

PERANCANGAN FASILITAS PEMUDA DI KABUPATEN SIDOARJO

Akhmad Abi Yunus¹⁾, Dadoes Soemarwanto²⁾, Muhammad Faisal³⁾

Mahasiswa Prodi Arsitektur, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Surabaya, Indonesia,
@akhmadbing09@gmail.com

Dosen Pembimbing 1, Dosen Prodi Arsitektur, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Dosen Pembimbing 2, Dosen Prodi Arsitektur, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Abstrak

Kabupaten Sidoarjo baru saja mendapatkan penghargaan sebagai Kota Layak Pemuda Kategori Utama pada tahun 2019 dari Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora) RI. Penghargaan tersebut langsung diberikan oleh Menteri Pemuda dan Olahraga RI, Zainudin Amali kepada Bupati Sidoarjo Saiful Ilah, saat puncak peringatan Hari Sumpah Pemuda ke-91, di Jakarta Concert Hall Inews. Jumlah prestasi pemuda Kabupaten Sidoarjo selalu mengalami peningkatan, namun Sidoarjo memiliki permasalahan yang cukup kompleks, yaitu kurangnya tempat atau fasilitas dalam mewadahi para pemuda ataupun pelajarannya dalam beraktivitas, berkreasi dan berkegiatan. Rata rata pelajar di Kabupaten Sidoarjo memilih cafe dan ruang belajar di wilayah Surabaya untuk melakukan berbagai kegiatannya, tidak sedikit juga yang melakukan kegiatan di ruang terbuka Alun Alun Kabupaten Sidoarjo yang dirasa kurang layak dan kurang nyaman dalam melakukan aktivitas di area tersebut. Maka dibutuhkanlah sebuah wadah atau bangunan yang dapat memfasilitasi pelajar di Kabupaten Sidoarjo, perancangan fasilitas ini diharapkan dapat mendukung pemerintah dalam memfasilitasi para pelajar ataupun pemudanya dalam beraktivitas.

Kata kunci – Sidoarjo, Pemuda, Prestasi, Bangunan Publik.

Abstract

Sidoarjo Regency received an award as a Youth Eligible City for the Main Category in 2019 from the Indonesian Ministry of Youth and Sports (Kemenpora). The award was given directly by the Indonesian Minister of Youth and Sports, Zainudin Amali, to the Sidoarjo Regent Saiful Ilah, at the peak of the 91st Youth Pledge Day commemoration, at the Jakarta Concert Hall Inews. Sidoarjo Regency in 2019 has experienced a graphic increase in the number of achievements of its youth, it's just that the problems in Sidoarjo are very complex, namely the prerequisites or facilities for accommodating youth or students in their activities, creations and activities. On average, students in Sidoarjo Regency choose cafes and study rooms in the Surabaya area to carry out various activities, not a few also carry out activities in the open space of Sidoarjo Regency Square which are deemed inadequate and uncomfortable in doing activities in the area. So we need a container or building that can facilitate students in Sidoarjo Regency, the design of this facility is expected to support the government in facilitating students or young people in their activities.

Keywords – Sidoarjo, Young man, Achievement, Public Building.

PENDAHULUAN

Kabupaten Sidoarjo merupakan salah satu kabupaten yang baru saja mendapatkan penghargaan kota pemuda, dimana para pemuda Sidoarjo adalah pemuda produktif yang kaya akan kreatifitas. Cukup disayangkan Kabupaten Sidoarjo belum bisa memfasilitasi para pemudanya untuk beraktifitas dan berkarya, Kabupaten Sidoarjo hanya mengandalkan alun alun sebagai pusat kota dan titik temu para pemudanya.

Gedung serbaguna merupakan bangunan dengan berbagai macam fungsi dimana individu individu dan kelompok kelompok berkumpul membagikan informasi bersama, baik berdiskusi sampai berolahraga. Sebagai pusat aktifitas baik skala desa hingga kota, bangunan bersifat tetap yang difungsikan

IDENTIFIKASI DAN PERNYATAAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang diangkat serta isu-isu yang mendukung dari latar belakang permasalahan, maka dapat terurai dalam identifikasi dan rumusan masalah. Identifikasi masalah:

- Minimnya area titik kumpul atau bertemunya pemuda dan masyarakat untuk beraktifitas bersama
- Kurangnya bangunan sebagai tempat berkegiatan bagi para pemuda di Sidoarjo

RUMUSAN MASALAH

- Apa yang dapat dilakukan dalam memenuhi kebutuhan aktivitas pemuda di suatu kota?
- Bagaimana pemenuhan kebutuhan penunjang dari segi arsitektur?

RUANG LINGKUP DISKUSI

Batasan masalah dirumuskan sebagai berikut :

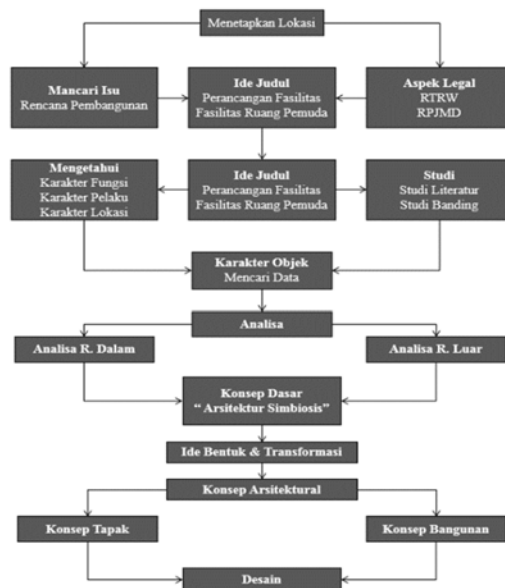
- Objek perancangan ini berskala kota/kabupaten, khususnya Kabupaten Sidoarjo
- Fungsi utama perancangan ini ada pada bangunan perpustakaan dengan didukung bangunan bangunan penunjang dengan fungsi yang berbeda beda

MANFAAT PENELITIAN

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat untuk menyediakan atau memfasilitasi pemuda pelajar di kabupaten sidoarjo dalam melakukan berbagai aktivitas baik akademis maupun non akademis.

METODOLOGI

Dalam melakukan penelitian diperlukan metode-metode untuk bisa mendapatkan keaslian data baik dari legalitas maupun eksisting.



Gambar 1. Bagan Metodologi

1. Menentukan Lokasi

Mencari lokasi, dalam hal ini kota / kabupaten untuk dijadikan lokasi dari proyek perancangan Tugas Akhir

2. Mendapat isu tentang rencana pembangunan obyek di lokasi

Mencari isu – isu yang sedang hangat di lokasi yang telah ditetapkan, dan mencari kecocokan isu tersebut dengan kondisi di lokasi.

3. Mencari aspek legal

Mencari dan mencocokkan aspek legal, seperti RTRW (Rencana Tata Ruang Wilayah) yang masih berlaku, RPJMD (Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah), telah didapat.

4. Ide

Merupakan gagasan yang muncul setelah memahami isu yang diangkat, permasalahan di lokasi, dan kesesuaian dengan aspek legal yang ada.

5. Pemahaman Obyek

a. Studi literatur

merupakan kumpulan referensi dari berbagai sumber mengenai pengetahuan – pengetahuan, definisi dari sesuatu, hingga persyaratan yang datanya menjadi rujukan untuk pemecahan masalah dalam perancangan

b. Studi banding

Yaitu proses meninjau obyek dengan fungsi yang sejenis sebagai landasan dalam berfikir untuk wawasan dan gambaran mengenai obyek yang telah ada, sehingga dapat merasakan hal baru dari obyek yang dijadikan studi, serta dapat menganalisis obyek tersebut dan hasilnya bisa dijadikan sebagai pedoman.

c. Memahami karakter pelaku, karakter fungsi, dan karakter lokasi

Dilakukan untuk melangkah ke tahap selanjutnya.

Karakter pelaku dilakukan untuk mengetahui siapa saja yang akan diwadahi nantinya pada bangunan yang dirancang. Karakter fungsi dilakukan menentukan fungsi yang utama serta fungsi – fungsi lain yang akan dihadirkan pada bangunan yang dirancang. Karakter lokasi menjadi titik penentu dalam penempatan perancangan, dengan menyesuaikan kriteria – kriteria tertentu agar sesuai dengan fungsi yang telah dipilih.

6. Menemukan karakter obyek

Merupakan pemahaman yang mendasar dari hasil analisis tentang obyek, yang didapatkan dari studi banding maupun literature, serta pemahaman dari karakter pelaku, karakter fungsi, dan karakter lokasi.

7. Melakukan analisa

a. Analisa ruang luar

Merupakan analisa tentang kondisi tapak yang dianalisis berdasarkan kondisi lingkungan, peraturan setempat, ukuran dan batasnya, iklim yang mempengaruhi manusia dan budaya setempat, kemudian disatukan untuk menjawab semua permasalahan sebagai pertimbangan pengaruh posisi tapak terhadap bangunan yang dirancang.

b. Analisa ruang dalam

Merupakan kumpulan analisa mengenai aktifitas pelaku, penentuan besaran ruang, persyaratan ruang, program dan fasilitas ruang, serta untuk mengetahui kapasitas yang akan direncanakan.

8. Menentukan Konsep dasar

Penentuan konsep dasar didasarkan pada pemahaman karakter – karakter pelaku, karakter fungsi yang dipilih, dan karakter lokasi.

9. Menentukan ide bentuk dan transformasi bentuk

Ide bentuk digunakan sebagai

dasar bentukan dari bangunan yang dirancang, kemudian di-olah sesuai sedemikian rupa dengan mempertimbangkan pendekatan yang digunakan, sehingga bentuk tersebut bertransformasi menjadi bentuk yang telah dikonsepsikan.

10. Menemukan konsep Arsitektural

Merupakan konsep yang berhubungan penataan tapak, dan bangunan.

11. Desain

Tahap akhir atau hasil akhir dari proses perancangan

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tinjauan Lokasi

Lokasi yang dipilih yaitu Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur.

2. Alternatif Tapak

- a. Jl. Raya Ponti, Kecamatan Sidoarjo, Kabupaten Sidoarjo



Gambar 2. Alternatif Tapak 1

- b. Jl. K.H Ali Mas'ud, Kecamatan Buduran, Kabupaten Sidoarjo



Gambar 3. Alternatif Tapak 2

3. Pemilihan Tapak

Kriteria	Alternatif 1	Alternatif 2
Kesesuaian letak tapak (sesuai RPJMD)	3	2
Kesesuaian fungsi tapak (sesuai RPJMD)	3	3
Akses menuju lokasi	3	3
Kondisi jalan sekitar	2	3
Kondisi lingkungan sekitar	2	2
Kondisi kebisingan lokasi	1	3
TOTAL	13	17

Gambar 4. Tabel Pemilihan Tapak

Keterangan Nilai :

Nilai 1 : Tidak mendukung

Nilai 2 : Cukup mendukung

Nilai 3 : Sangat mendukung

Dari hasil penilaian diatas, maka tapak kedualah yang terpilih.

4. Karakter Lokasi

- Berprestasi
- Berbudaya
- Bertoleransi

5. Karakter Pelaku

- Ramah : Masyarakat Kabupaten Sidoarjo terkenal dengan keramahannya, dimana mereka saling sapa dalam menunjukkan keramahannya
- Kolaboratif : Pemuda Kabupaten Sidoarjo selalu dapat bekerjasama satu sama lain apabila salah satu dari mereka kesusahan maka yang alin akan dengan senang hati membantu.
- Toleran : Sikap toleran juga melekat di masyarakat Kabupaten Sidoarjo sebab sejauh ini belum ada

permasalahan yang mengatasnamakan perbedaan agama.

- Saling menguntungkan : Dengan adanya saling kolaboratif maka mereka juga akan saling menguntungkan.
- Tidak mudah menyerah : Dengan bukti dimana Kabupaten Sidoarjo selalu mendapat banyak predikat baik akademi maupun non akademi, menunjukkan bahwa pemuda dan masyarakat Sidoarjo tidak mudah menyerah.

6. Karakter Objek

- Nyaman : Menjadikan bangunan yang nyaman digunakan untuk berbagai macam aktivitas baik individu ataupun berkelompok.
- Fleksibel : Fleksibel dalam artian dapat digunakan oleh banyak unsur baik masyarakat, pelajar, pekerja kantoran dan sebagainya.
- Mutualisme : Dengan digabungnya aktivitas pelajar dalam satu tempay, secara tidak langsung mereka akan saling bantu dan tolong menolong untuk menyelesaikan sebuah masalah.

7. Konsep Dasar

Konsep Produktif and Mutualism sesuai dengan perancangan fasilitas pemuda di Kabupaten Sidoarjo. Dengan karakter lokasi dan pelaku yang mengartikan bahwa masyarakat atau pemuda di Kabupaten Sidoarjo sangat produktif dalam beraktivitas positif seperti melakukan aktivitas pembelajaran ataupun kegiatan lain, dipadukan dengan karakter lokasi dimana Sidoarjo merupakan kota dengan masyarakat yang penuh toleransi dan menjaga budayanya dengan baik, maka dapat disimpulkan bahwa konsep perancangan ini adalah

Produktif and Mutualism

8. Pendekatan



Gambar 5. Pendekatan Ekologi

Pendekatan yang di pakai di proyek Perancangan Fasilitas Pemuda di Kabupaten Sidoarjo adalah pendekatan Ekologi. Ada berbagai cara yang dilakukan dari pendekatan ekologi pada perncangan arsitektur, tetapi pada umumnya mempunyai inti yang sama, antara lain : Yeang (2006), me-definisikannya sebagai: Ecological design, is bioclimatic design, design with the climate of the locality, and low energy design.

Yang, menekankan pada : integrasi kondisi ekologi setempat, iklim makro dan mikro, kondisi tapak, program bangunan, konsep design dan sistem yang tanggap pada iklim, penggunaan energi yang rendah, diawali dengan upaya perancangan secara pasif dengan mempertimbangkan bentuk, konfigurasi, façade, orientasi bangunan, vegetasi, ventilasi alami, warna. Integrasi tersebut dapat tercapai dengan mulus dan ramah, melalui 3 tingkatan; yaitu yang pertama integrasi fisik dengan karakter fisik ekologi setempat, meliputi keadaan tanah, topografi, air tanah, vegetasi, iklim dan sebagainya. Kedua, integrasi sistim-sistim dengan proses alam, meliputi: cara penggunaan air, pengolahan dan pembuangan limbah cair, sistim pembuangan dari bangunan dan pelepasan panas dari bangunan dan sebagainya. Yang ketiga adalah, integrasi penggunaan sumber daya yang mencakup penggunaan sumber daya alam yang berkelanjutan.

9. Analisa Internal

Pelaku Tetap	Pelaku Tidak Tetap
Pengelola	Pengunjung / Tamu
Staff Karyawan	Petugas kebersihan
Pemateri	

Gambar 6. Jenis Pelaku

Pengelola	Staff Karyawan
Cek lokasi	Bekerja
Rapat	Rapat
Makan	Makan
Sholat	Sholat
Ke toilet	Ke toilet

Gambar 7. Aktivitas Pelaku

Pengunjung / Tamu	Petugas Kebersihan
Belajar/Membaca	Maintenanc
Bermain	Bersih bersih ruangan
Rapat	Makan
Makan	Sholat
Sholat	Ke toilet
Ke toilet	

Gambar 8. Aktivitas Pelaku

Analisa Kebutuhan Ruang

1. Area Pengelola, mewadahi beberapa aktivitas pengelola seperti :

- R. Manager Utama
- R. Asisten Manager
- R. Sekretaris
- R. Bendahara
- R. Resepsionis
- R. Tunggu
- R. Arsip
- R. Pemasaran
- R. Rapat
- Gudang
- Pantry
- Toilet
- Mushola
- Tempat parkir

2. Area Pengunjung, area yang dituju oleh pengunjung sesuai dengan kegiatan yang diinginkan seperti :

- Perpustakaan
- Skate Park
- R. Photography
- R. Design
- R. Film dan Animasi
- Studio musik
- Toilet
- Mushola

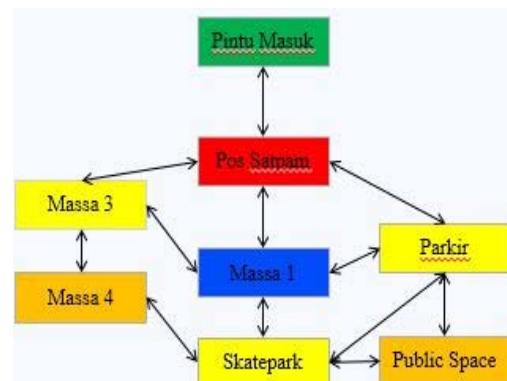
3. Area Utilitas :

- Pos keamanan
- R. Karyawan
- Toilet
- Ruang PLN
- Ruang genset

4. Area Kantin : Area yang didalamnya terdapat beberapa sentra kuliner

- R. Makan
- Toilet

Organisasi Ruang dan Fungsi



Gambar 9. Organisasi Ruang

Keterangan

- Massa 1 : Bangunan Utama
 - Fungsi : Sebagai fungsi utama fasilitas pemuda di Sidoarjo
- Massa 2 : Ruang Staff dan Masjid
 - Fungsi : Sebagai ruang pengelola dan tempat ibadah
- Massa 3 : Kantin
 - Fungsi : Memfasilitasi kebutuhan konsumsi.

10. ANALISA EKSTERNAL



Gambar 10. Site Terpilih

Site terpilih berada di Kecamatan Buduran, Kabupaten Sidoarjo, site terpilih berada dipusat kota Kabupaten Sidoarjo, dengan luas ± 1.6 hektar, memiliki bentuk site persegi dengan kondisi kontur tanah datar. Dengan batasan batasan sebagai berikut :

- Utara : Taman Tiara Regency
- Timur : Jalan utama dan pusat perbelanjaan Transmart.
- Selatan : Pertokoan dan caffe
- Barat : Taman Tiara Regency

11. Transformasi dan Ide Bentuk

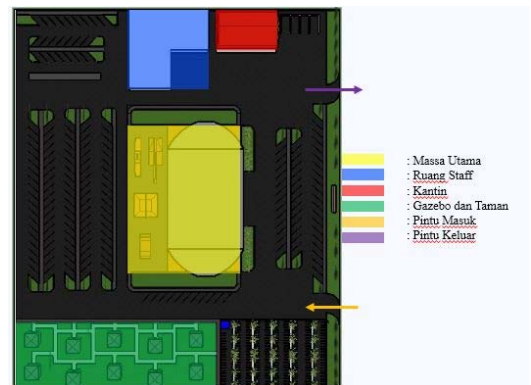


Gambar 11. Transformasi

Ide bentuk bangunan diambil dari bentuk papan skateboard, terdapat dua elemen di papan skateboard, yaitu pada ujung papan yang berbentuk melengkung menggambarkan fleksibilitas dan persegi pada bagian tengah menggambarkan ketegasan, hal ini bersangkutan dengan perilaku pemuda dan masyarakat Kabupaten Sidoarjo.

Pengubahan bentuk pada bagian roda yang semula lingkaran menjadi peregi dilakukan sesuai dengan kebutuhan bangunan dimana bagian bawah bentuk bangunan akan dimanfaatkan sebagai ruang.

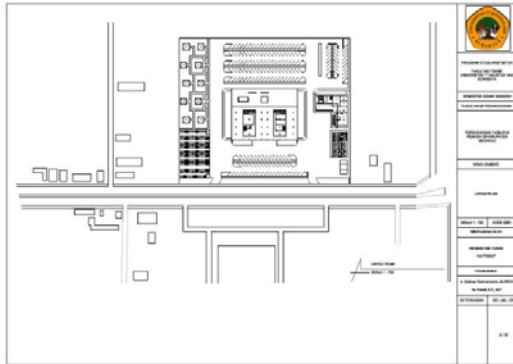
12. Konsep Perancangan dan Desain Perancangan



Gambar 12. Draft Blok Plan



Gambar 13. Site Plan



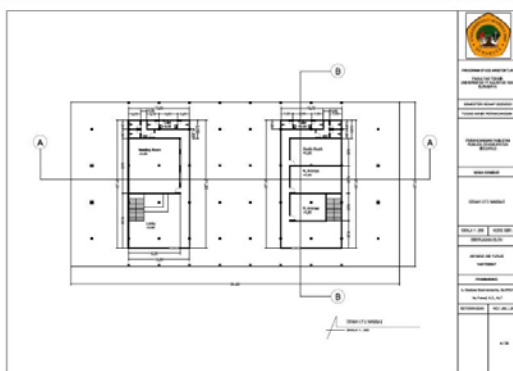
Gambar 14. Layout Plan



Gambar 17. Perspektif Mata Burung



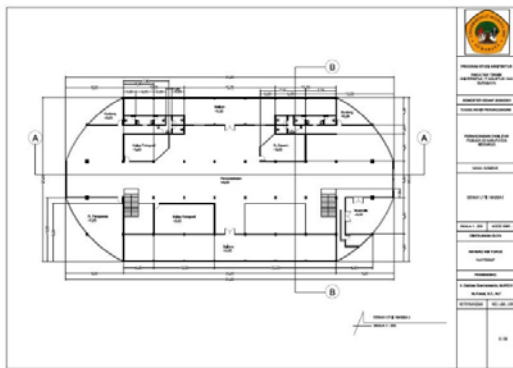
Gambar 18. Suasana Skatepark



Gambar 15. Lantai 1 Massa Utama



Gambar 19. Suasana Gazebo



Gambar 15. Lantai 2 Massa Utama



Gambar 16. Vegetasi Parkiran

KESIMPULAN

Dari isu-isu yang ada di Kabupaten Sidoarjo yaitu kurangnya bangunan atau wadah untuk menampung pemuda dan pelajar dalam beraktivitas, perancangan sebuah fasilitas pemuda yang mengarah pada Youth Center adalah upaya untuk membantu pemerintah dalam mengontrol aktivitas pemuda dan pelajar di Kabupaten Sidoarjo. Pemakaian konsep Ekologi pada bangunan sebagai salah satu cara agar pengguna objek merasa nyaman dan mendukung pemerintah dalam mengembangkan bangunan hijau dalam suatu kota.

DAFTAR PUSTAKA

- PERDA_3_2019-RDTR
BUDURAN – jdih
- RIRN 2017 – 2045
- Data umum gelanggang remaja
Pekanbaru, Riau
- RPJMD KABUPATEN
SIDOARJO_2019
- Perda Kabupaten Sidoarjo
(DOKUMEN 16 TAHUN 2019
TENTANG
PENYELENGGARAAN
PERPUSTAKAAN)
- Perda Kabupaten Sidoarjo (2016
PERATURAN DAERAH
KABUPATEN SIDOARJO
NOMOR 17 TAHUN 2016
TENTANG SISTEM
PERENCANAAN,
PENGANGGARAN, DAN
PENGENDALIAN
PEMBANGUNAN DAERAH)
- Perda Kabupaten Sidoarjo
(PERATURAN DAERAH
KABUPATEN SIDOARJO
NOMOR 8 TAHUN 2016
TENTANG RENCANA
PEMBANGUNAN JANGKA
MENENGAH DAERAH TAHUN
2016-2021