TUGAS AKHIR – DA 184801

EDUKASI *PUBLIC MANNER* DALAM PUSAT SENI DAN BUDAYA REMAJA SURABAYA

ALTHEANNISA AGATHA SORAYA
08111640000117

Dosen Pembimbing
Irvansyah, ST., MT.

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

LAPORAN TUGAS AKHIR - DA.184801

EDUKASI *PUBLIC MANNER* DALAM PUSAT SENI DAN BUDAYA REMAJA SURABAYA

ALTHEANNISA AGATHA SORAYA
08111640000117

DOSEN PEMBIMBING:
IRVANSYAH, ST. MT.

PROGRAM SARJANA
DEPARTEMEN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL, PERENCANAAN, DAN KEBUMIAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2020

LEMBAR PENGESAHAN

EDUKASI *PUBLIC MANNER* MELALUI PUSAT SENI DAN BUDAYA UNTUK REMAJA SURABAYA

Disusun oleh:

ALTHEANNISA AGATHA SORAYA

NRP : 08111640000117

Telah dipertahankan dan diterima

oleh Tim penguji Tugas Akhir (DA 184801)

Departemen Arsitektur FT-SPK ITS pada tanggal 13 Juli 2020

Dengan nilai : AB

Mengetahui

Pembimbing	Koordinator Tugas Akhir
Irvansyah, ST., MT.	FX Teddy Badai Samodra, S.T., M.T., Ph.D.
NIP. 19700523 199702 1 001	NIP. 19800406 200801 1 008

Kepala Departemen Arsitektur FT-SPK ITS

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

NIP. 19690907 199702 2 001

(*Halaman ini sengaja dikosongkan)*

L<u>EMBAR PERNYATAAN</u>

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Altheannisa Agatha Soraya

NRP 08111640000117

Judul Tugas Akhir : Edukasi *Public Manner* melalui Pusat Seni dan Budaya untuk Remaja Surabaya

Periode : Semester G~~asal~~/Genap Tahun 2019/2020

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang saya buat adalah hasil karya saya sendiri dan b<u>enar-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, 13 Juli 2020

Yang membuat pernyataan

ALTHEANNISA AGATHA S

NRP. 08111640000117

(*Halaman ini sengaja dikosongkan)*

KATA PEGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir kali ini yang berjudul Edukasi *Public Manner* dalam Pusat Seni dan Budaya Remaja Surabaya sehingga dapat selesai tepat pada waktunya.

Adapun tujuan dari penulisan Laporan Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi Sidang Tugas Akhir (DA 184801). Selain itu, makalah ini juga bertujuan untuk menambah wawasan tentang Edukasi *Public Manner* bagi para pembaca dan juga bagi penulis.

Laporan ini dapat diselesaikan atas bantuan dan dukungan dari banyak pihak, sehingga dengan ini penulis mengucapkan terimakasaih kepada:

1. Bapak Irvansyah ST. MT. selaku dosen pembimbing semenjak penulis menempuh mata kuliah Proposal Tugas Akhir hingga penulis menempuh Tugas Akhir ini yang telah memberikan tugas ini sehingga dapat menambah pengetahuan dan wawasan penulis ttentang ilmu Arsitektur
2. Keluarga penulis yang tercinta, yang selalu ada di sisi penulis selama masa pengerjaan Tugas Akhir.
3. Sahabat karib penulis sedari kecil Anisa Ayu Sophia Dewi, Any Azizah, Vindilia, Latifah Salsabila, Muhammad Baghiz Firdausa,
4. Teman-teman terdekat penulis Baiq Nadhira Kamilia, Nur Afifa Prasanti, Dea Faadhilah R., Anom Satvika Danta, Shofia Khairunnisa, Tiara Shafira, Larasanti Pandan Manik, Debora Vianne, Nadia Usna, Temmy Vebriana H, dan Rama Daru Putra yang selalu membantu penulis dan juga selalu memberikan support.
5. Kawan zoom-*discord* penulis Adam Bimo Aji, Novan Naufal D A, Nouvend Setiawan, dan Cholisil Muchlis yang setia menemani penulis selama masa pengerjaan Tugas Akhir ini.

6. Teman-teman satu angkatan penulis di Arsitekur ITS angkatan 2016 yang telah turut berjuang bersama-sama selama bertahun-tahun dan menemani penulis.
7. Serta semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penyesuaian tugas akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu-persatu

Demikian tugas akhir ini penulis buat yang kiranya masih jauh dari kata sempurna. Penulis berharap tugas akhir ini dapat membawa manfaat bagi banyak pihak. Segala kritik dan saran dapat disampaikan sekiranya agar tugas akhir ini bermanfaat bagi para pembaca.

Surabaya, 29 Juni 2020

Penyusun

Altheannisa Agatha Soraya

EDUKASI *PUBLIC MANNER* DALAM PUSAT SENI DAN BUDAYA UNTUK REMAJA SURABAYA

Nama	: Altheannisa Agatha Soraya
NRP	08111640000117
Dosen Pembimbing	: Irvansyah, ST., MT.

ABSTRAK

Remaja merupakan masa produktif dalam perkembangan manusia dimana seseorang akan lebih sering melakukan berbagai aktivitas sekaligus mencari jati dirinya dengan berinteraksi kepada lingkungan sekitarnya. *Public manner* menjadi suatu prasyarat yang diperlukan bagi seseorang untuk berinteraksi dan bersosialisasi sehingga dapat diterima di lingkungannya. Sayangnya remaja mulai lalai untuk menerapkan *public manner* yang baik dan benar sehingga cenderung untuk berkumpul dengan kalangan yang memiliki pemikiran yang sama dengan mereka dan berada di batas nyaman. Dengan menggunakan pendekatan *environmental possibilism* yang mampu menimbulkan berbagai peluang dalam sebuah kejadian melalui arsitektur perilaku dan memahami *force* apa saja yang mampu memengaruhi remaja untuk bersikap sopan, proposal ini diharapkan dapat membantu menciptakan lingkungan berupa sebuah arsitektur bagi para remaja untuk berkembang sekaligus memperbaiki kualitas dirinya sehingga remaja dapat dengan bebas mengeksplorasi diri tanpa meninggalkan budaya sopan santun yang telah melekat pada masyarakat Kota Surabaya.

Kata Kunci: Arsitektur, Interaksi, *Public Manner*, Remaja.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

PUBLIC MANNER EDUCATION IN ARTS AND CULTURE CENTER FOR ADOLESCENT IN SURABAYA

Name	: Altheannisa Agatha Soraya
Student ID	08111640000117
Supervisor	: Irvansyah, ST., MT.

ABSTRACT

Adolescent is one of the most productive periods in human development where a person will more often carry out various activities while looking for their true identity by interacting with their environment. Public manners become a prerequisite needed for someone to interact and socialize thus they can be accepted in their environment. Unfortunately, adolescents begin to neglect to implement a good and right public manner and tend to gather with people who have the same thoughts as them and stay in their comfort zone. By using an environmental possibilism approach through behavioral architecture and understanding what forces are able to influence adolescents to behave, this proposal is expected to help create an architectural environment for adolescents to develop while improving their quality so that adolescents can freely explore themselves without leaving a polite culture polite that has been attached to the people of the Surabaya City.

Keywords: Adolescent, Architecture, Interaction, Public Manner.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN iii
KATA PEGANTAR v
ABSTRAK vii
ABSTRACT ix
DAFTAR ISI xi
DAFTAR GAMBAR xv
DAFTAR TABEL xix
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Isu dan Konteks Desain 1
1.2.1 Isu: *Public Manner* 1
1.2.2 Konteks : Remaja Surabaya 2
1.2.3 Interaksi Remaja dalam Lingkup Sosial 4
1.3 Data Pendukung 5
1.4 Permasalahan dan Kriteria Desain 6
BAB 2 PROGRAM DESAIN 9
2.1 Program Aktivitas & Fungsi Bangunan 9
2.1.1 Fungsi Bangunan 9
2.1.2 Pelaku Aktivitas 9
2.1.3 Diagram Aktivitas 10
2.1.4 Kebutuhan Ruang dan Aktivitas 13
2.1.5 Organisasi Ruang 15
2.1.6 Pembagian Zona Ruang 15
2.1.7 Kebutuhan Jumlah & Besaran Ruang 15
2.1.8 Persyaratan terkait Aktivitas & Ruang 19
2.2 Kajian Tapak & Lingkungan 21
2.2.1 Deskripsi Tapak 21
2.2.2 Kajian Peraturan & Data Terkait 25

BAB 3 PENDEKATAN & METODA DESAIN 27
3.1 Kajian Teori Pendukung 27
3.1.1 Social Learning Theory 27
3.1.2 Teori tentang Karakter Sopan Santun 28
3.2 Pendekatan & Metoda Rancang 30
3.2.1 Pendekatan Arsitektur Perilaku: *Environmental Posibilism* 30
3.2.2 Metode Berpikir: *Force-based Framework* 32
BAB 4 KONSEP DESAIN 35
4.1 Eksplorasi Formal 35
4.1.1 Konsep *Leveling* 36
4.1.2 Konsep Ambiguous Boundaries 39
4.1.3 Konsep Taman 40
4.1.4 Konsep Tampak Massa 41
4.2 Eksplorasi Teknis 43
4.2.1 Sistem Struktur Waffle Slab 44
4.2.2 Sistem struktur *Rigid Frame* 46
4.2.3 Sistem Sanitasi Air Bersih dan Air Kotor 46
4.2.4 Sistem Kelistrikan 47
4.2.5 Sistem Penghawaan 47
BAB 5 DESAIN 49
5.1 EKSPLORASI FORMAL 49
5.1.1 *Site Plan* 49
5.1.2 *Layout Plan* 49
5.1.3 Massa Pengembangan Utama 50
5.1.4 Massa Penunjang 54
5.1.5 Auditorium 56
5.1.6 Perspektif Eksterior 58
5.2 EKSPLORASI TEKNIS 65
5.2.1 Utilitas: Sanitasi Air Bersih & Air Kotor 65
5.2.2 Utilitas: Sistem Kelistrikan 69
5.2.3 Utilitas: CCTV 72

BAB 6 KESIMPULAN 75
DAFTAR PUSTAKA 77

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Ilustrasi pembagian masa pertumbuhan remaja 2
Gambar 1.2 Skema Pola Interkasi Remaja 4
Gambar 1.3 Data fenomena terkait *public manner* yang telah terjadi di Indonesia 5
Gambar 2.1 Skema aktifitas pengelola bagian manajerial 11
Gambar 2.2 Skema aktifitas pengelola bagian pelayanan umum 11
Gambar 2.3 Skema aktifitas pengelola bagian servis dan teknis 12
Gambar 2.4 Skema aktifitas pengunjung umum 12
Gambar 2.5 Skema aktifitas peserta didik 12
Gambar 2.6 Skema aktifitas pelatih 13
Gambar 2.7 Diagram Organisasi Ruang 15
Gambar 2.8 Lokasi Lahan 21
Gambar 2.9 Ukuran Lahan 22
Gambar 2.10 Zona peruntukan kawasan disekitar lahan 23
Gambar 2.11 Skema letak kawasan pendidikan formal remaja dan Lokasi berkumpul komunitas di Kota Surabaya 23
Gambar 2.12 Akses sirkulasi 24
Gambar 3.2 Skema hubungan arsitektur dengan perilaku manusia 31
Gambar 3.3 *Design framework* 32
Gambar 3.4 Alur Desain Volumetrik 33
Gambar 4.1 Skema Perbedaan Pengaruh Skala Pengangkatan dan Penurunan terhadap Karakteristik Ruang 36
Gambar 4.2 Tingkatan dalam pendidikan *public manner* 38
Gambar 4.3 *Sequence* dan fragmentasi spekulasi aktivitas dalam pendidikan *public manner* 38
Gambar 4.4 Levelling pada Interior Ruangan dan Siteplan 39
Gambar 4.5 Konsep *Open Flow Circulation* pada Taman 41
Gambar 4.6 Konsep Pengaruh Bentuk terhadap Subjek 42
Gambar 4.7 Konsep Pengaruh Bentuk dan Skala Bangunan terhadap Subjek 42
Gambar 4.8 Transformasi Massa 1 43

Gambar 4.9 Ilustrasi Waffle Slab 44
Gambar 4.10 Ilustrasi Waffle Slab 46
Gambar 5.1 *Site plan*..... 49
Gambar 5.2 *Layout plan*..... 50
Gambar 5.3 Denah Massa Pengembangan Utama Lantai 1 51
Gambar 5.4 Denah Massa Pengembangan Utama Lantai 2 52
Gambar 5.5 Denah Massa Pengembangan Utama Lantai 3 52
Gambar 5.6 Tampak Massa Pengembangan Utama 53
Gambar 5.7 Potongan AA‟ Massa Pengembangan Utama 54
Gambar 5.8 Potongan BB‟ Massa Pengembangan Utama..... 54
Gambar 5.9 Denah Massa Penunjang 55
Gambar 5.10 Tampak Massa Penunjang..... 56
Gambar 5.11 Potongan Massa Penunjang..... 56
Gambar 5.12 Denah Massa Penunjang 57
Gambar 5.10 Tampak Massa Penunjang..... 58
Gambar 5.11 Potongan Massa Penunjang..... 58
Gambar 5.12 Perspektif Eksterior Depan..... 58
Gambar 5.13 Perspektif Eksterior Depan..... 59
Gambar 5.14 Area Parkir pada Lahan..... 59
Gambar 5.15 Jalur Masuk dari Area Parkir Motor 59
Gambar 5.16 Jalur Masuk dari Area Parkir Mobil 60
Gambar 5.17 Tampilan Massa Pengembangan Utama dan Massa Penunjang..... 60
Gambar 5.18 Atrium Massa Pengembangan Utama..... 60
Gambar 5.19 Sanggar Seni pada Massa Pengembangan Utama 61
Gambar 5.19 Sanggar Seni pada Massa Pengembangan Utama 61
Gambar 5.20 Tampilan Gedung Auditorium Dari Taman 62
Gambar 5.20 Interior Kafetaria..... 62
Gambar 5.22 Area Taman Informal..... 64
Gambar 5.23 Keseluruhan Sistem Sanitasi dan Drainase Air pada Lahan 65
Gambar 5.24 Sanitasi dan Drainase Air Lantai 1 Massa Pengembangan Utama .. 65
Gambar 5.25 Sanitasi dan Drainase Air Lantai 2 Massa Pengembangan Utama .. 66
Gambar 5.26 Sanitasi dan Drainase Air Lantai 3 Massa Pengembangan Utama .. 66

Gambar 5.27 Sanitasi dan Drainase Air Atap Massa Pengembangan Utama 66
Gambar 5.28 Sanitasi dan Drainase Air Lantai 1 dan 2 Massa Penunjang 67
Gambar 5.29 Sanitasi dan Drainase Air Atap Massa Penunjang 67
Gambar 5.30 Sanitasi dan Drainase Air Gedung Auditorium 68
Gambar 5.31 Sanitasi dan Drainase Air Atap Gedung Auditorium 68
Gambar 5.33 Keseluruhan Sistem Kelistrikan pada Lahan..... 69
Gambar 5.34 Sistem Kelistrikan Lantai 1 Massa Pengembangan Utama..... 69
Gambar 5.35 Sistem Kelistrikan Lantai 2 Massa Pengembangan Utama..... 70
Gambar 5.36 Sistem Kelistrikan Lantai 3 Massa Pengembangan Utama..... 70
Gambar 5.37 Sistem Kelistrikan Lantai 1 dan 2 Massa Penunjang..... 71
Gambar 5.38 Sistem Kelistrikan Lantai 1 Gedung Auditorium 71
Gambar 5.39 Sistem Kelistrikan Lantai 1 Massa Pengembangan Utama..... 72
Gambar 5.40 Sistem Kelistrikan Lantai 2 Massa Pengembangan Utama..... 72
Gambar 5.41 Sistem Kelistrikan Lantai 3 Massa Pengembangan Utama..... 72
Gambar 5.42 Sistem Kelistrikan Lantai 1 dan 2 Massa Penunjang..... 73
Gambar 5.43 Sistem Kelistrikan Lantai 1 Massa Pengembangan Utama..... 73
Gambar 6.1 Keterkaitan antar *force*..... 76

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Kelompok Pengelola 10
Tabel 2.2 Tabel Kebutuhan Ruang 13
Tabel 3.3 Tabel Kebutuhan Luasan Zona Pengembangan Utama 16
Tabel 2.4 Tabel Kebutuhan Luasan Zona Pengembangan Informal 16
Tabel 2.5 Tabel Kebutuhan Luasan Zona Penunjang 17
Tabel 2.6 Tabel Kebutuhan Luasan Zona Pengelola 17
Tabel 2.7 Tabel Kebutuhan Luasan Zona Servis 18
Tabel 2.8 Tabel Kebutuhan Luasan Zona Parkir 18
Tabel 2.9 Tabel Total Kebutuhan Luasan Pusat Edukasi dan Kebudayaan *Public Manner* Kota Surabaya 19
Tabel 3.1 Diagram konsep dasar dari *Social Learning Theory* 28
Tabel 4.1 Diagram pemetaan konsep berdasarkan *force* dan kriteria rancang 35
Tabel 4.2 Tabel Pengaruh Perbedaan Skala Pengangkatan dan Penurunan terhadap Karakteristik Ruang 37
Tabel 4.2 Tabel Ketentuan Spasial Ruang 43
Tabel 4.3 Tabel Kebutuhan AC per ruangan 47

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia sebagai makhluk sosial dalam suatu masyarakat pada dasarnya untuk memenuhi kebutuhan hidup dan mempertahankan hidupnya membutuhkan manusia lain di sekelilingnya, atau dengan kata lain bahwa dalam kehidupan manusia tidak terlepas dengan manusia lainnya, sehingga hubungan antar manusia tersebut merupakan kebutuhan yang objektif. Dengan begitu manusia memerlukan interaksi antara satu manusia dengan manusia lainnya.

Dalam menjalani proses interaksi oleh makhluk sosial, ada beberapa tata cara dalam berinteraksi pada zona public, hal ini yang biasa disebut dengan *Public Manner*. *Public manner* biasa diterapkan untuk menjalin hubungan yang baik antar individu manusia, hal ini juga meninggalkan kesan yang baik terhadap seseorang untuk menjalin interaksi yang berkelanjutan.

1.2 Isu dan Konteks Desain

1.2.1 Isu: *Public Manner*

Public Manner merupakan tata cara bagaimana kita sebagai manusia berperilaku terhadap makhluk hidup lain ketika berada di lingkungan umum. *Manner* sendiri dipandang sebagai perilaku sosial yang sopan dan santun. Manusia cenderung mendapati istilah *Manner* sebagai suatu perilaku seseorang yang dibesarkan secara baik sehingga menjadikannya sebuah kebiasaan. David McPherson dalam jurnalnya yang berjudul: *Manners and the Moral Life* menyatakan bahwa terdapat tiga fungsi penting dari tata krama yang baik: Membantu kehidupan sosial agar berjalan dengan baik, Melibatkan cara untuk menunjukkan rasa hormat terhadap apa yang layak untuk dihargai dan dihormati, serta memuliakan sifat kita dengan memperoleh *second nature*. Dengan demikian, *manner* menjadi salah satu indikator yang menunjukkan manusia itu menjadi sebagaimana hakekatnya manusia. Kesantunan menjadi sebuah prasyarat berperilaku di linkup sosial.

1.2.2 Konteks : Remaja Surabaya

Remaja merupakan sebuah tahapan perkembangan individu yang sangat penting.Remaja merupakan masa transisi dalam periode anak-anak ke periode dewasa. Periode ini juga dianggap sebagai masa-masa yang amat penting dalam kehidupan seseorang dalam pembentukan kepribadian individu (Irwanto, 2002) Pada masa ini, manusia akan belajar mengenali dirinya sendiri dengan mengetahui apa yang disukainya dan dirasa nyaman. Disebutkan oleh Desmita (2005), Adapun batasan-batasan usia remaja yang umum digunakan oleh para ahli:

Gambar 1.1 Ilustrasi pembagian masa pertumbuhan remaja

Hal ini dinyatakan oleh Dak Kopec dalam bukunya *Enviromental psychology for design.* Dengan demikian, remaja memerlukan lingkungan yang baik untuk menjadikan diri mereka sendiri sebagai manusia yag berkepribadian baik.

Tahapan usia remaja merupakan saat dimana manusia mulai berkontribusi aktif dalam kehidupan sosialnya. Berdasarkan pernyataan Dak Kopec dalam bukunya *Environmental Psychology for Design* bahwa pada masa pra-remaja, anak-anak mulai mengambil tanggung jawab atas keputusan mereka sendiri dan mampu berpikir secara independen sementara di masa remaja, mereka mulai mengidentifikasikan talentanya dan sering menginginkan lingkungan yang merefleksikan talenta tersebut untuk mencari tahu ingin menjadi siapa mereka.

Rentang usia remaja berada pada kisaran usia 10-18 tahun. Menurut buku Dak Kopec, pada rentang usia tersebut remaja kurang memperhatikan apa yang dianjurkan oleh orangtuanya dan lebih memilih untuk mengikuti ekspektasi dari teman-teman sebayanya. Mereka tertarik kepada obyek-obyek spesial yang merepresentasikan gagasan mereka dan aspirasinya terhadap masa depan dan lebih memilih tempat dimana mereka dapat merasa aman dan mereduksi level stress mereka.

Surabaya merupakan salah satu kota metropolitan yang ada di Pulau Jawa. Hal ini menjadikan adat istiadat yang ada di Kota Surabaya masih kental dengan adat istiadat jawa. Adat istiadat jawa identik dengan penggunaan tata krama, unggah-ungguh, serta sopan santun terhadap individu satu kepada individu lainnya. Sesuai dengan pernyataan dari Surabaya story, bahwa orang Jawa selalu menandai dirinya dengan keunggulan budi pekerti dan sopan santun dan hal ini sudah dikenal sejak dulu. Tata krama merupakan persyaratan penting yang senantiasa dikedepankan untuk menjelaskan eksistensi orang Jawa. Selain menjadi hal utama, tata krama juga melekat pada diri orang Jawa sehingga menjadi penanda identitas dan sikap budaya mereka di antara budaya suku bangsa lainnya, terutama di Indonesia.

Dalam makalah yang ditulis oleh Dita Rahayu: 2014, arti definisi dari "Krisis Moral Remaja pada Era Globalisasi" ini adalah semakin menurunnya perilaku masyarakat yang semakin menyimpang dan remaja tidak henti-hentinya menjadi target utama yang perlu dibenahi. Pada zaman modern ini, Remaja Surabaya pun mulai mengabaikan norma-norma sosial yang ada. Hal ini dikarenakan adanya perbedaan adat dan tradisi dari norma sosial yang ada di Kota Surabaya. Sebagian kalangan masih mengikuti tradisi jawa dan sebagian yang lain mulai beradptasi dan menerapkan budaya luar.

Budaya Luar yang dimaksud contohnya seperti budaya perlakuan dari individu satu ke individu yang lain. Misal, pada budaya luar masyarakat muda bebas memanggil senior ataupun orang yang lebih tua dengan nama panggilan secara langsung, sementara di budaya jawa hal itu dianggap kurang sopan sehingga melanggar etika yang ada di jawa. Begitu pula sebaliknya, masyarakat yang pro terhadap budaya luar ini merasa bahwa adat jawa kurang relevan dengan budaya di era globalisasi karena kesannya terlalu kaku dan formal sehingga suasana dalam interaksi antar individu menjadi kurang santai karena adanya batasan-batasan tertentu terkait tata bahasa maupun perlakuan. Tata Krama Jawa dinilai terlalu kaku bagi remaja untuk bersosialisasi baik dengan teman sebayanya maupun orang asing (orang yang tidak dikenal) yang ada di sekitarnya sehingga remaja Surabaya cenderung meninggalkan adat dan tradisi jawa yang hidup di daerahnya.

1.2.3 Interaksi Remaja dalam Lingkup Sosial

Bonner dalam Abu Ahmadi (2002: 54) berpendapat bahwa interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua individu atau lebih, di mana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu lainnya atau sebaliknya. Sehingga untuk menciptakan interaksi sosial, kita membutuhkan dua pihak atau lebih supaya interaksi itu sendiri muncul. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan moral pendidikan *public manner* diantaranya hubungan dengan keluarga, masyarakat, lingkungan sosial. Selain itu faktor perkembangan nalar, serta peran media massa turut memengaruhi pola interaksi remaja dikarenakan seorang remaja sangat cepat untuk terpengaruh terhadap hal-hal yang baru yang belum diketahuinya (Dita Rahayu, 2014).

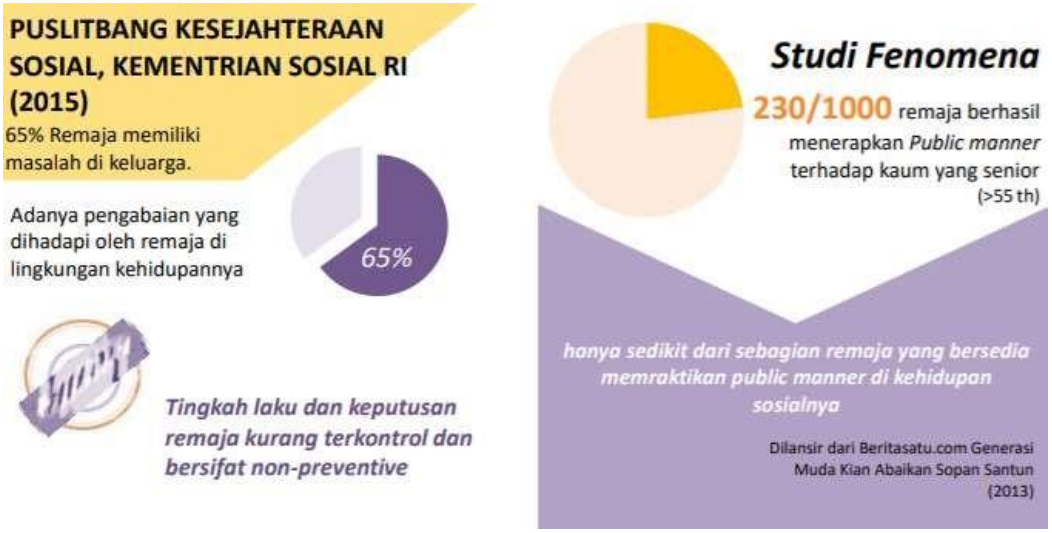
Gambar 1.2 Skema Pola Interkasi Remaja

Public manner merupakan salah satu topik edukasi yang diajarkan dan ditanamkan pada generasi yang baru sehingga generasi baru memiliki kepribadian yang baik dan dapat bersosialisasi dengan baik. Menurut pernyataan Dak Kopec, pada tahapan usia remaja, manusia masih belum sepenuhnya disosialisasikan dengan norma-norma yang dijalani oleh masyarakat dewasa. Hal ini menjadikan usia muda menjadi sasaran yang tepat untuk pendidikan *public manner* demi terciptanya lingkungan hidup yang damai dan harmonis. Pendidikan *public manner* ini sendiri berawal dengan motif sekedar untuk pengetahuan bagi generasi muda sehingga dapat diterapkan di tahapan kehidupan yang akan dihadapi selanjutnya. *Public manner* yang semestinya dapat didapatkan dari lingkungan-lingkungan sosial pada kasus ini terlihat kurang diturunkan pada remaja diakibatkan oleh putusnya hubungan sosial antara remaja dengan lingkungan

sosialnya. Edukasi ini kemudian mengalami kesulitan penyampaian kepada masyarakat muda di Surabaya.

1.3 Data Pendukung

Dalam buku *Aristotle, Emotions, and Education* , Kristjan Kristjansson menyatakan bahwa tata krama yang baik tidak memiliki nilai moral yang independen, oleh karena itu, nilai moral mereka terbatas sejauh mana mereka menanamkan kebajikan 'nyata'. Hal ini menjadikan *manners* sendiri sebagai perilaku yang sangat umum tergantung pada titik dimana kita melihatnya.



Gambar 1.3 Data fenomena terkait *public manner* yang telah terjadi di Indonesia

Surabaya sendiri merupakan salah satu kota besar dengan banyaknya Tenaga Kerja yang ada. Menurut Badan Pusat Statistik Kota Surabaya, dalam Laporan Kebutuhan Data Ketenagakerjaan untuk Pembangunan Berkelanjutan, sekitar 67% dari penduduk Kota Surabaya yang berusia 15-64 tahun aktif dalam kegiatan perekonomian. Hal ini menunjukkan bahwa tingginya angka kerja di Kota Surabaya sendiri dan banyaknya masyarakat dewasa yang cenderung menghabiskan waktu di area kerja (diluar rumah). Kesibukan orang-orang dewasa ini merupakan salah satu faktor kurangnya interaksi sosial antara remaja dengan lingkungan sekitarnya.

Interaksi Sosial dengan adanya lingkungan akan membentuk jenis-jenis hubungan individu dengan lingkungannya menjadi beberapa klasifikasi berdasarkan terkait bagaimana respon yang ditunjukkan (Gerungan, 2004: 59):

a. Individu dapat bertentangan dengan lingkunganya
b. Individu dapat menggunakan lingkungannya
c. Individu dapat berpartisipasi (ikut serta) dengan lingkungannya
d. Individu dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungannya

1.4 Permasalahan dan Kriteria Desain

Public manner menjadi isu yang disorot oleh massa terkait perkebangan budaya yang ada di Surabaya. Public manner membutuhkan sebuah sarana untuk mewadahi kegiatan edukasi terhadap subjek pendidikan, salah satunya dapat berupa bangunan arsitektural. Remaja yang mendapati bahwa dirinya sudah cukup mampu membuat keputusan secara mandiri kemudian merasa arogan dan mulai mengabaikan nilai-nilai norma sosial yang ada di sekitarnya. Padahal remaja merupakan masa yang tepat untuk mengajarkan nilai-nilai sosial dan norma maupun tata krama yang ada di lingkunganya. Tak sedikit pula remaja yang mengetahui mengenai apa saja tata krama dan etika ketika berada di tempat umum, namun hanya sedikit remaja yang mau untuk menerapkannya pada lingkungan sekitar.

Permasalahan perancangan disini adalah Bagaimana arsitektur mampu memicu remaja untuk menerapkan *public manner* melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Pada konteks kali ini subjek yang didiskusikan adalah manusia pada tahap perkembangan remaja. Isu ini dapat diselesaikan melalui pendekatan perilaku dengan memahami pola interaksi dari remaja Surabaya sehingga kita dapat memetakan kebutuhan apa saja yang diperlukan oleh manusia selama menjalin interaksi sosial di kalangan remaja.

Rancangan ini akan disesuaikan dengan kebutuhan serta maksud sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya. Konsep desain berpedoman kepada kriteria rancang yang telah dibuat untuk mencapai tujuan dari perancangan Pusat Kebudayaan dimana arsitektur mampu memicu remaja untuk menerapkan *public manner* melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Kriteria Rancang dari perancangan ini antara lain:

1. Desain dapat memicu interaksi *interhuman* sehingga dapat menyampaikan edukasi *public manner* pada remaja

2. Desain yang dinamis sebagai representasi dari rasa ingin tahu remaja sekaligus untuk pengembangan diri dengan *self exploration*
3. Konfigurasi ruangan yang fleksibel sehingga dapat memfasilitasi kegiatan formal maupun informal terkait kegiatan edukasi *public manner*

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 2

PROGRAM DESAIN

2.1 Program Aktivitas & Fungsi Bangunan

2.1.1 Fungsi Bangunan

Objek bangunan merupakan sebuah fasilitas bagi penduduk Kota Surabaya untuk mengembangkan diri melalui seni serta budaya setempat yang berlaku, dalam konteks ini membicarakan tentang adat istiadat (*public manner*). Objek bangunan memiliki tipologi berupa sebuah Pusat kebudayaan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Pusat merupakan pokok, pangkal, atau yang menjadi pumpunan (berbagai-bagai urusan, hal, dan sebagainya). Sedangkan Kebudayaan yang berasal dari kata Budaya merupakan hasil kegiatan dan penciptaan batin (akal budi) manusia seperti kepercayaan, kesenian, dan adat istiadat. Pusat Kebudayaan dapat dimaknai sebagai suatu objek bangunan dimana terjadi kegiatan edukasi, baik berupa pembinaan maupun pengembangan kebudayaan yang ada di Kota Surabaya.

Objek ini nantinya difungsikan sebagai suatu tempat atau sarana yang digunakan oleh suatu komunitas atau sekumpulan orang untuk melaksanakan berbagai kegiatan seni seperti seni tari, seni lukis, seni kerajinan atau kriya, seni peran, dan sebagainya, sehingga dapat memicu interaksi antar pengguna dan penyampaian pendidikan *public manner* oleh elemen pengguna didalamnya.

2.1.2 Pelaku Aktivitas

Adapun pemberian kategori terhadap pengguna Pusat Edukasi dan Kebudayaan *Public Manner* ini berdasarkan aktivitas yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

1. Pengelola

   Pengelola merupakan kelompok yang bertanggung jawab mengenai pengelolaan fasilitas, baik dalam hal tata usaha maupun kerumahtanggaan dari fasilitas. Secara besar, pengelompokan pengelola akan dibagi berdasarkan kegiatannya menjadi bagian manajerial, bagian

pelayanan umum, bagian restoran, serta bagian servis dan teknis. Berikut merupakan tabel pembagian kelompok pengelola dari objek bangunan:

Tabel 2.1 Tabel Kelompok Pengelola

Kelompok	Pengelola
Manajerial	Manajer Utama
	Departemen Keuangan
	Departemen Sumber Daya Manusia
	Departemen Pengadaan Barang
	Departemen Operasional
	Departemen Humas
Pelayanan Umum	Informasi dan Administrasi
	Penjaga Toko Souvenir
	Staf keamanan
	Parkir
Restoran	Juru Masak
	Pelayan Restoran
	Kasir
Servis & teknis	*Cleaning Service*
	Petugas Pantry
	Petugas *Mechanical Engineering*

2. Pengunjung

Pengunjung merupakan kelompok yang menikmati fasilitas Pusat Kebudayaan dalam rangka kepentingan pelatihan, pelaksanaan kunjungan, menikmati pertunjukkan, mencari informasi, memperluas wawasan, rekreasi, maupun kepentingan lain yang berkaitan dengan fasilitas yang diberikan serta penyampaian edukasi *public manner*.

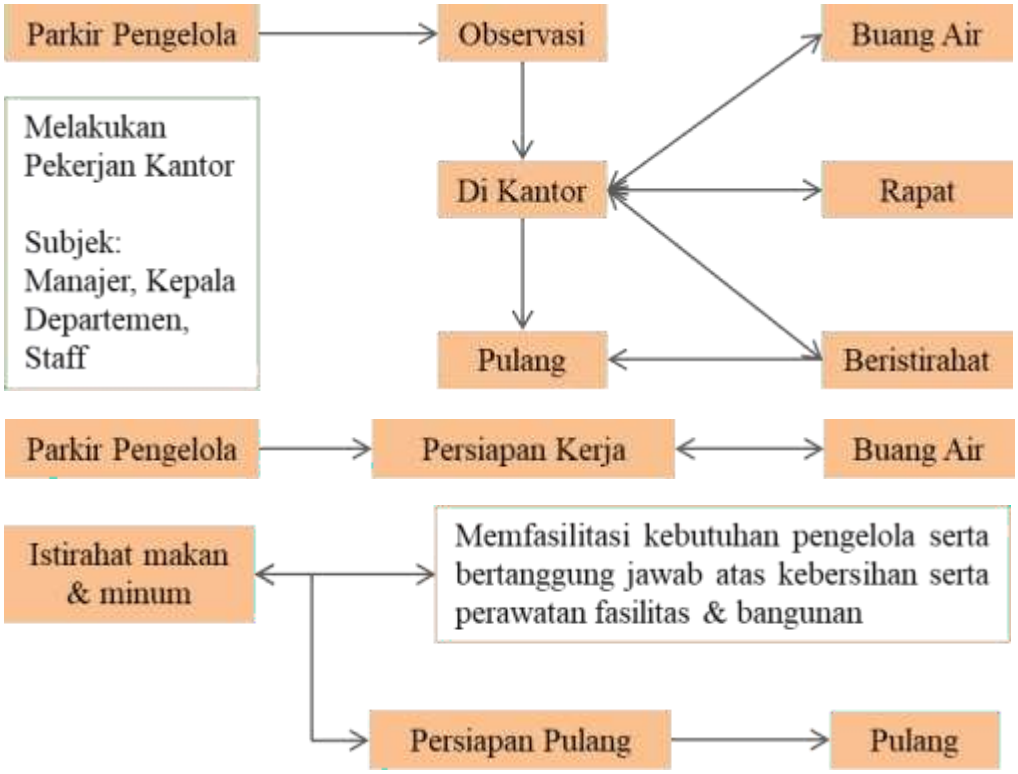
3. Tenaga Kepembinaan

Tenaga kepembinaan merupakan kelompok pelatih yang berkepentingan langsung dalam menangani adanya potensi budaya demi pelaksanaan penyampaian edukasi *public manner* terhadap pengunjung.

2.1.3 Diagram Aktivitas

1. Pengelola

Bagian Manajerial



Gambar 2.1 Skema aktifitas pengelola bagian manajerial

Bagian Pelayanan Umum

Gambar 2.2 Skema aktifitas pengelola bagian pelayanan umum

Bagian Servis & Teknis

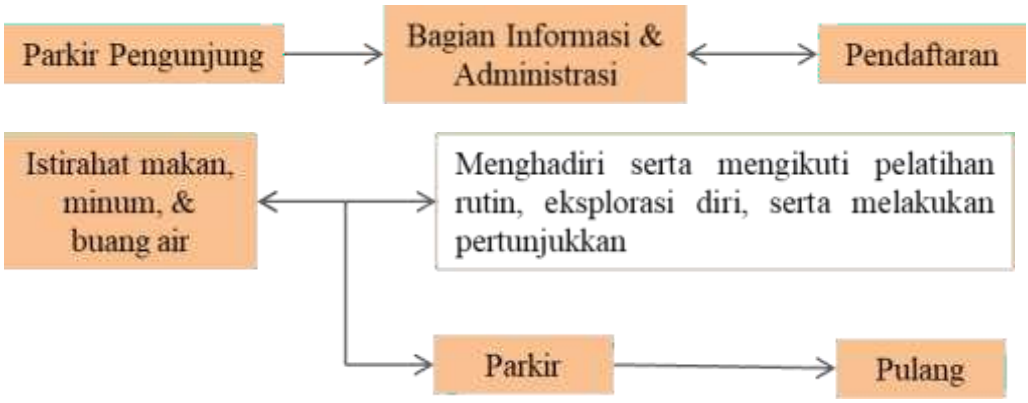
Gambar 2.3 Skema aktifitas pengelola bagian servis dan teknis

2. Pengunjung

Pengunjung Umum

Gambar 2.4 Skema aktifitas pengunjung umum

Peserta Didik



Gambar 2.5 Skema aktifitas peserta didik

3. Tenaga Kepembinaan (Pelatih)

Gambar 2.6 Skema aktifitas pelatih

2.1.4 Kebutuhan Ruang dan Aktivitas

Sesuai dengan Peraturan Menteri (Permen) Pariwisata RI Nomor 21 Tahun 2015 tentang Standar Usaha Sanggar Seni, berikut merupakan rencana kebutuhan jenis ruangan untuk pengguna menurut aktivitas yang diwadahi dan akan terjadi dalam Pusat Edukasi dan Kebudayaan *Public Manner* Kota Surabaya:

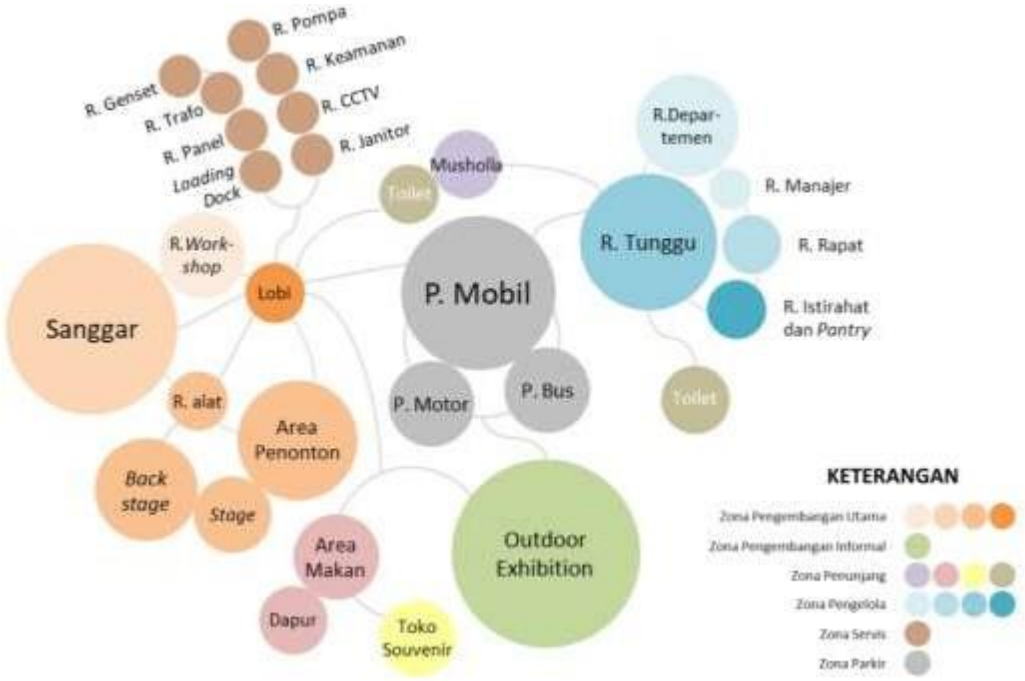
Tabel 2.2 Tabel Kebutuhan Ruang

Pelaku	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Pengelola	Melakukan pekerjaan kantor	R. Manajer
		R. Departemen
	Melakukan pertemuan	R. Rapat
	Menerima tamu	R. Tunggu
	Beristirahat	R. Istirahat dan *pantry*
	Makan dan minum	
	Kegiatan *Lavatory*	Toilet
	Mengirim dan mengangkut barang	*Loading Dock*
	Mengawasi aktivitas yang terjadi	R.CCTV
		R. Keamanan
	Menyimpan alat kebersihan	R. Janitor
	Mengatur kegiatan	R. Panel

Pelaku	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
	operasional bangunan serta fasilitas terkait mekanikal	R. AHU dan *Chiller*
		R. Pompa
		R. Genset
		R. Trafo
Peserta Didik dan Tenaga kepembinaan	Menunggu	*Lobby*
	Pembinaan disiplin tari dan melakukan latihan	Sanggar Tari
	Melakukan latihan vokal dan seni music	Sanggar Musik dan Vokal
	Eksplorasi dan membuat karya seni rupa	Sanggar Seni Rupa
	Eksplorasi dan melukis	Sanggar Seni Lukis
	Melakukan pertunjukan	*Amphitheater*
	Menyimpan peralatan dan atribut fasilitas terkait pelatihan dan pementasan	R. Peralatan
	Kegiatan *Lavatory*	Toilet
Pengunjung Umum	Penyampaian materi terkait kebudayaan	R. *Workshop*
	Eksplorasi minat bakat	*Outdoor Exhibition*
	Berkumpul dengan komunitas	
	Menerapkan p*ublic manner*	
	Makan dan Minum	Kafetaria
	Melaksanakan Ibadah	Mushola
	Melakukan kegiatan jual beli	Toko Souvenir
	Kegiatan *Lavatory*	Toilet
	Memarkir Kendaraan	Area Parkir

2.1.5 Organisasi Ruang

Organisasi Ruang merupakan sebuah diagram ruangan-ruangan yang dimaksudkan untuk menjelaskan tentang keterkaitan dan hubungan antar ruang yang ada di objek perancangan. Berikut Diagram Organisasi Ruang dari Pusat Edukasi dan Kebudayaan Public Manner Kota Surabaya:



Gambar 2.7 Diagram Organisasi Ruang

2.1.6 Pembagian Zona Ruang

Berdasarkan jenis kegiatan yang terjadi di objek rancang, maka zona ruang yang ada di Pusat Edukasi dan Kebudayaan Public Manner Kota Surabaya ini dibagi menjadi 6 zona antara lain:

1. Zona Pengembangan Utama
2. Zona Pengembangan Informal
3. Zona Penunjang
4. Zona Pengelola
5. Zona Servis
6. Zona Parkir

2.1.7 Kebutuhan Jumlah & Besaran Ruang

Tabel 3.3 Tabel Kebutuhan Luasan Zona Pengembangan Utama

Ruangan	Sumber	Kapasitas	Standar (m²)	Jumlah	Luas (m²)
Sanggar Tari	TSS	30 orang	4.65	2	279
Sanggar Musik (musik)	TSS	20 orang	4.65	1	93
Sanggar Musik (vokal)	TSS	20 orang	1.85	1	37
Sanggar Seni (rupa)	TSS	30 orang	1.85	1	55.5
Sanggar Seni (lukis)	TSS	30 orang	1.85	1	55.5
Area penonton teater	TSS	250 orang	1.1	1	275
Panggung	DA	30 orang	2	1	60
Backstage	DA	50 orang	4	1	200
Lobby	DA	50 orang	0.8	1	40
R. Peralatan	DA	-	8	5	40
R. *Workshop*	TSS	20 orang	4.65	1	93
Total Kebutuhan Luasan Zona Pengembangan Utama					1228
Sirkulasi 30%					368.4
TOTAL					**1596.4**

Tabel 2.4 Tabel Kebutuhan Luasan Zona Pengembangan Informal

Ruangan	Sumber	Kapasitas	Standar (m²)	Jumlah	Luas (m²)
Outdoor Exhibition	Analisa Pribadi	250 orang	5	1	1250
Total Kebutuhan Luasan Zona Pengelola					1250
Sirkulasi 30%					375
TOTAL					**1625**

Tabel 2.5 Tabel Kebutuhan Luasan Zona Penunjang

Ruangan	Sumber	Kapasitas	Standar (m²)	Jumlah	Luas (m²)
Area makan kafetaria	TSS	100 orang	1.5 m²	1	150
Dapur	TSS	< 200 tamu/jam	0.7 m²	1	70
Mushola	DA	30 orang	2.4 m²	1	72
Tempat Wudhu	DA	6 orang	1.2 m²	1	7.2
Toko Souvenir	DA	50 orang	2 m²	1	100
Toilet	DA	5 orang	3 m²	4	60
Total Kebutuhan Luasan Zona Pengunjung					459.2
Sirkulasi 30%					137.76
TOTAL					**596.96**

Tabel 2.6 Tabel Kebutuhan Luasan Zona Pengelola

Ruangan	Sumber	Kapasitas	Standar (m²)	Jumlah	Luas (m²)
R. Manajer	DA	1 orang	25	1	25
R. Departemen	DA	10 orang	2	5	100
R. Tunggu	DA	4 orang	12	6	288
R. Rapat	DA	15 orang	40	1	40
R. Istirahat	DA	15 orang	2	1	30
Pantry	DA	2 orang	6	1	6
Total Kebutuhan Luasan Zona Pengelola					489
Sirkulasi 30%					146.7
TOTAL					**635.7**

Tabel 2.7 Tabel Kebutuhan Luasan Zona Servis

Ruangan	Sumber	Kapasitas	Standar (m²)	Jumlah	Luas (m²)
R. CCTV	TSS	2 orang	10	1	20
R. Janitor	DA	-	6	4	24
R. Panel	Analisa Pribadi	-	6	1	6
Loading Dock	DA	1 Truk	18	1	18
R. Keamanan	TSS	4 orang	3.7	1	14.8
R. Pompa	Analisa Pribadi	-	9	2	18
R. Genset	Analisa Pribadi	-	9	2	18
R. Trafo	Analisa Pribadi	-	9	2	18
Total Kebutuhan Luasan Zona Servis					136.8
Sirkulasi 30%					41.04
TOTAL					**177.84**

Tabel 2.8 Tabel Kebutuhan Luasan Zona Parkir

Ruangan	Sumber	Kapasitas	Standar (m²)	Jumlah	Luas (m²)
Parkir Mobil	PTPFP	1 mobil	12.5	30	375
Parkir Motor	Analisa Pribadi	1 motor	1.8	60	108
Parkir Bus	PTPFP	1 bus	42.5	3	127.5
Total Kebutuhan Luasan Zona Parkir					610.5
Sirkulasi 30%					183.15
TOTAL					**793.65**

Tabel 2.9 Tabel Total Kebutuhan Luasan Pusat Edukasi dan Kebudayaan *Public Manner* Kota Surabaya

Zona	Luasan (m²)
Zona Pengembangan Utama	1596.4
Zona Pengembangan Informal	1625
Zona Pengunjung	596.96
Zona Pengelola	635.7
Zona Servis	177.84
Zona Parkir	793.65
TOTAL	**5425.55**

Dapat disimpulkan bahwa total kebutuhan ruang yang dibutuhkan di Pusat Edukasi dan Kebudayaan *Public Manner* Kota Surabaya ini adalah sebesar 5425.55 m².

2.1.8 Persyaratan terkait Aktivitas & Ruang

a. Persyaratan terkait Ruang Gerak Bebas

Sebagian besar dari Pusat Edukasi ini berupa ruangan fleksibel, baik terbuka maupun berupa naungan. Hal ini dilakukan agar mempermudah pengguna fasilitas untuk melakukan eksplorasi diri dengan cara yang beragam dengan lebih leluasa. Menurut Neufert, standar kebutuhan ruang gerak manusia untuk bergerak bebas adalah sebesar 4m². Standar ini kemudian akan disesuaikan dengan spekulasi kapasitas pengunjung dari Pusat Kebudayaan tersebut sehingga memungkinkan banyaknya interaksi yang terjadi antar pengguna untuk melaksanakan penerapan *public manner*.

b. Persyaratan terkait Pengadaan Sanggar Seni

Untuk memfasilitasi aktivitas yang terjadi dalam Pusat Kebudayaan ini, tentunya diperlukan area pendidikan secara formal serta informal. Salah satu fasilitas formal yang disediakan berupa sanggar seni. Sanggar seni memiliki persyaratan sebagaimana yang dijelaskan pada Peraturan Menteri (Permen) Pariwisata RI Nomor 21 Tahun 2015 tentang Standar Usaha Sanggar Seni.

Menurut pembahasan yang dilakukan oleh pojok seni, berikut merupakan 3 persyaratan dari pengadaan sebuah sanggar seni:

1. Produk

   Terkait luas minimum sanggar seni (100 m^2), adanya instruktur/pelatih, luaran berupa karya, adanya seniman, serta pemenuhan fasilitas penunjang.

2. Pelayanan

   Termasuk dalam standar pelayanan adalah pelaksanaan Standar Operating Procedure (SOP) atau prosedur operasional standar.

3. Pengelolaan

   Mengatur mengenai adanya Organisasi pengelola, pelaksanaan manajemen, adanya Sumber Daya Manusia (SDM), serta sarana prasarana.

c. Persyaratan terkait Konsep Spasial

Menurut spekulasi kapasitas pengguna berdasarkan tabel yang telah terlampir, kapasitas dari bangunan ini dapat menampung sekitar ±1000 orang. Dengan kapasitas sebesar ini tentunya akan diperlukan pembagian tingkatan pada lahan sehingga menimbulkan perbedaan elevasi lantai bangunan demi menciptakan ruang-ruang baru. Pada objek rancang ini, beberapa ruang akan memiliki skala-skala tertentu yang tercipta. Salah satunya, untuk menciptakan suasana intim untuk menambah interaksi antar pengguna sehingga pengguna dapat memicu penerapan *public manner* yang tepat pada kondisi tersebut. Maka ketinggian plafon untuk mencapai tujuan ruangan ini hendaknya berada pada kisaran 2.5 - 3.5 meter.

Bangunan ini akan memiliki beberapa elevasi untuk memenuhi kebutuhan ruang pada lahan yang tersedia. Maka objek rancang akan membutuhkan transportasi vertikal seperti tangga / undak-undakan. Tangga akan diletakkan pada ruangan dengan perbedaan elevasi yang skalanya besar dengan tanjakan setinggi 12-15 cm, undakan dengan tanjakan mencapai 10 cm untuk injakan sepanjang ±50 cm akan diletakkan pada ruang luar agar menciptakan variasi elevasi yang beragam sekaligus secara perlahan mengangkat bidang lantai.

d. Persyaratan terkait Kondisi Lahan

Di bawah ini syarat-syarat tanah yang bagus dimanfaatkan untuk pekerjaan pengurugan tanah menurut Mandiri(2018), antara lain:

1. Tekstur yang dimiliki cenderung remah
2. Strukturnya berbentuk butiran-butira
3. Bebas dari kandungan humus
4. Bukan berupa lumpur
5. Bersih dari sampah
6. Tidak mengandung batu berdiameter lebih dari 10 cm

Berdasarkan Profil Kabupaten/Kota dari Kota Surabaya, Jenis Tanah yang ada di lahan ini merupakan Tanah Aluvial yang mana merupakan hasil dari endapan, dibentuk dari lumpur dan pasir halus yang mengalami erosi tanah dan banyak mengandung pasir dan liat, tidak banyak mengandung unsur-unsur zat hara. Kondisi lahan pun bebas dari sampah, sehingga sesuai dengan persyaratan terkait kondisi tanah yang memungkinkan untuk dilakukan pengurugan.

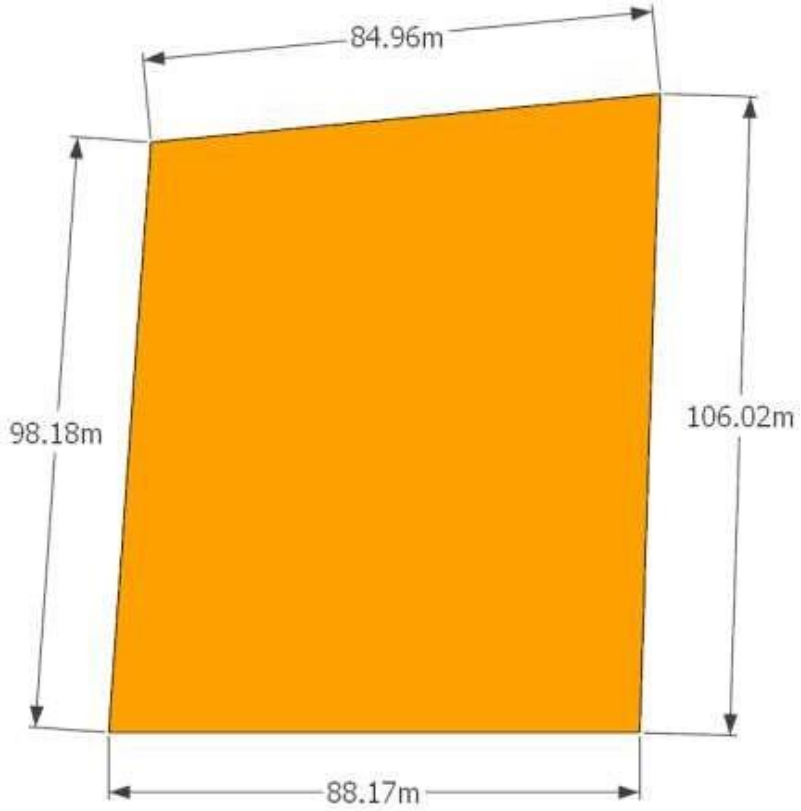
2.2 Kajian Tapak & Lingkungan

2.2.1 Deskripsi Tapak

Gambar 2.8 Lokasi Lahan

Berdasarkan dari hasil pendalaman isu dan permasalahan perancangan yang ada, telah disampaikan bahwa kriteria utama pemilihan lahan adalah dekat dengan kawasan aktifitas formal remaja di Kota Surabaya sehingga dapat dengan mudah dijangkau oleh remaja (jangkauan hingga ±1km). Lokasi tapak terletak di

Daerah Pacar Keling, Kecamatan Tambaksari, Kota Surabaya. Lahan berikut merupakan zona Perdagangan dan jasa di area pemukiman Kecamatan Tambaksari dengan kondisi eksisting dari lahan mayoritas merupakan bangunan tidak bertingkat. Kriteria umum pemilihan lahan bangunan adalah objek dekat dengan kawasan aktifitas formal remaja. Berdasarkan pertimbangan tipe obyek dan rencana konsep, ukuran tapak yang diambil adalah ±8000m² dangan ukuran sebagai berikut.



Gambar 2.9 Ukuran Lahan

a. Konteks Lingkungan

Tapak berada di sisi selatan jalan Pacarkeling dengan sisi Utara berbatasan langsung dengan Jalan Pacarkeling, sisi Timur berbatasan langsung dengan Jalan Prambanan, sisi Selatan dengan pemukiman penduduk, sedangkan untuk sisi Barat berbatasan dengan Jalan Penataran.

Gambar 2.10 Zona peruntukan kawasan disekitar lahan

Sumber: Peta Peruntukan Kota Surabaya, 2019 diambil dari http://petaperuntukan.cktr.web.id/ pada 6 November 2019, 18.24)

Terdapat berbagai *spot* berkumpul bagi komunitas di Kota Surabaya. Letak tapak sangat strategis karena diletakkan di kawasan yang dekat dengan kawasan pendidikan formal sekaligus dekat dengan lokasi pelaksanaan kegiatan informal bagi para remaja serta berbagai komunitas seni budaya di Kota Surabaya. Hal ini memudahkan sekaligus memungkinkan sasaran untuk datang berkunjung di waktu senggang seperti usai pendidikan formal (sekolah). Berikut keterangan lokasi dari skema letak kawasan pendidikan formal remaja dan Lokasi berkumpul komunitas di Kota Surabaya:

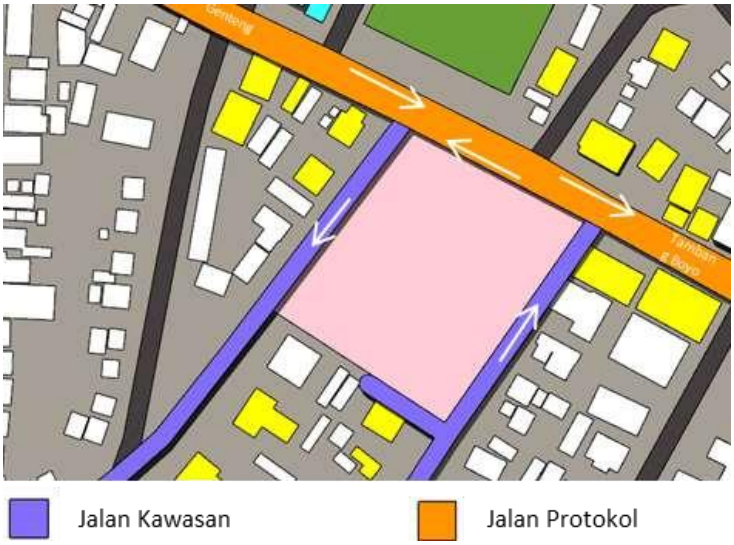
Gambar 2.11 Skema letak kawasan pendidikan formal remaja dan Lokasi berkumpul komunitas di Kota Surabaya

1. Taman Teratai di jalan Teratai
2. Perpustakaan Balai Kota (Komunitas tari) di jalan Gubernur Suryo
3. Balai Pemuda (Komunitas tari) di jalan Gubernur Suryo
4. Skate Park (Komunitas tari, *Cheerleader*, Skateboard, dan Sepatu Roda)
5. Kawasan SMA Komplek (SMAN 2 Surabaya, SMAN 5 Surabaya, dan SMAN 9 Surabaya) di jalan Kusuma Bangsa
6. SMA Katolik St. Agnes di jalan Mendut
7. SMP Unggulan „Bina Insani" Surabaya di jalan Sawentar
8. SMP Mardi Putera di jalan Pacarkembang IV
9. SMA Gracia di jalan Pattimura
10. SMP 29 Surabaya di jalan Prof. Dr. Moestopo
11. SMAN 4 Surabaya di jalan Prof. Dr. Moestopo
12. SMA Kristen YBPK I di jalan Luntas

b. Utilitas

Sudah terdapat saluran pembuangan air dibatas timur dan utara lahan serta tiang listrik di setiap ±8m di sepanjang tepi dalam trotoar yang mengelilingi lahan. Dengan adanya sistem utilitas yang sudah tersedia di area lahan akan memudahkan penyaluran fasilitas terhadap subjek terkait sehingga dapat mempermudah pencapaian tujuan serta obyek bangunan sendiri baik dalam proses perancangan, pembangunan, hingga perawatan.

c. Akses dan Sirkulasi



Gambar 2.12 Akses sirkulasi

Akses terhadap lahan tergolong mudah. Lahan berada pada sebuah jalan protokol (Jalan Pacarkeling) mengarah ke Barat dan diapit oleh dua jalan kawasan (Jalan Penataran ke arah Selatan dan Jalan Prambanan ke Utara).

d. Tipologi Tapak dan Vegetasi

Tapak memiliki tipologi tanah keras dan dan datar yang dinaikkan setinggi 10cm dengan ramp sebagai transisi antara bagian jalan kendaraan dengan sirkulasi ke pemukiman. Tapak merupakan lahan yang rindang dengan pepohonan di sepanjang trotoarnya di sisi barat dan timur lahan. Di sepanjang trotoar jalan penataran dan jalan prambanan, terdapat pepohonan dengan jenis pohon peneduh di setiap ±10 meter dari jalan tersebut. Perletakan pohon yang cenderung berukuran besar ini tidak mengganggu lahan karena lokasinya berada di tepi lahan. Sementara di area dalam lahan terdapat banyak tanaman kecil / pot-potan pribadi milik penghuni pemukiman tersebut.

e. Aspek *view* kawasan

Tapak terdapat di area pemukiman dan perdagangan jasa dengan aspek *view* yang nyaman dan tidak mengganggu dengan *view* di Utara memperlihatkan pepohonan di sepanjang median jalan Pacarkeling. Di seberang jalan di sisi Utara terdapat Ruang terbuka hijau yang sering digunakan sebagai lokasi pelaksanaan ekstra kulikuler bagi pelajar dari sekolah sekitar.

2.2.2 Kajian Peraturan & Data Terkait

a. Peruntukan Lahan

Peruntukan lahan menurut Peta RDTR Kota Surabaya, kawasan ini merupakan kawasan Perdagangan dan Jasa dan termasuk juga dalam Zona Perumahan.

b. Koefisien Dasar Bangunan (KDB)

Koefisien Dasar Bangunan atau KDB merupakan angka persentase perbandingan antara luas seluruh lantai dasar bangunan yang dapat dibangun dengan luas lahan yang tersedia. Besar KDB maksimum yang diizinkan adalah sebesar 50%.

c. Koefisien Lantai Bangunan (KLB)

Koefisien Lantai Bangunan atau KLB merupakan angka persentase perbandingan antara jumlah seluruh luas lantai bangunan yang dapat dibangun dengan luas lahan yang tersedia. Besar KLB maksimum yang diizinkan untuk lebar jalan ≥10m adalah senilai 1.5 poin atau 150%.

d. Koefisien Dasar Hijau (KDH)

Koefisien Dasar Hijau atau KDH adalah angka persentase perbandingan antara luas seluruh ruang terbuka di luar bangunan yang diperuntukkan untuk penghijauan dan luas lahan/tanah yang dimiliki. Besar KDH minimal yang diizinkan adalah sebesar 10%.

BAB 3
PENDEKATAN & METODA DESAIN

3.1 Kajian Teori Pendukung

3.1.1 Social Learning Theory

Teori *Social Learning* menyatakan bahwa kita belajar dengan terlebih dahulu mengamati orang lain dan akhirnya mereproduksi tindakan mereka. Sebagaimana yang disampaikan oleh Julian Rotter, Teori *Social Learning* menekankan pada tiga persepsi berikut:

- Manusia pada hakekatnya termotivasi untuk mencari dukungan, seperti stimulai positif dan menghindari stimuli yang dianggap tidak menyenangkan.
- Kepribadian merepresentasikan sebuah interaksi dari individu dengan lingkungan (misal, stimuli yang disadari dan direspon oleh seseorang)
- Untuk memahami perilaku, perlu mempertimbangkan sejarah kehidupan individu dan pengalaman belajar serta lingkungan karena interpretasi subjektif seseorang terhadap lingkungan menentukan perilakunya.

Salah satu pendukung teori ini, Albert Bandura setuju bahwa kepribadian merupakan sebuah interaksi antara lingkungan, perilaku, dan proses psikologi seseorang dan bahwa lingkungan dan perilaku seseorang saling berkaitan dan saling memengaruhi (hubungan timbal balik/*reciprocal determinism*). Teori ini bagaimanapun juga menekankan pentingnya pembelajaran observasional, atau *modeling*, sebagai makna utama dari mendapatkan dukungan karena manusia tentu mengamati, memroses, dan menirukan perilaku, sikap, dan reaksi emosional dari orang lain untuk mendapatkan persetujuan, penerimaan, ataupun penghargaan.

Menurut Robi Maulana dalam artikelnya „Teori Albert Bandura: *Social Learning'*, terdapat 6 konsep dasar dari *social learning theor*y diantaranya sebagai berikut:

Tabel 3.1 Diagram konsep dasar dari *Social Learning Theory*

Hope	Harapan atau ekspektasi berarti pengetahuan seseorang harus mampu mewujudkan apa yang diinginkan dari lingkungan, dan kepercayaannya terhadap sesuatu harus sesuai dengan kepercayaan lingkungan.	*Self-efficacy*	Efikasi diri adalah keyakinan seseorang terhadap dirinya sendiri. Jika seseorang yakin terhadap pengetahuannya, Subyek akan bertindak berdasarkan pengetahuannya. Subyek akan bertindak ketika dirasa cukup percaya diri dengan tindakannya sendiri.
Observational learning	Belajar observasional berarti seorang individu mendasari pengetahuannya dengan mengobservasi orang lain di dalam suatu lingkungan. Seorang individu akan mengenali perilaku orang lain, menyesuaikan dengan dirinya, lalu menirukan perilaku tersebut. Semua yang diketahui bisa berasal dari perilaku orang-orang di sekitarnya.	*Reciprocal Determinism*	Determinisme resiprokal adalah subjek yang saling meniru perilaku saat melakukan interaksi. Ketika seseorang berada di satu lingkungan, dia akan beradaptasi dengan lingkungan tersebut sebagai timbal balik dari adanya interaksi tersebut.
Kapabilitas Behavioral	Kapasitas behavioral merujuk pada fakta bahwa pengetahuan seseorang diperlukan untuk mempengaruhi perilakunya. Selagi perilaku orang lain mungkin dapat mempengaruhi subyek, perilaku subyek tidak akan terpengaruh sampai subyek tersebut sadar. Sehingga kemudian ketika sadar, subyek mampu mengubah perilaku agar diterima oleh masyarakat.	*Reinforcement*	*Reinforcement* adalah sebuah bentuk respon dari orang lain yang dapat memperkuat maupun melemahkan suatu perilaku subjek.

Teori ini selanjutnya dapat digunakan sebagai salah satu *tools* untuk mempermudah pelaksanaan pendekatan terhadap konteks remaja Kota Surabaya serta memahami pola pikir remaja sehingga mampu membidik subjek pendukung untuk merespon isu *public manner* sebagaimana yang telah dijelaskan. Subjek pendukung yang mampu berinteraksi cukup dekat dan nyaman dengan tahap remaja adalah satu tahap setelah remaja itu sendiri, yaitu tahap dewasa awal

3.1.2 Teori tentang Karakter Sopan Santun

Karakter merupakan suatu perilaku yang dimiliki oleh setiap individu. Setiap individu memiliki karakter yang berbeda-beda antara individu yang satu dengan individu yang lain. Marrine dalam Samani dan Haryanto (2011: 42-43) mengambil pendekatan yang berbeda terhadap makna karakter, menurut dia karakter adalah gabungan yang samar-samar antara sikap, perilaku bawaan, dan kemampuan yang membangun pribadi sesorang. Sebagai identitas atau jati diri suatu bangsa, karakter merupakan nilai dasar perilaku yang menjadi acuan tata

niali interaksi antar manusia. Secara universal berbagai karakter dirumuskan sebagai nilai hidup bersama berdasarkan atas pilar: kedamaian (*peace*), menghargai (*respect*), kerjasama (*cooperation*), kebebasan (*freedom*), kebahagiaan (*happiness*), kejujuran (*honesty*), kerendahan hati (*humility*), kasih sayang (*love*), tanggung jawab (*responsibility*), kesederhanaan (*simplicity*), toleransi (*tolerance*), dan persatuan (*unity*). Ia juga menjelaskan bahwa karakter dipengaruhi oleh hereditas sebagaimana perilaku seorang anak sering kali tidak jauh dari perilaku ayah dan ibunya.

Sopan santun berasal dari dua kata yaitu sopan dan santun. Menurut Oetomo (2012: 20) sopan adalah sikap hormat dan beradap dalam perilaku, santun dalam tutur kata, budi bahasa dan kelakuan yang baik sesuai dengan adat istiadat dan budaya setempat yang harus kita lakukan. Sedangkan menurut Mustari (2014: 129) santun adalah sifat yang halus dan baik hati dari sudut pandang tata bahasa maupun tata perilakunya kesemua orang. Kesantunan bisa mengorbankan diri sendiri demi masyarakat atau orang lain. Demikian karena orang – orang itu sudah mempunyai aturan yang solid, yang setiap kita hanya kebagian untuk ikut saja. Inti bersifat santun, yaitu perilaku interpersonal sesuai tata norma dan adat istiadat setempat. Dapat disimpulkan bahwa disimpulkan bahwa sopan santun adalah sifat lemah lembut yang dimiliki oleh setiap orang yang dapat dilihat dari sudut pandang bahasa maupun tingkah lakunya dalam kehidupan sehari-hari. Sopan santun juga merupakan perilaku seseorang yang menjunjung tinggi nilai-nilai menghormati, menghargai, dan berakhlak mulia.

Karakter sopan santun menurut Zuriah (2007:84) dalam Wahyudi dan I made Arsana (2014: 295) adalah sikap dan perilaku yang tertib sesuai dengan adat istiadat atau norma – norma yang berlaku didalam masyarakat. Norma sopan santun merupakan suatu peraturan hidup yang timbul dari pergaulan sekelompok orang. Norma kesopanan bersifat relatif, artinya apa yang dianggap sebagai norma kesopanan berbeda – beda di berbagai tempat, lingkungan, dan waktu.

Berikut beberapa contoh-contoh dari norma kesopanan atau yang sering disebut dengan indikator karakter sopan santun menurut Wahyudi dan I made Arsana (2014: 295), diantaranya yaitu:

1. Menghormati orang yang lebih tua

2. Menerima segala sesuatu selalu dengan menggunakan tangan kanan
3. Tidak berkata-kata kotor, kasar, dan sombong
4. Tidak meludah disembarang tempat
5. Memberi salam setiap berjumpa dengan guru
6. Menghargai pendapat orang lain

3.2 Pendekatan & Metoda Rancang

3.2.1 Pendekatan Arsitektur Perilaku: *Environmental Posibilism*

Perilaku manusia dipahami sebagai pembentuk arsitektur tapi juga arsitektur dapat membentuk perilaku manusia. Kata perilaku menunjukan manusia dalam aksinya, berkaitan dengan aktivitas manusia secara fisik, berupa interaksi manusia dengan sesamanya ataupun dengan lingkungan fisiknya (Tandal dan Egam, 2011).

Roger Barker menyatakan bahwa teori *Behavior-setting* didefinisikan sebagai tempat atau acara yang bersifat umum yang menimbulkan pola perilaku tertentu. *Behavior settings* juga dipahami sebagai sistem sosial dalam skala kecil yang disusun oleh manusia dan obyek fisik lainnya dalam maksud untuk melakukan tindakan rutin dalam waktu dan tempat yang spesifik. Melalui tindakan memperkuat perilaku yang diinginkan, diketahui bahwa keadaan dan situasi yang berbeda meminta kita untuk bertindak dalam tata krama tertentu. Hal ini sesuai dengan pernyataan Clovis Heimsath (1988) menjelaskan bahwa perilaku adalah suatu kesadaran akan struktur sosial dari orang-orang, suatu gerakan bersama secara dinamik dalam sebuah jangka waktu.

Dak Kopec dalam bukunya *The Environmental psychology for Design* menyebutkan bahwa sebagian besar pengaturan perilaku adalah lingkungan publik yang berisi tiga komponen, yaitu properti fisik, komponen sosial, serta pengaturan lingkungan.Seperti yang telah dikemukakan oleh Winston Churchill (1943) dalam Laurens (2004) "*We shape our buildings; then they shape us*" dimana manusia membangun bangunan demi pemenuhan kebutuhannya sendiri, kemudian bangunan itu membentuk perilaku manusia yang hidup dalam bangunan tersebut. Menurut Denmas H. Mulyanto, Manusia membangun bangunan demi pemenuhan kebutuhan pengguna, yang kemudian bangunan itu membentuk perilaku pengguna

yang hidup dalam bangunan tersebut dan mulai membatasi manusia untuk bergerak, berperilaku, dan cara manusia dalam menjalani kehidupan sosialnya. Hal ini menyangkut kestabilan antara arsitektur dan sosial dimana keduanya hidup berdampingan dalam keselarasan lingkungan. Setelah perilaku manusia terbentuk akibat arsitektur yang telah dibuat, manusia kembali membentuk arsitektur yang telah dibangun atas dasar perilaku yang telah terbentuk, dan seterusnya.

Gambar 3.2 Skema hubungan arsitektur dengan perilaku manusia
(Mulyanto, 2017)

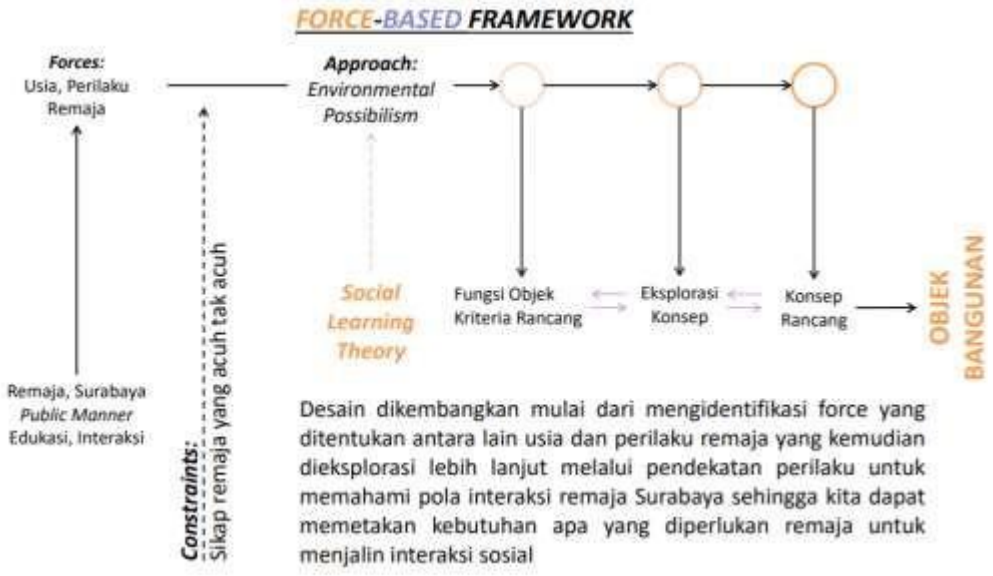
Desainer memiliki kebebasan menentukan akan melibatkan konsep *Architectural determinism* yang absolut, *Environmental possibilism* yang lebih banyak membuka kesempatan untuk terjadiya perilaku tertentu, ataupun *Environmental probabilism*. Pada obyek rancang kali ini, peran arsitektur ditetapkan sebagai *Enviromental Posibilism* dimana lingkungan fisik mungkin akan memberikan kesempatan atau memberikan hambatan-hambatan terhadap tingkah laku manusia, yang sebenarnya ditentukan oleh faktor-faktor lain terutama budaya. Konsep ini memandang lingkungan sebagai wadah di mana perilaku akan muncul. Lingkungan membuka kesempatan-kesempatan yang luas dimana perilaku manusia dapat terjadi atau sebaliknya. Namun manusia tidak sepenuhnya bebas menentukan pilihannya, karena setiap individu memiliki motivasi dan kompetensi yang dipengaruhi oleh lingkungan alamiah, sosial, dan budayanya. Menurut konsep ini hasil perilaku yang dipilih ditentukan oleh lingkungan dan pilihan yang kita buat (Fisher dkk., 1978: Lang, 1987).

Dapat disimpulkan bahwa perilaku merupakan serangkaian kegiatan interaksi berdasarkan kesadaran struktur sosial antara satu entitas dengan entitas lainnya. Dalam konteks pembahasan kali ini akan mencoba membahas pola perilaku antara manusia dengan manusia yang lainnya (*interhuman*) dengan arsitektur sebagai lingkungan fisik dari adanya fenomena perilaku terkait. Sehingga peran pendekatan disini ialah menekankan peran desain sebagai komponen penting dalam sebuah *setting* yang mana berkontribusi terhadap

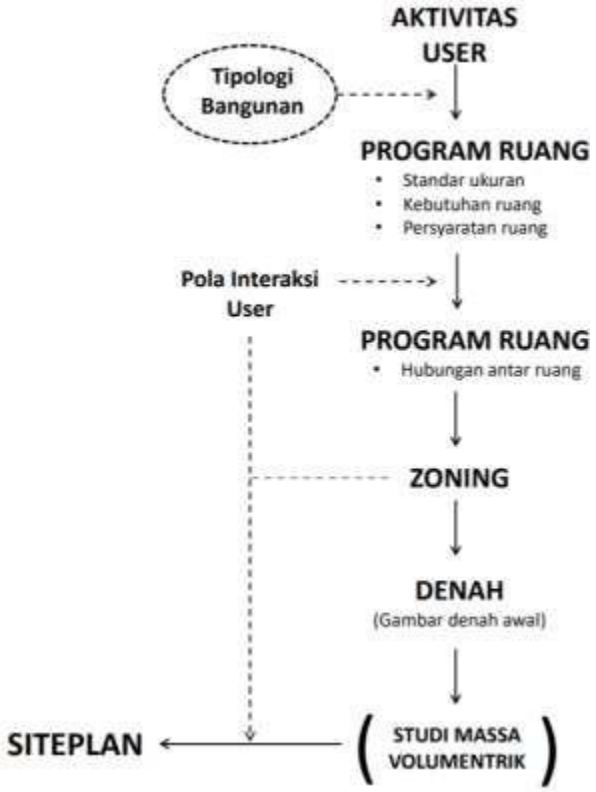
beberapa perilaku tertentu. Hubungan antara arsitektur dari rancangan ini dengan perilaku yang diharapkan lebih sebagai *environmental possibilism* dimana lingkungan membuka kesempatan-kesempatan luas dalam proses terjadinya perilaku.

3.2.2 Metode Berpikir: *Force-based Framework*

Menurut Philip D. Plowright dalam bukunya *Revealing Architecture Design: Methods, Framework, and Tools* megungkapkan bahwa ada tiga kerangka berpikir dalam mendesain. *Force-based framework* merupakan salah satu kerangka berpikir untuk mendesain yang dicetuskan Plowright yang mengacu pada *forces* (dapat berupa data, regulasi, dan lain sebagainya) yang didapat dari konteks di dalam lahan maupun sekitarnya. *Framework* ini ditujukan agar perancang dapat lebih memetakan segala tindakan keputusan yang diambilnya dalam proses perancangan. Dalam menggunakan *framework* ini, perancang difokuskan untuk mengolah *input* berupa data dan faktor eksternal lainnya untuk merancang sebuah desain dengan tepat. Input tersebut kemudian diaplikasikan kedalam desain, mulai dari aspek mayor yang bersifat umum hingga aspek minor yang lebih spesifik. *Force-based* digunakan untuk pendalaman isu dan konteks permasalahan, pelaksanaan pengolahan, sehingga dapat memunculkan kriteria rancang yang dapat membantu perancangan.



Gambar 3.3 *Design framework*



Gambar 3.4 Alur Desain Volumetrik

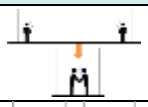
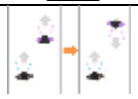
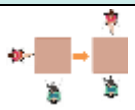
(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 4
KONSEP DESAIN

4.1 Eksplorasi Formal

Berikut merupakan tabel pemetaan transformasi dari isu, kriteria rancang menuju konsep rancang untuk desain Pusat Edukasi *Public Manner* melalui Seni dan Budaya Surabaya

Tabel 4.1 Diagram pemetaan konsep berdasarkan *force* dan kriteria rancang

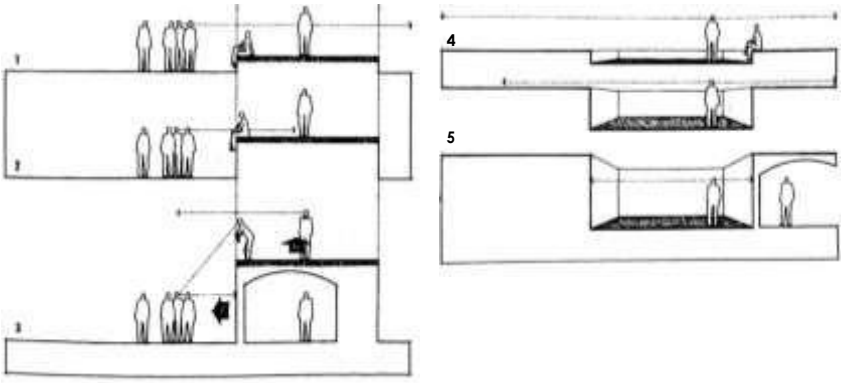
Nama	Deskripsi	Kriteria Rancang	Konsep Rancangan		Material/ Fungsi
Isu: Kurangnya Edukasi Public Manner	Arsitektur yang mampu menstimulasi remaja untuk meningkatkan budaya *public manner* yang baik melalui interaksi terhadap lingkungan di sekitarnya.	Desain dapat memicu terjadinya interaksi *interhuman* sehingga dapat menyampaikan edukasi *public manner* pada remaja.	Pemetaan pola interaksi dan penciptaan peluang kejadian dengan menciptakan ruang pengaruh		
			Sirkulasi		Memperbesar peluang antar individu untuk berinteraksi melalui kontak sosial yang akan terjadi dengan tegur sapa, meminta maaf, ataupun tersenyum
			Penyempitan volume ruang pada area sirkulasi		
			Sirkulasi dibuat menjadi dua arah		
			Adanya sirkulasi yang dibelokkan		
			Tatanan perabot		Mempermudah individu untuk melakukan diskusi
			Perletakan kursi dengan arah yang berhadapan untuk memicu terjadinya komunikasi		
			Perletakan kursi melingkar untuk mempermudah diskusi		
Konteks: Remaja	Memahami pola perilaku remaja dan apa saja yang dibutuhkan untuk menjalin interaksi dengan lingkungan sekitarnya	Desain yang dinamis sebagai representasi drai rasa ingin tahu remaja sekaligus untuk pengembangan diri dengan self exploration	**Suasana dan Visual**		- Cermin pada dinding / kolom - Warna ruang cerah - Pencahayaan alami pada - *Passive cooling* pada zona pengembangan informal dan *active cooling* pada zona
			Meningkatkan rasa aman dan percaya diri bagi remaja dengan pencahayaan yang cukup dan merata untuk mempermudah aktivitas observasi dalam pembelajaran *Public Manner*		
			Levelling		Alokasi pada Leveling sebagai representasi dari tingkat kesopanan Brown dan Levinson (1978)
			Adanya perbedaan elevasi mengakibatkan manusia cenderung menyadari perbedaan status		
			Menimbulkan rasa *sungkan*		
			Kesadaran untuk tunduk dan bersikap sopan		
		Konfigurasi ruangan yang fleksibel sehingga mampu memfasilitasi kegiatan formal maupun informal terkait edukasi *public manner* .	***Ambiguous Boundaries***		- Penggunaan material seperti kaca maupun kisi
			Penyamaran batas yang diciptakan untuk memperhalus transisi antar zona		- Menciptakan void di dalam sebuah massa yang masiv
			Fungsi ruangan yang fleksibel terhadap berbagai aktivitas pengguna		Penyediaan ruang-ruang sanggar yang cukup luas

4.1.1 Konsep *Leveling*

Leveling pada dasarnya merupakan sebuah konsep dimana menentukan ketinggian relative dari titik yang berbeda pada, diatas, ataupun dibawah suatu permukaan. Prinsip utama dari *leveling* ini sendiri adalah untuk mendapatkan garis pandang horizontal sehubungan dengan jarak vertikal titik-titik di atas atau di bawah garis pandang ditemukan. Konsep fundamental dari *leveling* adalah alokasi dan keterlacakan (*Allocation and Traceability*).

Menurut Wheatcraft (2012), Alokasi dimaknai dengan proses dimana persyaratan („*Resources*"dan lain sebagainya) didefinisikan pada satu tingkat (sistem, segmen, elemen, dll.) yang dilanjutkan ke bagian-bagian arsitektur fisik di tingkat bawah berikutnya (segmen, elemen, subsistem, dll), sementara keterlacakan adalah kemampuan (proses) untuk melacak (melalui tautan) persyaratan tingkat yang lebih rendah kembali ke persyaratan sumbernya; dari bawah ke atas.

Konsep ini kemudian dibantu dengan salah satu langkah rancang seperti memutuskan perancangan perbedaan ataupun penyeragaman elevasi ruang sehingga membantu untuk memperjelas tingkatan yang ada pada fenomena yang terjadi. Sebagaimana dijelaskan oleh Francis D.K. Ching dalam bukunya: Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatanan (2008) terkait bagaimana bidang bidang dasae yang diangkat dapat memengaruhi tingkat kemenerusan visual dan spasial.



Gambar 4.1 Skema Perbedaan Pengaruh Skala Pengangkatan dan Penurunan terhadap Karakteristik Ruang

Sumber: D.K.Ching, 2008

Tabel 4.2 Tabel Pengaruh Perbedaan Skala Pengangkatan dan Penurunan terhadap Karakteristik Ruang

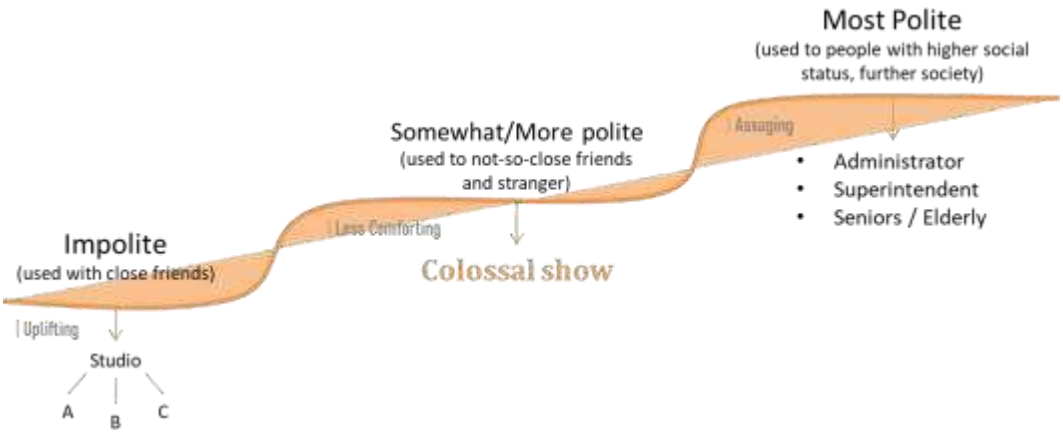
Tindakan	Skema	Skala Perubahan Elevasi	Kemenerusan Visual	Kemenerusan Spasial	Akses Fisik
Pengangkatan	1	Kecil	Dipertahankan	Dipertahankan	Mudah terpenuhi
	2	Cukup besar	Dipertahankan	Terinterupsi	Perlu utilitas tangga/ramp
	3	Besar	Terinterupsi	Terinterupsi	Mengisolir salah satu bidang
					Menciptakan Ruang Baru dibawah bidang yang terangkat
Penurunan	4	Kecil	Terinterupsi	Dipertahankan	Terpenuhi
	5	Cukup besar	Terinterupsi	Terpisah	Kurang Terpenuhi

Dengan adanya *leveling* ini, objek rancang akan dapat lebih mampu untuk beradaptasi dengan potensi ruangan yang tercipta sehingga dapat dimanfatkan untuk pembentukan volume baru pada bangunan. Selain itu konsep *leveling* ini diharapkan dapat membantu pengguna untuk mengenali dan menyadari batas spasial yang tercipta diantara ruang-ruang, sekaligus untuk memahami sampai pada tingkatan mana mereka mengerti dan berhasil menerapkan *public manner* terhadap lingkungan sekitarnya. Selain itu, *leveling* membantu untuk memahami *sequence* dari objek rancang sebagai salah satu langkah lanjut (respon) sekaligus konsekuensi dari pemahaman alokasi dan keterlacakan.

Dengan konsep ini, rancangan perlu mendefinisikan tingkatan dalam menjalankan *Public Manner* salah satu parameternya bisa dilihat dari tata bahasa (kemampuan linguistik). Disampaikan oleh Brown dan Levinson (1978) sebagaimana dikutip dari Wijana (1996) mengelompokkan adanya 4 strategi parameter linguistik yang berbeda-beda untuk menyatakan kesantunan dalam bertutur sapa:

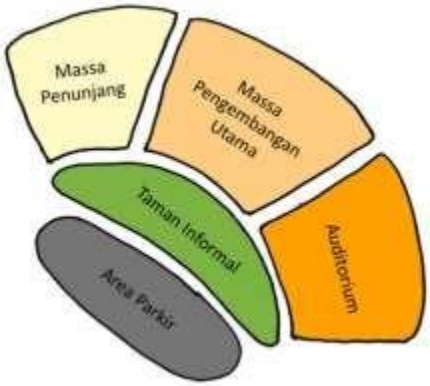
1. Kurang sopan (digunakan kepada teman akrab)
2. Agak sopan (digunakan kepada teman yang tidak/belum akrab), strategi
3. Lebih sopan (digunakan kepada orang yang belum dikenal), strategi
4. Paling sopan (digunakan kepada orang yang berstatus sosial lebih tinggi).

Dengan pembagian-pembagian tersebut, maka objek rancang ini akan mendapat fragmentasi pada subjek yang ada pada bangunan sesuai dengan penjelasan pada sub bab 2.1.2 sebagai berikut:



Gambar 4.2 Tingkatan dalam pendidikan *public manner*

Kemudian dari pengelompokan tersebut, ditarik kemungkinan aktivitas yang mampu terjadi diantara 2 subjek yang bertahap seperti dari peserta didik dan pelatih untuk menawarkan karya pada pendatang, mengundang seniman senior, dan sebagainya. Ditahap selanjutnya, terdapat interaksi antara peserta didik dengan peserta didik lainnya dalam satu divisi atau satu tingkatan (*peer*), aktivitas yang mungkin muncul adalah pelaksanaan latihan masing-masing divisi. Lalu sebagai tahap akhir selanjutnya adalah aktivitas yang menimbulkan interaksi antara peserta didik dengan pengunjung umum seperti pelaksanaan pertunjukkan kolosal sebagai simulasi dan pertunjukan hasil pelatihan yang didapat.



Gambar 4.3 *Sequence* dan fragmentasi spekulasi aktivitas dalam pendidikan *public manner*

Dengan konsep *leveling* ini, rancangan dapat didesain dengan undak-undak sesuai dengan skema diatas dan tingkatan dalam *public manner*.

Gambar 4.4 Levelling pada Interior Ruangan dan Siteplan

4.1.2 Konsep Ambiguous Boundaries

Untuk menciptakan ruang-ruang fleksibel yang mudah beradaptasi dengan kegiatan pengguna dan sebaliknya, penyamaran batas dapat menjadi salah satu solusi untuk memperhalus *flow* baik dalam ruang maupun antar ruang dalam objek rancangan kali ini. Batas sebelumnya dimaknai dengan elemen, baik yang nyata maupun maya yang memisahkan suatu elemen dengan elemen lain, namun dapat juga bersifat parsial atau simbolik (Ashihara, 1974).

Penyamaran terhadap batasan salah satunya seperti bagaimana manusia memahami batasan ruang luar. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Yoshinobu Ashihara (1974) dalam buku Dyan Surya Merancang Ruang Luar (terjemahan) menyatakan ruang luar ialah ruang yang terjadi dengan membatasi alam. Ruang luar dipisahkan dari alam dengan memberi frame, atau batasan tertentu, bukanlah

alam itu sendiri yang meluas sampai tak terhingga. Ruang luar juga berarti sebagai lingkungan luar buatan manusia dengan maksud tertentu. Pada ruang luar elemen atap dianggap tidak ada, karena mempunyai batas yang tak terhingga, maka perencanaan dan perancangan ruang luar biasa disebut dengan arsitektur tanpa atap Konsep ini sepadan dengan pernyataan Imanuel Kant yang berpendapat bahwa ruang bukanlah sesuatu yang obyektif atau nyata, namun merupakan sesuatu yang subjektif sebagai hasil pikiran dan perasaan manusia.

Konsep ini dapat diterapkan dengan penyajian dua sifat yang berbeda dalam satu elemen, contohnya dari pemilihan konsep massa dapat dipilih hendak membuat massa yang masif atau dan void pada ruang dalam, atau dengan memilih material yang berbeda namun tetap harmoni pada elemen batas itu sendiri ataupun memilih batas transparan seperti kaca sehingga tercipta transisi yang halus antar ruang. Sementara pada area taman akan berbentuk seperti terasering dengan *leveling* yang cukup untuk menciptakan lingkungan baru di bagian bawah. Sehingga di sisi atas menjadi area public dengan akses menuju inti fasilitas keseluruhan pengguna sedangkan dibagian bawah bersifat lebih informal dan publik. Dengan begitu, geometri massa akan lebih fleksibel dan adaptif terhadap aktivitas pengguna.

4.1.3 Konsep Taman

Area taman ditujukan sebagai area pertama yang dikunjungi oleh pengguna sehingga diperlukan taman dengan sirkulasi terbuka yang memberikan suasana ramah agar pengunjung merasa nyaman berinteraksi dengan lingkungannya (baik elemen alam maupun sosial) serta memberikan kebebasan terhadap pergerakan *flow* pengunjung.

Taman ini mempertegas perbedaan elevasi muka tanah secara visual yang menceritakan adanya tingkatan lain yang perlu dicapai dan dieksplorasi lebih lanjut untuk mengedukasi diri dengan *public manner* untuk menjadi pribadi yang lebih baik.Trap pada levelling disesuaikan dengan standar kenyamanan pengguna sekaligus menjadi ruang transisi dari taman informal menuju massa formal yang lebih spesifik.

Gambar 4.5 Konsep *Open Flow Circulation* pada Taman

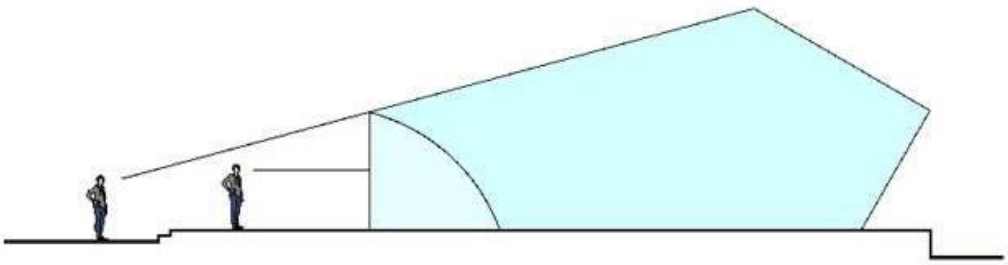
4.1.4 Konsep Tampak Massa

Pada tampak massa metode yang diterapkan untuk merealisasikan konsep leveling adalah metode *push and pull* pada fasad massa. Dimulai dengan eksplorasi bentuk dasar massa.

Pada Gambar 4.6 kiri mengilustrasikan bahwa sisi yang mengarah ke subjek (hampir menaungi) membuat bangunan seolah mendorong dan mengarahkan pegguna untuk bergerak masuk ke dalam massa. Hal ini direalisasikan dengan menciptakan cekungan menuju ke arah yang diharapkan.

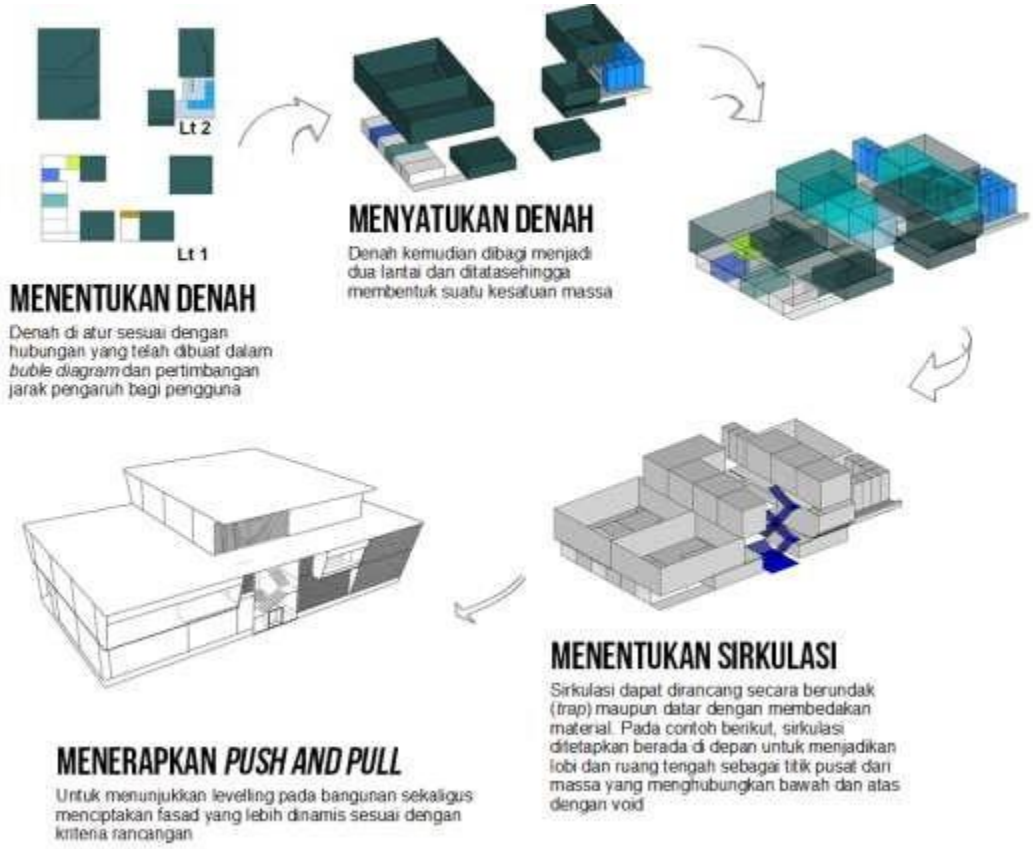
Gambar 4.6 Konsep Pengaruh Bentuk terhadap Subjek

Sementara pada gambar disebelah 4.7 menjelaskan tentang bagaimana menciptakan massa yang terkesan lebih formal karena massa auditorium digunakan hanya untuk penampilan/*eventual*, maka massa yang diciptakan sebaiknya lebih besar dan masif. Namun massa ini harus tetap memberikan kesan ramah demi mendukung *self-exploration* bagi para pengunjung. Hal ini sesuai dengan bagaimana pendekatan Environmental Possibilism memberikan dampak secara samar. Maka yang dapat dilakukan adalah dengan menaikkan elevasi atap secara bertahap ketika pengunjung mulai masuk ked alma bangunan sehingga memberikan kesan lapang dan luas kepada *user*. Pada area pertama yang dilihat oleh pengunjung dapat juga diberi material transparan supaya pengunjung mampu melihat ke dalam bangunan, sehingga dapat menarik minat pengunjung untuk mengeksplorasi bagian dalam bangunan



Gambar 4.7 Konsep Pengaruh Bentuk dan Skala Bangunan terhadap Subjek

Berikut Diagram Transformasi bentuk yang terjadi pada Massa Pengembangan Utama



Gambar 4.8 Transformasi Massa 1

4.2 Eksplorasi Teknis

Berikut merupakan beberapa aspek teknis yang perlu dipenuhi untuk memberikan kenyamanan bagi para pengunjung selama menjalani berbagai aktivitas dalam fasilitas Pusat Edukasi dan Kebudayaan *Public Manner* Kota Surabaya:

Tabel 4.2 Tabel Ketentuan Spasial Ruang

Ruangan	Privasi	Kebisingan		Pengaruh pencahayaan	Penghawaan
		Kondisi	Kebutuhan		
Sanggar Tari	Publik	***	***	**	AC split
Sanggar Musik (musik)	Publik	***	***	**	AC split
Sanggar Musik (vokal)	Publik	***	***	**	AC split
Sanggar Seni (rupa)	Publik	**	**	**	AC split
Sanggar Seni (lukis)	Publik	**	**	**	AC split
Area penonton	Publik	***	***	***	AC split
Panggung	Publik	***	***	***	AC split

Ruangan	Privasi	Kebisingan		Pengaruh pencahayaan	Penghawaan
		Kondisi	Kebutuhan		
Backstage	Semi-Private	**	**	**	AC split
Lobby	Publik	***	***	***	AC split
R. Peralatan	Semi-Private	*	*	*	Passive
R. Workshop	Semi-Private	**	**	**	AC split
Area Makan	Publik	***	***	***	AC split
Dapur	Semi-Private	**	**	**	-
Tempat Shalat	Publik	*	*	**	Passive
Tempat Wudhu	Publik	*	*	**	Passive
Toko Souvenir	Publik	***	***	***	AC split
Toilet	Publik	*	*	*	Passive
Parkir	Publik	***	***	**	Passive
R. Manajer	Semi-Private	*	*	***	AC split
R. Departemen	Semi-Private	*	**	***	AC split
R. Tunggu	Publik	***	***	***	AC split
R. Rapat	Private	*	*	***	AC split
R. Istirahat & Pantry	Semi-Private	**	**	***	AC split
R. CCTV	Private	*	-	*	Active
R. Janitor	Semi-Private	*	-	*	Active
R. Panel	Publik	*	-	*	-
Loading Dock	Publik	***	***		-
R. Keamanan	Private	**	-	**	Active
R. Pompa	Private	***	***	*	-
R. Genset & Trafo	Private	***	***	*	-

Keterangan:

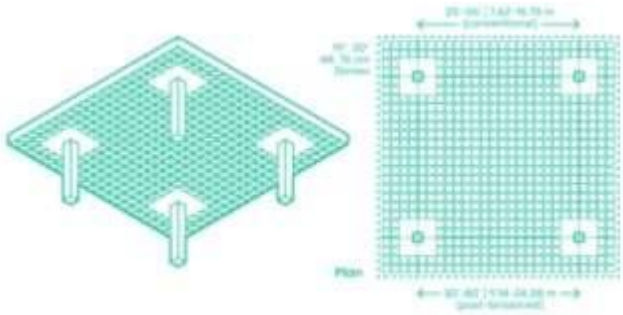
* = Ramai / Sangat penting

** = Tenang / Cukup penting

*** = Sunyi / Kurang penting

\- = Tidak berpengaruh

4.2.1 Sistem Struktur Waffle Slab



Gambar 4.9 Ilustrasi Waffle Slab

(Sumber: https://www.dimensions.com/element/two-way-concrete-waffle-slab-floor-system)

Waffle slab atau slab joist dua arah adalah slab beton yang terbuat dari beton bertulang dengan rusuk beton (*ribs*) yang berjalan dua arah di bagian bawahnya. Nama wafel berasal dari pola kotak yang dibuat oleh tulang rusuk penguat. Waffle slab lebih disukai untuk bentang lebih dari 40 kaki (12 m), karena mereka jauh lebih kuat daripada slab datar, slab datar dengan panel jatuhkan, slab dua arah, slab satu arah, dan slab joist satu arah.

Berikut beberapa karakteristik dari waffle slab menurut Edward Allen dalam *The Architect's Studio Companion* dan D.K. Ching dalam *Building Construction Illustrated*:

1. Waffle slab umumnya cocok untuk area datar.
2. Volume beton yang digunakan sangat sedikit dibandingkan dengan yang lain.
3. Penguatan di pelat wafel disediakan dalam bentuk jala atau batang individual.
4. Penggalian terpisah untuk balok tidak diperlukan dalam kasus pelat wafel.
5. Permukaan bawah slab terlihat seperti wafel yang diperoleh dengan menggunakan panel kardus atau waffle pod dll.
6. Ketebalan pelat wafel yang direkomendasikan adalah 85 hingga 100 mm, sedangkan keseluruhan keseluruhan pelat dibatasi untuk 300 hingga 600 mm.
7. Lebar balok atau tulang rusuk yang disediakan dalam pelat wafel umumnya 110 hingga 200 mm.
8. Jarak iga yang direkomendasikan adalah 600 hingga 1500 mm.

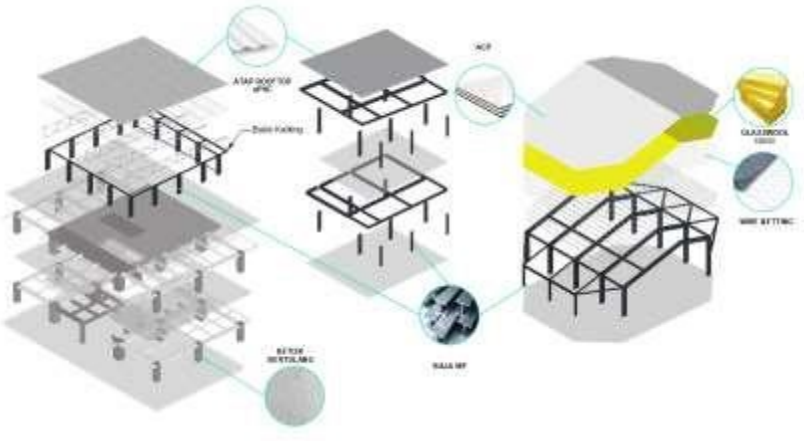
9. Lembaran wafel yang diperkuat dapat dibuat untuk bentang hingga 16 meter, sementara di luar itu panjang pelat wafel prefabrikasi lebih disukai.

10. Waffle slab baik terhadap susut dan lebih rendah dari rakit kaku dan pijakan slab.

11. Waffle slab hanya membutuhkan 70% beton dan 80% baja dari beton dan baja yang digunakan untuk rakit kaku.

4.2.2 Sistem struktur *Rigid Frame*

Struktur ini akan digunakan sebagai struktur utama dari bangunan dengan menempatkan rangka kolom dan balok pada massa pengembangan utama (sanggar) serta pada massa penunjang dan gedung teater.



Gambar 4.10 Ilustrasi Waffle Slab

4.2.3 Sistem Sanitasi Air Bersih dan Air Kotor

Sumber pengadaan air bersih pada Pusat Edukasi dan Kebudayaan *Public Manner* Kota Surabaya ini diseuaikan dengan kebutuhan air yang dibutuhkan oleh pengguna sehingga mampu mencukupi keperluan sanitasi seperti toilet, tempat wudlu, kebutuhan air bersih untuk dapur kafe, serta pantry pada ruang istirahat pengelola. Sumber Air bersih akan didapatkan dari PDAM yang kemudian ditampung oleh tandon bawah dan disalurkan menuju tandon atas masing-masing massa bangunan. Sementara untuk air kotor akan diarahkan menuju septic tank yang berada dibawah area taman informal supaya memudahkan sistem perawatan

dan pembersihannya. Untuk air Kolam, sirkulasinya akan dibuat memutar dengan pemberian pompa kolam sehingga air kolam dapat terus berputar.

4.2.4 Sistem Kelistrikan

Pada Pusat Edukasi dan Kebudayaan *Public Manner* Kota Surabaya terdapat ruang panel listrik di area servis di Massa Pengembangan Utama agar mempermudah distribusi aliran listrik. Daya utama listrik menggunakan sumber daya dari PLN yang dialirkan menuju Ruang Panel dan kemudian di teruskan oleh MDP dan MCCP menuju MCB masing-masing massa bangunan serta menuju ruang pompa dan genset. Genset juga disediakan sebagai sumber unit cadangan apabila tejadi kendala dari sumber listrik utama (PLN).

4.2.5 Sistem Penghawaan

Sesuai dengan Tabel 4.2, sebagian besar ruangan akan mendapatkan penghawaan melalui AC Split dan pada area sirkulasi, zona terbuka dan atrium akan mendapatkan penghawaan secara alami (*Passive cooling*). Pemilihan AC Split didasarkan dengan kebutuhan pengunjung yang cenderung beragam sehingga sistem penghawaan ruangan disesuaikan dengan Kebutuhan PK masing-masing ruangan.

Berikut pembagian kebutuhan beban penghawaan penggunaan AC Split untuk masing masing ruangan dengan kode M1 sebagai Massa pengembangan Utama, M2 sebagai Massa Penunjang, M3 sebagai Gedung Auditorium.

Tabel 4.3 Tabel Kebutuhan AC per ruangan

Area	Ruangan	Kapasitas	Luas(m^2)	Tinggi ruang rata-rata(m)	Volume(m^3)	Koeefisien (BTU)	BTU	Koefisien (PK)	PK	Jenis AC Split	Series	Spesifikasi PK	Jumlah unit AC
M1	Sanggar Tari Advance	30	139.5	3	418.5	600	251100	9000	27.9	DAIKIN	SVGR08NV	4	7
	Sanggar Tari Junior	30	139.5	3	418.5	600	251100	9000	27.9	DAIKIN	SVGR08NV	4	7
	Sanggar Musik (musik)	20	90	3	270	600	162000	9000	18	DAIKIN	SV140DXY	4	4
	Sanggar Musik (vokal)	20	37	3	111	600	66600	9000	7.4	DAIKIN	FAQ100CVEA4	4	2
	Sanggar Seni (rupa)	30	55.5	3	166.5	600	99900	9000	11.1	DAIKIN	SV140DXY	4	3
	Sanggar Seni (lukis)	30	55.5	3	166.5	600	99900	9000	11.1	DAIKIN	SV140DXY	4	3
	R. *Workshop*	20	93	3	279	600	167400	9000	18.6	DAIKIN	SVGR10NV	4	5
	R. Manajer	1	25	3	75	500	37500	9000	4.166667	DAIKIN	FAQ100CVEA4	4	1
	R. Departemen (4)	10	20	3	60	600	36000	9000	4	DAIKIN	FAQ100CVEA4	4	4
	R. Tunggu	4	146	3	438	600	262800	9000	29.2	DAIKIN	SVGR10NV	6	5
	R. Rapat	15	40	3	120	600	72000	9000	8	DAIKIN	FAQ100CVEA4	4	2
	R. Istirahat & *pantry*	15	36	3	108	600	64800	9000	7.2	DAIKIN	FAQ100CVEA4	4	2
M2	Area Makan	100	150	3	450	600	270000	9000	30	DAIKIN	SVGR10NV	10	3
	Toko Souvenir	50	100	3	300	600	180000	9000	20	DAIKIN	SV125DXY	5	4
M3	Auditorium	250	372	6	2232	600	1339200	9000	148.8	DAIKIN	SVPGR18NY	18	10
	Backstage	30	150	3	450	600	270000	9000	30	DAIKIN	SVPGR18NY	15	2
	Lobby	50	177	3	531	600	318600	9000	35.4	DAIKIN	SVPGR18NY	18	2

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 5
DESAIN

5.1 EKSPLORASI FORMAL

5.1.1 Site Plan

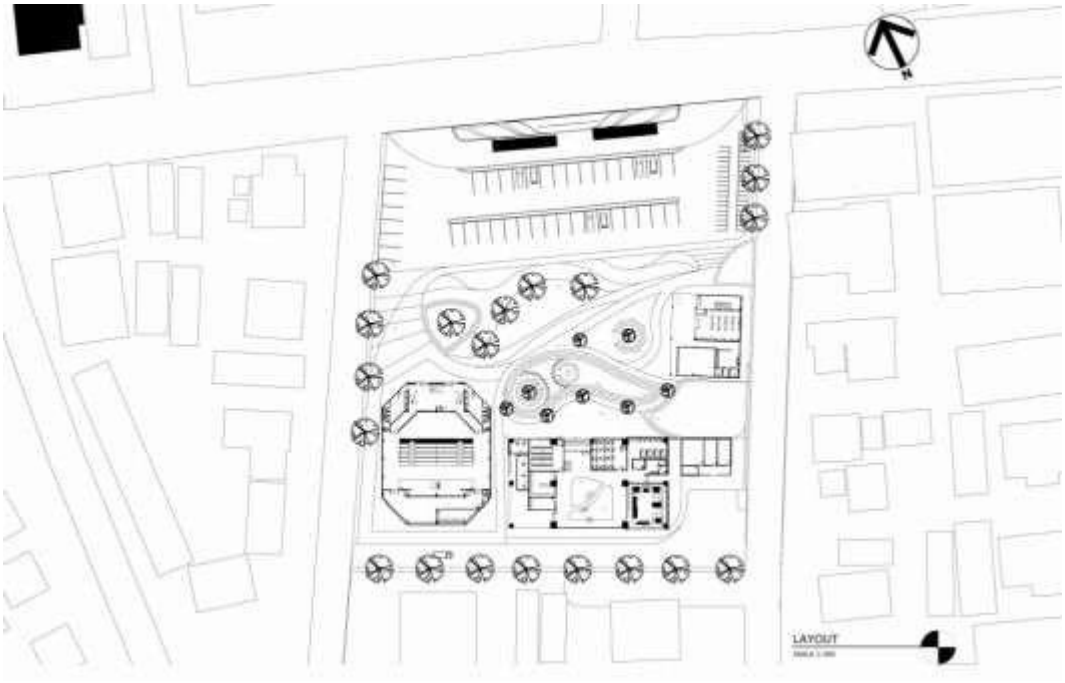
Pada gambar *siteplan* terlihat bahwa area pada lahan lebih banyak dimanfaatkan sebagai ruang terbuka sementara bangunan terbangun diletakkan di bagian yang lebih dalam pada lahan. Hal ini untuk menciptakan banyak area public yang mampu menimbulkan kesan terbuka dari massa kepada masyarakat untuk menarik pengunjung. Selain itu arah sirkulasi dan material atap bangunan juga ditampilkan.

Gambar 5.1 *Site plan*

5.1.2 Layout Plan

Pada gambar layout plan terlihat bagaimana perletakan pohon dan flow dari ruang luar menuju bangunan. Pada area taman dibuat *Open Flow Circulation* dengan maksud untuk mendukung kegiatan eksplorasi yang dilakukan oleh

pengunjung. Kemudian telah diperlihatkan pula hubungan sirkulasi dari taman dan dalam bangunan.



Gambar 5.2 *Layout plan*

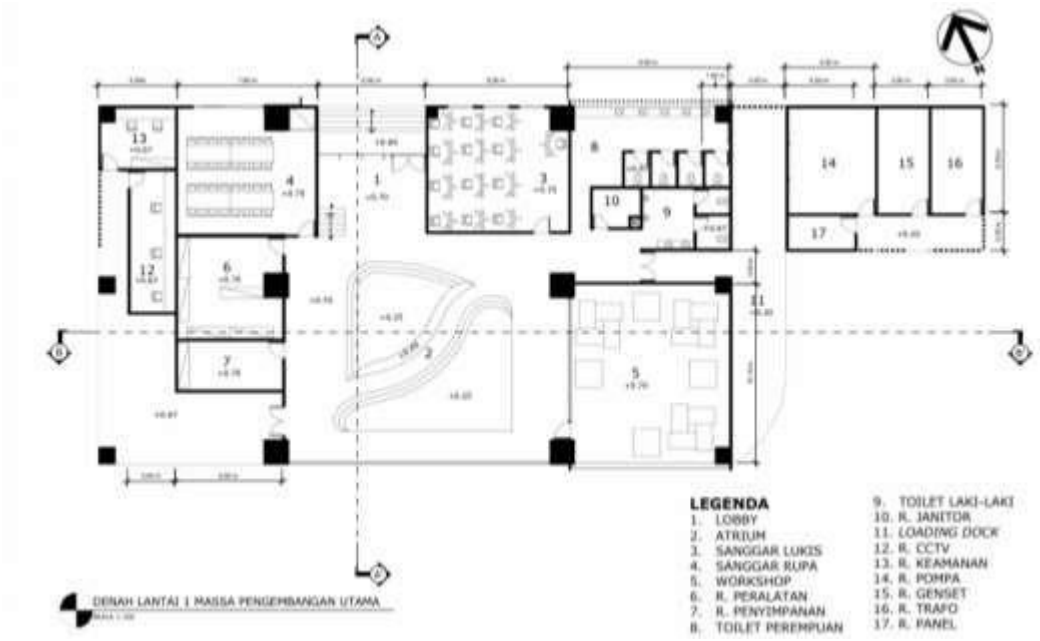
5.1.3 Massa Pengembangan Utama

Massa Pengembangan Utama ditujukan untuk melakukan aktivitas terkait edukasi *public manner* secara formal dengan adanya pelaksanaan pelatihan bagi remaja yang mendaftar menjadi peserta didik di fasilitas ini.

5.1.3.1 Denah

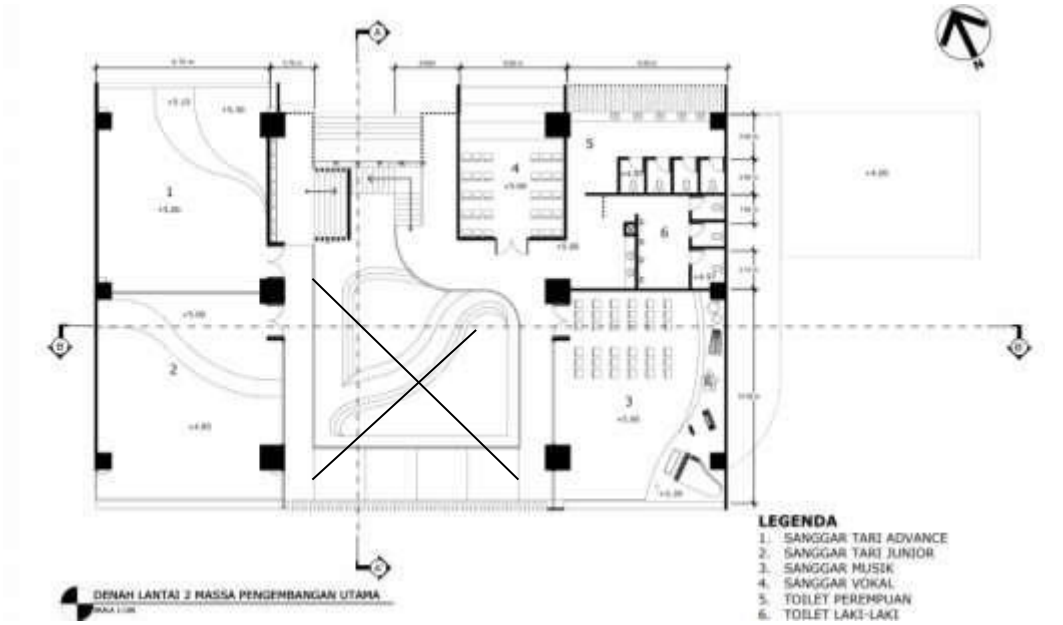
Pada gambar denah lantai 1 massa pengembangan utama (gambar 5.3) berikut dijelaskan bahwa lantai pertama difokuskan untuk area komunal seperti atrium di tengah massa serta bagian sanggar seni yang memberikan *output* material (lukis dan rupa) serta ruang *workshop* untuk penampilan beberapa karya secara eventual. Bagian sirkulasi yang dibuat naik dan turun terletak di tengah massa untuk memudahkan pengunjung untuk melihat keseluruhan massa pengembangan utama, baik aktivitas yang terjadi di sekitarnya maupun perletakan ruangan yang menghadap ke atrium untuk memusatkan energy menuju ke tempat komunal yang memberikan peluang bagi pengunjung untuk saling berinteraksi

dan megaplikasikan *public manner* dalam bersosialisasi. Pada sisi uar massa dimanfaatkan sebagai koridor menuju beberapa area servis sehingga memudahkan sistem perawatan dari bangunan termasuk utilitas bangunan, serta mempermudah alur keluar masuknya barang yang dibutuhkan dan karya yang dihasilkan pada massa tersebut.



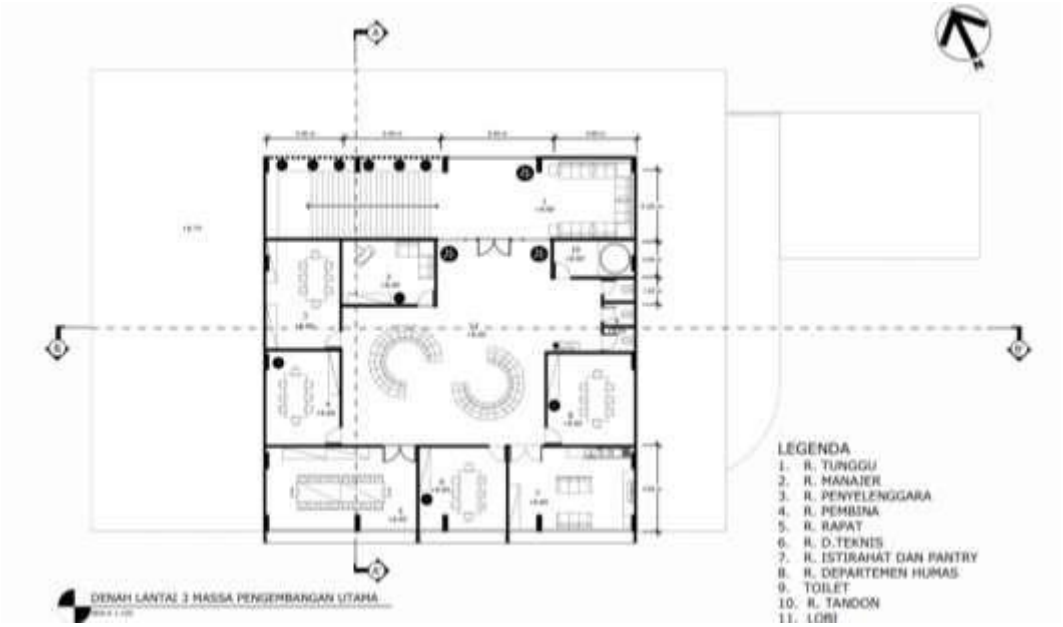
Gambar 5.3 Denah Massa Pengembangan Utama Lantai 1

Pada denah lantai 2 (gambar 5.4), dijelaskan adanya void yang langsung mengarah ke atrium untuk memusatkan aktivitas peserta didik dengan pengunjung luar. Area lantai lebih banyak digunakan sebagai sanggar dengan sirkulasi pada lantai 2 dibuat berliku memutari void dengan dinding kaca pada sanggar untuk memudahkan pengunjung melihat-lihat aktivitas yang terjadi di ruang sanggar maupun di atrium serta memungkinkan realisasi kejadian sesuai yang dijelaskan pada konsep bab 4 laporan ini. pada sanggar pun dibuat panggung/untuk menjelaskan posisi pelatih/pembimbing selama proses edukasi formal terjadi.



Gambar 5.4 Denah Massa Pengembangan Utama Lantai 2

Lantai 3 dimanfaatkan sebagai zona pengelola dimana pegelola menjadi titik tertinggi karena adanya perbedaan jarak sosial sesuai dengan gambar 4.2. Zona ini dibuat lebih tegas dengan tampilan garis-garis lurus sehingga menunjukkan adanya perbedaan status antara peserta didik dan pengelola namun tetap dibuat leluasa agar tetap terkesan ramah sehingga memungkinkan peserta didik yang hendak berinteraksi dengan orang dalam menjadi lebih sopan.



Gambar 5.5 Denah Massa Pengembangan Utama Lantai 3

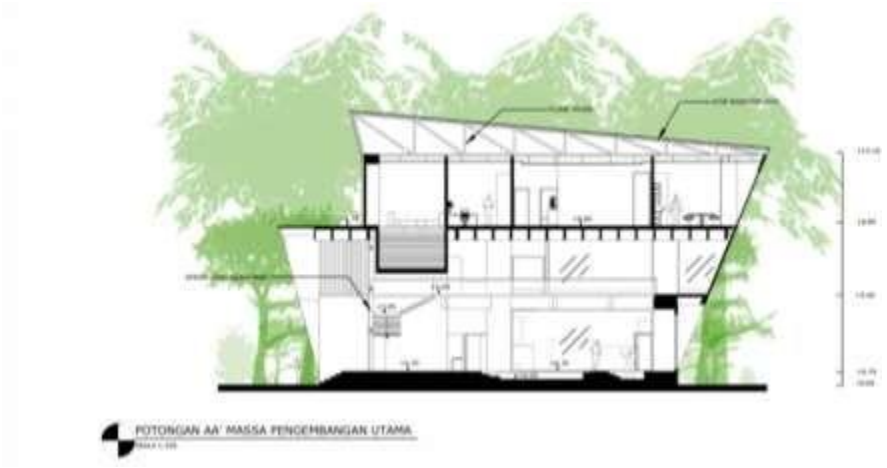
5.1.3.2 Tampak

Tampak pada bangunan menampilkan bagaimana keberagaman dapat mejadi *outline* dari dinamika fasad massa. Adanya bagian yang dimajukan, dimiringkan memberikan tampilan fasad yang dinamis pada massa bangunan. Ditunjukkan pula bahwa area servis yang cenderung berisik dan berisiko tinggi dalam kecelakaan diletakkan di massa yang berbeda dengan area sanggar supaya meminimalisir ketidaknyamanan pengguna dan juga risiko kerusakan dan kejadian yang tidak diinginkan pada area kegiatan utama dalam fasilitas pusat budaya ini.

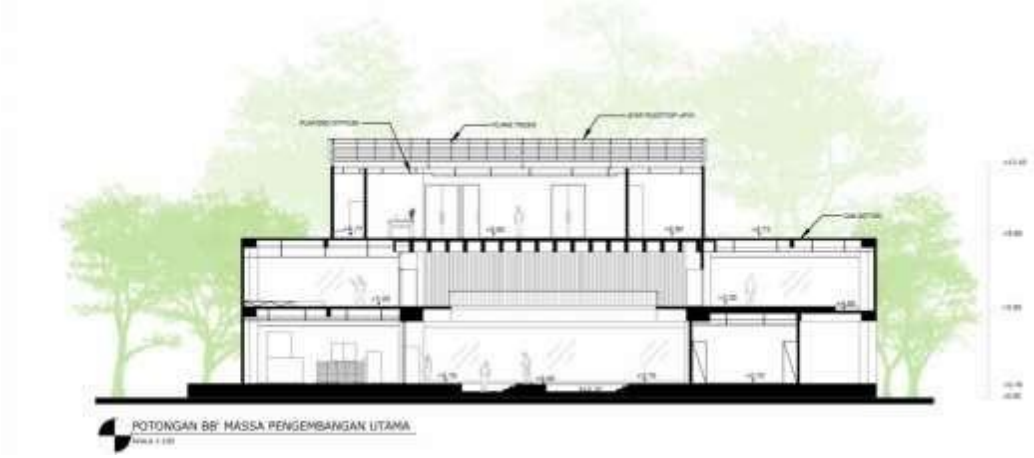
Gambar 5.6 Tampak Massa Pengembangan Utama

5.1.3.3 Potongan

Pada gambar potongan AA"(gambar 5.7) dan potongan BB"(gambar 5.8) pada massa pengembangan Utama memberikan kejelasan adanya penerapan sistem *push and pull* dalam satu massa sebagaimana terlihat bahwa ada fasad yang miring, tegak lurus, serta lebih dimasukkan ke dalam bangunan pada saty massa secara sekaligus. Hal ini untuk mendorong pererakan pengunjung untuk masuk dan mengeksplorasi lebih dalam. Pada gambar potongan juga ditunjukkan adanya elevasi dan skala bangunan yang dimainkan dengan menggunakan ketinggian beragam untuk menimbulkan beberapa kesan yang diinginkan seperti sopan dan ramah sebagaimana yang dijelaskan pada bagian konsep *levelling* pada bab 4 laporan ini.



Gambar 5.7 Potongan AA‟ Massa Pengembangan Utama



Gambar 5.8 Potongan BB‟ Massa Pengembangan Utama

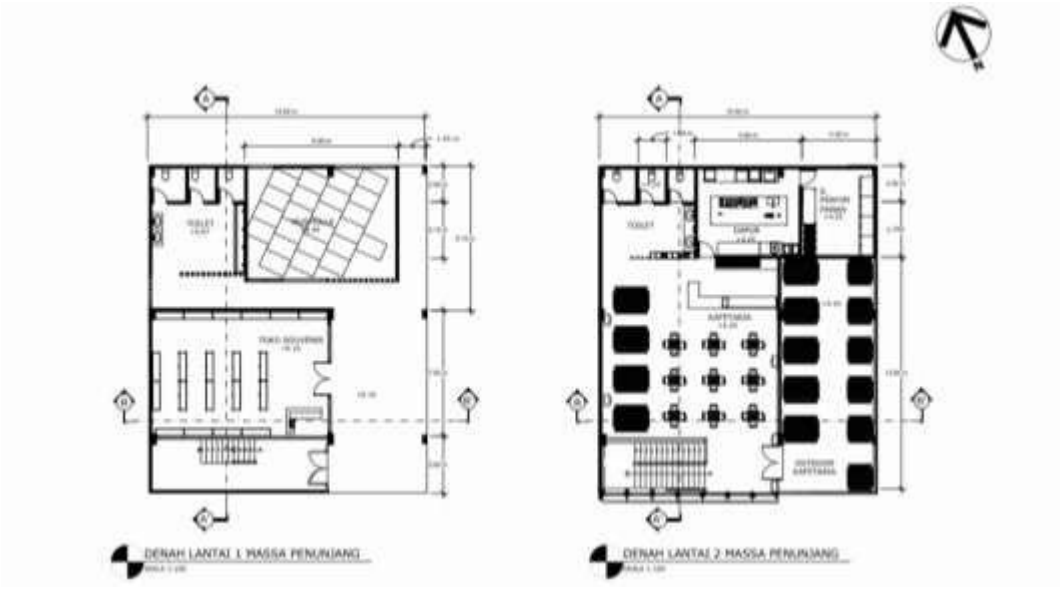
5.1.4 Massa Penunjang

Massa penunjang dimanfaatkan sebagai aktivitas pendukung baik dalam segi peningkatan interaksi maupun edukasi public manner. Dengan adanya kafe dan mushola sebagai tempat berkumpul dan *recharge* usai remaja melakukan berbagai kegiatan terkait eksplorasi yang di lakukan di zona yang lain serta adanya toko suvenir sebagai tempat bagi pengunjung umum yang ingin melaksanakan transaksi bisnis maupun pembelian karya peserta didik maupun cendera mata dengan unit pengelola fasilitas.

5.1.4.1 Denah

Pada Massa Penunjang, Kafetaria diletakkan di lantai 2 untuk meratakan keramaian sehingga pada lantai dasar dapat difokuskan untuk kegiatan yang lebih

kondusif. Selain itu, Kafetaria dibagi menjadi area *indoor* dan *outdoor* supaya memberikan akses visual (*view* ke taman informal) dari pengunjung untuk mengamati aktivitas disekitarnya sehingga dapat melaksanakan interaksi baik dalam area kafetaria maupun dengan area luar.



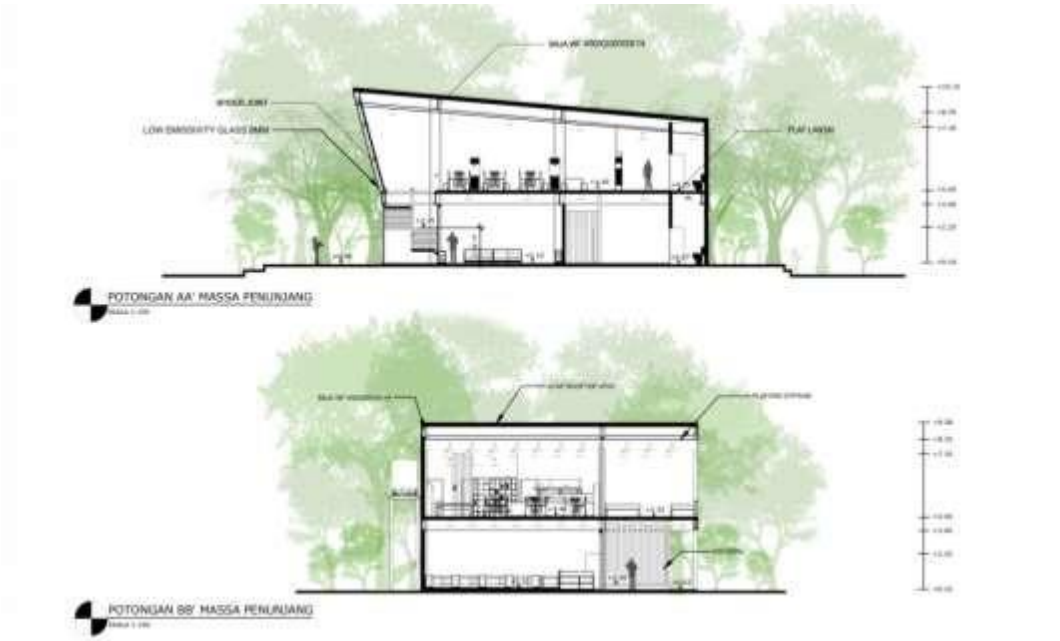
Gambar 5.9 Denah Massa Penunjang

5.1.4.2 Tampak

Fasad massa penunjang di dominasi dengan kaca yang disusun menggunakan *spider joint* untuk meningkatkan nilai jual bangunan kepada masyarakat dalam strategi pemasaran. Hal ini juga dilakukan demi memenuhi kebutuhan visual pengunjung supaya dapat mengamati interaksi yang terjadi baik dari dalam keluar maupun dari area taman ke area kafetaria dan toko suvenir. Pada Struktur Baja akan dilapisi dengan ACP sehingga merapihkan tampilan Baja.

Gambar 5.10 Tampak Massa Penunjang

5.1.4.3 Potongan



Gambar 5.11 Potongan Massa Penunjang

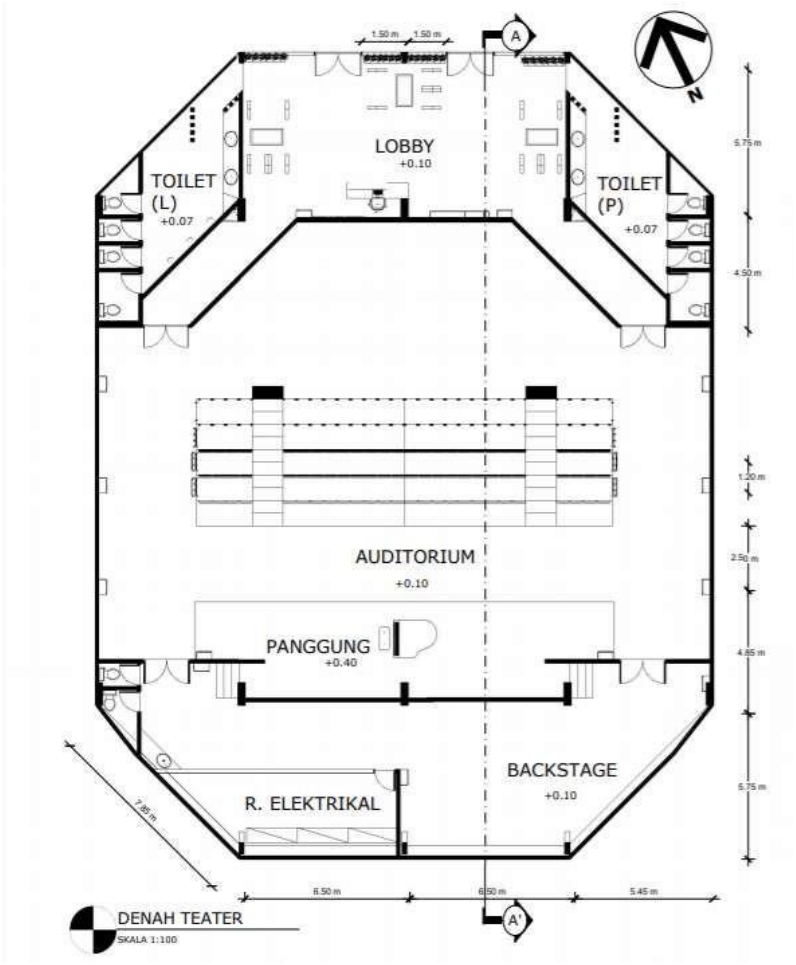
5.1.5 Auditorium

Gedung Auditorium merupakan salah satu gedung pertunjukan yang ada pada fasilitas Pusat Edukasi dan Kebudayaan *Public manner* Kota Surabaya. Pada

Gedung Auditorium terdapat 3 zona dari depan(*lobby*), inti (auditorium), dan belakang (*backstage*). Gedung ini nantinya akan digunakan secara *eventual* dan dapat juga digunakan untuk melaksanakan latihan dan juga pertunjukan kolosal.

5.1.5.1 Denah

Pada Auditorium Area penonton menggunakan *retractable seating* sehingga fungsi Auditorium dapat menjadi lebih fleksibel sehingga tribun dapat dibuka ketika hendak mengadakan pertunjukkan musik ataupun *choir* dan tribun dapat dilipat kembali untuk disimpan dan memberikan ruangan yng luas untuk aktivitas latihan maupun penampilan yang memerlukan banyak ruang gerak.

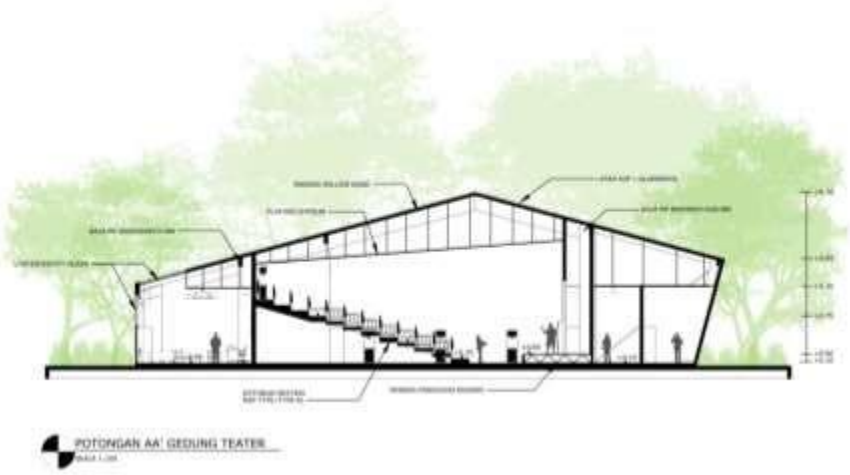


Gambar 5.12 Denah Massa Penunjang

5.1.5.2 Tampak

Gambar 5.10 Tampak Massa Penunjang

5.1.5.3 Potongan



Gambar 5.11 Potongan Massa Penunjang

5.1.6 Perspektif Eksterior

Gambar 5.12 Perspektif Eksterior Depan

Gambar 5.13 Perspektif Eksterior Depan

Gambar 5.14 Area Parkir pada Lahan

Gambar 5.15 Jalur Masuk dari Area Parkir Motor

Gambar 5.16 Jalur Masuk dari Area Parkir Mobil

Gambar 5.17 Tampilan Massa Pengembangan Utama dan Massa Penunjang

Gambar 5.18 Atrium Massa Pengembangan Utama

Gambar 5.19 Sanggar Seni pada Massa Pengembangan Utama

Gambar 5.19 Sanggar Seni pada Massa Pengembangan Utama

Gambar 5.20 Tampilan Gedung Auditorium Dari Taman

Gambar 5.20 Interior Kafetaria

Gambar 5.21 Interrior Toko Suvenir (kiri) dan Musholla (kanan)

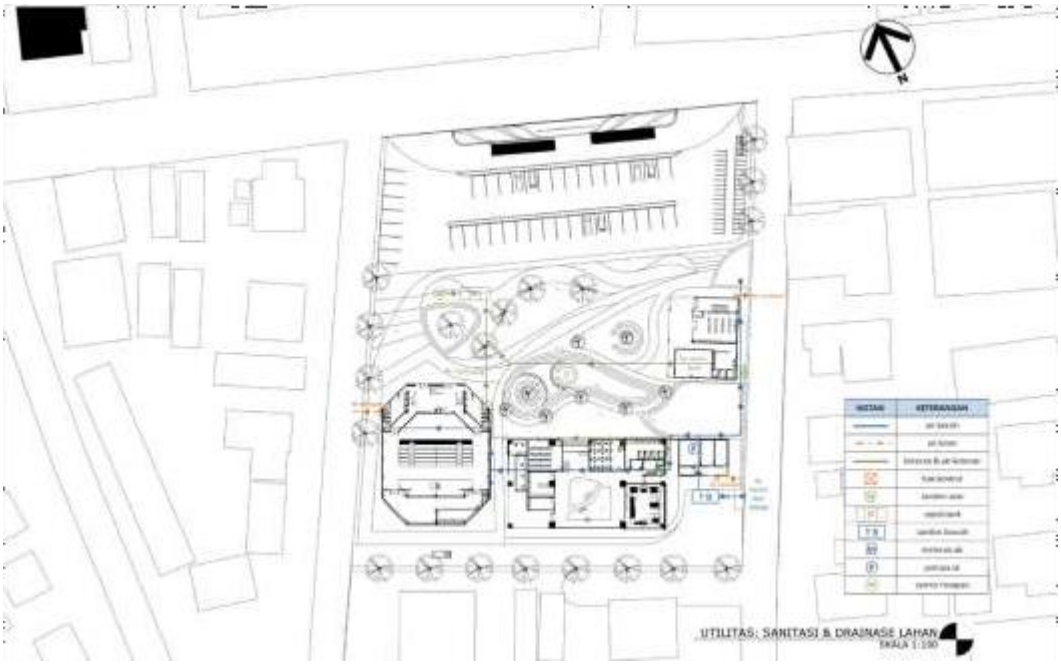
Gambar 5.21 Interrior Toko Suvenir (kiri) dan Musholla (kanan)

Gambar 5.21 Interrior Auditorium

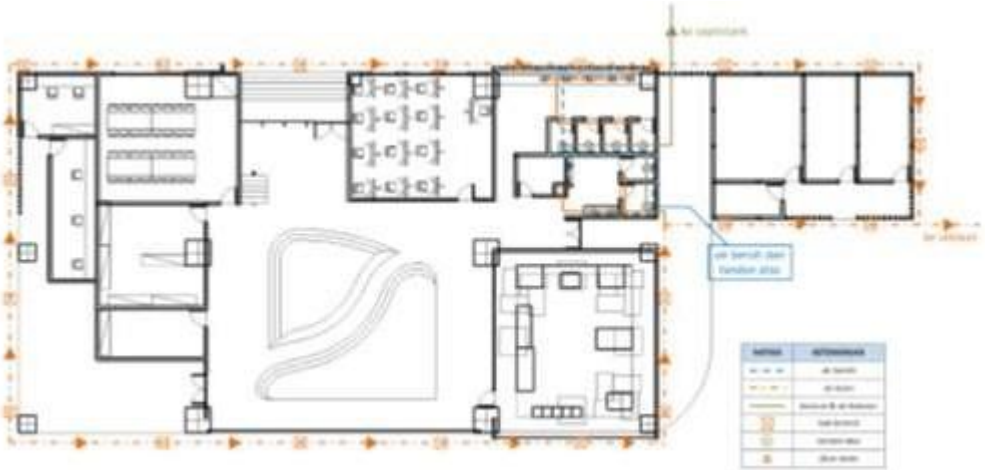
Gambar 5.22 Area Taman Informal

5.2 EKSPLORASI TEKNIS

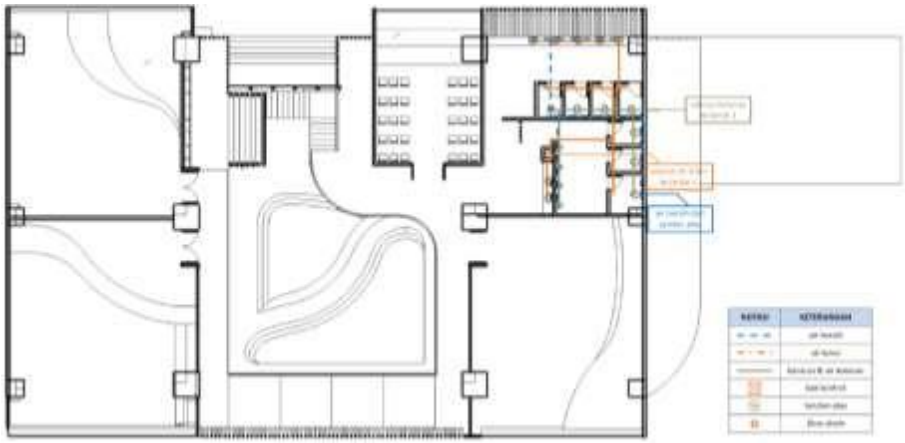
5.2.1 Utilitas: Sanitasi Air Bersih & Air Kotor



Gambar 5.23 Keseluruhan Sistem Sanitasi dan Drainase Air pada Lahan

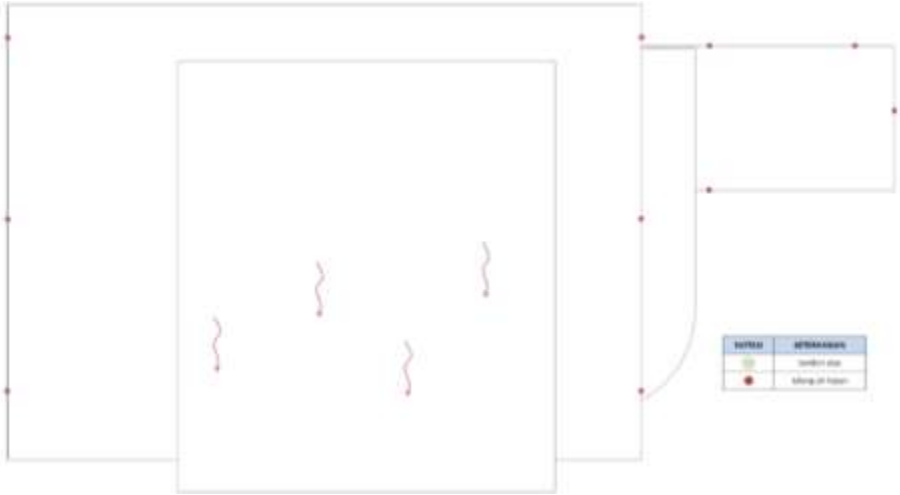


Gambar 5.24 Sanitasi dan Drainase Air Lantai 1 Massa Pengembangan Utama

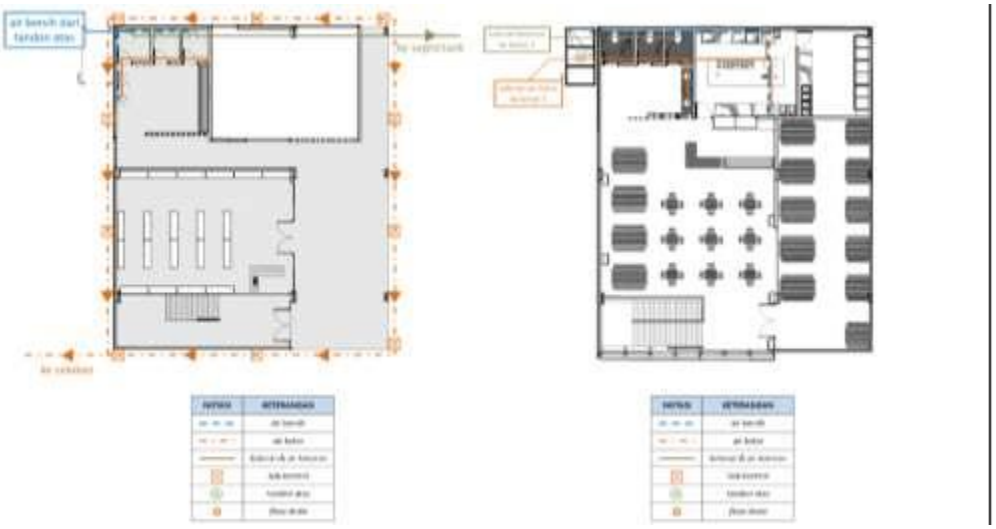


Gambar 5.25 Sanitasi dan Drainase Air Lantai 2 Massa Pengembangan Utama

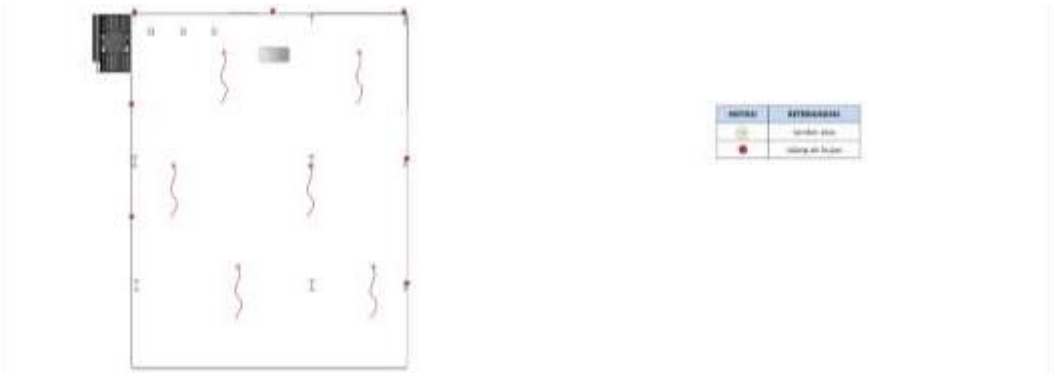
Gambar 5.26 Sanitasi dan Drainase Air Lantai 3 Massa Pengembangan Utama



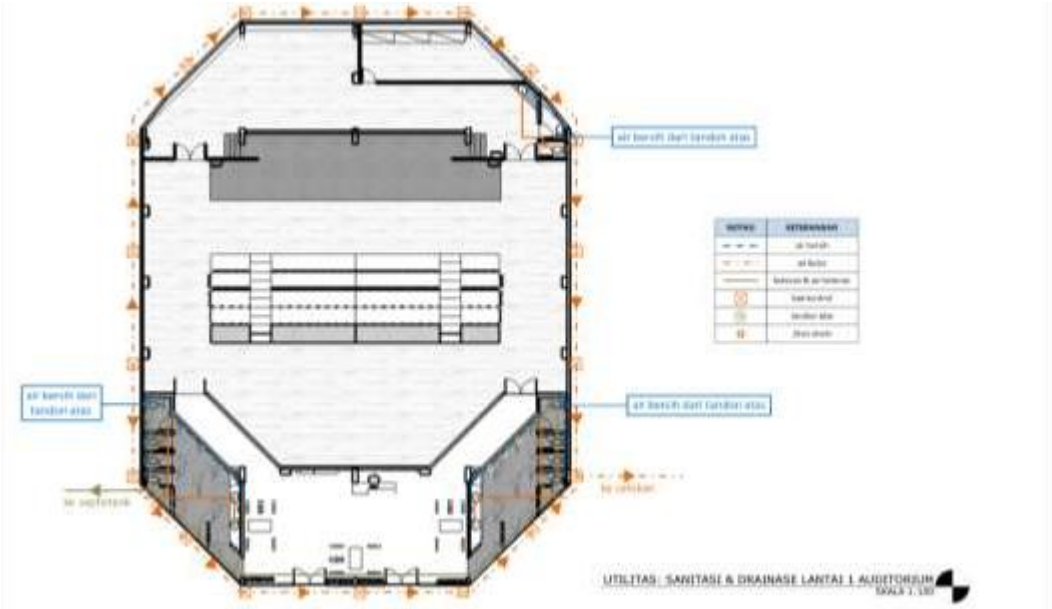
Gambar 5.27 Sanitasi dan Drainase Air Atap Massa Pengembangan Utama



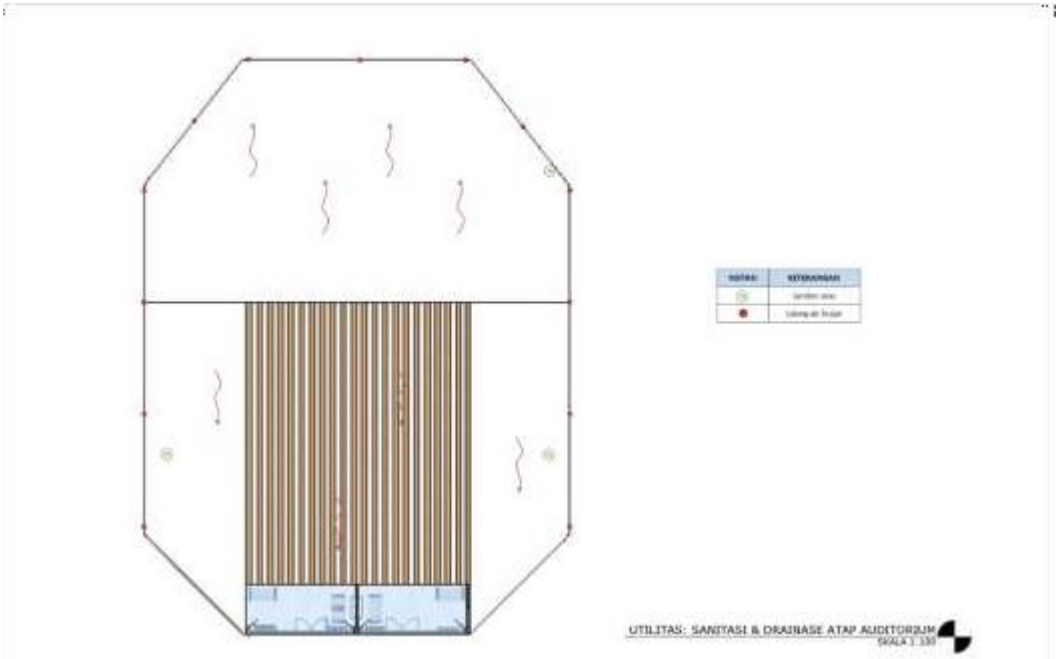
Gambar 5.28 Sanitasi dan Drainase Air Lantai 1 dan 2 Massa Penunjang



Gambar 5.29 Sanitasi dan Drainase Air Atap Massa Penunjang

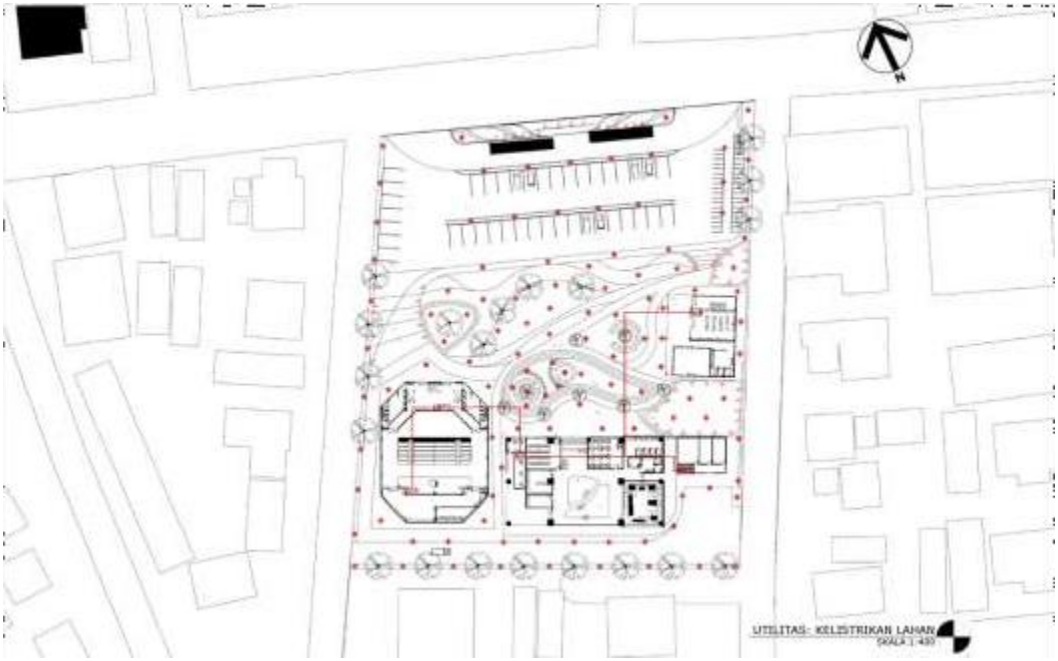


Gambar 5.30 Sanitasi dan Drainase Air Gedung Auditorium

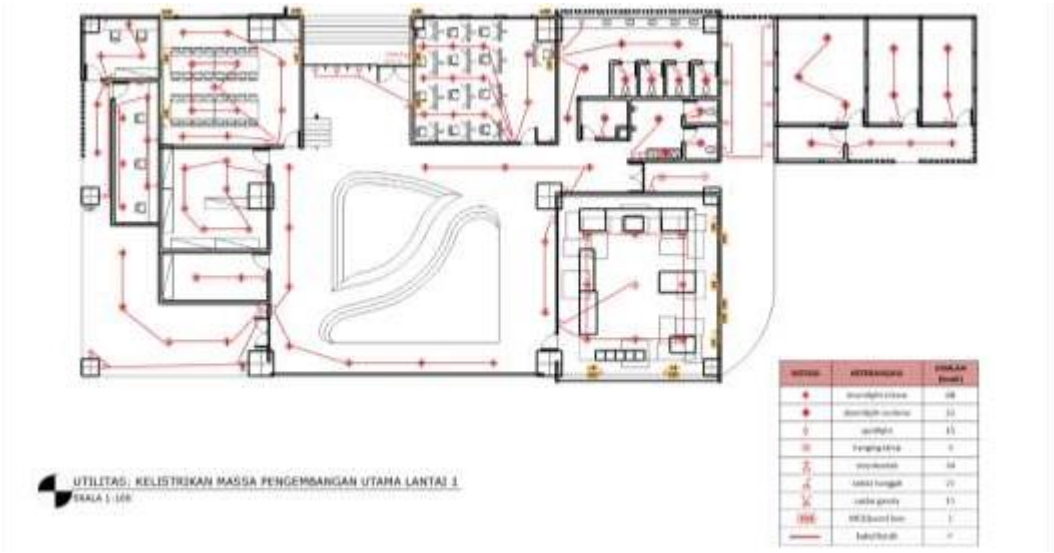


Gambar 5.31 Sanitasi dan Drainase Air Atap Gedung Auditorium

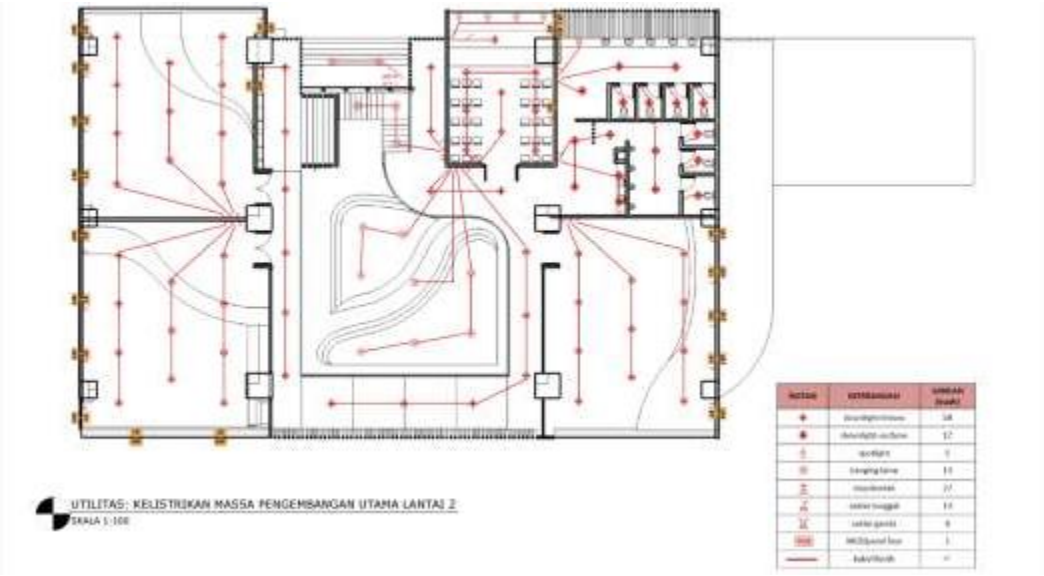
5.2.2 Utilitas: Sistem Kelistrikan



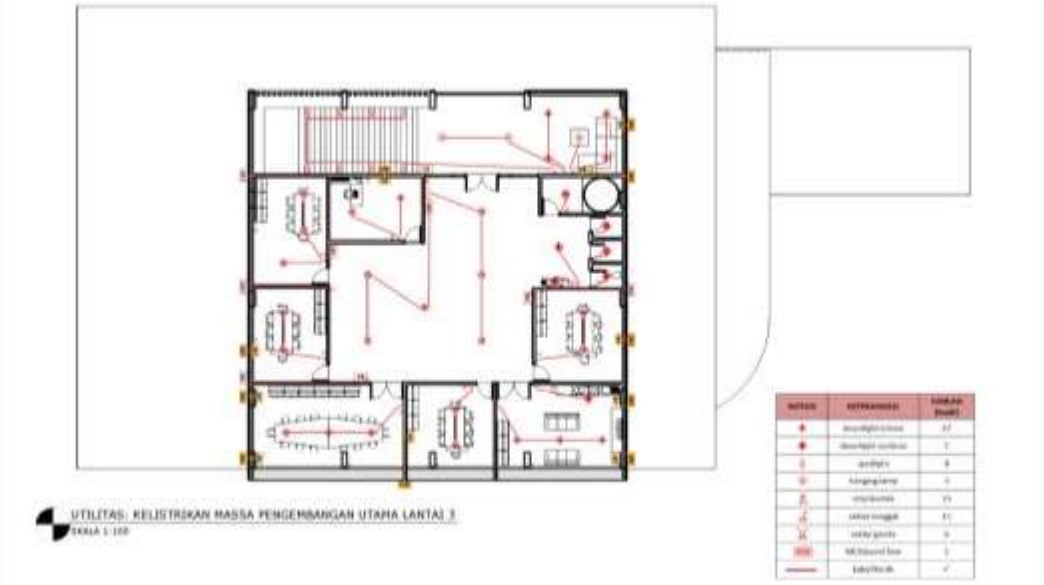
Gambar 5.33 Keseluruhan Sistem Kelistrikan pada Lahan



Gambar 5.34 Sistem Kelistrikan Lantai 1 Massa Pengembangan Utama

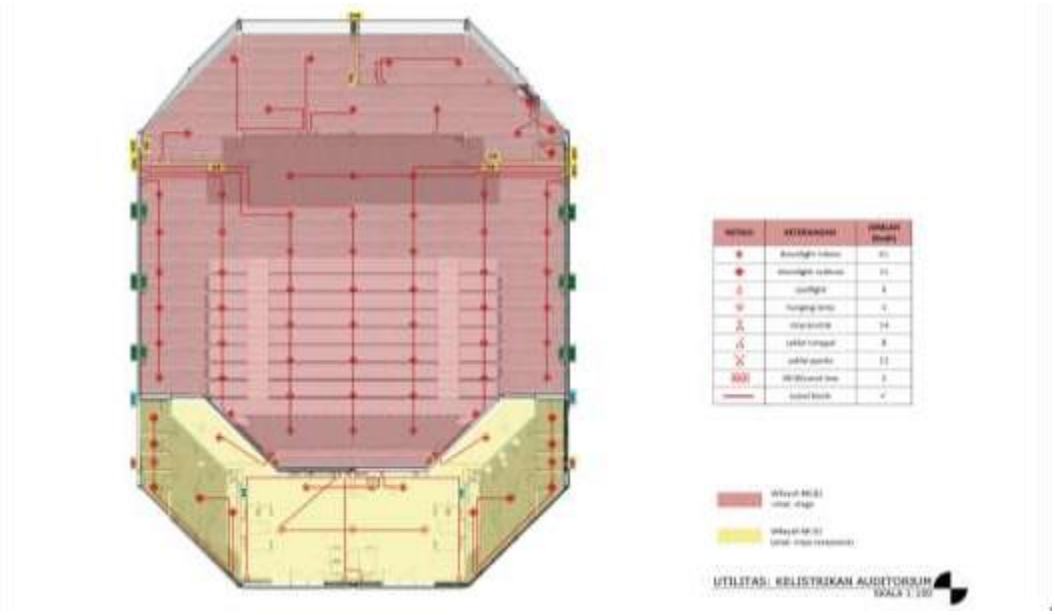


Gambar 5.35 Sistem Kelistrikan Lantai 2 Massa Pengembangan Utama



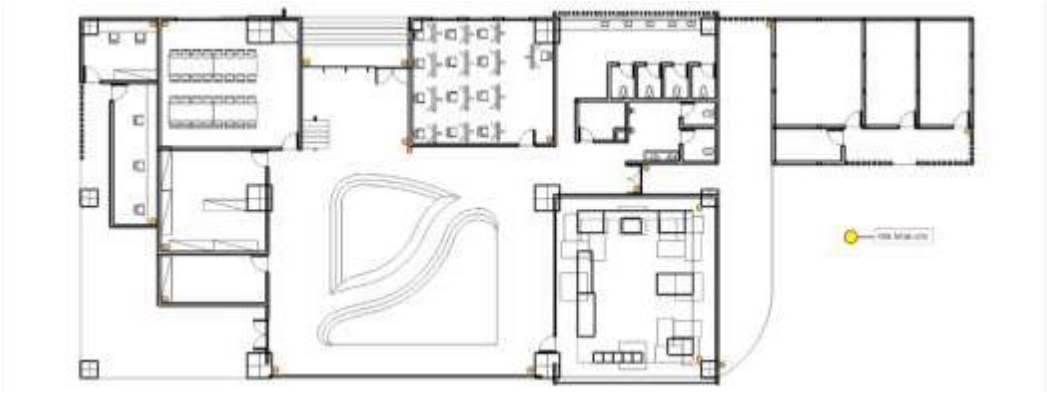
Gambar 5.36 Sistem Kelistrikan Lantai 3 Massa Pengembangan Utama

Gambar 5.37 Sistem Kelistrikan Lantai 1 dan 2 Massa Penunjang

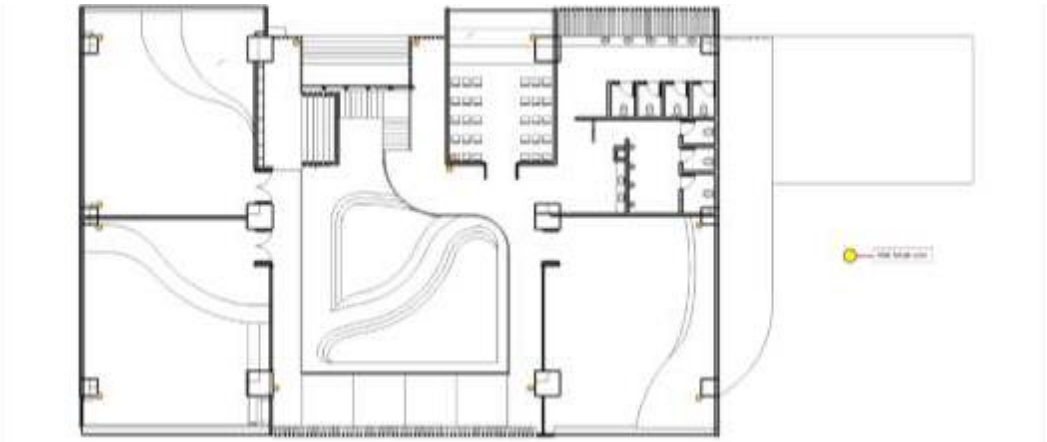


Gambar 5.38 Sistem Kelistrikan Lantai 1 Gedung Auditorium

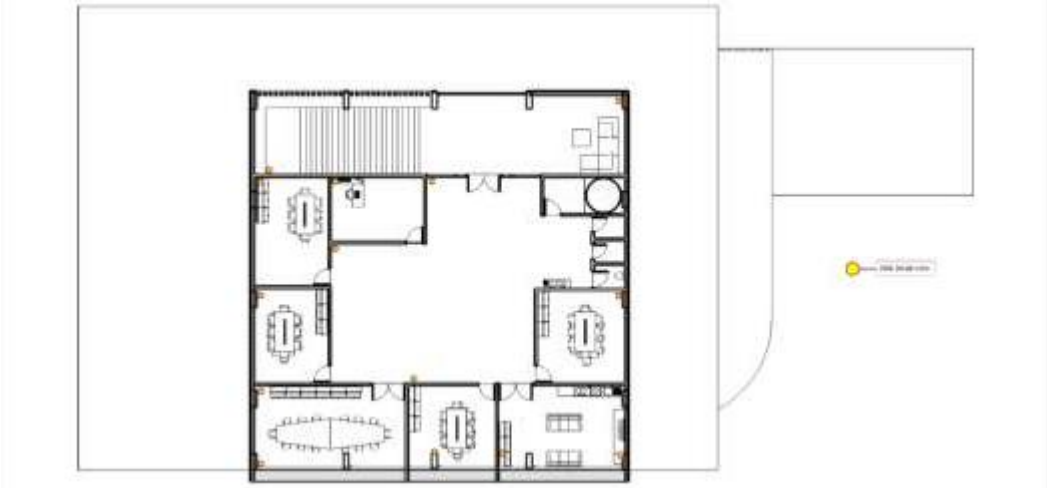
5.2.3 Utilitas: CCTV



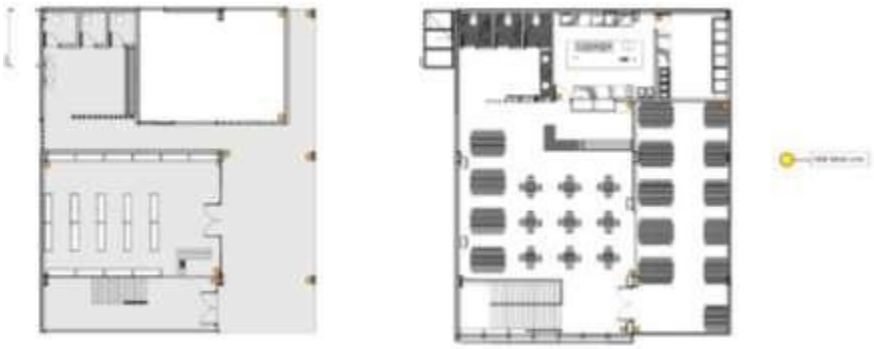
Gambar 5.39 Sistem Kelistrikan Lantai 1 Massa Pengembangan Utama



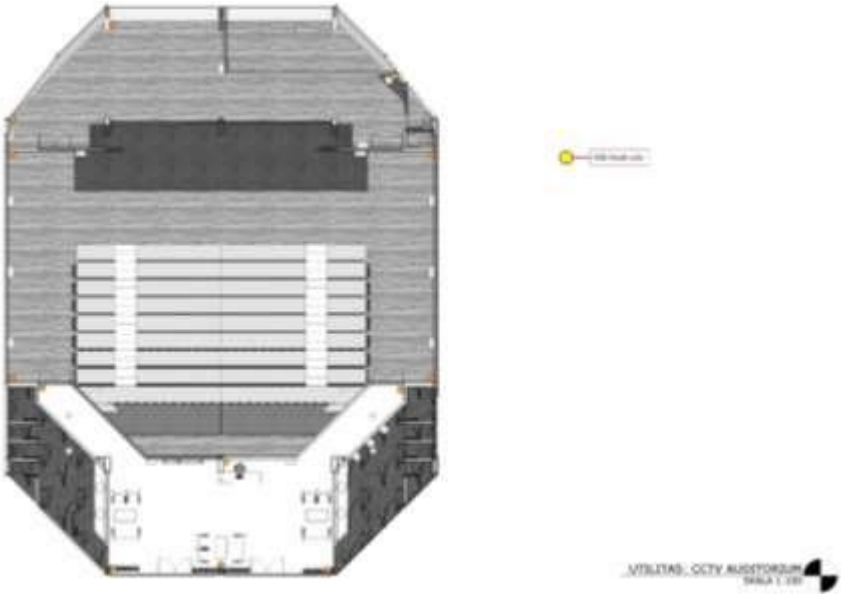
Gambar 5.40 Sistem Kelistrikan Lantai 2 Massa Pengembangan Utama



Gambar 5.41 Sistem Kelistrikan Lantai 3 Massa Pengembangan Utama



Gambar 5.42 Sistem Kelistrikan Lantai 1 dan 2 Massa Penunjang



Gambar 5.43 Sistem Kelistrikan Lantai 1 Massa Pengembangan Utama

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

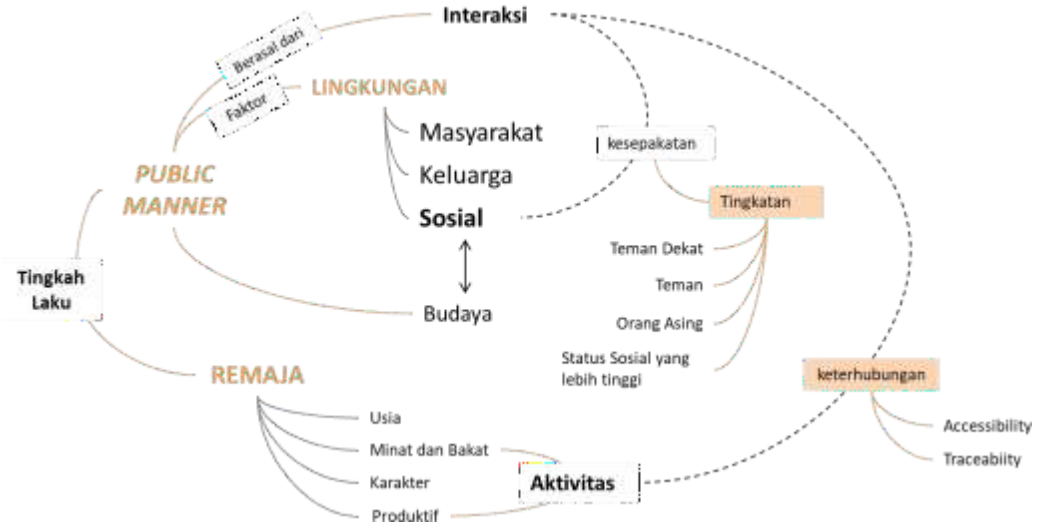
BAB 6
KESIMPULAN

Pada masa ini telah terjadi degradasi *public manner* pada remaja di Surabaya. *Public manner* membutuhkan sebuah sarana untuk mewadahi kegiatan edukasi terhadap subjek pendidikan, salah satunya dapat berupa bangunan arsitektural. Permasalahan perancangan disini adalah bagaimana arsitektur mampu memicu remaja untuk menerapkan *public manner* melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Dengan menggunakan pendekatan arsitektur perilaku yang membantu perancangan ini untuk mendeteksi kebutuhan remaja dengan *environmental possibilism*, rancangan mampu menjembatani potensi yang ada diantara arsitektur dan remaja supaya arsitektur mampu menjadi wadah bagi remaja untuk menerapkan *public manner* dengan baik dan berkembang sesuai minat dan bakatnya.

Environmental possibilism mendeteksi potensi arsitektur sebagai salah satu lingkungan binaan bagi remaja untuk melakukan berbagai aktivitas dimana lingkungan membuka kesempatan-kesempatan luas dalam proses terjadinya perilaku. *Social Learning Theory* yang mempermudah pelaksanaan pendekatan terhadap konteks remaja Kota Surabaya serta memahami pola pikir remaja sehingga mampu membidik subjek pendukung untuk merespon isu *public manner* sebagaimana yang telah dijelaskan. Penerapan *force-based framework* sebagai metode selanjutnya digunakan untuk menjelaskan kerangka berpikir dalam merancang arsitektur sebagai lingkungan binaan bagi remaja Surabaya. Identifikasi *force* didapatkan dari pemecahan isu sehingga menghasilkan diagram keterkaitan sebagai berikut (gambar 6.1).

Dari hasil diagram keterkaitan berikut, didapatkan adanya *architectural syntax* seperti aktivitas, keterhubungan, serta tingkatan. *architectural syntax* ini kemudian ditransfer kedalam elemen arsitektur seperti adanya program aktivitas dari pemetaan pola aktivitas *user*, keterhubungan yang selanjutnya akan dipahami untuk perletakan ruang-ruang dan konsep spasial yang diinginkan serta tingkatan

untuk menghasilkan *leveling* yang menjadi konsep dari rancangan ini. Konsep ini selanjutnya akan diterapkan sebagai elevasi dari bangunan.



Gambar 6.1 Keterkaitan antar *force*

Dikarenakan adanya kebutuhan *user* terkait kebebasan baik bergerak dan beraktivitas,rancangan ini kemudian memiliki beberapa standar terkait kebutuhan ruang sesuai dengan penjelasan pada bab 2. Arsitektur kemudian dihadirkan dengan berbagai ruang publik terbuka sehingga dapat dengan mudah menjalin interaksi antar pengguna dan juga antar ruangnya. Konsep *ambiguous boundaries* membantu menyamarkan batas arsitektural antar tingkatan dan ruang dengan pemilihan material dan pengondisian elevasi sehingga menimbulkan kualitas spasial yang lebih halus untuk transisinya. Dengan begitu, rancangan ini akan berkesan lebih fleksibel dan adaptif terhadap berbagai macam aktivitas pengguna sehingga pendidikan *public manner* pun dapat disampaikan kepada target dan penerapan *Social Learning Theory* terhadap sistem edukasi Public manner yang didapatkan oleh remaja Kota Surabaya.

DAFTAR PUSTAKA

Allen, Edward; Iano, Joseph. 2017. The Architect"s Studio Companion (Sixth ed.). New Jersey: Wiley. halaman 124.

Anonim. 2019. Ingin mendirikan Usaha seni? Simak standard an persyaratannya berikut ini. Diambil dari: https://www.pojokseni.com/2019/01/ingin-mendirikan-usaha-sanggar-seni.html pada 4 Desember 2019

Anonim. 2019. Berkenalan dengan Etika dan Tata Krama Jawa. Diambil dari: https://surabayastory.com/2019/05/26/berkenalan-dengan-etika-dan-tata-krama-jawa/ pada 2 Oktober 2019

Anonim. 2018. Bab II Tinjauan Pustaka. Diambil dari: http://eprints.ums.ac.id/67356/2/BAB%20II.pdf pada 12 Oktober 2019, 15.08

Anonim. 2016. Arsitektur Perilaku. Diambil dari http://arsibook.blogspot.com/2016/11/arsitektur-perilaku.html diakses pada 26 Oktober 2019

Anonim. 2015. Arsitektur dan Psikologi. Universitas Gunadarma. Diambil dari http://elearning.gunadarma.ac.id/docmodul/arsitektur_psikologi_dan_masyarakat/bab1_arsitekture_dan_psikologi.pdf pada 7 November 2019

Anonim. 2013. Tinjauan Teori Elemen, Ruang Arsitektur dan Pendekatan Metafora. UAJY Daimbil dari: http://e-journal.uajy.ac.id/11000/4/3TA14161.pdf pada 5 Desember 2019

Anonim. 2013. Survei: Generasi Muda Kian Abaikan Sopan Santun. Diambil dari: https://www.beritasatu.com/keluarga/90283/survei-generasi-muda-kian-abaikan-sopan-santun pada 2 Oktober 2019

Arifah, Dwi. 2016. Interaksi Sosial terhadap Lawan Jenis pada Remaja Tunagrahita Ringan di SLB Bhakti Wiyata Kulon Progo. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Badan Pusat Statistika. Kota Surabaya Dalam Angka 2017. 2017. Diambil dari: https://surabayakota.bps.go.id/publication/download.html?nrbvfeve=NzcyMjU1M2NlNGY1MzlhM2FjYjkzNmE2&xzmn=aHR0cHM6Ly9zdXJhYmF5

YWtvdGEuYnBzLmdvLmlkL3B1YmxpY2F0aW9uLzIwMTcvMDgvMTYvNzcyMjU1M2NlNGY1MzlhM2FjYjkzNmE2L2tvdGEtc3VyYWJheWEtZGFsYW0tYW5na2EtMjAxNy5odG1s&twoadfnoarfeauf=MjAxOS0xMC0wMyAxNzoyMzoxMQ%3D%3D pada 3 Oktober 2019

Ching, Francis D.K. 2014. Building Construction Illustrated (Fifth ed.). New York. John Willey & Sons, Inc.

Ching, Francis D.K. 2007. Architecture: Form Space, & Order, Third Edition. New York. John Willey & Sons, Inc.

De Chiara, Joseph. 1991. Time-Saver Standards. Singapura. McGraw-Hill. Inc

Hesdaliya. 2017. Pola Interaksi dalam Keluarga dengan Kecenderungan Perilaku Menyimpang Peserta Didik (Studi Korelasi pada Peserta Didik Kelas XI SMAN 3 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017-2018). Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan.

Kopec, Dak. 2006. Enviromental psychology for design. London. Fairchild Publications, Inc.

Maulana, Robi. 2017. Teori Albert Bandura: Social Learning. Diambil dari https://psikologihore.com/teori-albert-bandura-social-learning/ pada 26 Oktober 2019

Mulyanto, Denmas Hadi. 2017. Teori Arsitektur Perilaku hlm 37-39. Palangkaraya: Universitas Palangkaraya. Diambil dari: https://www.academia.edu/38704250/TEORI_ARSITEKTUR_PERILAKU pada 26 Oktober 2019

Neufert, Peter. 1996. Data Arsitek Jilid 1. Erlangga.

Rahayu, Dita. 2014. Makalah Krisis Moral Remaja pada Era Globalisasi. Diambil dari: https://www.kompasiana.com/ditarahayu/54f7ae21a33311541d8b478c/makalah-krisis-moral-remaja-pada-era-globalisasi pada 1 Oktober 2019

Ritonga, Razali. 2019. Kebutuhan Data Ketenagakerjaan untuk Pembangunan Berkelanjutan Badan Pusat Statistik. Diambil dari: http://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/@asia/@ro-bangkok/@ilo-jakarta/documents/presentation/wcms_346599.pdf pada 2 Oktober 2019

Wheatcraft, Lou. 2017. Leveling Requirements. Diambil dari: https://reqexperts.com/2017/09/15/leveling-requirements/ pada 5 Desember 2019

Wheatcraft, Lou. 2012. Allocation and Traceability. Diambil dari: https://reqexperts.com/2012/11/13/allocation-and-traceability/ pada 5 Desember 2019

White, Edward T. 1975.Concept Sourcebook. Tucson. Architectural Media, Ltd.