

TUGAS AKHIR - DA 184801

GALERI INFORMASI: ARSITEKTUR SEBAGAI MEDIA UNTUK MENANGGULANGI HOAKS YANG BERBASIS LITERASI

FIYAN PIO RIYANSYAH 08111640000037

Dosen Pembimbing Irvansyah, S.T., M.T.

Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Sipil, Perencanaan, dan Kebumian Institut Teknologi Sepuluh Nopember 2020



TUGAS AKHIR - DA 184801

GALERI INFORMASI: ARSITEKTUR SEBAGAI MEDIA UNTUK MENANGGULANGI HOAKS YANG BERBASIS LITERASI

FIYAN PIO RIYANSYAH 08111640000037

Dosen Pembimbing Irvansyah, S.T., M.T.

Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Sipil, Perencanaan, dan Kebumian Institut Teknologi Sepuluh Nopember 2020



LEMBAR PENGESAHAN

GALERI INFORMASI: ARSITEKTUR SEBAGAI MEDIA UNTUK MENANGGULANGI HOAKS YANG BERBASIS

LITERASI



Disusun oleh:

FIYAN PIO RIYANSYAH

NRP: 08111640000037

Telah dipertahankan dan diterima oleh Tim penguji Tugas Akhir (DA 184801) Departemen Arsitektur FT-SPK ITS pada tanggal 8 Juli 2020 Dengan nilai: AB

Mengetahui

Pembimbing

Irvansyah, S.T., M.T. NIP. 19700523 199702 1 001 Koordinator Tugas Akhir

FX Teddy Badai amodra, S.T., M.T., Ph.D. Nr. 1980 406 200801 1 008

Kepala Departemen Arsitektur FT-SPK ITS

Dewi Septanti, S.Pd., S.T., M.T.

NTP. 19690907 199702 2 001

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Fiyan Pio Riyansyah

NRP : 08111640000037

Judul Tugas Akhir : Galeri Informasi : Arsitektur Sebagai Media Untuk Menanggulangi

Hoaks Yang Berbasis Literasi

Periode : Semester Gasal/Genap Tahun 2019/2020

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang saya buat adalah hasil karya saya sendiri dan <u>benar-benar dikerjakan sendiri</u> (asli/orisinil), bukan merupakan hasil jiplakan dari karya orang lain. Apabila saya melakukan penjiplakan terhadap karya karya mahasiswa/orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik yang akan dijatuhkan oleh pihak Departemen Arsitektur FT-SPK ITS.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan akan digunakan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan Tugas Akhir.

Surabaya, 8 Juli 2020

Yang membuat pernyataan

Fiyan Pio Riyansyah

NRP. 08111640000037

GALERI INFORMASI:

ARSITEKTUR SEBAGAI MEDIA UNTUK MENANGGULANGI HOAKS YANG BERBASIS LITERASI

Nama Mahasiswa : Fiyan Pio Riyansyah

NRP Mahasiswa : 08111640000037

Dosen Pembimbing: Irvansyah, S.T., M.T.

ABSTRAK

Perkembangan informasi dan komunikasi dalam era globalisasi ini semakin maju dan menyebar secara luas dalam kehidupan masyarakat. Karena penyebaran informasi yang semakin cepat dan mudah didapat maka perlu adanya literasi informasi bagi masyarakat untuk memilah-milah informasi yang didapat. Tetapi tingkat literasi di Indonesia yang rendah sehingga masyarakat mudah percaya akan informasi yang didapat tanpa melakukan klarifikasi. Hal ini menyebabkan munculnya fenomena isu hoaks yang beredar secara luas dalam kehidupan masyarakat sehingga dapat mengganggu keharmonisan masyarakat.

Respons permasalahan dalam hal arsitektural untuk mengatasi isu hoaks yang beredar dalam kehidupan masyarakat adalah bagaimana cara menghadirkan sebuah wadah ruang yang dapat memberikan sebuah informasi pengetahuan bagi masyarakat dan dapat berperan dalam mengurangi keberadaaan hoaks dalam kehidupan masyarakat. Dari permasalahan itu maka dirancang sebuah objek desain yaitu galeri informasi.

Untuk proses merancang desain galeri informasi digunakan pendekatan paradoks dengan pendukung metode metafora dan naratif yang diwujudkan melalui desain fasad dan bentuk bangunan dalam bentuk simbol sesuai sifat hoaks dan pengaturan alur sirkulasi narasi sekuensial sebagai sebuah makna bahasa dalam memahami informasi yang didapat dengan harapan dapat melatih masyarakat dalam melakukan identifikasi terhadap informasi yang didapat dan juga meningkatkan literasi terhadap informasi sehingga tidak mudah untuk tertipu dengan informasi yang beredar.

Kata Kunci: Informasi, hoaks, literasi, metafora, narasi

INFORMATION GALLERY: ARCHITECTURE AS A MEDIA TO MANAGING HOAX WITH LITERACY BASED

Student Name: Fiyan Pio Riyansyah

Student Identity Number: 08111640000037

Supervisor: Irvansyah, S.T., M.T.

ABSTRACT

The development of information and communication in this era of globalization is increasingly advanced and widespread in people's lives. Because of the spread of information that is getting faster and easier to obtain, there is a need for information literacy for the public to sort out the information obtained. However, the level of literacy in Indonesia is low so that people can easily trust the information obtained without clarifying. This causes a change in the phenomenon. hoax issue issued by the wider community so that harmony can occur in society.

The response to questions in terms of architecture to overcome the issue of hoaxes issued in community life is a way to provide a forum that can provide information knowledge to the community and can help in improving the existence of hoax in people's lives. Of that importance, an object design is created, namely the information gallery.

To process design gallery use paradoxically with supporters, metaphorical methods, and narratives created through the design of facades and the shape of buildings in the form of symbols according to the nature of hoax, and the flow of circulation paths. conduct conversations about the information obtained and also increase the literacy of information so that it is not easy to be fooled by the information released.

Keywords: Information, hoax, literacy, metaphor, narration

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	•••••
LEMBAR PERNYATAAN	•••••
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Isu dan Konteks Desain.	2
1.2.1 Kajian Isu Non Arsitektural	2
1.2.2 Kajian Isu Arsitektural	3
1.2.3 Konteks Wilayah dan Lingkungan	4
1.2.4 Konteks Manusia	5
1.3 Permasalahan dan Kriteria Desain	6
1.3.1 Permasalahan Desain	6
1.3.2 Kriteria Desain	6
BAB 2 PROGRAM DESAIN	9
2.1 Rekapitulasi Program Ruang	9
2.1.1 Fungsi Bangunan	9
2.1.2 Aktivitas dan Fungsi Ruang dalam Bangunan	10
2.1.3 Pengguna Bangunan	11
2.1.4 Program dan Standar Ruang	13
2.1.5 Organisasi dan Zonasi Ruang	17
2.2 Deskripsi Tapak	18
2.2.1 Lokasi Tapak	19
2.2.2 Kondisi Tapak dan Lingkungan Sekitar	19
2.2.3 Aksesbilitas dan Lalu Lintas	20

2.2.4 Aktivitas Masyarakat	21
2.2.5 View	21
2.2.6 Topografi	22
2.2.7 Potensi dan Masalah Tapak	22
2.2.8 Kajian Peraturan dan Data Terkait	23
BAB 3 PENDEKATAN DAN METODE DESAIN	25
3.1 Pendekatan Desain	25
3.1.1 Teori dan Proses Desain	25
3.1.2 Pendekatan Arsitektur Paradoks	27
3.2 Metode Desain	28
3.2.1 Metode Naratif	28
3.2.2 Metode Metafora	28
BAB 4 KONSEP DESAIN	31
4.1 Eksplorasi Formal	31
4.1.1 Konsep Bentuk	31
4.1.2 Konsep Fasad	32
4.1.3 Konsep Ruang	32
4.1.4 Konsep Sirkulasi	35
4.2 Eksplorasi Teknis	37
4.2.1 Konsep Struktur & Material	37
4.2.2 Konsep Utilitas	39
4.2.3 Konsep Interior Galeri	40
BAB 5 DESAIN	41
5.1 Eksplorasi Formal	41
5.1.1 Site Plan	41
5.1.2 Layout	42
5.1.3 Denah	43
5.1.4 Potongan	44
5.1.5 Tampak	45
5.1.6 Perspektif Eksterior	46
5.1.7 Perspektif Interior	49
5.2 Ekenlorasi Teknis	51

5.2.1 Struktur & Material	51
5.2.2 Utilitas	52
5.2.3 Detail	53
BAB 6 KESIMPULAN	55
DAFTAR PUSTAKA	57
DAFTAR LAMPIRAN	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tingkat Literasi Negara di Dunia Tahun 20162
Gambar 1.2 Grafik Temuan Isu Hoaks Agustus 2018 – Maret 20193
Gambar 1.3 Surabaya4
Gambar 1.4 Komposisi Kaum Milenial menurut Tempat Tinggal, 20175
Gambar 2.1 Alur Sirkulasi Pengunjung
Gambar 2.2 Alur Sirkulasi Pengelola
Gambar 2.3 Alur Sirkulasi Tamu
Gambar 2.4 Organisasi Ruang Bubble Diagram
Gambar 2.5 Lokasi Tapak19
Gambar 2.6 Kondisi Lingkungan Sekitar dan Batas Tapak20
Gambar 2.7 Analisis Aksesbilitas Tapak20
Gambar 2.8 Analisis Arah Lalu Lintas Tapak20
Gambar 2.9 Analisis View ke Luar Tapak21
Gambar 2.10 Analisis View ke Dalam Tapak21
Gambar 2.11 Topografi Tapak22
Gambar 2.12 Data Peruntukan Tapak & Lingkungan di Kecamatan Mulyorejo,
Surabaya23
Gambar 3.1 <i>Domain-to-domain Transfer</i> Isu Hoaks ke Ranah Arsitektural 25
Gambar 3.2 Concept-based Framework26
Gambar 4.1 Bentuk berputar-putar dinamis dan denah segmen31
Gambar 4.2 Bentuk bangunan bersegmen31
Gambar 4.3 Fasad bertumpuk dan 'chaos', ornamen V dan X
Gambar 4.4 Interior Galeri, informasi pada elemen
Gambar 4.5 Gambaran Denah Interior Galeri sesuai tema (simulasi)
Gambar 4.6 Eksterior Taman <i>Outdoor</i> Galeri
Gambar 4.7 Sketsa Grafis Sirkulasi Linear tanpa menembus dan menembus ruang
35
Gambar 4.8 Alur Sirkulasi Layout
Gambar 4.9 Alur Sirkulasi Denah Lantai 1

Gambar 4.10 Alur Sirkulasi Denah Lantai 2	36
Gambar 4.11 Ornamen 'bracing' baja dan pintu 'bracing'	37
Gambar 4.12 Ornamen 'bracing' baja kaca	37
Gambar 4.13 Tangga tekstur dinding	37
Gambar 4.14 Tangga pengunjung dan kaca	38
Gambar 4.15 Sistem Air Besih Down-feed	38
Gambar 4.16 Sistem Kebakaran Wet Riser	39
Gambar 4.17 Display Dinding Kaca dan Pintu	39
Gambar 5.1 Site Plan	41
Gambar 5.2 Layout	42
Gambar 5.3 Denah Lantai 1	43
Gambar 5.4 Denah Lantai 2	43
Gambar 5.5 Denah Lantai 3	44
Gambar 5.6 Potongan A-A'	44
Gambar 5.7 Potongan B-B'	44
Gambar 5.8 Tampak Depan	45
Gambar 5.9 Tampak Samping Kiri	45
Gambar 5.10 Tampak Belakang	45
Gambar 5.11 Tampak Samping Kanan	45
Gambar 5.12 Perspektif Bangunan Mata Burung 1	46
Gambar 5.13 Perspektif Bangunan Mata Burung 2	46
Gambar 5.14 Perspektif Bangunan Mata Burung 3	47
Gambar 5.15 Perspektif Bangunan Mata Burung 4	47
Gambar 5.16 Perspektif Bangunan Mata Normal	47
Gambar 5.17 Perspektif Eksterior Taman Outdoor Galeri 1	48
Gambar 5.18 Perspektif Eksterior Taman Outdoor Galeri 2	48
Gambar 5.19 Perspektif Interior Galeri Sejarah	49
Gambar 5.20 Perspektif Interior Galeri Jenis	49
Gambar 5.21 Perspektif Interior Lobby	50
Gambar 5.22 Perspektif Interior Kafetaria	50
Gambar 5.23 Perspektif Interior Perpus Mini	50
Gambar 5.24 Aksonometri Struktur dan Material Rangunan	51

Gambar 5.25 Aksonometri Struktur Rangka Kolom-Balok (Rigid)51
Gambar 5.26 Aksonometri Sistem Air Bersih dan Air Kotor
Gambar 5.27 Aksonometri Sistem Listrik dan Tata Udara
Gambar 5.28 Aksonometri Sistem Kebakaran dan CCTV53
Gambar 5.29 Detail Kanopi 'Prisma' Area Masuk Lobby dan pintu masuk 'asli-
palsu'
Gambar 5.30 Detail Baja Ornamen Kaca dan Tangga Tekstur Dinding53
Gambar 5.31 Detail Tangga Kayu <i>Laminated</i> + Kaca
Gambar 5.32 Detail Ornamen Baja 'Kayu' Segitiga, pintu dan Panel Kaca, pintu
asli-palsu

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Fungsi dan Aktivitas Ruang	10
Tabel 2.2 Pengguna dan Aktivitas yang dijalani	11
Tabel 2.3 Besaran Program Ruang Fungsi Pelayanan Informasi	13
Tabel 2.4 Besaran Program Ruang Fungsi Edukasi	13
Tabel 2.5 Besaran Program Ruang Fungsi Kegiatan Penunjang	14
Tabel 2.6 Besaran Program Ruang Fungsi Pengelola	15
Tabel 2.7 Besaran Program Ruang Fungsi Servis & Utilitas	15
Tabel 2.8 Besaran Program Ruang Fungsi Ruang Luar	16
Tabel 2.9 Luas Kelompok Fungsi Bangunan	17
Tabel 2.10 Organisasi Fungsi Ruang	18
Tabel 2.11 Potensi dan Masalah Tapak	22
Tabel 2.12 Data Arahan GSB dan Luas Bangunan Non Hunian	24
Tabel 3.1 Penerapan Concept-based Framework	26

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi seperti saat ini, perkembangan informasi dan komunikasi semakin luas hingga mampu menembus batas-batas negara dan dunia yang diakibatkan oleh perkembangan teknologi yang semakin canggih. Perkembangan teknologi ini menimbulkan perubahan dalam gaya hidup masyarakat dalam bidang informasi dan komunikasi. Perubahan tersebut adalah kemunculan media *online* yang semakin menyebar sehingga menyebabkan keberadaan media *online*, seperti media massa, semakin berkurang. Alasan media *online* semakin menyebar adalah adanya kemudahan dan efisiensi yang ditawarkan dalam penggunaannya oleh masyarakat membuat media *online* kini sebagai wadah penyebaran informasi yang sangat berpengaruh.

Salah satu media *online* yang digunakan oleh masyarakat adalah media sosial, seperti *Facebook*, *Twitter*, *Whatsapp*, dan masih banyak lagi. Dengan keberadaan media sosial sebagai media untuk berkomunikasi oleh masyarakat ini membuat penyebaran informasi menjadi semakin mudah dan luas. Cara penyebaran informasi yang didapat ini juga mengubah cara masyarakat untuk mengonsumsi sebuah informasi yang didapat. Berbagai contoh masyarakat untuk berkomunikasi demi mendapat sebuah informasi melalui media sosial di antaranya adalah membaca, berdiskusi, dan juga bisa saling bergosip.

Penyebaran informasi yang dilakukan melalui media *online* ini bisa dilakukan oleh berbagai kalangan, mulai dari institusi resmi seperti pers hingga oleh orang biasa. Maka, perlunya sebuah literasi yang dilakukan oleh masyarakat untuk memahami informasi yang didapat sangat penting. Hal ini dikarenakan setiap informasi yang didapat melalui media *online* seringkali dianggap sebagai media yang memberi sumber kebenaran informasi.

Di Indonesia, tingkat literasi masyarakat untuk menyerap dan memahami sebuah informasi sangat rendah. Hal ini berdasarkan survei penelitian PISA (Program for International Student Assessment) oleh OECD (Organization for Economic Co-operation and Development) tahun 2015 yang menunjukkan rendahnya tingkat literasi Indonesia dibandingkan dengan negara-negara lainnya dimana Indonesia berada di peringkat ke-62 dari 72 negara. Dari survei CCSU (Central Connecticut State University) melalui peringkat literasi bertajuk "World's Most Literate Nations" pada Maret 2016, Indonesia berada di peringkat ke-60 dari 61 negara. Hal ini menyebabkan masyarakat kurang mampu untuk memilah informasi-informasi yang didapat melalui media komunikasi.

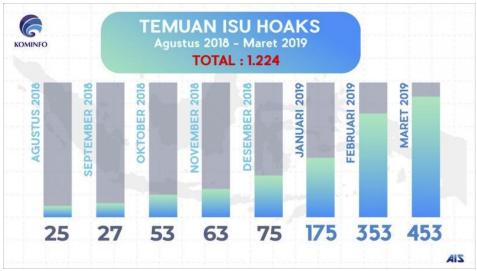
THE WORLD'S MOST LITERATE NATION 2016 Central Connecticut State University www.nodiharahap.com Peringkat per Kriteria Peringkat No. Negara Education Education-Test Computers Libraries Newspapers 1 Finlandia 2 Norwegia Islandia Denmark 5 Swedia 6 Swiss Amerika Serikat 8 Jerman o Latvia 10 Belanda 60 Indonesia 61 Botswana

Gambar 1.1 Tingkat Literasi Negara di Dunia Tahun 2016 (Sumber : CCSU, 2016)

1.2 Isu dan Konteks Desain

1.2.1 Kajian Isu Non Arsitektural

Dari permasalahan literasi masyarakat yang kurang dapat menyebabkan kurangnya kemampuan untuk berpikir kritis dalam memahami sebuah informasi yang didapat melalui media komunikasi. Apalagi sekarang informasi yang didapat semakin cepat menyebar, terutama dari media sosial, bisa saja berisi sebuah kebenaran atau justru sebuah kepalsuan yang dapat menipu masyarakat. Salah satunya adalah keberadaan fenomena hoaks yang semakin menyebar akhir-akhir ini. Hoaks adalah informasi yang berisi hal-hal yang belum pasti atau yang benar-benar bukan merupakan sebuah fakta. Bisa juga dikatakan bahwa hoaks adalah sebuah berita bohong atau palsu. Fenomena hoaks yang semakin menyebar ini dapat memberi kerugian bagi masyarakat karena timbul kebingungan dalam masyarakat akibat keraguan untuk menerima informasi yang didapat, terutama melalui media sosial.



Gambar 1.2 Grafik Temuan Isu Hoaks Agustus 2018 – Maret 2019 (Sumber : Siaran Pers No. 69/HM/KOMINFO/04/2019)

Tingkat literasi yang kurang dan kemampuan berpikir kritis yang lemah membuat masyarakat mudah menerima hoaks tanpa perlu melakukan klarifikasi dan identifikasi informasi yang sudah tidak bisa dikontrol lagi.

Maka, isu yang diangkat dalam permasalahan ini adalah keberadaan hoaks yang menyebar dalam kehidupan masyarakat melalui informasi dan komunikasi akibat kurangnya literasi dan kemampuan berpikir kritis.

1.2.2 Kajian Isu Arsitektural

Isu fenomena hoaks yang semakin menyebar dalam kehidupan masyarakat dapat menimbulkan kekacauan yang dapat merugikan semua

pihak. Kurangnya sarana atau fasilitas untuk memberi pemahaman akan informasi dan komunikasi dapat menambah ketidakpahaman masyarakat sehingga mudah untuk menerima dan bahkan menyebarkan hoaks. Maka, diperlukan sebuah sarana atau fasilitas yang dapat mewadahi kebutuhan masyarakat secara aman dan nyaman untuk mempelajari dan memahami sebuah informasi dan komunikasi yang didapat melalui kegiatan literasi sehingga dapat mengurangi keberadaan hoaks dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis masyarakat untuk melakukan identifikasi terhadap informasi yang didapat melalui media komunikasi.

1.2.3 Konteks Wilayah dan Lingkungan

Dari permasalahan fenomena hoaks dalam kehidupan masyarakat di Indonesia, maka diperlukan sebuah perancangan sarana atau fasilitas untuk mengurangi hoaks. Dari konteks wilayah dan lingkungan, maka dipilih Surabaya sebagai lokasi perancangan karena Surabaya merupakan kota metropolitan sehingga banyak teknologi yang ada untuk memudahkan masyarakat dalam berkomunikasi. Selain itu untuk mendukung program Pemerintah Kota Surabaya yang mencanangkan Surabaya sebagai Kota Literasi. Harapannya adalah dengan meningkatkan literasi masyarakat maka dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam memperoleh sebuah informasi melalui media komunikasi, khususnya secara *online*.



Gambar 1.3 Surabaya (Sumber : images.google.com)

1.2.4 Konteks Manusia

Dari segi konteks manusia, keberadaan sarana atau fasilitas yang menunjang ditujukan bagi masyarakat umum, terutama kaum milenial. Hal ini dikarenakan pada zaman saat ini, kaum milenial lebih banyak melakukan komunikasi dengan media seperti gawai melalui media sosial sehingga banyak informasi, baik informasi benar maupun salah, yang dapat diperoleh. Dilihat berdasarkan daerah tempat tinggal, persentase generasi milenial di perkotaan lebih tinggi dibandingkan di daerah perdesaan. Hal itulah yang menjadi alasan mengapa Kota Surabaya dipilih sebagai konteks wilayah dan lingkungan perancangan. Ciri dan karakter kaum milenial di daerah perkotaan sudah dipengaruhi dengan pola pikir penduduk perkotaan. Ada tiga ciri utama yang dimilki kaum milenial perkotaan, yaitu *confidence*; orang yang sangat percaya diri dan berani mengemukakan pendapat. Kedua, creative; orang yang biasa berpikir out of the box, kaya akan ide dan gagasan, serta mampu menyajikan sebuah ide dan gagasan dengan cemerlang. Ketiga, connected; generasi milenial berupa pribadi yang pandai bersosialisasi, terutama dalam komunitas yang diikuti dan juga aktif di internet dan media sosial.



Gambar 1.4 Komposisi Kaum Milenial Menurut Tempat Tinggal (persen), 2017 (Sumber : Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas), BPS)

1.4 Permasalahan dan Kriteria Desain

1.4.1 Permasalahan Desain

Keberadaan hoaks yang beredar akhir-akhir ini diakibatkan penyebaran informasi yang semakin mudah melalui media komunikasi dan rendahnya tingkat literasi masyarakat dapat mengganggu dan mengacaukan kehidupan masyarakat sehingga tidak bisa hidup harmonis.

Dari pemaparan latar belakang, kajian isu, dan konteks perancangan, permasalahan perancangan yang dapat ditemukan sebuah solusi permasalahan adalah bagaimana cara merancang sebuah wadah berupa ruang yang dapat memberi sebuah pengetahuan informasi dan komunikasi kepada masyarakat. Hal ini bisa dilakukan dengan mengetahui tentang informasi dan komunikasi serta penyebarannya. Tujuannya adalah masyarakat dapat mengerti dan memahami informasi dan komunikasi yang ada sehingga dapat meningkatkan tingkat literasi yang dimiliki.

Selain itu, permasalahan perancangan yang lain adalah bagaimana cara merancang sebuah wadah berupa ruang yang dapat berperan dalam mengurangi efek keberadaan hoaks dalam kehidupan masyarakat. Hal ini bisa dilakukan dengan memberi sebuah bentuk atau ruang yang melatih cara pikir masyarakat dalam mengamati informasi dan komunikasi yang didapat secara mendalam. Tujuannya adalah keberadaan hoaks dapat semakin berkurang dalam kehidupan masyarakat dimana juga diperlukan peningkatan daya pikir kritis sehingga dapat melakukan identifikasi atas informasi yang didapat.

1.4.2 Kriteria Desain

Berdasarkan isu dan permasalahan perancangan yang dihadapi, maka kriteria desain yang diperlukan sebagai pedoman adalah :

a. Objek bentuk bangunan sebagai simbol penyampai pesan

Objek bangunan dapat menyimbolkan sebuah makna dari hoaks dalam bentuk bahasa yang diwujudkan melalui permainan bentuk elemen bangunan, seperti fasad, dinding, kolom, dsb.

b. Ruang yang menimbulkan interaksi dan berliterasi antar pengguna

Fungsi ruang pada objek rancang yang dapat.menimbulkan interaksi sosial antar pengguna dalam memahami suatu informasi yang didapat melalui diskusi dan juga dapat meningkatkan literasi pengguna melalui penyajian informasi secara jelas.

c. Ruang yang memberi pengalaman makna

Ruang yang disusun melalui koridor sebagai alur sirkulasi yang dibuat secara narasi dan sekuensial mengenai makna hoaks sehingga dapat membuat pengguna merasakan pengalaman mengenai informasi yang didapat.

BAB 2

PROGRAM DESAIN

2.1 Rekapitulasi Program Ruang

2.1.1 Fungsi Bangunan

Objek bangunan yang akan dirancang adalah bangunan yang memiliki fungsi yang berkaitan dengan pengetahuan tentang informasi hoaks yang beredar. Objek yang dirancang ini ditujukan kepada masyarakat umum dengan tujuan agar memberi pengenalan dan pemahaman mengenai asal-usul sebuah informasi dan komunikasi hingga munculnya keberadaan hoaks dalam lingkungan masyarakat.

Fungsi utama dari objek rancang ini adalah memberi pengetahuan akan sejarah informasi dan komunikasi, bentuk dan jenis informasi yang beredar hingga pada zaman sekarang, dan keberadaan hoaks yang mengganggu kehidupan masyarakat. Untuk mendukung fungsi dan tujuan dari objek rancangan bangunan ini maka diperlukan aktivitas yang dapat mendukung dan memberi kenyamanan bagi pengguna dalam memahami sejarah informasi dan hoaks melalui pengalaman ruang yang dilalui pengguna sehingga pengguna dapat memahami perjalanan sejarah informasi hingga mengetahui alasan hoaks muncul dalam kehidupan sosial.

Maka, objek rancang bangunan adalah Galeri Informasi sebagai wadah untuk memberi pemahaman kepada pengguna mengenai informasi dan juga penanggulangan keberadaan hoaks yang semakin menyebar dengan memberi suasana atraktif melalui perjalanan narasi dan elemen yang simbolik. Alasan pemilihan fungsi galeri jika dibandingkan dengan fungsi yang mirip, seperti museum, adalah kegiatan galeri yang bisa menyesuaikan dengan kondisi tema yang ada (dinamis), penyediaan karya yang tidak harus ada nilai sejarah, dan profit yang dapat mendukung kegiatan galeri melalui transaksi suvenir karya. Bangunan yang dirancang ini merupakan tanggung jawab bersama antara swasta dan komunitas masyarakat dengan dukungan pemerintah untuk menanggulangi hoaks yang mengganggu masyarakat.

2.1.2 Aktivitas dan Fungsi Ruang dalam Bangunan

Untuk mendukung fungsi dalam objek rancang bangunan dalam menanggulangi keberadaan hoaks, maka ruang yang mewadahi aktivitas bisa mendukung, baik bagi objek rancang maupun pengguna.

Fungsi ruang untuk mewadahi aktivitas yang dilakukan oleh pengguna bangunan adalah sebagai berikut :

Tabel 2.1 Fungsi dan Aktivitas Ruang

Fungsi Ruang	Aktivitas		
	- Menerima pengunjung		
	dan registrasi masuk		
Pelayanan Informasi	- Mendapat informasi		
	umum		
	- Mendapat ilmu melalui		
	galeri dan makna		
Edukasi	- Menambah ilmu melalui		
Ldukasi	membaca		
	- Kegiatan seminar,		
	workshop		
	- Membeli suvenir		
Kegiatan Pendukung	- Kegiatan makan minum		
	- Kegiatan ibadah		
	- Servis utilitas bangunan		
Servis & Utilitas	(air, listrik, sampah, dll.)		
	- Kegiatan buang air		
	- Kegiatan pengelola dan		
	pegawai dalam mengurus		
	kegiatan		
Pengelola	- Melayani pengunjung		
	dan tamu		
	- Rapat dan penyimpanan		
	barang		

Sumber: Analisis Pribadi, 2020

2.1.3 Pengguna Bangunan

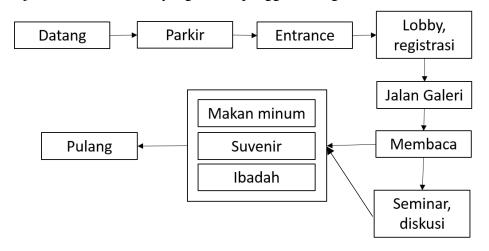
Pengguna (user) dari objek rancang bangunan ini adalah pengunjung (masyarakat, terutama kaum milenial), tamu (orang yang diundang sebagai pemateri seminar, komunitas), dan pengelola (pimpinan, pegawai). Alasan pengunjung kaum milenial menjadi khusus adalah kaum milenial bisa mendapat akses informasi secara cepat melalui internet dan media sosial sehingga lebih rentan dalam mendapatkan informasi palsu. Maka dari itu, pengguna utama dari objek rancang bangunan diarahkan pada kaum milenial dengan tujuan dapat meningkatkan literasi kaum milenial akan sebuah informasi yang didapat sehingga tidak mudah untuk tertipu dengan hoaks dan juga dapat memberi sosialisasi pemahaman kepada masyarakat secara umum.

Tabel 2.2 Pengguna dan Aktivitas yang dijalani

Pengguna (User)	Penjelasan	Aktivitas Ruang	
	Masyarakat umum yang	- Fungsi pelayanan	
	berkunjung untuk	informasi	
	mendapat pemahaman	- Fungsi edukasi	
Pengunjung	mengenai informasi dan	- Fungsi kegiatan	
	juga bisa berperan	lain	
	dalam mengurangi		
	hoaks		
	Orang atau komunitas	- Fungsi kegiatan	
	yang khusus diundang	lain	
Tamu	untuk memberi	- Fungsi Edukasi	
Tamu	pemahaman secara		
	mendetail mengenai		
	informasi dan hoaks		
	Pemimpin dan pegawai	- Fungsi pengelola	
D1-1-	(staff) yang memberi	- Fungsi servis	
Pengelola	pelayanan bagi		
	pengunjung		

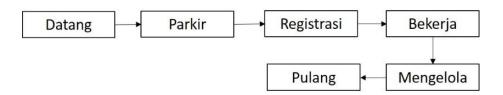
Sumber: Analisis Pribadi, 2020

Perjalanan alur sirkulasi yang dilalui pengguna bangunan adalah :



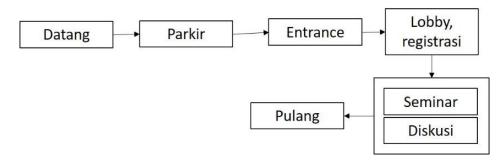
Gambar 2.1 Alur Sirkulasi Pengunjung

(Sumber: Analisis Pribadi, 2020)



Gambar 2.2 Alur Sirkulasi Pengelola

(Sumber: Analisis Pribadi, 2020)



Gambar 2.3 Alur Sirkulasi Tamu

(Sumber: Analisis Pribadi, 2020)

2.1.4 Program & Standar Ruang

Tabel 2.3 Besaran Program Ruang Fungsi Pelayanan Informasi

Fungsi Pelayanan Informasi					
Ruang	Standar	Kapasitas	Jumlah	Kebutuhan	Sumber
	Luas (m ²)	(orang/benda)	Ruang	Luas (m ²)	
Lobby	2	100 orang	1	200	Neufert
R.	4	6 orang	1	24	Time
Informasi	,	oorang	1	21	Saver
Total Luas			224		
Sirkulasi 30%			67,2	Neufert	
Total Luas Keseluruhan			291,2		

Sumber: Referensi dan Analisis Pribadi, 2020

Tabel 2.4 Besaran Program Ruang Fungsi Edukasi

Fungsi Edukasi					
Ruang	Standar Luas	Kapasitas (orang/benda)	Jumlah Ruang	Kebutuhan Luas (m²)	Sumber
	(m ²)				
Perpus	225		1	225	Neufert
Mini	-				
R.	275		1	275	Time
Serbaguna	213		1	213	Saver
R. Galeri	250		1	250	Time
Sejarah	230		1	230	Saver
R. Galeri	300		1	300	Time
Jenis	300		1	300	Saver
R. Galeri	250		1	250	Time
Pencegahan	230		1	250	Saver
R. Galeri	250		1	250	Time
Periodik	230		1	250	Saver

Area					
Istirahat	100		1	100	Asumsi
Outdoor					
	Tota	1650			
Sirkulasi 30%			495	Neufert	
	Total Luas	2145			

Tabel 2.5 Besaran Program Ruang Fungsi Kegiatan Penunjang

Fungsi Kegiatan Penunjang					
Ruang	Standar	Kapasitas	Jumlah	Kebutuhan	Sumber
	Luas (m ²)	(orang/benda)	Ruang	Luas (m ²)	
Kafetaria	250	10 meja dengan 4 rempat duduk 1 kasir	1	250	Neufert
Dapur	60	1 set kitchen	1	60	Neufert
Toko Suvenir	200		1	200	Asumsi
Musholla	100		1	100	Jurnal
Tempat Wudhu	60		2	120	Jurnal
	Tota	730			
Sirkulasi 30%			219	Neufert	
	Total Luas	Keseluruhan		949	

Sumber: Referensi dan Analisis Pribadi, 2020

Tabel 2.6 Besaran Program Ruang Fungsi Pengelola

Fungsi Pengelola					
Ruang	Standar	Kapasitas	Jumlah	Kebutuhan	Sumber
	Luas (m ²)	(orang/benda)	Ruang	Luas (m ²)	
		1 set meja			
		kerja			
R.	20	2 kursi tamu	1	20	Time
Pengelola	20	1 set meja-	1	20	Saver
		kursi tamu			
		1 set lemari			
R.	7	2 orong	5	105	Time
Pegawai	/	3 orang	3	103	Saver
R. Rapat	4	16 orang	1	64	Time
K. Kapat	7	To orang	1	04	Saver
R. Arsip	15		1	15	Asumsi
Pantry	3	16 orang	1	48	
	Tota	252			
Sirkulasi 30%			75,6	Neufert	
	Total Luas	Keseluruhan		327,6	

Tabel 2.7 Besaran Program Ruang Fungsi Servis & Utilitas

Fungsi Servis & Utilitas					
Ruang	Standar	Kapasitas	Jumlah	Kebutuhan	Sumber
	Luas (m ²)	(orang/benda)	Ruang	Luas (m ²)	
R. Panel	30		1	30	Asumsi
PLN	30		1	30	7 (3011131
R. MDP	35		1	35	Asumsi
R. Trafo	35		1	35	Asumsi
R. Genset	35		1	35	Asumsi
R. Pompa	30		1	30	Asumsi

R. Sampah	25		1	25	Asumsi
R. Keamanan	25		1	25	Asumsi
Toilet	6	1 kloset 1 bak 1 wastafel	20	120	Neufert
R. Janitor	15		4	60	
Gudang	20		1	20	Neufert
Tangga	1,25 x 3	2 buah	3	21,5	Neufert
Tangga Darurat	2,4 x 3		2	14,4	Time Saver
Loading Dock	30		1	30	Asumsi
	Tota	480,9			
Sirkulasi 30%				144,3	Neufert
	Total Luas	624,2			

Tabel 2.8 Besaran Program Ruang Fungsi Ruang Luar

	Fungsi Ruang Luar				
Ruang	Standar	Kapasitas	Jumlah	Kebutuhan	Sumber
	Luas (m ²)	(orang/benda)	Ruang	Luas (m ²)	
Taman	1000		1	1000	Asumsi
Area					
Parkir	2	1	35	70	Neufert
Motor					
Area					
Parkir	12,5	1	32	400	Neufert
Mobil					

Area					
Parkir	43,75	1	2	87,5	Neufert
Bus					
	Tot	1557,5			
Sirkulasi 30%				467,25	Neufert
	Total Luas	2024,75			

Tabel 2.9 Luas Kelompok Fungsi Bangunan

Kelompok Fungsi Bangunan	Luas (m ²)
Fungsi Pelayanan Informasi	291,2
Fungsi Edukasi	2145
Fungsi Kegiatan Penunjang	949
Fungsi Pengelola	327,6
Fungsi Servis & Utilitas	624,2
TOTAL	4337

Sumber: Analisis Pribadi, 2020

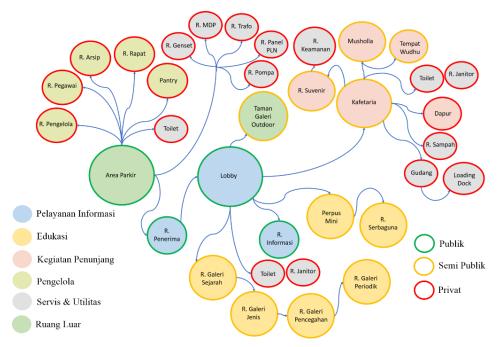
Alokasi luas kebutuhan ruang dalam bangunan (tanpa ruang luar) adalah 4337. Maka, total kebutuhan ruang dalam tapak adalah = Luas ruang dalam bangunan + Luas fungsi ruang luar (sudah termasuk sirkulasi 30%) = 4337 + 2024,75 = 6361,75 m². Dari KLB 1,5 -2,5, rencana lantai yang akan dibuat adalah 2 lantai dan 3 lantai.

2.1.4 Organisasi & Zoning Ruang

Pembagian ruang berdasarkan fungsi utama ruang dan zona ruang (publik-privat). Secara fungsi bangunan dibagi menjadi fungsi utama (pelayanan, edukasi), fungsi pendukung (kegiatan penunjang, pengelola), dan fungsi servis. Secara zona ruang bangunan menjadi publik (pelayanan), semi-publik (edukasi, kegiatan penunjang), dan privat (pengelola, servis).

Tabel 2.10 Organisasi Fungsi Ruang

ORGANISASI FUNGSI RUANG					
Fungsi Utama Fungsi Pendukung Fungsi Servis					
Pelayanan Informasi	Kegiatan Pendukung	Sarvie & Utilitae			
Edukasi Pengelola Servis & Utilitas					



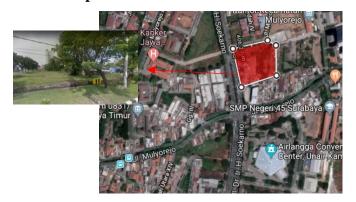
Gambar 2.4 Organisasi Ruang Bubble Diagram

(Sumber: Analisis Pribadi, 2020)

2.2 Deskripsi Tapak

Menurut Edward T. White (1982), penentuan lokasi tapak dan analisis tapak untuk perancangan bangunan perlu memperhatikan kondisi lingkungan sekitar. Kriteria umum tapak yang digunakan untuk fasilitas umum dari referensi buku *Site Analysis, Edward T. White*, adalah tapak berada dekat dengan kondisi aktivitas yang ramai, tapak berada dekat dengan akses jalan besar, dan tapak mudah dilalui oleh transportasi dan akses yang mudah.

2.4.1 Lokasi Tapak



Gambar 2.5 Lokasi Tapak (Sumber : Google Maps)

Lokasi tapak sebagai tempat perancanagan terletak di Jl. Dr. Ir. H. Soekarno, Kecamatan Mulyorejo, Surabaya, Jawa Timur, seperti terlihat pada gambar 2.5. Luas tapak sekitar ±9000 m² dan berbentuk segi lima.

Alasan pemilihan lokasi tapak seperti pada gambar 2.5 adalah dekat dengan keramaian dimana banyak kendaraan yang melintas, relatif banyak penduduk, akses jalan yang relatif mudah karena lebar jalan relatif besar, dan tempat strategis dimana dekat dengan bangunan penting seperti sekolah, warung, kantor pemerintah, dll.

2.4.2 Kondisi Tapak & Lingkungan Sekitar

Kondisi eksisting tapak adalah sebagian tanah kosong dan bangunan yang sudah tidak dipakai.

Batas-batas sekitar tapak antara lain:

- a. Batas Utara: Jl. Mulyorejo Indah V, lahan kosong, dan ruko
- b. Batas Timur : Lahan kosong, kantor kecamatan dan kelurahan Mulyorejo
- c. Batas Selatan : Bakso Solo dan Mie Ayam Pak Tekad
- d. Batas Barat : Jl. Dr. Ir. H. Soekarno, Ruko Este Square, Resto Warung Hantu

Dari batas-batas tapak itu maka batas selatan menjadi batas dimana bangunan objek rancang kurang bisa terlihat jelas. Oleh karena itu, sintesis dari analisis ini adalah peletakan objek bangunan tidak dekat dengan batas selatan.



Gambar 2.6 Kondisi Lingkungan Sekitar dan Batas Tapak (Sumber : Analisis Pribadi, 2020)

2.4.3 Aksesbilitas & Lalu Lintas

Lokasi tapak berdekatan dengan jalan raya. Tapak berada hampir dekat dengan perempatan jalan raya. Ukuran jalan raya (kuning) sekitar 10 m dan bersifat satu arah. Terdapat jalan kecil (oranye) sekitar 6 m yang dapat dilalui kendaraan dan juga jalan kaki. Sintesis dari analisis ini adalah pembagian jalur masuk dan keluar yang berbeda untuk mengurangi kemacetan.



Gambar 2.7 Analisis Aksesbilitas Tapak (Sumber : Analisis Pribadi, 2020)



Gambar 2.8 Analisis Arah Lalu Lintas Tapak (Sumber : Analisis Pribadi, 2020)

2.4.4 Aktivitas Masyarakat

Aktivitas yang berada di sekitar tapak relatif ramai karena dekat dengan warung-restoran, juga tempat pendidikan dimana banyak kaum milenial, dan jalan raya yang relatif sering dilalui kendaraan.

2.4.5 View

View dari tapak menuju luar relatif positif dimana bangunanbangunan terlihat jelas, tetapi hanya pada view pada arah utara, pada arah barat relatif cukup jelas karena adanya sebagian vegetasi, sementara selatan dan timur sebagian besar tertutup bangunan dan pohon.



Gambar 2.9 Analisis View ke Luar Tapak (Sumber : Analisis Pribadi, 2020)

View dari luar menuju tapak bisa terlihat jelas, terutama dari arah utara, pada arah barat cukup jelas karena tertutup sebagian vegetasi, sementara di arah selatan dan timur relatif sulit karena tertutup bangunan sekitar tapak.



Gambar 2.10 Analisis View ke Dalam Tapak (Sumber : Analisis Pribadi, 2020)

Sintesis dari analisis ini adalah objek rancangan dibuat dengan level yang tinggi agar terlihat jelas dan penempatan bukaan untuk melihat view ke luar pada arah barat karena view terlihat menarik.

2.4.6 Topografi

Topografi tanah di tapak merupakan tanah rata datar hijau dengan ketinggian relatif sama dengan jalan raya dan jalan kecil sekitar tapak. Sintesis dari analisis ini adalah memberi perbedaan ketinggian tapak.



Gambar 2.11 Topografi Tapak (Sumber : Analisis Pribadi, 2020)

2.4.7 Potensi dan Masalah Tapak

Tapak yang dipilih sebagai area objek rancangan memiliki potensi yang dapat dimanfaatkan dan juga masalah yang diselesaikan dengan cara arsitektural.

Tabel 2.11 Potensi dan Masalah Tapak

POTENSI TAPAK	PERMASALAHAN TAPAK
Dekat dengan keramaian, permukiman, kendaraan	Rentan macet terutama pada siang dan sore hari
Akses jalan menuju tapak relatif mudah	View keluar tapak tidak terlalu bagus, terutama pada bagian timur dan selatan
Dekat bangunan penting, seperti sekolah, kantor pemerintah, warung	

Sumber: Referensi dan Analisis Pribadi, 2020

Maka, dari analisis permasalahan tapak, maka sintesis yang dilakukan pada rancangan desain adalah pengaturan sirkulasi kendaraan dan servis dibuat terpisah dan meminimalkan penggunaan bukaan pada bagian timur dan selatan bangunan.

2.4.8 Kajian Peraturan dan Data Terkait

Lokasi tapak menurut Peraturan Daerah Kota Surabaya Nomor 12 Tahun 2014 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Surabaya Tahun 2014-2034, lokasi berada di pusat lingkungan pada Unit Pengembangan (UP) II Kertajaya dengan fungsi kegiatan utama meliputi permukiman, perdagangan, pendidikan, dan lindung terhadap alam.



Gambar 2.12 Data Peruntukan Tapak & Lingkungan di Kecamatan Mulyorejo, Surabaya (Sumber : Peta RTDR Peruntukan Surabaya)

Karena rencana fungsi bangunan untuk memberi pemahaman informasi dan peningkatan literasi untuk mengurangi keberadaan hoaks, maka bisa dikatakan fungsi bangunan bersifat fungsi edukasi dan sebagai fasilitas umum. Maka dari itu, pemilihan lokasi tapak bisa dikatakan menjadi lokasi yang strategis.

Dalam perancangan bangunan di suatu tapak diperlukan standar aturan yang harus ditaati, seperti GSB, KDB, dan KLB yang ditentukan melalui Peraturan Walikota Surabaya Nomor 52 Tahun 2017 Tentang Pedoman Teknis Pengendalian Pemanfaatan Ruang Dalam Rangka Pendirian Bangunan Di Kota Surabaya pasal 10 ayat 3. Poin penting dari

aturan yang menyangkut dengan perancangan objek di tapak yang dipilih terdapat pada pasal 10 ayat 3 poin a.1 dan b.1 yang menyatakan bahwa :

- 3) GSB untuk zona fasilitas umum diatur sebagai berikut:
- a. garis sempadan muka bangunan, yaitu:
- 1. pada jalan dengan lebar sampai dengan 10 m (sepuluh meter), maka garis sempadan muka bangunan sekurang-kurangnya 4 m (empat meter)
- b. garis sempadan samping bangunan dan garis sempadan belakang bangunan, yaitu:
- 1. pada persil dengan panjang dan/atau lebar lahan setelah terpotong GSP paling sedikit adalah 20 m (dua puluh meter), maka garis sempadan belakang bangunan dan/atau garis sempadan samping bangunan pada salah satu sisi sekurang-kurangnya 3 m (tiga meter).

Tabel 2.12 Data Arahan GSB dan Luas Bangunan Non Hunian

LAMPIRAN IV PERATURAN WALIKOTA SURABAYA NOMOR : 52 TAHUN 2017 TANGGAL: 27 NOPEMBER 2017

ARAHAN GARIS SEMPADAN SAMPING BANGUNAN DAN GARIS SEMPADAN BELAKANG BANGUNAN, SERTA LUAS DAN DIMENSI MINIMAL UNTUK BANGUNAN NON RUMAH TINGGAL / BANGUNAN TINGGI / SUPERBLOK

NO	TINGGI BANGUNAN (meter)	SETARA JUML. LANTAI	GS SAMPING KANAN (meter)	GS SAMPING KIRI (meter)	GS BELAKANG (meter)	LEBAR MINIMUM (meter)	PANJANG MINIMUM (meter)	LUAS LAHAN MINIMUM SETELAH TERPOTONG GSP (m²)
1	≤ 25	≤ 5 LANTAI	-	3*	3*	-	-	-
2	>25 s/d 40	> 5 s/d 8 LANTAI	3	3	3	>50	>25	>1.250
3	>40 s/d 60	> 8 LANTAI s/d 12 LANTAI	5	4	5	>80	>40	>3.200
4	>60 s/d 100	> 12 lantai s/d 20 LANTAI	6	4	6	>100	>60	>6.000
5	> 100	> 20 LANTAI	8	5	8	>120	>80	>9.600

^{*} untuk panjang/lebar lahan setelah terpotong GSP kurang dari 20 meter, tidak disyaratkan. Apabila bangunan eksisting tidak memungkinkan untuk diterapkan Garis Sempadan Bangunan pada bagian kiri, misalnya pada persil yang bangunannya telah berdiri, Garis Sempadan Samping Bangunan dapat diletakkan pada posisi kanan bangunan

Sumber: Peraturan Walikota Surabaya Nomor 52 Tahun 2017

Menurut Peraturan Walikota Surabaya Nomor 52 Tahun 2017 juga dibahas mengenai KDB dan KLB. Dari segi KDB, bangunan yang ditujukan sebagai fasilitas umum memiliki KDB maksimal 50% jika dimanfaatkan sebagai fasilitas secara umum. Dari segi KLB, bangunan memiliki KLB 1,5 – 2,5 jika dimanfaatkan sebagai fasilitas secara umum dan dari segi KDH minimal 10% dari total luas lahan.

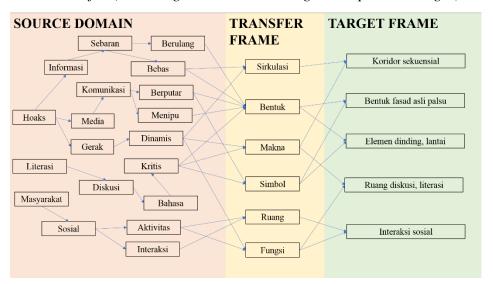
BAB 3

PENDEKATAN DAN METODE DESAIN

2.1 Pendekatan Desain

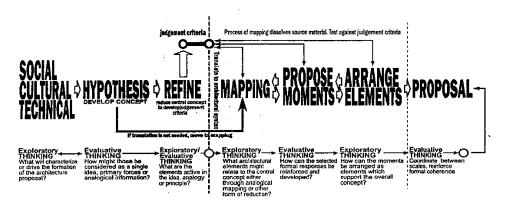
2.1.1 Teori dan Proses Desain

Isu hoaks yang beredar dalam kehidupan masyarakat semakin menyebar diakibatkan karena kemajuan teknologi yang memudahkan masyarakat dalam mendapat informasi dan kurangnya tingkat literasi yang mengakibatkan rendahnya cara berpikir. Maka diperlukan solusi dalam mengatasi permasalahan isu hoaks yang ada. Karena hoaks merupakan isu yang tidak terkait dengan arsitektur, maka diperlukan penyelerasan isu dari luar arsitektur menuju arsitektur dengan menggunakan teori domain-to-domain transfer (Revealing Architectural Design, Philip D. Plowright).



Gambar 3.1 *Domain-to-domain Transfer* Isu Hoaks ke Ranah Arsitektural (Sumber : Analisis Pribadi, 2020)

Dalam merancang diperlukan sebuah proses untuk menghasilkan objek rancang bangunan. Proses desain yang diterapkan untuk rancangan dengan menggunakan *Concept-based Framework* berdasarkan referensi buku *Revealing Architectural Design, Philip D. Plowright*.



Gambar 3.2 Concept-based Framework

(Sumber : Revealing Architectural Design, Philip D. Plowright)

Proses desain dengan menggunakan *Concept-based Framework* ini dimulai dengan menentukan isu permasalahan yang akan dicarikan solusinya melalui hasil perancangan. Proses desain dimulai dari penentuan *Social/Cultural/Technical* dimana *Cultural* menjadi hal utama dimana kebiasaan masyarakat yang mudah menerima informasi tanpa melakukan klarifikasi terlebih dahulu apakah informasi itu benar atau palsu. Kemudian *Hypothesis* yang akan dirancang adalah hoaks sebagai bahasa arsitektur.

Tabel 3.1 Penerapan Concept-based Framework

SOCIAL CULTURAL TECHNICAL	HYPOTHESIS	REFINE + JUDGEMENT CRITERTA	MAPPING	PROPOSE ARRANGE MOMENTS ELEMENTS	PROPOSAL
SOCIAL Kebutuhan masyarakat akan informasi, melalui diskusi, berkumpul	Bagaimana menampilkan hoaks dalam arsitektur?	Hoaks -> Informasi Poin : • Simbol bahasa	Bentuk massa (metafora) Simbol	Bentuk Massa (Bentuk yang memetafora elemen hoaks dan dapat menimbulkan kebingungan)	Galeri Informasi dan Hoaks
CULTURAL Masyarakat mudah percaya terhadap informasi yang didapat, termasuk hoaks	syarakat • Arsitektur dah percaya hadap membuat bingung -> lapat, berpikir	Sebaran mudah Pola berulang-ulang Pengaruh pada masyarakat Pesan informasi Seimbang, informasi Kebingungan dan ragu	Sirkulasi dan makna	Sirkulasi (Alur ruang pergerakan dibuat dalam bentuk narasi) Makna (Pengalaman alur yang disajikan melalui perjalanan ruang)	
TECHNICAL Penyebaran hoaks melalui media informasi dan komunikasi	BIG IDEA Hoaks (abstrak) > Pesan / Simbol > Arsitektur		Ruang dan fungsi (program)'	Ruang (Pemanfaatan untuk interaksi dalam menanggulangi hoaks)	

Sumber: Analisis Pribadi, 2020

Contoh preseden penerapan Concept-based Framework adalah Occupy Skyscrapper di Amerika Serikat oleh Ying Xiao dan Shengchen Yang dimana *Big Idea* konsep yang diterapkan adalah arsitektur sebagai aktivis untuk mendukung struktur politik demokratis dengan menggunakan analogi pergerakan (occupy movement).

2.1.2 Pendekatan Arsitektur Paradoks

Paradoks dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki arti sebagai pernyataan yang seolah-olah bertentangan (berlawanan) dengan pendapat umum atau kebenaran, tetapi kenyataannya mengandung kebenaran. Kata paradoks sendiri berasal dari bahasa Yunani *paradoxon* yang artinya mengacu pada pengertian / konsep tentang seseorang yang mempunyai keyakinan bahwa 'sesuatu yang khusus' itu adalah 'sebuah fakta yang benar-benar ada.

Paradoks memiliki makna selalu mencari celah-celah kemungkinan tentang sesuatu yang dilupakan masyarakat, sesuatu yang bersifat berlawanan dan bertentangan, seperti baik-buruk, hitam-putih, hidup-mati, dan masih banyak lagi. Menurut Richard Feynman (1992), paradoks diartikan sebagai "A paradox is not a conflict within reality. It is a conflict between reality and your feeling of what reality should be like."

Dalam arsitektur, pendekatan paradoks dimanfaatkan sebagai saluran kreativitas yang memberikan keleluasaan dan kebebasan pada keterbatasannya. Paradoks menawarkan sesuatu yang kontroversial, namun membuat seseorang bisa merasa senang dan nyaman untuk bereksperimen pada sebuah bangunan yang dirancang. (Richard Feynman, 1992).

Salah satu permasalahan isu yang berkaitan dengan paradoks dalam kehidupan masyarakat adalah hoaks. Hoaks adalah informasi palsu yang dianggap benar oleh sebagian besar masyarakat yang dapat menimbulkan kekacauan. Hubungan antara hoaks dan paradoks adalah hoaks dianggap sebagai informasi palsu yang dianggap benar, sehingga sesuai dengan definisi paradoks itu sendiri.

Dalam isu hoaks ini, penerapan pendekatan paradoks diarahkan dalam rancangan desain arsitektur melalui desain bentuk-ruang yang bersifat simbolik dengan tujuan menarik perhatian masyarakat, khususnya kaum milenial, untuk mengamati bentuk-ruang yang seolah-olah menipu dengan tujuan melatih daya pikir kritis dalam melihat dan memahami sesuatu yang ada secara jelas dan tepat.

2.2 Metode Desain

2.1.1 Metode Naratif

Metode naratif dalam arsitektur memiliki peran dalam perancangan bangunan. Naratif atau narasi berasal dari kata *narratio*, yang berarti cerita. Narasi memiliki hubungan dengan literasi dimana makna literasi adalah sebuah keterampilan individu untuk memahami sebuah informasi dengan membaca, mengamati lingkungan, memecahkan masalah, dalam kehidupan sehari-hari. Narasi sebagai salah satu keterampilan memahami informasi melalui sebuah bahasa cerita (Sophia Psarra, 2009).

Jika dihubungkan dengan arsitektur, narasi adalah sebuah interaksi ganda, sama halnya seperti bagaimana arsitektur memerlukan seoarang arsitek dan pengguna. Di sinilah arsitektur dan naratif bertemu. Arsitek memberikan bentuk terhadap sebuah ruang dengan konteks / cerita yang berbeda – beda.

Pemilihan metode naratif dalam arsitektur untuk memberi pemahaman akan sebuah alur cerita yang terbentuk dalam sebuah karya arsitektur. Dalam metode ini ditekankan kepada makna yang terdapat dalam sebuah arsitektur dibandingkan dengan hanya melihat kulit luar (eksterior) arsitektur itu saja sehingga dapat memunculkan pengalaman yang dirasakan pengguna dalam bangunan dan lingkungan.

Metode ini dapat digunakan dalam pendekatan paradoks dimana penerapannya melalui perjalanan alur cerita sirkulasi dengan suasana rekreatif yang dibuat seolah-olah linear untuk dilalui pengguna dalam sebuah arsitektur untuk memberi pengalaman dan informasi mengenai hal yang benar dan salah sehingga pengguna dapat memahami informasi secara

jelas dalam arsitektur yang kemudian membentuk pola pikir kritis dalam mendapat dan mengamati informasi yang didapat.

2.1.2 Metode Metafora

Metode metafora dalam arsitektur mempunyai peran dalam perancangan desain. Metafora berasal dari bahasa latin, yaitu "Methapherein" yang terdiri dari 2 buah kata yaitu "metha" yang berarti setelah, melawati dan "pherein" yang berarti membawa. Pengertian metafora dalam arsitektur adalah kiasan atau ungkapan bentuk, diwujudkan dalam bangunan dengan harapan akan menimbulkan tanggapan dari orang yang menikmati atau memakai karyanya (Jencks, 1977).

Metafora arsitektur digolongkan menjadi tiga jenis, yakni metafora abstrak (intangible metaphor), metafora konkrit (tangible metaphor) dan metafora kombinasi (Antoniades, 1990). Metafora abstrak (intangible metaphor) adalah metafora yang berawal dari suatu ide, konsep, atau hakikat manusia seperti: individualisme, komunikasi, naturalisme, tradisi dan budaya. Metafora konkrit (tangible metaphor) adalah metafora yang berangkat dari hal-hal visual serta spesifikasi/karakter tertentu dari sebuah benda atau objek nyata seperti sebuah pohon, maupun seekor binatang. Sementara metafora kombinasi adalah gabungan antara metafora abstrak dan konkrit.

Pemilihan metode metafora dalam arsitektur memiliki tujuan untuk mewujudkan sebuah makna dari ide atau benda yang kemudian diterapkan dalam arsitektur. Dalam metode ini lebih ditekankan kepada bentuk (form) eksterior dari arsitektur untuk mewujudkan makna dari ide konsep.

Metode ini dapat digunakan dalam pendekatan paradoks dimana penerapannya melalui pewujudan makna hoaks dalam bentuk perancangan objek bangunan dengan kesan untuk membuat kebingungan atau keraguan bagi masyarakat yang melihat objek rancang sehingga dapat melatih kekritisan dalam mengamati suatu hal yang dilihat.

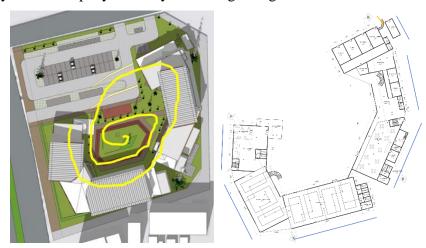
BAB 4

KONSEP DESAIN

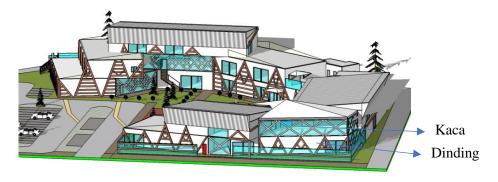
4.1 Eksplorasi Formal

4.1.1 Konsep Bentuk

Konsep bentuk dan massa yang diterapkan pada objek rancangan bangunan dengan penerapan pendekatan paradoks berupa samaran bentuk dan metode metafora berupa bentuk dinamis yang menyerupai bentuk lengkung lingkaran, tetapi sebenarnya bentuk penyusunnya berupa bentuk segi empat yang disusun dengan bentuk 'segmen' dimana disusun bentuk solid (dinding) dan void (kaca) sehingga seolah-olah terlihat melengkung. Hal ini memetaforakan hoaks yang selalu berputar-putar dalam kehidupan masyarakat dan penyebarannya berulang-ulang.



Gambar 4.1 Bentuk berputar-putar dinamis dan denah segmen (Sumber : Ilustrasi pribadi, 2020)

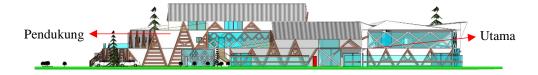


Gambar 4.2 Bentuk bangunan bersegmen

(Sumber: Ilustrasi pribadi, 2020)

4.1.2 Konsep Fasad

Dari segi fasad, bangunan dibuat bertumpuk dan seolah-olah 'chaos' yang ditandai dengan adanya penerapan ornamen 'bracing' baja berbentuk V dan X yang mempresentasikan makna hoaks sebagai sebuah paradoks yang dianggap benar, padahal salah. Lalu deretan garis-garis pada bentuk V sebagai penyamar bentuk dan menciptakan metafora pemahaman informasi mulai awal hingga detail. Untuk komposisi warna eksterior berupa warna putih muda pada bangunan fungsi pendukung yang relatif tinggi dan warna putih tua pada bangunan fungsi utama yang relatif pendek. Hal ini sebagai representasi perlunya keseimbangan informasi untuk mencegah sebaran hoaks.



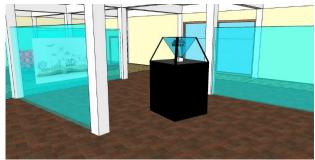
Gambar 4.3 Fasad bertumpuk dan 'chaos', ornamen V dan X (Sumber : Ilustrasi pribadi, 2020)

4.1.3 Konsep Ruang

Konsep ruang yang diterapkan dengan membagi antara ruang dengan fungsi utama sebagai galeri dan fungsi pendukung yang kemudian berpengaruh pada pemisahan zoning ruang bangunan. Selain itu, ruang yang muncul dapat menimbulkan interaksi sosial dan berliterasi antar pengguna dalam mendapat informasi.

Dari segi interior ruang, elemen ruang dalam bangunan seperti dinding, lantai dapat dimanfaatkan sebagai elemen informasi mengenai hoaks yang disampaikan kepada pengguna dan pembatasan ruang yang tidak memanfaatkan dinding saja, tetapi bisa melalui batas perbedaan tinggi lantai, maupun perbedaan material. Selain itu, bentuk interior ruang galeri bisa diubah-ubah sesuai tema hoaks yang diangkat, seperti kesehatan, pendidikan, politik, yang diwujudkan melalui pengaturan material dan elemen bangunan pada galeri.





Gambar 4.4 Interior Galeri, informasi pada elemen (Sumber : Ilustrasi pribadi, 2020)



Kesehatan dan Lingkungan (Hijau-Coklat)

Warna alam yang mempresentasikan keindahan dan kealamian

Sejarah (Coklat)

Masa lalu yang perlu dipelajari

Pendidikan (Merah-Putih)

Metafora pendidikan Indonesia mulai dari sekolah tingkat dasar (SD)

Politik (Abu-abu)

Politik bersifat dinamis, istilah 'tidak ada kawan lawan sejati'

Gambar 4.5 Gambaran Denah Interior Galeri sesuai tema (simulasi) (Sumber : Ilustrasi pribadi, 2020)

Dari segi eksterior, ruang yang disajikan sebagai tempat interaksi dan berliterasi berupa taman *outdoor* yang difungsikan sebagai galeri terbuka setelah menjelajahi bagian dalam bangunan. Taman galeri outdoor ini menjadi sebuah tempat akhir untuk mendapat kesimpulan dari kegiatan di dalam galeri setelah melakukan penjelajahan.

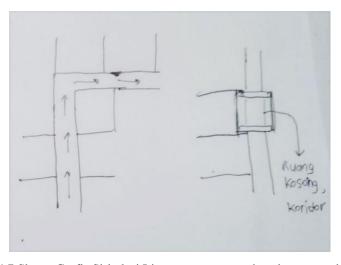


Gambar 4.6 Eksterior Taman *Outdoor* Galeri (Sumber : Ilustrasi pribadi, 2020)

4.1.4 Konsep Sirkulasi

Konsep sirkulasi pada rancangan bangunan memanfaatkan bentuk dinamis dari bangunan dimana sirkulasi dimulai dari area parkir kemudian menuju ruang penerima dan lobby. Sirkulasi pengguna pengunjung dimulai dari fungsi utama galeri kemudian menuju fungsi pendukung seperti perpus mini dan ruang serbaguna untuk seminar, lalu berakhir pada fungsi pendukung lebih santai seperti kafetaria, toko suvenir, dan keluar menuju taman galeri outdoor. Konsep sirkulasi yang diterapkan adalah di luar (area parkir) – masuk (galeri) – masuk (pendukung) – di luar (galeri).

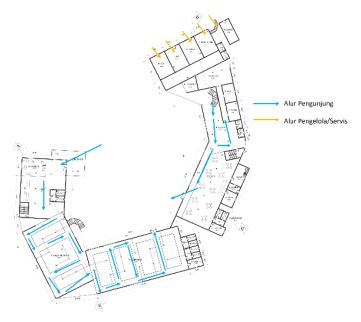
Dari segi sirkulasi galeri, penerapan sirkulasi dibuat secara narasi sekuensial seperti literasi membaca buku yang dimulai dari pemahaman awal informasi, jenis hoaks, hingga cara penanggulangan hoaks. Sirkulasi dalam galeri dibuat dengan bentuk labirin, ruang yang seolah-olah tertutup.



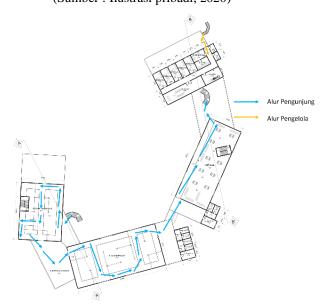
Gambar 4.7 Sketsa Grafis Sirkulasi Linear tanpa menembus dan menembus ruang (Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2020)



Gambar 4.8 Alur Sirkulasi Layout (Sumber : Ilustrasi pribadi, 2020)



Gambar 4.9 Alur Sirkulasi Denah Lantai 1 (Sumber : Ilustrasi pribadi, 2020)



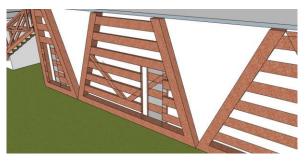
Gambar 4.10 Alur Sirkulasi Denah Lantai 2 (Sumber : Ilustrasi pribadi, 2020)

4.2 Eksplorasi Teknis

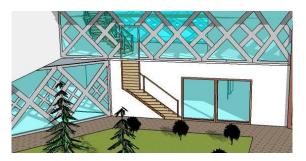
4.2.1 Konsep Struktur & Material

Struktur yang diterapkan dalam objek bangunan ini adalah struktur rangka kolom-balok (rigid) dengan material beton. Sistem struktur ini dipilih karena dinilai kuat dan tidak mudah terbakar.

Penerapan 'segmen' bangunan menggunakan struktur dinding bata ringan dan dinding kaca dengan adanya 'bracing' baja *brown metal* seperti kayu pada dinding bata dan baja ringan pada dinding kaca yang membuat terlihat seolah-olah seperti struktur yang diekspos sebagai fasad, padahal baja-baja itu berfungsi sebagai ornamen simbol makna hoaks, yaitu V (benar) dan X (salah). Adanya pintu yang seolah-olah tertutup dengan 'bracing' baja, padahal hanya berupa tekstur pintu saja diberikan karena merupakan ruang utilitas.

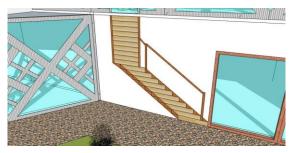


Gambar 4.11 Ornamen 'bracing' baja dan pintu 'bracing' (Sumber : Ilustrasi pribadi, 2020)

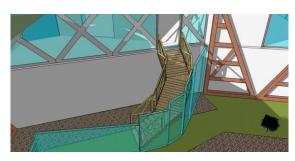


Gambar 4.12 Ornamen 'bracing' baja kaca (Sumber : Ilustrasi pribadi, 2020)

Struktur dan material tangga untuk pengunjung menggunakan kayu *laminated* karena ringan. Selain itu, ada penerapan tangga sebagai tekstur dinding yang membuat seolah-olah adanya elemen 'asli' tangga.



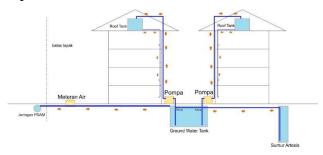
Gambar 4.13 Tangga tekstur dinding (Sumber : Ilustrasi pribadi, 2020)



Gambar 4.14 Tangga pengunjung dan kaca (Sumber : Ilustrasi pribadi, 2020)

4.2.2 Konsep Utilitas

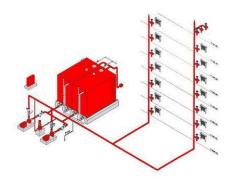
Sistem utilitas air bersih pada bangunan menggunakan sistem *down-feed* dengan keuntungan adanya cadangan air pada tandon atas dan bawah sehingga tetap dapat dimanfaatkan jika pompa dalam keadaan mati. Sistem utilitas air kotor menggunakan septic tank dan bak kontrol yang diteruskan menuju sumur resapan.



Gambar 4.15 Sistem Air Besih *Down-feed* (Sumber : Ilustrasi pribadi, 2020)

Sistem listrik pada bangunan menggunakan listrik dari PLN dan juga genset sebagai cadangan listrik dengan adanya SDP sebagai pembagi distribusi listrik. Sistem tata udara yang diterapkan menggunakan sistem AC VRV Central yang dapat memberi pendinginan pada seluruh ruang tanpa memasang banyak AC dan juga tidak mengganggu estetika bangunan.

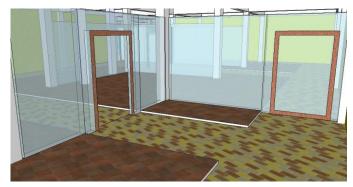
Sistem kebakaran pada bangunan menggunakan sistem wet riser dan sistem CCTV dipasang pada area yang penting, seperti galeri dan perpus mini.



Gambar 4.16 Sistem Kebakaran *Wet Riser* (Sumber : Ilustrasi pribadi, 2020)

4.2.3 Konsep Interior Galeri

Sirkulasi pada ruang galeri memanfaatkan material yang tidak terlalu banyak menggunakan ornamen. Penerapan panel *display* berupa kaca dengan konsep pintu 'asli dan palsu' sebagai pembentuk labirin pada galeri. Pencahayaan galeri menggunakan pencahayaan buatan berupa lampu dan pencahayaan alami dari matahari melalui jendela.

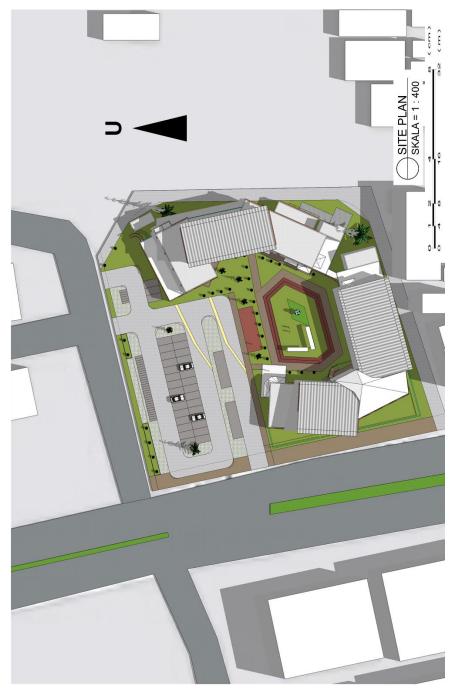


Gambar 4.17 *Display* Dinding Kaca dan Pintu (Sumber : Ilustrasi pribadi, 2020)

BAB 5 DESAIN

5.1 Eksplorasi Formal

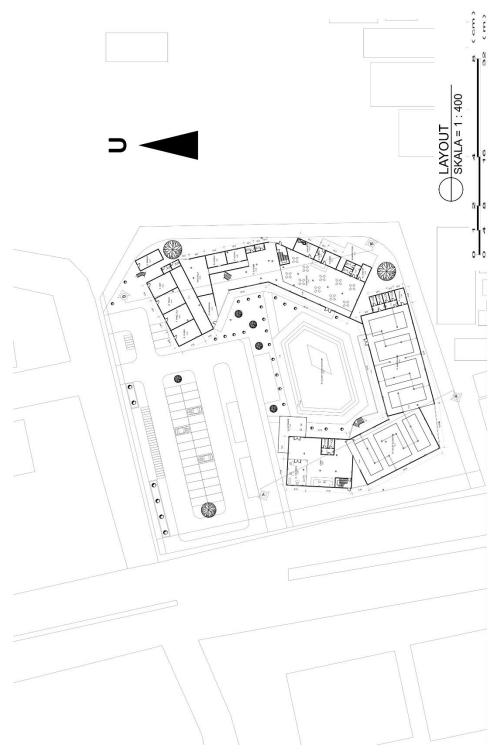
5.1.1 Site Plan



Gambar 5.1 Site Plan

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2020)

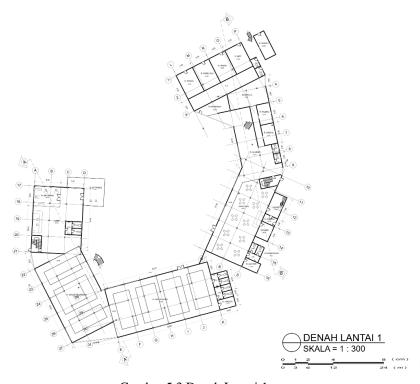
5.1.2 Layout



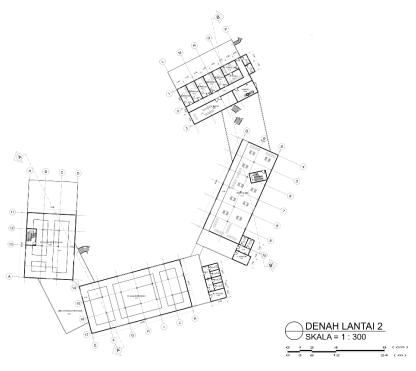
Gambar 5.2 Layout

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2020)

5.1.3 Denah



Gambar 5.3 Denah Lantai 1 (Sumber : Dokumen Pribadi, 2020)



Gambar 5.4 Denah Lantai 2 (Sumber : Dokumen Pribadi, 2020)

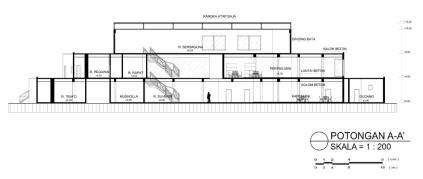




Gambar 5.5 Denah Lantai 3

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2020)

5.1.4 Potongan



Gambar 5.6 Potongan A-A' (Sumber : Dokumen Pribadi, 2020)

Gambar 5.7 Potongan B-B'

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2020)

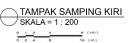
5.1.5 Tampak





Gambar 5.8 Tampak Depan (Barat) (Sumber : Dokumen Pribadi, 2020)





Gambar 5.9 Tampak Samping Kiri (Selatan)

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2020)





Gambar 5.10 Tampak Belakang (Timur)

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2020)





Gambar 5.11 Tampak Samping Kanan (Utara)

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2020)

5.1.6 Perspektif Eksterior



Gambar 5.12 Perspektif Bangunan Mata Burung 1 (Sumber : Dokumen Pribadi, 2020)



Gambar 5.13 Perspektif Bangunan Mata Burung 2 (Sumber : Dokumen Pribadi, 2020)



Gambar 5.14 Perspektif Bangunan Mata Burung 3 (Sumber : Dokumen Pribadi, 2020)



Gambar 5.15 Perspektif Bangunan Mata Burung 4 (Sumber : Dokumen Pribadi, 2020)



Gambar 5.16 Perspektif Bangunan Mata Normal (Sumber : Dokumen Pribadi, 2020)



Gambar 5.17 Perspektif Eksterior Taman Outdoor Galeri 1 (Sumber : Dokumen Pribadi, 2020)



Gambar 5.28 Perspektif Eksterior Taman Outdoor Galeri 2 (Sumber : Dokumen Pribadi, 2020)

5.1.7 Perspektif Interior



Gambar 5.39 Perspektif Interior Galeri Sejarah (Sumber : Dokumen Pribadi, 2020)



Gambar 5.20 Perspektif Interior Galeri Jenis (Sumber : Dokumen Pribadi, 2020)



Gambar 5.21 Perspektif Interior Lobby (Sumber : Dokumen Pribadi, 2020)



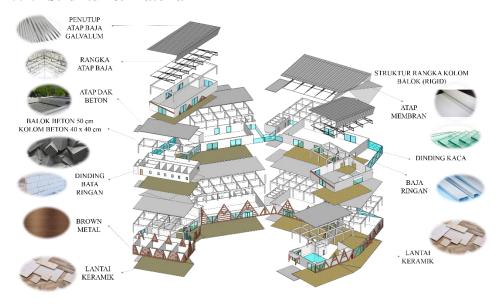
Gambar 5.22 Perspektif Interior Kafetaria (Sumber : Dokumen Pribadi, 2020)



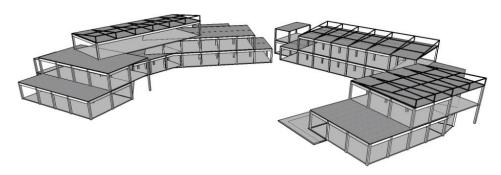
Gambar 5.23 Perspektif Interior Perpus Mini (Sumber : Dokumen Pribadi, 2020)

5.2 Eksplorasi Teknis

5.2.1 Struktur & Material

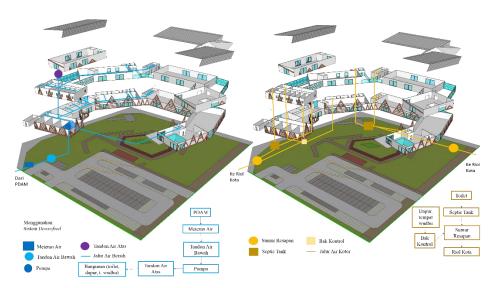


Gambar 5.24 Aksonometri Struktur dan Material Bangunan (Sumber : Dokumen Pribadi, 2020)

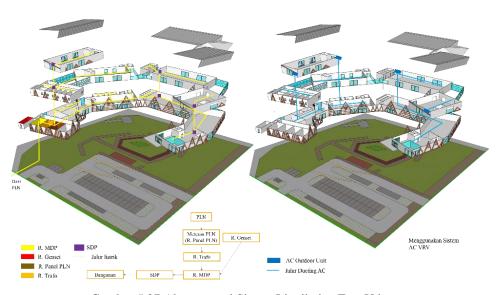


Gambar 5.25 Aksonometri Struktur Rangka Kolom-Balok (Rigid) (Sumber : Dokumen Pribadi, 2020)

5.2.2 Utilitas

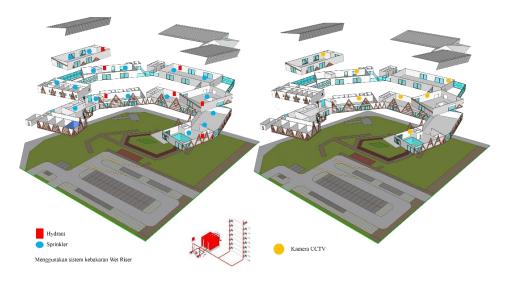


Gambar 5.26 Aksonometri Sistem Air Bersih dan Air Kotor (Sumber : Dokumen Pribadi, 2020)



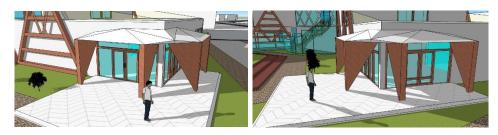
Gambar 5.27 Aksonometri Sistem Listrik dan Tata Udara

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2020)

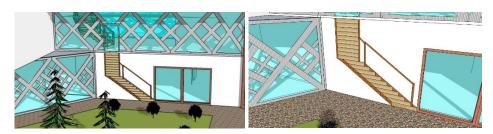


Gambar 5.28 Aksonometri Sistem Kebakaran dan CCTV (Sumber : Dokumen Pribadi, 2020)

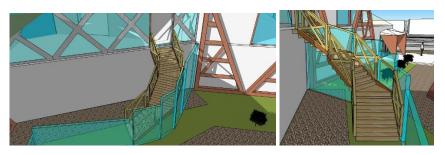
5.2.3 Detail



Gambar 5.29 Detail Kanopi 'Prisma' Area Masuk Lobby dan pintu masuk 'asli-palsu' (Sumber : Dokumen Pribadi, 2020)



Gambar 5.30 Detail Baja Ornamen Kaca dan Tangga Tekstur Dinding (Sumber : Dokumen Pribadi, 2020)



Gambar 5.31 Detail Tangga Kayu *Laminated* + Kaca (Sumber : Dokumen Pribadi, 2020)



Gambar 5.32 Detail Ornamen Baja 'Kayu' Segitiga, pintu dan Panel Kaca, pintu aslipalsu

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2020)

BAB 6

KESIMPULAN

Dari penjelasan Bab 1 sampai dengan Bab 5, dapat disimpulkan bahwa objek rancangan bangunan yang akan dibuat adalah Galeri Informasi mengenai sejarah dan jenis informasi dan hoaks sebagai solusi permasalahan terhadap isu hoaks yang beredar dalam kehidupan masyarakat. Tujuan objek ini dirancang adalah untuk memberi pengetahuan mengenai sejarah asal-usul berkembangnya informasi komunikasi dan hoaks, jenis informasi dan hoaks, dan cara pencegahannya sehingga dapat menambah tingkat literasi yang dimiliki oleh masyarakat dan mampu mengurangi keberadaan hoaks melalui sosialisasi penyebaran sejarah dan pengetahuan mengenai informasi dan hoaks secara tepat sehingga masyarakat dapat mengidentifikasi setiap informasi yang didapat sehingga masyarakat tidak mudah percaya terhadap keberadaan hoaks.

DAFTAR PUSTAKA

Muhammad Prastowo, Rizqi; Budi Hartanti, Nurhikmah, dan Rahmah, Nuzuliar. (2019), "Penerapan Konsep Arsitektur Naratif Terhadap Tata Ruang Pameran Pada Museum" *Seminar Nasional Pakar ke 2, Buku 1 : Sains dan Teknologi* Gina Petrina, Cut; R. Kridarso, Etty, dan Tundono, Sri. (2018), "Komparasi Konsep Metafora Pada Gedung Perpustakaan Di Indonesia (Objek Studi: 1. Perpustakaan

Nasional Ri Di Jakarta; 2. Perpustakaan Universitas Indonesia Di Depok; 3. Perpustakaan Soeman Di Pekanbaru)" Seminar Nasional Cendekiawan ke 4 Tahun 2018 Buku 1: Teknik, Kedokteran Hewan, Kesehatan, Lingkungan dan Lanskap,

hal. 193-198

Hamid, Abd. dan Shintawati, Yanuastrid. (2018), "Strategi Perpustakaan Kota Surabaya Dalam Mewujudkan Surabaya Sebagai Kota Literasi" *Jurnal Ilmu Manajemen MAGISTRA*, Vol. 2, No. 2, hal. 110-121

Juditha, Christiany. (2018), "Interaksi Komunikasi Hoax di Media Sosial serta Antisipasinya" *Jurnal Pekommas*, Vol. 13, No.1, hal. 31-44

Rohmiyati, Yuli. (2018), "Analisis Penyebaran Informasi Pada Sosial Media" *ANUVA* Vol. 2, No.1, hal. 29-42

Gumilar, Gumgum; Adiprasetio, Justito, dan Maharani, Nunik. (2017), "Literasi Media: Cerdas Menggunakan Media Sosial Dalam Menanggulangi Berita Palsu (Hoax) Oleh Siswa SMA" *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* Vol. 1, No. 1, hal. 35-40

Mutiara Rumata, Vience. (2017), "Perilaku Pemenuhan Dan Penyebaran Informasi Publik Bagi Masyarakat Kota Dan Desa" *Jurnal Penelitian Komunikasi*, Vol. 20, No. 1, hal. 91-106

Iman Maulidina, Aisyah dan Ratna Sumartinah, Happy. (2015), "Pendekatan Naratif dalam Perancangan Taman Penitipan Anak" *Jurnal Sains dan Seni ITS* Vol. 4, No.2, hal. 47-50

Rachmi Adiarsi, Gracia; Stellarosa Martha, Yolanda, dan Warta Silaban. (2015), "Literasi Media Internet Di Kalangan Mahasiswa" *HUMANIORA* Vol.6, No.4, hal. 470-482

Rijal, Muhammad; Hidayat, Wahyu dan Sharfina, Hazrati (2015) "Galeri Seni Di Pekanbaru Dengan Pendekatan Arsitektur Art Deco" *JOM FTEKNIK Volume 2 No.* 2

Thojib, Jusuf; Asikin, Damayanti dan Ashita1, Nirmala, (2015) "Dominasi Pencahayaan Alami Sebagai Dasar Rancangan Galeri Kerajinan Kalimantan Timur Di Samarinda"

Erdiono, Deddy. (2014), "Kreatifitas Berarsitektur Melalui Saluran Paradoks Dan Metafisika" *MEDIA MATRASAIN* Vol. 11, No.1, hal. 1-15

Zamroni, Muhammad, (2009), "Perkembangan Teknologi Komunikasi Dan Dampaknya Terhadap Kehidupan" JURNAL DAKWAH Vol. 10, No. 2, hal. 195-211

Badan Pusat Statistik. (2018), Standar Gender Matematik: Profil Generasi Milenial Indonesia, Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, Jakarta D. Plowright, Philip. (2014), *Revealing Architecture Design: Methods*, *Frameworks, and Tools*, 1st edition, Routledge, New York

Neufert, Ernst, (2002), Data Arsitek Jilid II, Erlangga, Jakarta

D.K. Ching, Francis, (2000), Bentuk, Ruang dan Tatanan, Edisi Kedua, Erlangga, Jakarta

Neufert, Ernst, (1996), Data Arsitek Jilid I, Erlangga, Jakarta

Hancock Callender, John dan De Chiara, Joseph, (1983), Time-Saver Standards for Building Types, McGraw-Hill, Singapore

T. White, Edward. (1983), Site Analysis: Diagramming Information For Architectural Design, Architectural Media, Florida

Peraturan Walikota Surabaya Nomor 52 Tahun 2017 Tentang Pedoman Teknis Pengendalian Pemanfaatan Ruang Dalam Rangka Pendirian Bangunan Di Kota Surabaya

Peraturan Daerah Kota Surabaya Nomor 12 Tahun 2014 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Surabaya Tahun 2014-2034

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

Peraturan Walikota Surabaya Nomor 52 Tahun 2017 Tentang Pedoman Teknis Pengendalian Pemanfaatan Ruang Dalam Rangka Pendirian Bangunan Di Kota Surabaya berisi:

Pasal 9

- (1) GSB sebagaimana dimaksud dalam Pasal 6 huruf c meliputi:
- a. garis sempadan muka bangunan;
- b. garis sempadan samping bangunan; dan/atau
- c. garis sempadan belakang bangunan.
- (2) GSB diatur berdasarkan peruntukan pada masing-masing zona.

Pasal 10 Ayat 3

GSB untuk zona fasilitas umum diatur sebagai berikut:

- a. garis sempadan muka bangunan, yaitu:
- 1. pada jalan dengan lebar sampai dengan 10 m (sepuluh meter), maka garis sempadan muka bangunan sekurang-kurangnya 4 m (empat meter);
- 2. pada jalan dengan lebar lebih dari 10 m (sepuluh meter), maka garis sempadan muka bangunan sekurang-kurangnya 6 m (enam meter);
- b. garis sempadan samping bangunan dan garis sempadan belakang bangunan, yaitu:
- 1. pada persil dengan panjang dan/atau lebar lahan setelah terpotong GSP paling sedikit adalah 20 m (dua puluh meter), maka garis sempadan belakang bangunan dan/atau garis sempadan samping bangunan pada salah satu sisi sekurang-kurangnya 3 m (tiga meter);

13

2. dikecualikan dari ketentuan sebagaimana dimaksud pada angka 1 pada persil yang berada di posisi pojok, dengan ketinggian maksimal 25 m (dua puluh lima meter) dan KDB kurang atau sama dengan 50 % (lima puluh persen), maka tidak dipersyarat garis sempadan samping bangunan dan garis sempadan belakang bangunan.

LAMPIRAN 2 Gambar Maket Studi Maket Tapak



Maket Bangunan





Maket Detail





Maket Struktur

