampu menjadi ajang kreativitas dan penemuan sekaligus pengasahan atas potensi yang dimiliki oleh kaum muda Surabaya. Konsep yang ditawarkan menarik, dengan dampak yang luar biasa nantinya atas penemuan bakat-bakat terpendam kaum muda Surabaya di bidang seni (musik, lukis, patung, vokal, tari, teater), bisnis (melalui pameran, pengelolaan café, penyewaan buku bacaan, penyediaan warung internet, dsb), mengasah intelektual (adanya perpustakaan, ajang diskusi, lomba karya ilmiah) atau juga penyelenggaraan workshop-workshop handicraft (seperti membuat, membuat keramik, atau membuat jenis handicraft lainnya) yang walaupun ada biayanya akan diupayakan semurah mungkin, maka akan banyak sekali perusahaan besar atau kelompok masyarakat yang tertarik untuk membantu mewujudkan ide ini.



Gambar 1. 1. Suasana Galeri yang ada di Indonesia

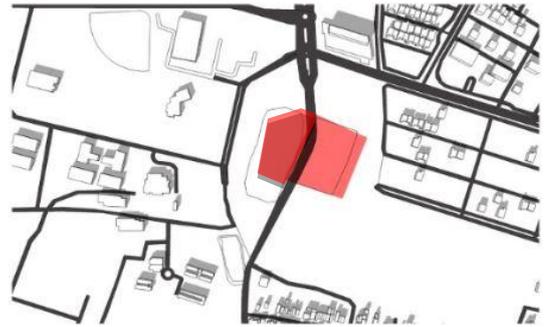
Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain proyek ini adalah bagaimana merancang sebuah fasilitas yang dapat memwadahi proses pendidikan dan pengajaran kebudayaan Indonesia dengan cara yang menarik.

Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan proyek ini adalah untuk memwadahi serta memberi wawasan ulang tentang budaya agar dapat melestarikan budaya yang ada. Bermanfaat juga bagi para seniman sebagai wadah untuk ajang pameran karya seni sehingga kesadaran masyarakat untuk belajar budaya meningkat.

Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1. 1. Lokasi tapak

Lokasi tapak terletak di Jalan Raya Babatan UNESA, Surabaya Barat, dan masih merupakan tanah kosong. Tapak berada dekat dengan National Hospital dan Universitas Negeri Surabaya. Merupakan daerah komersil dengan fasilitas umum (taman, restoran, warung, dll) yang mengelilingi tapak, membuat tapak ramai dikunjungi wisatawan.



Gambar 1. 3. Lokasi tapak eksisting.

Data Tapak

Nama jalan	: Jl. Raya Babatan UNESA
Status lahan	: Tanah Kosong
Luas lahan	: 1,5 ha
Tata guna lahan	: Perdagangan dan Jasa
Garis sepadan bangunan (GSB)	: 6 meter
Koefisien dasar bangunan (KDB)	: 60%
Koefisien dasar hijau (KDH)	: 50%
Koefisien luas bangunan (KLB)	: 210%
Tinggi Bangunan	: 4 lt

(Sumber: Bappeko Surabaya 2013)

DESAIN BANGUNAN

Program dan Luas Ruang

Pada area komunitas penggemar sepeda terdapat beberapa fasilitas, diantaranya:

- Fasilitas Penerima
- *Drop-off, Lobby, Sitting Area, Front Office.*
- Fasilitas Komersial
- *Retail, foodstand, kasir, area duduk, gudang.*
- Fasilitas Perpustakaan
- *Resepsionis, loker penitipan barang, koleksi buku, ruang baca, ruang staff, gudang buku.*
- Fasilitas Pendidikan
- Ruang belajar *audiovisual*, ruang belajar *audiovisual*, ruang *kinesthetic*, ruang diskusi.
- Fasilitas Multifungsi
- Ruang *pre-function*, ruang teknis, ruang persiapan, gudang peralatan, galeri pameran.
- Fasilitas Pengelola
- Ruang tamu, ruang direktur, ruang wakil direktur, ruang manager, ruang administrasi, ruang staff, ruang arsip, ruang loker, gudang, toilet, janitor, kantin karyawan.
- Fasilitas Servis
- Ruang PLN, genset, panel, gudang, *security, loading dock*, dan parkir



Gambar 2. 1. Perspektif eksterior

Untuk area *outdoor* terdapat ruang pameran terbuka, landscape terbuka pada lantai tiga (3), cafe/kantin, workshop dan area retail.



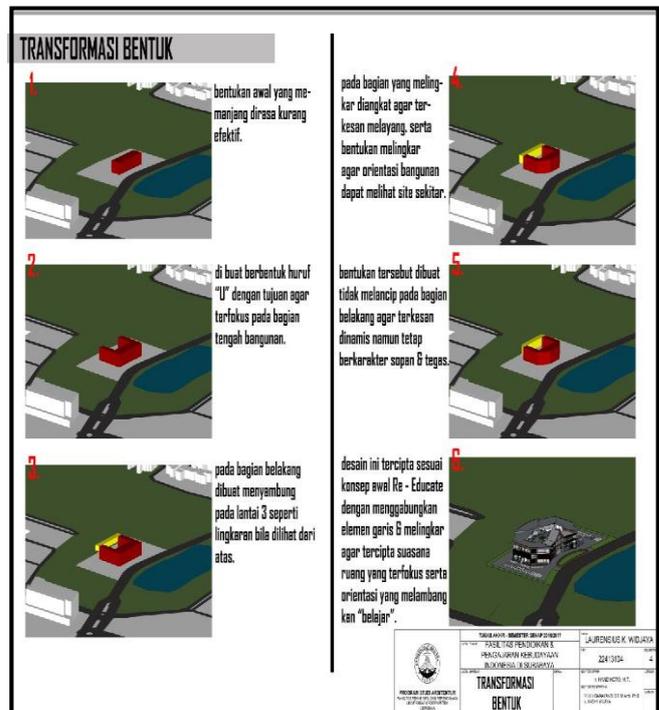
Gambar 2. 2. Perspektif suasana ruang luar

Analisa Tapak dan Zoning



Gambar 2. 3. Analisa tapak

Area untuk proses pembelajaran diletakkan pada bagian samping kiri – kanan bangunan agar tidak terganggu oleh aktivitas service. Serta ruang multifungsi diletakkan di bagian tengah bawah yang mudah di akses. Perpustakaan dan theater diletakkan di lantai tiga agar memperoleh kesan privasi (sunyi).



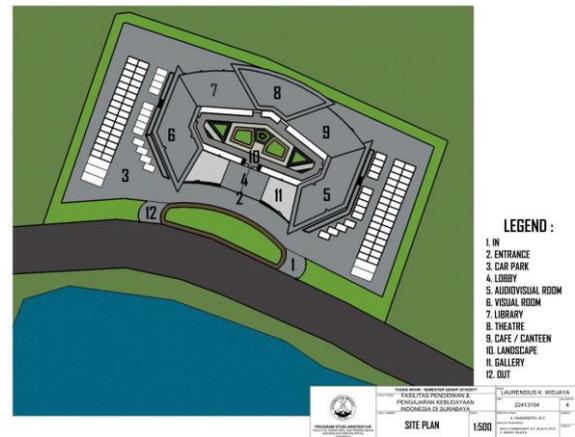
Gambar 2. 4. Zoning & transformasi bentuk

Pembagian zoning pada tapak dimulai dengan membagi tapak menjadi 4 area, yaitu: area super publik, publik, semi publik dan area service; Massa – massa tersebut akan saling terhubung sesuai dengan konsep perancangan.

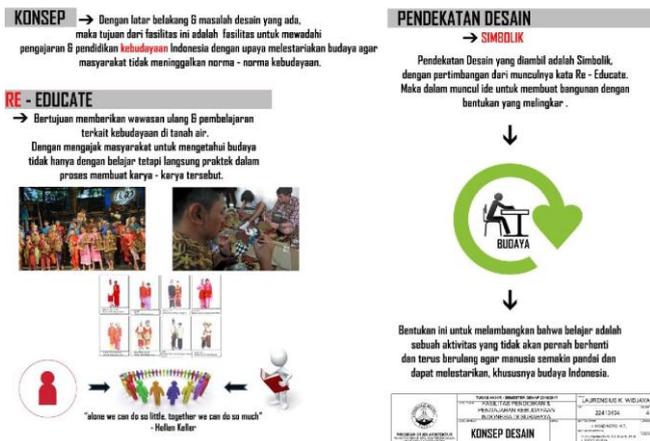
Pendekatan Perancangan

Berdasarkan masalah desain, pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan simbolik. Dengan konsep *Re – educate*, karena memberi wawasan ulang tentang kebudayaan. Belajar pada hakekatnya adalah suatu aktifitas yang tidak pernah berhenti seperti lingkaran tiada ujung.

SITE PLAN



Gambar 2. 6. Site plan



Gambar 2. 5. Diagram konsep pendekatan perancangan.

Penekanan pada permasalahan desain dimana mulai hilangnya pemahaman tentang budaya serta interaksi sosial didalam masyarakat luas. Oleh karena itu fasilitas ini menjadi suatu wadah bagi masyarakat untuk berkumpul dan berinteraksi serta belajar budaya secara bersama sehingga muncul interaksi sosial yang positif serta membangun dalam progam pelestarian budaya. Agar anak – anak usia 3-21 tahun dalam mempelajari budaya secara mendalam dan turut ambil bagian dalam proses pelestariannya. Tidak hanya belajar melalui internet yang hanya bisa diakses dirumah (secara individu) tetapi dapat mengakses secara langsung dengan para seniman maupun budayawan (secara tatap muka) dengan praktek yang nyata (melalui workshop).

Perancangan Tapak dan Bangunan

Meletakkan area parkir pada sisi kiri – kanan luar bangunan agar mudah untuk masuk kedalam bangunan. Bagian kantor di berada di lantai satu yang berada di sayap kiri – kanan sesuai dengan kebutuhan bertujuan agar menciptakan kesan private tetapi tetap saling berinteraksi dengan pengunjung. Serta peletakkan area parkir didasari juga agar pengunjung dapat dengan mudah mengakses ruang multifungsi serta ruang pameran outdoor dengan mudah. Area retail juga didekatkan dengan akses ruang multifungsi dengan akses menuju parkir agar pengunjung dapat mudah membawa barang belanjaan tetapi tidak mengganggu akses utama dari bangunan itu sendiri.



Gambar 2. 7. Tampak keseluruhan

Mendesain site dengan taman disekitar bangunan agar ruang terbuka terkesan lebih alami serta untuk sirkulasi penghawaan lebih bagus. Dengan adanya penghijauan diharapkan landscape juga dapat menjadi *vocal point* dari fasilitas ini. Sehingga interaksi antar pengunjung pada fasilitas ini menjadi lebih menarik. Material yang digunakan pada eksterior adalah material yang menampilkan kesan alami, dan

minimalis yang didominasi oleh beton dan kolom beton ekspos.

Pendalaman Desain

Pendalaman yang dipilih adalah karakter ruang, untuk meningkatkan kualitas ruang luar dan dalam untuk menunjang aktivitas pembelajaran secara modern maupun alami.

1. Parameter Karakter Ruang

Masalah yang menjadi penekanan dalam desain yaitu merancang sebuah fasilitas yang dapat mengajak masyarakat sekitar untuk mau belajar dan memahami tentang budaya Indonesia. Kebutuhan mereka adalah wadah yang dapat menyediakan sejumlah fasilitas untuk menunjang proses pembelajaran melalui tiga metode dasar cara belajar yaitu, *visual, audiovisual dan kinesthetic*. Menurut teori Ching, F.D.K. kualitas ruang dapat dimaksimalkan melalui elemen bentuk, warna, tekstur, cahaya, dan tingkat penutupan. Ruang yang dipilih untuk memaksimalkan kegiatan pembelajaran adalah ruang *audiovisual*, ruang *visual* dan ruang *kinesthetic* kebutuhan mereka.

2. *Landscape* di Dalam Bangunan

Dengan konsep membuat ruang terbuka yang berdekatan dengan ruang dalam, hal ini mengajak pengunjung untuk mau berinteraksi dengan pengunjung lainnya dengan suasana alami. Dengan adanya ruang terbuka maka kegiatan workshop dapat dilakukan pada fasilitas ini. *Landscape* juga diharapkan menjadi *vocal point* dari fasilitas ini yang mementingkan interaksi antar sesama pengunjung maupun pengelola.

Ruang terbuka pada lantai bawah juga dapat dimanfaatkan sebagai ruang pameran terbuka seperti pameran tarian, wayang dan sebagainya.



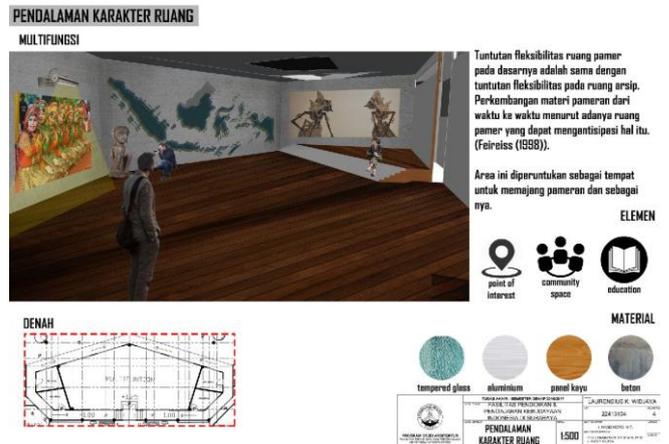
Gambar 2.8. Karakter ruang *main communal area*

Karakter ruang yang dicapai adalah natural (alam), nyaman, aman dan hangat (hubungan), dengan menggunakan material beton, kayu, batu alam, kaca tempered, air, tanaman, dan pohon.

3. Ruang Multifungsi

Ruang ini dapat digunakan sebagai ruang pameran maupun untuk keperluan pertunjukkan

kebudayaan serta dapat menjadi tempat berkumpul bagi para seniman ataupun budayawan national serta internasional.

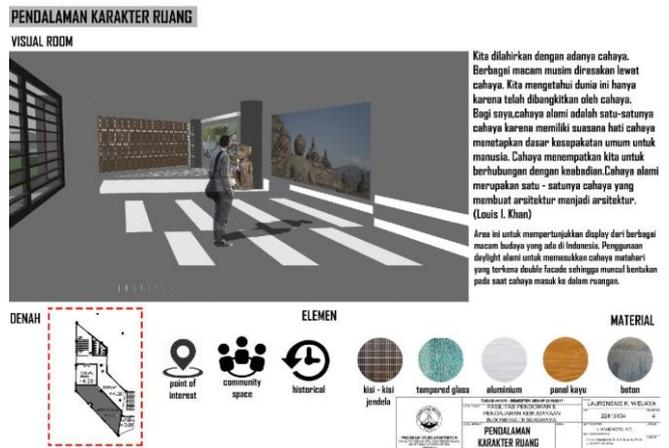


Gambar 2.9. Karakter ruang arena sepeda

Karakter ruang yang dicapai adalah natural (alam), nyaman, aman dan hangat (hubungan), dengan menggunakan material beton, kayu dan kaca tempered.

4. Ruang Visual

Dengan konsep ruangan yang *fun* dan dinamis dimana ruangan yang tidak menimbulkan rasa bosan/formal. Dengan mengandalkan pemanfaatan dari *daylight* yang masuk kedalam ruang yang titik jatuh pada *daylight* memang diatur sedemikian rupa agar tepat mengenai *display* atau benda yang di pameran sehingga membuat ruang tersebut memiliki kesan terfokus pada benda yang sedang dipamerkan.



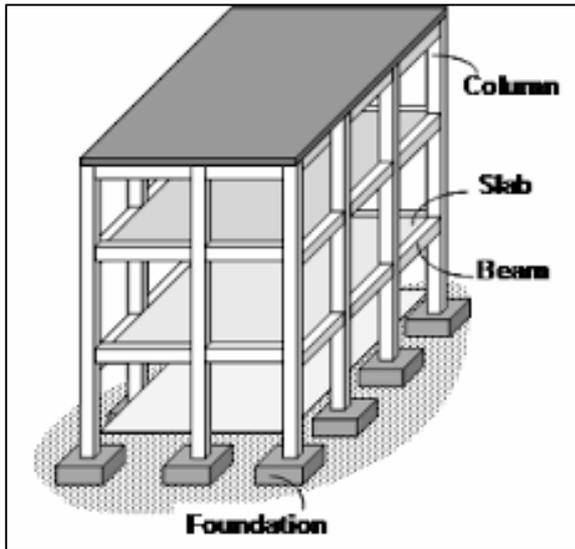
Gambar 2.10. Karakter ruang pameran terbuka

Karakter ruang yang tercipta adalah natural (alam), komunikatif dan tidak membosankan. Dengan material beton ekspos, kaca, dan *shadding* partisi.

Sistem Struktur

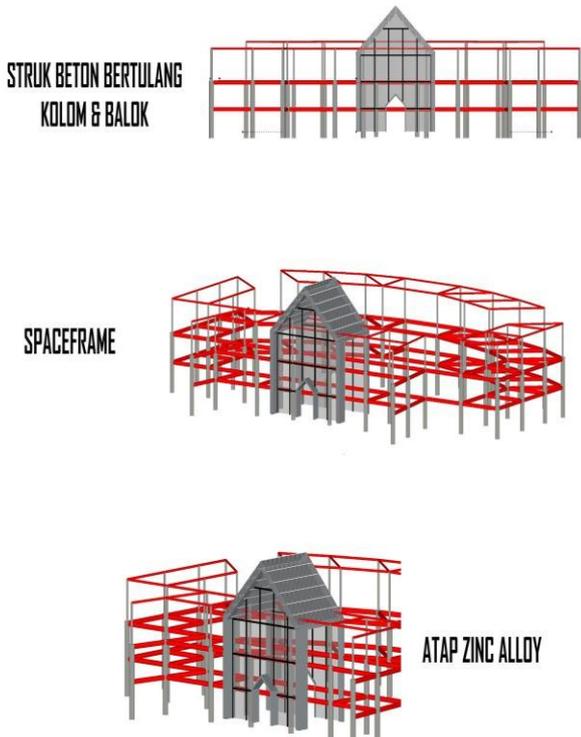
Terdapat dua sistem konstruksi pada Fasilitas Pendidikan dan Pengajaran Kebudayaan Indonesia di Surabaya. Sistem konstruksi pada bangunan menggunakan sistem struktur sederhana sehingga sistem struktur yang spesifik tidak dibutuhkan. Sistem struktur rangka ini menggunakan konstruksi beton.

Pada konstruksi beton, modul kolom yang digunakan adalah 10 meter, dengan dimensi balok (1/10 bentang) yaitu 100cm. Sedangkan dimensi kolom beton adalah 60cm.



Gambar 2.11. Sistem struktur rangka konstruksi beton. Sumber: world-housing.net

Pada bagian bangunan yang membentuk segitiga mempunyai bentangan 30m sehingga menggunakan aplikasi struktur atap ,yaitu *Space Fram* dengan penutup atap *Zinc Alloy*. Penutup atap pada keseluruhan bangunan ini menggunakan *deck* beton.



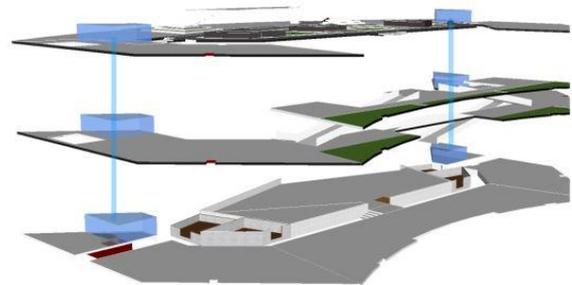
Gambar 2.12. Isometri penyaluran beban sistem struktur

Sistem Utilitas

1. Sistem Utilitas Air Bersih dan Kotor

Peleakkan area utilitas air berada pada lantai dasar yang terdiri dari meteran, tendon bawah, ruang pompa, dan STP. Sistem utilitas air bersih untuk distribusi air secara keseluruhan pada bangunan. Membutuhkan dua tendon bawah untuk menyalurkan kedua sisi bangunan samping kiri maupun kanan yang mendistribusi toilet pada tiap lantai serta café/kantin pada bangunan ini.

Sedangkan sistem utilitas air kotor menggunakan sistem *grouping* dengan beberapa sumur resapan dan disalurkan ke STP. Untuk utilitas kotoran menggunakan sistem *grouping* menuju pipa yang disalurkan melalui pipa *shaft* yang menerus kebawah lalu disalurkan menuju STP.



KETERANGAN :

- DISTRIBUSI AIR BERSIH
- POMPA AIR
- TANDON BAWAH

Gambar 2.13. Isometri utilitas air.

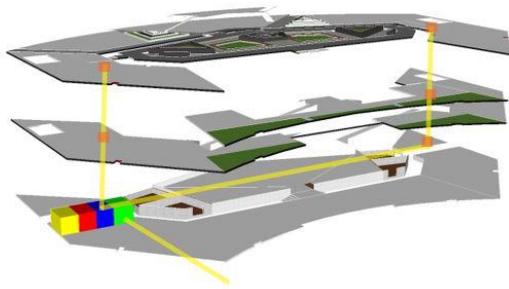
Sistem utilitas air hujan disalurkan melalui *gutter* yang disalurkan melalui *shaft* yang ditampung di bak kontrol yang kemudian akan dibuang menuju saluran kota.

2. Sistem Utilitas Listrik

Distribusi listrik melalui jaringan kota yang masuk melalui ruang PLN yang kemudian didistribusikan melalui trafo, genset, MDP, dan SDP pada tiap massa. Peletakan ruang-ruang ini pun diletakkan pada lantai ground dimana memudahkan untuk maintenance teknisi atau jika terjadi kecelakaan tidak membahayakan para pengunjung dan area lainnya.

KESIMPULAN

Perancangan Fasilitas Pendidikan dan Pengajaran Kebudayaan Indonesia di Surabaya diharapkan dapat memwadahi masyarakat agar dapat mendalami dan mempelajari budaya Indonesia secara spesifik serta menunjang sekolah – sekolah di Surabaya dengan memfasilitasi suatu fasilitas yang mengajarkan budaya Indonesia dengan lengkap. Diharapkan dapat menarik juga sekolah Internasional yang memiliki banyak murid warga Negara Asing yang sudah berdomisili lama di Surabaya agar bisa mengenal lebih dalam lagi tentang kebudayaan yang ada di Indonesia. Serta dapat merubah tren pada masa kini yang individualis untuk mau bersosialisasi dengan masyarakat luas. Mengajak masyarakat sekitar mau turut berpartisipasi dalam mengembangkan UKM yang ada sehingga dapat mempromosikan dan dikenal secara luas di Indonesia. Perancangan ini telah mencoba menjawab permasalahan perancangan, yaitu bagaimana sebuah fasilitas dapat memwadahi kegiatan pembelajaran dan untuk mendalami lebih kebudayaan Indonesia dengan cara yang efektif, salah satunya dengan cari berinteraksi secara langsung. Fasilitas ini juga menjadi pusat dari berkumpulnya para seniman maupun budayawan dari seluruh penjuru Indonesia.



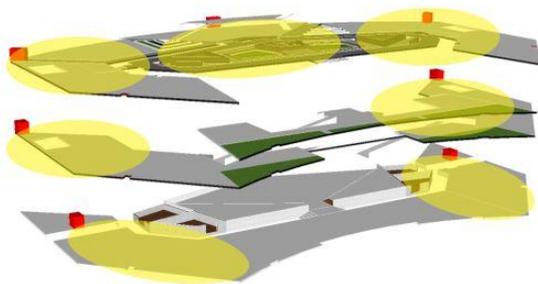
KETERANGAN :

- PLN
- RUANG TRAFD/MDP
- RUANG SOLAR
- RUANG GENSET

Gambar 2. 14. Isometri utilitas listrik

3. Sistem Tata Udara

Sistem tata udara menggunakan sisem VRV (*Variable Refrigerant Volume*) pada ruangan besar yang berisikan *gallery*, multifungsi, ruang pameran terbuka, theatre dan *office*. Sistem ini memiliki tingkat kebisingan rendah, hemat listrik, dan hemat tempat. Sistem ini juga dapat mengatur jadwal dan temperatur AC secara komputerisasi. Sedangkan sistem penghawaan pada massa yang lain menggunakan AC split dan penghawaan alami.



KETERANGAN :

- OUTDOOR UNIT

Gambar 2. 15. Isometri sistem tata udara

DAFTAR PUSTAKA

- Astro, M. M. (2013, August 12). *Jumlah Pendatang Baru Surabaya Capai 100 Ribu*. Dipetik January 9, 2016, dari ANTARAJATIM.COM: <http://www.antarajatim.com/lihat/berita/115765/jumlah-pendatang-baru-surabaya-capai-100-ribu>
- BAPEKKO. (2013). *Rencana Detail Tata Ruang Kota Surabaya, Unit Pengembangan Surabaya Barat, Surabaya*. Surabaya: Badan Perencanaan Pembangunan Kota Surabaya.
- DePorter, B. H. (1992). *Quantum Learning*. New York: Dell Publishing.
- Haryanto. (2011, December 20). <http://belajarsikologi.com/macam-macam-gaya-belajar/>. Retrieved January 9, 2016, from belajarsikologi.com.
- Kroll, A. (2010, November 25). *AD Classics : Jewish Museum, Berlin / Studio Libeskind*. Retrieved December 12, 2016, from www.archdaily.com: <http://www.archdaily.com/91273/ad-classics-jewish-museum-berlin-daniel-libeskind>
- Neufert, E. (2012). *Architect's Data*. Chichester: Wiley-Blackwell.
- Pendidikan*. (2015, September 9). Dipetik January 9, 2016, dari Surabaya.go.id: <http://www.surabaya.go.id/berita/8260-pendidikan>
- Praditya, I.I. (2014). Arus Peti kemas Pelabuhan Tanjung Perak Capai 1,5 Juta Teus. *Liputan 6 bisnis*. Retrieved April 08, 2016, from <http://bisnis.liputan6.com/read/2076596/arus-petikemas-pelabuhan-tanjung-perak-capai-15-juta-teus?page=2>
- Wicaksono, P.E. (2013, October 11). Arus Peti kemas Pelabuhan Tanjung Perak Capai 1,83 Juta Boks. *Liputan 6 bisnis*. Retrieved April 08, 2016, from <http://bisnis.liputan6.com/read/725268/arus-petikemas-pelabuhan-tanjung-perak-capai-183-juta-boks>