



TESIS - DA185411

PERANCANGAN PUSAT EDUKASI DAN PELATIHAN ANAK MUDA DENGAN PENDEKATAN DESAIN MULTI SENSORI

ACHMAD RAMZY ARIGHI GHAZALI
NRP 081118 500 70010

Dosen Pembimbing

Dr. Eng. Ir. Dipl. Ing. Sri Nastiti N. Ekasiwi, M.T.

Prof. Dr. Ir. Vincentius Totok Noerwasito, M.T.

Dapartemen Arsitektur

Fakultas Teknik Sipil Perencanaan dan Kebumihan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

2020

(Halaman ini sengaja dikosongkan)



TESIS - DA185411

PERANCANGAN PUSAT EDUKASI DAN PELATIHAN ANAK MUDA DENGAN PENDEKATAN DESAIN MULTI SENSORI

ACHMAD RAMZY ARIGHI GHAZALI
NRP 081118 500 70010

Dosen Pembimbing

Dr. Eng. Ir. Dipl. Ing. Sri Nastiti N. Ekasiwi, M.T.

Prof. Dr. Ir. Vincentius Totok Noerwasito, M.T.

Dapartemen Arsitektur

Fakultas Teknik Sipil Perencanaan dan Kebumihan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

2020

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

LEMBAR PENGESAHAN TESIS

Tesis disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Magister Arsitektur (M.Ars.)

di

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

ACHMAD RAMZY ARIGHI GHAZALI

NRP: 08111850070010

Tanggal Ujian: 30 Juni 2020

Periode Wisuda: September 2020

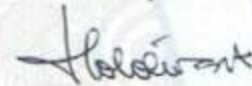
Disetujui oleh:

Pembimbing:

1. Dr. Eng. Ir. Dipl. Ing. Sri Nastiti N. E., M.T.
NIP: 196111291986012001



2. Prof. Dr. Ir. Vincentius Totok N., M.T.
NIP: 195512011981031003



Penguji:

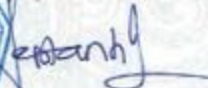
1. Dr. Ir. Asri Dinapradipta, M.B.Env.
NIP: 196703011992032002



2. FX. Teddy Badai Samodra, S.T., M.T., Ph.D.
NIP: 198004062008011008



Kepala Departemen Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil, Perencanaan, dan Kebumihan



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

NIP: 196909071997022001

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Achmad Ramzy Arighi Ghazali
NRP : 08111 8500 70010
Program Studi : Magister (S2)
Departemen : Arsitektur

Dengan ini menyatakan, bahwa isi sebagian maupun keseluruhan tesis saya dengan judul:

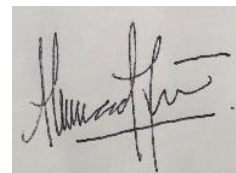
PERANCANGAN PUSAT EDUKASI DAN PELATIHAN ANAK MUDA DENGAN PENDEKATAN DESAIN MULTI SENSORI

adalah benar-benar hasil karya intelektual mandiri, diselesaikan tanpa menggunakan bahan-bahan yang tidak diizinkan dan bukan merupakan karya pihak lain yang saya akui sebagai karya sendiri.

Semua referensi yang dikutip maupun dirujuk telah ditulis secara lengkap pada daftar pustaka. Apabila ternyata pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surabaya , 15 Ags 2020

Yang membuat pernyataan,



Achmad Ramzy Arighi Ghazali

NRP : 08111850070010

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

PERANCANGAN PUSAT EDUKASI DAN PELATIHAN ANAK MUDA DENGAN PENDEKATAN DESAIN MULTISENSORI

Nama mahasiswa : Achmad Ramzy Arighi Ghazali
NRP : 08111850070010
Pembimbing : Dr. Eng. Ir. Dipl. Ing. Sri Nastiti N. Ekasiwi, M.T.
Co-Pembimbing : Prof. Dr. Ir. Vincentius Totok Noerwasito, M.T.

ABSTRAK

Dunia profesionalisme membutuhkan peran anak muda usia produktif. Media untuk meningkatkan profesionalisme anak muda diperlukan, melalui fasilitas yang memperhatikan potensi pembelajar *visual learner*. Kemampuan belajar *visual learner* didominasi oleh pemahaman melalui media visual. Oleh karena itu penyediaan fasilitas edukasi dan pelatihan yang menstimulasi pemahaman melalui sensori visual diperlukan.

Perancangan berbasis penelitian ini menggunakan kerangka kerja berbasis konsep (*concepts-based framework*) dengan diawali dengan merumuskan isu dan hipotesis perancangan. Metode yang digunakan adalah *transfer domain-to-domain*, dimana penggalian isu peningkatan produktivitas dilakukan melalui penelitian, untuk merumuskan kriteria. Selanjutnya penggalian bentuk menggunakan hipotesa melalui analogi langsung yang merujuk indera visual.

Arsitektur menjadi media sensori visual. Pada kenyataannya, dalam satu sistem indera visual bekerjasama dengan sensori perabaan/haptic untuk menghasilkan persepsi yang optimal. Dengan pendekatan multisensori tersebut kemudian memunculkan beberapa momen dan kriteria. Momen yang diusulkan yaitu atensi, memori, dan sensasi. Kriteria yang dihasilkan adalah skala ruang, bentuk ruang, dan warna dengan mengoptimalkan pencahayaan dan pengudaraan alami. Momen dan kriteria tersebut digunakan untuk menyusun rancangan sebuah Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda. Momen 'sensasi' dihadirkan pada pengaturan tapak dan lansekap, lantai dan konektor dengan lingkungan sekitar; momen 'atensi' diterapkan pada elemen dinding, warna dan bukaan jendela ruangan; momen 'memori' dihadirkan pada skala dan bentuk ruang.

Kata Kunci: Produktivitas anak muda, *Visual learner*, Desain multisensori, Pusat Edukasi dan Pelatihan

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

EDUCATION AND TRAINING CENTER FOR YOUTH WITH MULTISENSORY DESIGN APPROACH

Student Name : Achmad Ramzy Arighi Ghazali
NRP : 08111850070010
Supervisor : Dr. Eng. Ir. Dipl. Ing. Sri Nastiti M. Ekasiwi, M.T.
Co-Supervisor : Prof. Dr. Ir. Vincentius Totok Noerwasito, M.T.

ABSTRACT

The world of professionalism requires the role of young people of productive age. Media to improve youth professionalism is needed, through facilities that pay attention to the potential of visual learner learners. Visual learner's learning ability is dominated by understanding through visual media. Therefore, the provision of educational and training facilities that stimulate understanding through visual sensory is required.

This research-based design uses a concepts-based framework, beginning with formulating design issues and hypotheses. The method used is domain-to-domain transfer, where the exploration of the issue of increasing productivity is carried out through research, to formulate criteria. Furthermore, the exploration of forms uses hypotheses through direct analogy which refers to the visual senses.

Architecture becomes a visual sensory medium. In fact, in one system the visual senses work together with the haptic sensory to produce optimal perception. With this multisensory approach, several moments and criteria emerge. The moments proposed are attention, memory, and sensation. The resulting criteria are space scale, spatial shape and color by optimizing natural lighting and air conditioning. These moments and criteria were used to compile the design of a Youth Education and Training Center. Moments of 'sensation' are present in the setting of the site and landscape, floors and connectors to the surrounding environment; moments of 'attention' are applied to the wall elements, colors and window openings of the room; 'memory' moments are presented at the scale and shape of space.

Keywords: *Productivity of Youth, Visual Learner, Multisensory Design, Education and Training Center*

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TESIS.....	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Masalah Perancangan	11
1.3 Tujuan Perancangan	12
1.4 Manfaat Perancangan	12
1.5 Batasan Perancangan	13
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA.....	
2.1 Kajian Teori.....	15
2.1.1 Pengertian Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda.....	15
2.1.2 Teori <i>Multisensory Architecture</i>	16
2.1.3 Persepsi Visual	19
2.1.4 Pembelajar Visual (<i>Visual Learner</i>).....	24
2.1.5 <i>An Architecture of Visual Images</i>	25
2.1.6 Pendekatan Analogi	25
2.2 Kajian Preseden.....	28
2.2.1 Viettel Academy Education Centre.....	28
2.2.2 Sino Danish Centre for Education and Research	32
2.2.3 Tabel Perbandingan Studi Kasus.....	34
BAB 3 METODOLOGI PERANCANGAN	
3.1 Pendekatan Perancangan	38
3.1.1 Metode Perancangan <i>Concept Based Framework</i>	38

3.1.2	Validasi Metoda Perancangan	39
3.2	Objek Perancangan	39
3.3	Aspek Eksplorasi Perancangan	41
3.4	Proses Perancangan	41
3.5	Metode Perancangan	48
BAB 4 ANALISIS DAN KONSEP DESAIN		
4.1	Sosial, Kultur, dan Teknikal	51
4.1.1	Site	53
4.1.2	Analisis Pengguna	58
4.1.3	Karakteristik Pembelajar Visual (<i>Visual Learner</i>)	59
4.2	<i>Hypothesis</i>	60
4.2.1	Domain Umum <i>Knowledge, Skill, dan Attitude</i>	61
4.2.2	Domain Arsitektural	61
4.3	<i>Refine</i>	63
4.4	<i>Mapping</i>	69
4.4.1	Arsitektural Sintaksi <i>Knowledge</i>	70
4.4.2	Arsitektural Sintaksi <i>Skill</i>	72
4.4.3	Arsitektural Sintaksi <i>Attitude</i>	73
4.5	<i>Propose Moment</i>	75
4.5.1	<i>Propose Moment</i> Pada Program <i>Knowledge</i>	76
4.5.2	<i>Propose Moment</i> Pada Program <i>Skill</i>	78
4.5.3	<i>Propose Moment</i> Pada Program <i>Attitude</i>	80
4.5.4	Program Ruang	81
4.5.5	Implementasi Desain Konsep	83
4.6	<i>Arrange Elements</i>	93
4.6.1	Elemen Material	93
4.6.2	Elemen Warna	95
4.6.3	Elemen Skala Ruang	98
4.6.4	Elemen Bentuk Ruang	100
4.6.5	Elemen Pencahayaan	104

BAB 5 PROPOSAL PERANCANGAN	
5.1 Proposal	108
5.1.1 Proposal Program <i>Knowledge</i>	113
5.1.2 Proposal Program <i>Skill</i>	116
5.1.3 Proposal Program <i>Attitude</i>	119
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN	123
6.1 Kesimpulan	123
6.2 Saran.....	126
DAFTAR PUSTAKA	127
LAMPIRAN.....	130
BIODATA PENULIS	136

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Analisis Studi Kasus	35
Tabel 3.1 Penjelasan Aspek Eksplorasi	41
Tabel 3.2 Tahapan Proses	48
Tabel 4.1 Hasil Observasi Partisipatori Anak Muda Usia Sangat Produktif	56
Tabel 4.2 Hasil Analisa <i>Human Resource Development</i> (HRD).....	57
Tabel 4.3 Prinsip dan Kriteria Dalam Penerapan Konsep Desain	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Presentase Penduduk Kota Surabaya Tahun 2017	1
Gambar 1.2 Diagram Proses Sumber Daya Manusia Produktif	3
Gambar 1.3 <i>Viettel Academy Education Centre</i>	8
Gambar 1.4 <i>Sino Danish Centre for Education and Research</i>	9
Gambar 1.5 <i>Nosedo Education Centre in Massagno</i>	10
Gambar 1.6 Inovasi Bentuk, Warna, dan Material Konsep	11
Gambar 2.1 Teori <i>Multi Sensory Architecture</i>	18
Gambar 2.2 <i>Viettel Academy Education Centre</i>	29
Gambar 2.3 Detail Konsep Arsitektural.....	30
Gambar 2.4 Konsep Langit-langit.....	31
Gambar 2.5 Konsep Ketenangan Ruang.....	32
Gambar 2.6 3D <i>View</i> Bangunan.....	32
Gambar 2.7 Konsep Atrium.....	33
Gambar 2.8 Analisis Konsep Interaksi	34
Gambar 3.1 <i>Concept Based Framework</i>	42
Gambar 3.2 Analisis <i>Concept Based Framework</i>	42
Gambar 3.3 Desain Isu Perancangan	47
Gambar 4.1 <i>Concept Based Framework</i>	50
Gambar 4.2 Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) 2001-Agustus 2018.....	51
Gambar 4.3 Denah Basement	53
Gambar 4.4 Lokasi Tapak.....	54
Gambar 4.5 Analisis Potensi <i>Site</i>	55
Gambar 4.6 Diagram Hipotesis.....	62
Gambar 4.7 Analisis Analogi Mata Terhadap Konsep Ide Besar.....	67
Gambar 4.8 Diagram <i>Domain to Domain</i>	68
Gambar 4.9 Analisis Desain Skala dan Bentuk Ruang <i>Knowledge</i>	71
Gambar 4.10 Analisis Desain Skala dan Bentuk Ruang <i>Skill</i>	73
Gambar 4.11 Analisis Desain Skala, Tekstur, dan Warna.....	74

Gambar 4.12 Analisis Area <i>Knowledge</i>	75
Gambar 4.13 Analisis Area <i>Knowledge Private</i>	76
Gambar 4.14 Analisis Desain Skala dan Bentuk Ruang.....	77
Gambar 4.15 Analisis Desain Bentuk Ruang dan Tekstur	78
Gambar 4.16 Analisis Desain Bentuk Ruang dan Tekstur	79
Gambar 4.17 Analisis Desain Skala, Tekstur, dan Warna.....	80
Gambar 4.18 Analisis Desain Skala, Tekstur, dan Warna.....	81
Gambar 4.19 Aktivasi Program Ruang.....	82
Gambar 4.20 Analisis Bentuk Massa.....	83
Gambar 4.21 Analisis Konsep Desain Skala, Tekstur, dan Warna.....	84
Gambar 4.22 Analisis Konsep <i>Void</i>	85
Gambar 4.23 Analisis Konsep Program Ruang	86
Gambar 4.24 Analisis Konsep <i>Unity</i> dengan Kawasan	87
Gambar 4.25 Analisis Desain Konektor	88
Gambar 4.26 Analisis Desain Sirkulasi <i>View</i>	89
Gambar 4.27 Analisis Konsep Desain <i>Amphitheatre</i>	89
Gambar 4.28 Analisis Konsep Desain <i>Sharing Area</i>	90
Gambar 4.29 Analisis Konsep Desain <i>Attitude Area</i>	91
Gambar 4.30 Analisis Konsep Desain <i>Attitude Isle</i>	92
Gambar 4.31 Analisis Konsep Desain <i>Knowledge Isle</i>	94
Gambar 4.32 Analisis Konsep Desain <i>Attitude Area</i>	95
Gambar 4.33 Analisis Konsep Desain <i>Skill Area</i>	96
Gambar 4.34 Analisis Konsep Desain <i>Attitude Area</i>	97
Gambar 4.35 Analisis Konsep Desain <i>Knowledge Area</i>	98
Gambar 4.36 Analisis Konsep Desain <i>Skill Area</i>	99
Gambar 4.37 Analisis Konsep Desain <i>Attitude Area</i>	100
Gambar 4.38 Analisis Konsep Desain <i>Knowledge Area</i>	101
Gambar 4.39 Analisis Konsep Desain <i>Skill Area</i>	102
Gambar 4.40 Analisis Konsep Desain <i>Skill Area</i>	103
Gambar 4.41 Analisis Konsep Desain <i>Attitude Area</i>	103
Gambar 4.42 Analisis Konsep Desain <i>Knowledge Area</i>	105

Gambar 4.43 Analisis Konsep Desain <i>Skill Area</i>	106
Gambar 4.44 Analisis Konsep Desain <i>Attitude Area</i>	107
Gambar 4.45 Analisis Konsep Desain <i>Attitude Area</i>	107
Gambar 5.1 Analisis Konsep Desain Program Produktivitas	108
Gambar 5.2 <i>Siteplan</i> Skala 1:100.....	109
Gambar 5.3 Tampak Sisi Timur.....	110
Gambar 5.4 Tampak Sisi Barat.....	110
Gambar 5.5 Tampak Sisi Selatan.....	111
Gambar 5.6 Tampak Sisi Utara.....	111
Gambar 5.7 Tampak Sisi Timur dan Barat Skala 1:100	112
Gambar 5.8 Denah Skematik	112
Gambar 5.9 Denah Skala 1:100	113
Gambar 5.10 Analisis Konsep Desain <i>Knowledge Area</i>	114
Gambar 5.11 Analisis Konsep Desain Skala, Bentuk, dan Tekstur.....	114
Gambar 5.12 Analisis Konsep Desain Skala, Bentuk, dan Tekstur.....	116
Gambar 5.13 Analisis Konsep Desain <i>Skill Area</i>	117
Gambar 5.14 Analisis Konsep Desain Skala, Bentuk Ruang, Warna, dan Pencahayaan	117
Gambar 5.15 Analisis Konsep Terhadap Lingkungan.....	118
Gambar 5.16 Analisis Konsep Program <i>Attitude</i>	119
Gambar 5.17 Analisis Konsep Desain Skala, Bentuk, Material, Warna, dan Pencahayaan	120
Gambar 5.18 Analisis Konsep Desain Skala, Bentuk, Material, Warna, dan Pencahayaan	121
Gambar 5.19 Analisis Konsep Desain Skala, Bentuk, Material, Warna, dan Pencahayaan	122

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Surabaya merupakan kota dengan jumlah penduduk tertinggi kedua di Indonesia, hal tersebut dapat menyebabkan terjadinya *urban sprawl* dan resiko pengangguran yang cukup tinggi. Menurut Badan Pusat Statistik Kota Surabaya Tahun 2017, jumlah penduduk usia produktif di Kota Surabaya sangat dominan, mencapai 73,44 persen dari jumlah total penduduk kota tersebut (Gambar 1.1). Usia produktif yang dimaksud adalah usia ketika seseorang dianggap dapat memproduksi atau menghasilkan sesuatu. Karakter usia produktivitas dibagi menjadi dua, yaitu usia sangat produktif dan usia produktif. Usia sangat produktif terdiri dari kelompok usia 22-28 tahun, sedangkan usia produktif terdiri dari kelompok usia 15-64 tahun. Usia sangat produktif memiliki karakteristik yang sangat vital, dimana karakter usia tersebut aktif untuk mulai menuai hasil dari apa yang telah dikerjakan sejak pertama kali menyelesaikan jenjang pendidikan di Perguruan Tinggi maupun Sekolah Menengah. Usia tersebut juga merupakan usia paling aktif untuk bersosialisasi sehingga dapat tercipta banyak koneksi, relasi, dan jaringan kerja yang saling terhubung.

Kelompok Umur	Jenis Kelamin		L+P
	L	P	
0-14	22,38	20,96	21,66
15-64	73,02	73,85	73,44
>=65	4,60	5,19	4,90
Total	100	100	100

Sumber: Susenas, BPS Kota Surabaya

Gambar 1.1 Presentase Penduduk Kota Surabaya Tahun 2017

Sumber: Susenas, BPS Kota Surabaya

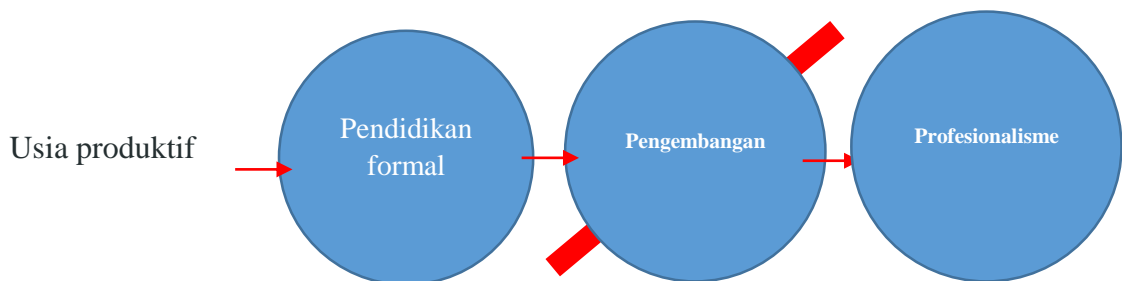
Penduduk dengan usia sangat produktif dapat menjadi kunci kesuksesan suatu negara maupun kota, dikarenakan kelompok tersebut memiliki kualitas yang baik sebagai sumber daya manusia dengan tingkat produktivitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok usia produktif, maka negara dan kota Surabaya akan diuntungkan karena produktivitas penduduknya yang tinggi. Namun apabila kelompok tersebut tidak berkualitas dan tidak produktif, maka negara dan kota Surabaya akan dirugikan karena harus menanggung kelompok tersebut. Oleh karena itu, pemerintah kota Surabaya mulai memberikan fasilitas edukasi dan pelatihan kreatif bagi para kelompok usia sangat produktif. Fasilitas tersebut diharapkan dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan agar dapat menjadi sumber daya manusia yang profesional dan produktif. Produktif yang dimaksud adalah suatu tindakan kreatif yang dapat menghasilkan sesuatu.

Penduduk dengan usia sangat produktif menjadi salah satu aspek penting dalam menjadikan sumber daya manusia yang lebih baik dan berkualitas. Apabila hal tersebut kurang memadai atau kurang sesuai dengan konsep karakter dari anak muda, maka akan menjadi masalah yang cukup besar yang dapat dialami oleh kelompok atau kota. Permasalahan-permasalahan tersebut dapat menyebabkan berkurangnya ketertarikan anak muda untuk meningkatkan minat, pengetahuan, dan sosialnya. Akibatnya, jumlah pengangguran terbuka pada kelompok usia produktif di Surabaya akan semakin meningkat.

Sumber daya manusia yang berkualitas dan berkarakter dapat menjadi solusi untuk mendukung kemajuan suatu kota baik secara formal maupun non-formal. Dukungan berupa kegiatan maupun fasilitas menjadi bentuk komitmen Pemerintah Kota Surabaya untuk mengakomodasi kegiatan bagi kelompok usia sangat produktif agar dapat menjadi sumber daya manusia yang berkarakter dan memiliki tingkat produktivitas serta kreativitas yang tinggi dan bermoral. Hal tersebut dapat dilihat dalam visi kota Surabaya yang dirancang dalam penyusunan Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah Kota Surabaya Tahun 2016-2021, yang telah mengalami penyempurnaan sesuai dengan arahan dari Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi sehingga visi, misi, tujuan, sasaran, program, kegiatan, dan sub kegiatan sudah disusun sesuai dengan yang digagaskan.

Kurangnya fasilitas yang sesuai dengan konsep karakter dari anak muda pada kelompok usia sangat produktif sebelum menuju ke jenjang profesional dapat memberikan dampak besar dalam meningkatkan dan mengembangkan potensi anak muda pada usia sangat produktif. Akibat kurangnya fasilitas dengan konsep pengembangan tersebut dapat memberikan dampak terhadap tingkat pengangguran terbuka yang semakin tinggi dan fluktuatif, anak muda menjadi kurang berkompeten akan bakat dan ilmu yang dimilikinya. Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda diharapkan dapat menjadi solusi bagi kelompok usia produktif untuk mendapatkan edukasi formal maupun non-formal dan interaksi sosial agar dapat mengembangkan bakat dan ilmu yang dimilikinya ke jenjang profesional. Menurut sebuah artikel yang dituliskan oleh Huuriyah La'thiffah Ervindra Mahasiswi Ilmu Hubungan Internasional Universitas Brawijaya, terdapat beberapa poin yang dapat menjadi konteks rancangan arsitektur, antara lain (Gambar 1.2):

- Kurangnya fasilitas yang berkonsep untuk membantu mengembangkan kemampuan diri bagi kelompok usia produktif.
- Kurangnya akomodasi lapangan kerja untuk kelompok usia siap kerja atau usia sangat produktif.



Gambar 1.2 Diagram Proses Sumber Daya Manusia Produktif

Tujuan bangunan terlalu sering dipahami semata-mata hanya dalam hal kinerja fungsional, kenyamanan fisik, ekonomi, representasi simbolik, dan nilai-nilai estetika (Pallasma. J, 2005). Namun, tugas arsitektur sebenarnya melampaui sifat material, fungsional, dan terukur, bahkan hingga karakter estetika ke dalam lingkup kehidupan mental dan eksistensial. Bangunan tidak hanya menyediakan tempat untuk berlindung fisik atau memfasilitasi kegiatan yang berbeda, selain menampung tubuh dan tindakan manusia yang rapuh, juga harus menampung pikiran, ingatan, keinginan, dan impian. Bangunan memediasi antara dunia dan

kesadaran manusia dengan menginternalisasi dunia dan mengeksternalkan pikiran. Menata dan mengartikulasikan ruang dan situasi kehidupan eksistensial yang dijalani. Arsitektur merupakan sistem keteraturan, hirarki, dan ingatan eksternalisasi terpenting. Esensi manusia dari arsitektur tidak dapat dipahami sama sekali kecuali manusia mengakui sifat metaforis, mental, dan ekspresifnya. Penggabungan *chiasmatic* dan *mirroring* dari material telah membuat fenomena artistik. Arsitektur kebal terhadap pendekatan ilmiah empiris, makna artistik ada dalam pengalaman dunia material. Pengalaman ini selalu unik, situasional, dan individual. Makna artistik hanya ada pada tingkat puitis dalam perjumpaan langsung dengan sebuah karya, dan itu merupakan eksistensial dari ideasional-emosional daripada intelektual

Pengalaman estetika dapat meningkatkan kualitas teori fungsional dalam arsitektur. Salah satu yang berpotensi adalah fungsi dari geometris, yaitu dari cara mendesain suatu lingkungan untuk membangkitkan perhatian, selain itu juga memberi kesenangan tanpa sadar atau sebagai latihan intelektualitas. Lingkungan juga menjadi bagian dari ide desain bagi seorang arsitek yang dapat menjadi objek ataupun sebagai lingkungan itu sendiri (Lang, J, 2010).

Teori yang terdapat pada buku tersebut juga menjelaskan dan mendeskripsikan tentang apresiasi terhadap penampilan lingkungan yang berperan penting untuk para desainer dalam memahami pengalaman estetika dan intelektual estetika. Pada *experiential aesthetic*, lingkungan akan menjadi subjek tanpa disadari. Sedangkan dalam intelektual estetik, lingkungan akan menjadi subjek dengan disadari. Fungsi dari intelektual estetik berurusan dengan cerita dari seorang arsitek untuk mengekspresikan apa yang dia inginkan dalam membentuk *form*. Fungsi dari bangunan menjadi dasar interpretasi intelektual bagi beberapa arsitek atau kaum elit seniman di dunia.

Pemahaman pengalaman estetik didapat dari spekulasi filosofi dan penelitian psikologis. Ada tiga aspek untuk mendukung analisis pengalaman estetika langsung (Lang, J, 2010), yaitu:

- **Estetika sensoris** (untuk bangunan, sebagai suatu tanggapan terhadap sensasi yang ditimbulkan oleh lingkungan) berfungsi untuk meningkatkan

sistem pengelihatannya, pendengaran, penciuman, atau *haptic*. Implementasi dalam desain berupa warna, pencahayaan, tekstur material, dll.

- **Estetika Formal** (geometri bangunan) berfungsi untuk memberikan tampilan yang baik untuk dipandang secara visual, dimana bentuk geometri pada bangunan dikaitkan dengan kondisi lingkungannya sehingga menjadi suatu kesatuan yang indah apabila dipandang secara visual. Bentuk bangunan memiliki *pattern* atau pola yang harus dianalisis dengan baik oleh lingkungan sekitarnya, sehingga menjadi kompleksitas yang saling terkait.
- **Estetika Simbolik** (merespon makna dari fungsi bangunan). Estetika simbolis dalam arsitektur berkaitan dengan makna yang sesuai dengan pola yang dibentuk oleh lingkungan.

Menurut paparan di atas dapat disimpulkan bahwa visual bangunan dapat menjadi aspek yang cukup berperan dalam membentuk suatu konsep bangunan. Konsep tersebut dapat memberikan karakter pengalaman bagi si pengguna bangunan. Aspek visual sendiri dapat diimplementasikan ke dalam arsitektural berupa fasad atau bentuk bangunan yang disesuaikan dengan konsepnya. Pengalaman yang didapat menjadi aspek tolak ukur keberhasilan fungsi suatu ruang maupun bangunan. Selain itu, peran lingkungan juga menjadi aspek pendukung yang cukup berpengaruh terhadap pengalaman yang didapat pada bangunan.

Teori tersebut didukung oleh penelitian, anak muda lebih mudah menerima konsep pembelajaran dengan sistem *visual learner* yang dapat meningkatkan fungsi memori dan kemampuan membaca anak muda (Widyana. R, 2016). Selain sistem pembelajaran visual, visual persepsi sangat membutuhkan dan melibatkan sensasi, atensi, dan memori. *Visual learner* membutuhkan perhatian dan fokus agar stimuli yang diberikan ke dalam bentuk arsitektural dapat diterima oleh anak muda dalam proses pengembangannya. Dalam membentuk persepsi visual individu perlu melibatkan penglihatan (Solso, Maclin, & Maclin, 2008). Penglihatan menyediakan informasi yang akan membentuk kesan citra visual. Tampilan visual menjadi sangat penting karena otak manusia bekerja dari kode visual, auditori, dan *semantic*. Proses kerja pada otak bersifat hirarki yang berarti tidak dapat dibalik (Strenbergh, 2012). Teori visual dalam arsitektur dapat dibentuk melalui 3 pendekatan, yaitu dengan warna, bentuk, dan tata letak ruang.

Menurut Bruner (dalam Arsyad, 2013), sistem konsep *visual learner* sendiri memiliki tiga tahapan perkembangan kognitif dan pembelajaran, yaitu *enactive*, *iconic*, dan *symbolic*. Yang dimaksud *enactive* adalah seseorang yang melakukan aktivitas dalam upaya memahami sekitarnya (pengalaman langsung). *Iconic* adalah seseorang memahami objek melalui gambar dan visualisasi yang digunakan sebagai bantuan dalam proses berpikir. *Symbolic* adalah seseorang yang mampu memiliki ide-ide atau gagasan abstrak yang dipengaruhi oleh kemampuan dalam bahasa dan logika.

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa adanya *gap* di dalam perancangan. Konsep arsitektural berperan sangat penting untuk meningkatkan produktivitas anak muda, metode yang efektif dan efisien adalah dengan *visual learner*. *Visual learner* sendiri merupakan metode pendekatan untuk anak muda agar lebih produktif melalui media berupa gambar visual. Teori desain multisensori menggabungkan antara indera visual dan *haptic* menjadi konsep seni arsitektur yang dapat mengoptimalkan tingkat produktivitas anak muda. Arsitektur sendiri menjadi media perancangan sensoris atau ide visual untuk membantu meningkatkan produktivitas anak muda.

Pada proses desain, isu yang diangkat dengan menggunakan *Concept Based Frameworks* dapat dihasilkan dengan menggunakan metafora, *analogy*, atau pertanyaan yang akan didapatkan untuk menjadi *big idea* dari konsep desain tersebut. Pada tahap ini, *tools* yang digunakan adalah analogi. Seorang arsitek dapat merancang suatu karya arsitektur yang bermacam-macam bentuknya, namun tidak mudah melalui proses perancangan atau desain tersebut. Hal-hal mendasar dalam desain arsitektur dan menjadi pegangan mahasiswa, akademisi, arsitek maupun peminat desain arsitektur lain. Hal fundamental yang dibahas di dalam buku ini salah satunya adalah pendekatan bentuk. Analogi adalah salah satu pendekatan bentuk yang digunakan dalam desain arsitektur. Dalam bukunya, Geoffrey Broadbent mengatakan bahwa “mekanisme sentral dalam menerjemahkan analisa-analisa ke dalam sintesa adalah analogi”. Pernyataan ini maksudnya adalah pendekatan analogi bukan hanya sekedar menjiplak bentuk objek alam yang dianalogikan, tetapi juga diperlukan proses-proses analisis dan merangkainya sehingga menghasilkan bentuk baru yang masih memiliki kemiripan visual dengan

objek yang dianalogikan. Pendekatan analogi dikatakan berhasil apabila pesan yang ingin disampaikan atau objek yang dianalogikannya dapat dipahami oleh semua orang. Oleh karena itu, harus terdapat benang merah antara bangunan dan objek yang dianalogikan dalam proporsi tertentu sehingga tidak menjadi terlalu naif seperti menjiplak secara mentah-mentah (Broadbent,1980).

Hal yang penting dalam analogi adalah persamaan antara bangunan dengan objek yang dianalogikan. Persamaan di sini bukan berarti benar-benar serupa dengan objek dan hanya diperbesar ukurannya saja, tetapi yang dimaksudkan adalah persamaan berupa pesan yang akan disampaikan. Oleh sebab itu, analogi menjadi sangat berharga karena sifatnya yang sangat personal, yang berarti dapat dipahami oleh setiap orang. Pendekatan analogi dibagi ke dalam tiga macam, yaitu analogi personal, analogi langsung, dan analogi simbolik. Analogi yang akan diterapkan yaitu dengan analogi langsung, dimana analogi yang akan digunakan adalah analogi mata. Mata sendiri merupakan organ tubuh manusia yang paling vital untuk dapat memahami visual, karakteristik mata menjadi konsep untuk perancangan yang akan digunakan. Pendekatan analogi merupakan salah satu alat yang efektif untuk menghasilkan *big idea* dalam metode *Concept Based Frameworks*.

Big idea dalam Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda adalah dengan menggunakan analogi mata, yang dimaksud sebagai analogi yang memiliki karakteristik keindahan dan krusial dalam tubuh manusia, berkarakter kompleks, dan tersistematis serta dapat membedakan antara bentuk dan warna. Karakter tersebut yang akan diimplementasikan ke dalam desain. Oleh sebab itu, terciptalah sebuah pernyataan "*What is architecture?*" adalah Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda sebagai mata dari pengetahuan, *skill*, dan perilaku dengan lingkungan sekitarnya.

Adapun beberapa bangunan yang menggunakan teori tersebut, antara lain:

1. Viettel Academy Education Centre

- Arsitek : VTN Architects (Vo Trong Nghia)
- Lokasi : Vietnam
- Kategori : Pendidikan Arsitektur
- Area : 2651.0 sqm
- Tahun proyek : 2019



Gambar 1.3 Viettel Academy Education Centre

Sumber: Dok. Archdaily

Bangunan ini menggunakan konsep fenomenologi, yaitu pendekatan konsep bangunan dengan ruang yang tenang. Elemen-elemen material yang digunakan menjadi salah satu aspek media arsitektur yang membantu konsep ketenangan yang ingin ditimbulkan dengan menggunakan elemen-elemen material berupa bata merah, kongkrit, dan refleksi air. Pencahayaan yang sedikit juga dapat memberikan persepsi visual berupa ketenangan, dimana hal tersebut dapat memberikan kesan fokus dan jauh dari kebisingan kota. Konsep tersebut diterapkan agar dapat membantu meningkatkan konsentrasi bagi para pengguna yang sedang belajar dengan suasana ruang yang tenang (Gambar 1.3).

2. Sino Danish Centre for Education and Research

- Arsitek : Henning Larsen Architects
- Lokasi : China
- Area lantai : 8000 sqm



Gambar 1.4 Sino Danish Centre for Education and Research

Sumber: Dok. Archdaily

Ide awal bangunan ini yaitu dengan menerapkan konsep yang dapat mempelajari produktivitas dan kesehatan pengguna bangunan. Konsep ruang bersama dengan bentuk atap yang tinggi memberikan kesan persepsi visual sebagai tempat berinteraksi. Area tersebut dapat menjadi media interaksi lintas ilmu bagi para pengguna yang diharapkan dapat mendukung dan merangsang sistem pembelajaran yang sedang berlangsung (Gambar 1.4).

3. Nosedo Education Centre in Massagno

- Arsitek : CDL Durisch Nolli, Giraudi Radczuweit
- Lokasi : Switzerland
- Area : 9400 sqm
- Tahun : 2017



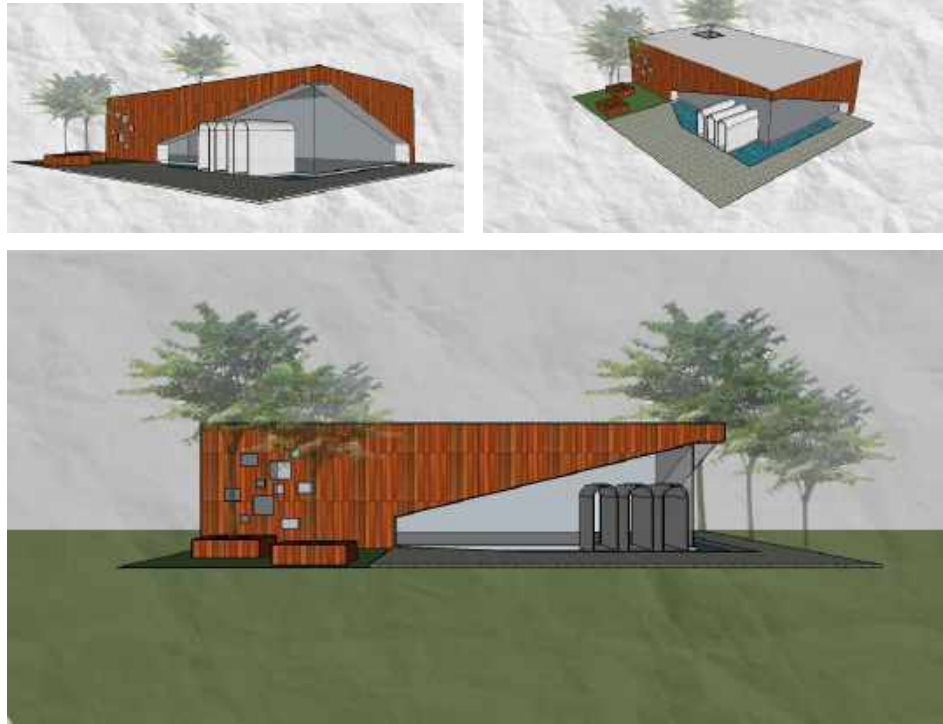
Gambar 1.5 Nosedo Education Centre in Massagno

Sumber: Dok. Archdaily

Bangunan ini memiliki konsep adaptasi ruang yang sesuai dengan kebutuhan pedagogis modern, dimana persepsi visual yang diciptakan dengan merekonstruksi luasan dan bentukan ruang untuk memungkinkan metode pengajaran yang dinamis. Selain itu, ruang luar dengan perbedaan material memberikan kesadaran akan budaya lokal untuk pejalan kaki. Bentuk analogi bangunan menggunakan konsep budaya di sekitar lingkungan (Gambar1.5).

Dari beberapa contoh bangunan dengan menggunakan persepsi visual, baik dari bentuk ruang, skala ruang, material yang digunakan, dan warna yang diberikan, memberikan inovasi atau kebaruan untuk bangunan arsitektur menjadi media visual. Inovasi tersebut diterapkan dengan mengoptimalkan bangunan sebagai media interaksi, baik secara sosial maupun pendidikan bagi anak muda. Bentuk dan bukaan menjadi salah satu aspek penting dalam inovasi konsep persepsi visual dengan sistem

visual dan sistem *haptic*, dimana sistem *haptic* distimuli dengan jenis material dari permukaannya. Berikut gambaran inovasi dari beberapa contoh di atas (Gambar 1.6).



Gambar 1.6 Inovasi Bentuk, Warna, dan Material Konsep

1.2 Masalah Perancangan

Kurangnya fasilitas yang dapat mengembangkan dan meningkatkan produktivitas anak muda pada usia produktif menjadikan lemahnya *knowledge*, *skill*, dan *attitude* anak muda. Bagaimana peran arsitektur dapat meningkatkan produktivitas anak muda dengan sistem pembelajaran yang sesuai dengan karakter dari anak muda. Adanya anggapan bahwa pendekatan visual kurang diperhatikan dalam konsep perkembangan pengetahuan maupun sosial bagi anak muda menjadi salah satu permasalahan yang mendasari penelitian ini. Aspek perancangan yang dapat diekplorasi yaitu bentuk, skala, warna, dan pemilihan material atau tekstur menjadi salah satu strategi kriteria desain konsep rancangan yang dapat menyesuaikan dengan sistem pembelajaran *visual learner* untuk anak muda. Melalui pendekatan perancangan, maka permasalahan tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apa saja aspek arsitektural yang dipengaruhi oleh karakter dan sistem pembelajaran anak muda?
2. Melalui hipotesis pengutamaan potensi dan karakter yang dimiliki anak muda, bagaimana proses merancang dengan menganalogikan proses visual dan rasa?
3. Bagaimana penerapan konsep arsitektur multisensori tercerminkan dalam perancangan Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda?

1.3 Tujuan Perancangan

Sebagaimana yang telah dirumuskan dalam rumusan masalah di atas, maka tujuan yang merupakan hal-hal yang perlu untuk dilakukan sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi aspek arsitektural yang dapat mempengaruhi produktivitas anak muda.
2. Merumuskan hipotesis perancangan yang akan dijabarkan menggunakan kerangka perancangan yang akan menghasilkan kriteria yang akan dievaluasi dan dieksplorasi.
3. Membuat suatu rancangan arsitektur skematik yang menerapkan ide analogi langsung dengan mengoptimalkan lingkungan sekitar.

1.4 Manfaat Perancangan

Manfaat dari proses perancangan yang akan dilakukan dapat dibagi menjadi dua poin, yaitu manfaat praktis dan manfaat teoritis:

1. Manfaat praktis, perancangan ini diharapkan menjadi usulan rancangan pusat edukasi dan pelatihan dalam bidang arsitektural dalam meningkatkan produktivitas sumber daya manusia melalui pendekatan persepsi visual dan rasa.
2. Manfaat teoritis, sebagai pengetahuan yang berhubungan dengan pendekatan karakter, lingkungan, dan intelektual kelompok produktif pada proses produktivitasnya dengan menggunakan teori desain multisensori di dalam penerapan perancangan yang diharapkan dapat menjadi solusi akan

permasalahan produktivitas bagi anak muda yang terdapat di sebuah kota dengan tingkat pengangguran terbuka yang tinggi.

1.5 Batasan Perancangan

Batasan-batasan yang terkait dalam perancangan Pusat Pendidikan dan Pelatihan Anak Muda yaitu sebagai berikut:

1. Metode perancangan menggunakan metode *concept based frameworks*, dimana konsep yang diberikan menggunakan konsep analogi dengan pendekatan persepsi untuk mengeksplor pengaruh persepsi visual terhadap metode pembelajaran *visual learner* untuk menemukan *big idea* yang ditentukan.
2. Konteks perancangan terfokus pada sebuah persepsi dengan sistem indera visual dan sistem indera perasa terhadap proses perkembangan produktivitas anak muda.
3. Perancangan menggunakan analogi media visual dan rasa, baik dari material, warna, serta bentuk dan skala untuk menstimulus perkembangan anak muda.

(halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

Pada kajian pustaka ini akan membahas tentang definisi dari Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda dengan pendekatan desain multisensori agar lebih memahami fungsi serta konsep bangunan berdasarkan teori yang digunakan. Kajian ini akan mendukung tujuan untuk mengkaji dan menganalisis strategi desain serta ide untuk menyesuaikan dengan pengguna yang sesuai dengan teori penunjang agar efektif dan efisien.

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Pengertian Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda

Pusat komunitas anak muda sebagai karakter warga produktif dapat didefinisikan sebagai berikut:

- **Pusat**, menurut KBBI adalah titik dari suatu kegiatan atau proses diarahkan, atau yang difokuskan, atau pokok pangkal yang menjadi pempunan berbagai urusan, hal, dan sebagainya.
- **Edukasi**, menurut KBBI adalah proses pengubahan sikap dan perilaku seseorang atau kelompok dalam usaha mendewasakan diri melalui upaya pengajaran, pelatihan, proses, dan cara mendidik. Edukasi adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi diri pada peserta didik dan mewujudkan proses pembelajaran yang lebih baik (M.J Langeveld,1995). Edukasi bertujuan untuk mengembangkan kepribadian dan kecerdasan serta mendidik peserta agar memiliki akhlak mulia, mampu mengendalikan diri, dan memiliki keterampilan. Edukasi lebih dikenal dengan kata pendidikan, yaitu upaya manusia dewasa dalam membimbing manusia yang belum dewasa kepada kedewasaan. Edukasi adalah usaha untuk menolong seseorang untuk melaksanakan tugas-tugas hidupnya, agar bisa mandiri, akil baligh, dan bertanggung jawab secara susila.

- **Anak muda**, menurut KBBI adalah waktu hidup ketika masih muda atau waktu antara masa kanak-kanak dan dewasa. Hal ini juga didefinisikan sebagai "penampilan, semangat, karakteristik orang yang masih muda". Remaja merupakan masa transisi dari anak-anak menjadi dewasa. Pada periode ini berbagai perubahan terjadi baik perubahan hormonal, fisik, psikologis maupun sosial (Batubara.JRL).

Dari penjelasan di atas dapat diartikan bahwa Pusat Pendidikan dan Pelatihan Anak Muda adalah tempat atau bangunan yang bersifat terpusat dan fokus kepada pengembangan anak muda baik dari edukasi non-formal maupun karakter daya saing dari bidang keahlian dengan pendekatan arsitektural sebagai media persepsi visual.

2.1.2 Teori *Multi Sensory Architecture*

Pengalaman ruang membutuhkan beberapa sistem indera agar dapat membentuk karakter perancangan bangunan yang sesuai untuk anak muda. Pada tahap ini, penulis menggunakan teori *Multi Sensory Architecture* yang diambil dari buku Juhani Pallasma dengan judul *The Eye of Skin*. Pada buku tersebut dijelaskan bahwa pentingnya peran visual dalam arsitektur. Arsitektur telah dianggap sebagai bentuk seni mata, dimana penglihatan dianggap sebagai hal yang terpenting dari indera. Apabila kehilangan indera penglihatan maka dapat disebutkan sebagai kehilangan fisik tertinggi. Oleh karena itu, visual dari arsitektur cukup penting untuk diperhatikan. Terlepas dari pentingnya peran visual, pengamatan visual juga sering dikonfirmasi oleh sentuhan yang dapat memberikan kesan visual itu sendiri. Arsitektur juga memberikan struktur konseptual dan material untuk interaksi sosial serta kondisi kehidupan sehari-hari. Setiap pengalaman arsitektur yang menyentuh multi indera adalah kualitas ruang, materi, dan skala yang diukur secara merata oleh mata, telinga, hidung, kulit, lidah, kerangka, dan otot. Seorang psikolog mengkategorikan indera ke dalam lima sistem indera, yaitu (Gibson.J. 1950):

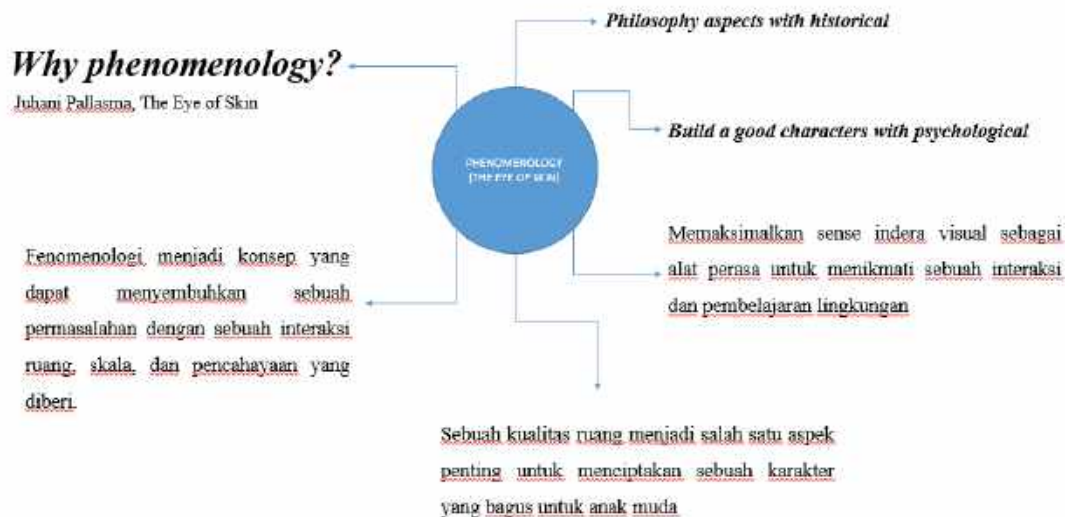
- *System visual*

- *System auditory*
- *System* indera pengecap
- *System* orientasi dasar
- *System haptic*

System visual adalah sistem persepsi yang dapat dialami atau diterima oleh bagian tubuh mata dengan proses pengelihatan, dimana segala sesuatu yang ditentukan melalui struktur optik. *System auditory* adalah sistem persepsi yang diterima melalui proses pendengaran oleh bagian tubuh telinga, proses tersebut terjadi melalui getaran di udara yang berorientasi pada suara. *System taste - smell* adalah sistem persepsi yang diterima oleh bagian tubuh hidung dan mulut, proses tersebut terjadi dengan cara mengendus dan menikmatinya. *System basic orienting* adalah sistem persepsi yang diterima oleh organ tubuh manusia untuk menerima keseimbangan, dan dapat distimulikan melalui gaya gravitasi dan akselerasi. *System haptic* adalah sistem persepsi yang diterima oleh bagian tubuh kulit dengan proses menyentuh, dimana proses tersebut dapat terjadi apabila adanya sentuhan terhadap suatu objek dan material.

Dari penjelasan tersebut, pendekatan indera yang akan diterapkan ke dalam proses perancangan adalah dengan sistem visual dan sistem *haptic*. Indera mata selalu berhubungan dengan indera perasa atau kulit, dimana proses persepsi terjadi secara tidak sadar terhadap dorongan untuk memberikan kesimpulan yang dialami yang menjadi sensasi (Berkeley.G, 2000). Kedua sistem tersebut berperan sangat besar dalam proses metode *visual learner* bagi anak muda. Sistem visual menjadi salah satu media yang dapat mempengaruhi persepsi anak muda dengan melalui pendekatan karakter arsitektural ruang dengan memanfaatkan bentuk, warna, pencahayaan, dan jenis material yang akan digunakan. Sedangkan sistem *haptic* memberikan kesan pengalaman ruang yang lebih untuk anak muda, oleh karenanya setiap ruang memiliki jenis visual material yang berbeda dan memberikan kesan yang berbeda bagi penggunanya (Pallasma. J, 1996).

Desain multisensori berkaitan dengan aspek sejarah dan interaksi, hal tersebut dapat membangun karakter dalam psikologis anak muda. Fenomenologis sendiri merupakan konsep yang dapat menyembuhkan permasalahan dengan interaksi ruang, skala, dan pencahayaan yang diberikan. Oleh karena itu, *senses* indera visual diterapkan sebagai alat perasa untuk menikmati interaksi dan pembelajaran lingkungan. Kualitas ruang menjadi salah satu aspek penting untuk menciptakan karakter yang bagus untuk anak muda. Desain multisensori sendiri merupakan salah satu teori fenomenologis yang dapat mempermainkan pengalaman ruang yang diciptakan. Fenomenologis sendiri dekat dengan aspek sejarah sehingga dapat meningkatkan karakter yang baik dengan psikologisnya. Kualitas ruang merupakan salah satu aspek terpenting untuk menstimuli persepsi visual yang dihadirkan untuk anak muda. Oleh sebab itu, diharapkan dengan diterapkannya desain multisensori maka dapat meningkatkan produktivitas anak muda dengan mengoptimalkan interaksi ruang, skala, dan pencahayaan yang dihadirkan (Gambar 2.1).



Gambar 2.1 Teori *Multi Sensory Architecture*

2.1.3 Persepsi Visual

Persepsi visual adalah kemampuan menginterpretasikan apa yang dilihat oleh mata. Membangun dunia visual dengan proses persepsi (Wade, Tavis & Garry, 2016):

- 1) Persepsi bentuk adalah proses membeda-bedakan suatu benda sebagai figur karena perbedaan dalam hal intensitas atau ukuran.
- 2) Persepsi kedalaman dan jarak, menyimpulkan letak benda dengan memperkirakan jarak dan kedalamannya.
- 3) Konstansi visual adalah persepsi akurat terhadap objek-objek sebagai sesuatu yang stabil dan tidak berubah, bahkan ketika pola sensoris yang dihasilkan berubah disebut konstansi persepsi.

Beberapa konstansi persepsi merupakan konstansi visual dan termasuk di dalamnya adalah:

- 1) Konstansi ukuran, melihat sebuah objek berukuran tetap.
- 2) Konstansi bentuk, mempersepsikan objek memiliki bentuk yang konstan meskipun bentuk dari bayangan pada retina berubah akibat berubahnya titik pandang terhadap benda.
- 3) Konstansi letak, mempersepsikan benda yang tidak bergerak sebagai sesuatu yang tetap pada tempatnya meskipun pada retina berubah seiring dengan pergerakan mata, kepala, dan tubuh.
- 4) Konstansi tingkat kecerahan, melihat berbagai objek memiliki tingkat keterangan yang sama, meskipun jumlah cahaya yang dipantulkannya berubah seiring dengan perubahan pencahayaan.

Mata berkolaborasi dengan badan untuk merasakan interaksi. Arsitektur pada dasarnya adalah perpanjangan dari alam ke dalam dunia buatan manusia, memberikan dasar bagi persepsi mengalami dan memahami dunia. Arsitektur juga memberikan struktur konseptual dan material untuk lembaga-lembaga sosial, serta kondisi kehidupan sehari-hari. Setiap pengalaman arsitektur yang menyentuh adalah multi indera: kualitas ruang, materi, dan skala diukur secara merata oleh mata, telinga, hidung, kulit, lidah, kerangka, dan otot.

Secara psikologis manusia, naluri akan menyederhanakan lingkungan visualnya untuk memudahkan pemahaman. Dalam setiap komposisi bentuk, sering terjadi kecenderungan pengurangan subjek utama dalam mencari bentuk-bentuk yang lebih sederhana dan teratur, semakin sederhana dan teraturnya suatu wujud bentuk, maka semakin mudah untuk diterima dan dimengerti. Namun, dalam proses pencarian suatu bentuk wujud-wujud dasar sangat berpengaruh. Bentuk merupakan garis luar karakteristik atau konfigurasi permukaan sebuah bentuk khusus (Ching, 2007). Terdapat tiga bentuk dasar, yaitu:

1. Lingkaran

Merupakan bidang melengkung yang memiliki jarak yang sama di setiap titik dengan sebuah titik pusat di dalam kurva. Lingkaran bersifat stabil dan menjadi pusat atau poros dari lingkungannya

2. Segitiga

Merupakan bidang yang ditutup oleh tiga sisi dan memiliki tiga sudut. Segitiga menunjukkan stabilitas dan keseimbangan apabila diletakkan pada posisi yang tepat.

3. Bujur Sangkar

Merupakan bidang yang memiliki empat sisi yang sama panjangnya dan empat buah sudut tegak lurus. Bujur sangkar menunjukkan sesuatu yang murni dan rasional.

Terdapat beberapa psikologi warna yang dapat dijabarkan dan diterapkan dalam bangunan, warna-warna tersebut ialah sebagai berikut:

1. Merah, warna merah melambangkan keadaan psikologi yang mengurangkan tenaga, mendorong makin cepat denyet nadi, menaikkan tekanan darah dan mempercepat produktiviti, perjuangan, persaingan, dan keberahian.

- Merah terang: melambangkan kekuatan kemauan atau cita-cita. Dan memiliki sifat yang agresif, aktif, dan eksentrik.
- Merah jambu: melambangkan romantisme, feminim. Dan warna merah ini memiliki sifat yang menuntut dalam kepasrahan, menggemaskan, dan jenaka.

2. Biru, warna biru melambangkan ketenangan yang sempurna. Dan mempunyai kesan menenangkan pada tekanan darah, denyut nadi, dan tarikan nafas. Sementara semua menurun, mekanisme pertahanan tubuh membangun organisme.
 - Biru tua: melambangkan perasaan yang mendalam, dan memiliki sifat yang konsentrasi, kooperatif, cerdas, perasa, dan integratif.
 - Biru muda: Melambangkan romantisme, dan feminim, dan memiliki sifat bertahan, protektif, dan tidak berubah pikiran.
3. Kuning, warna kuning melambangkan kegembiraan. Warna kuning memiliki sifat yang leluasa dan santai, senang menunda-nunda masalah. Berubah-ubah tapi penuh harapan, dan mempunyai cita-cita setinggi langit, serta memiliki semangat yang tinggi.
 - Kuning terang: melambangkan sifat spontan yang eksentrik. Dan bersifat toleran, investigatif, dan menonjol.
4. Hijau, warna yang melambangkan adanya suatu keinginan, ketabahan, dan kekerasan hati. Mempunyai kepribadian yang keras dan berkuasa. Warna hijau ini mempunyai sifat yang dapat meningkatkan rasa bangga, dan perasaan yang lebih superior dari yang lain.
5. Abu-abu, warna abu-abu menunjukkan arti yang jelas. Tidak terang dan sama sekali bebas dari kecenderungan psikologi. Warna abu-abu ini cenderung mengarah ke arah Netral.
6. Hitam, warna hitam ini melambangkan kehidupan yang terhenti dan memberikan kesan yang hampa, kematian, kegelapan, kebinasaan, kerusakan, dan kepunahan.
7. Cokelat, warna cokelat sering kali menunjukkan ciri-ciri yaitu suka merebut, tidak suka memberi hati, kurang logis, pesimis terhadap kesejahteraan dan kebahagiaan masa depan.
8. Ungu, warna ungu merupakan campuran warna merah dan biru yang melambangkan sifat gempuran keras yang dilambangkan oleh warna biru. Perpaduan antara keintiman dan erotis atau menjurus pengertian

yang mendalam dan peka. Warna ungu ini memiliki sifat kurang teliti namun selalu penuh harapan.

Tekstur adalah kualitas yang dapat diraba dan dapat dilihat yang diberikan ke permukaan oleh ukuran, bentuk, pengaturan, dan proporsi bagian benda. Tekstur juga menentukan sampai dimana permukaan suatu bentuk memantulkan atau menyerap cahaya datang. Tekstur paling sering digunakan untuk menjelaskan tingkat kehalusan atau kekerasan relatif suatu permukaan. Tekstur juga dapat digunakan untuk menjelaskan karakteristik kualitas permukaan pada material yang mirip satu sama lain, seperti kekerasan batu, garis-garis urat kayu, dan tenunan kain. Terdapat dua jenis dasar tekstur, yaitu:

1. Tekstur riil, adalah tekstur yang memang nyata dan dapat dirasakan dengan sentuhan.
2. Tekstur visual, adalah tekstur yang hanya dapat dilihat dengan mata. Faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi terhadap tekstur dan permukaan, antara lain:
 - a. Skala Setiap material mempunyai tingkat tekstur tersendiri atau tertentu, tetapi semakin halus skala dari pola teksturnya akan semakin halus pula penampilannya.
 - b. Jarak Pandang Jarak pandang dapat mempengaruhi penampilan dan posisi actual suatu bidang dalam sebuah ruang. Sebagai contoh, tekstur yang kasar jika dilihat dari jarak yang jauh akan tampak tekstur yang halus, namun jika dilihat dari dekat barulah jelas kekasaran dari tekstur tersebut.
 - c. Cahaya sangat mempengaruhi persepsi terhadap tekstur dan sebaliknya, cahaya juga dipengaruhi oleh tekstur yang disinarnya.

Tekstur juga erupakan salah satu penentu dalam membentuk sebuah karakter baik secara visual maupun secara sentuhan, contohnya bahan-bahan seperti kayu, batu, dan air akan terlihat lebih alami jika dibandingkan dengan beton, batu bata, dan metal. Kesan yang ditimbulkan juga akan sedikit banyak mempengaruhi karakter sebuah objek.

Suprasegmen skala merupakan karakter suatu elemen arsitektural yang menunjukkan ukuran suatu elemen dibandingkan dengan suatu tolak ukur atau dengan ukuran suatu benda. Skala arsitektural sering megkaitkan antara ukuran diri manusia dengan ukuran suatu objek arsitektural (bangunan, ruang, benda) sehingga memunculkan 4 penggolongan skala ruang menurut antropometri:

1. Skala akrab, menciptakan suasana yang nyaman dan akrab
2. Skala wajar, ada penyesuaian yang “wajar” antara ukuran ruang dan kegiatan di dalamnya, berdasarkan kenyamanan jasmani dan rohani
3. Skala megah, ditimbulkan oleh ukuran ruang yang berlebihan bagi kegiatan di dalamnya, untuk menyatakan keagungan atau kemegahan.
4. Skala mencekam, skala yang menyebabkan manusia sulit merasakan pertalian dirinya dengan ruang. Umumnya skala ini terdapat pada alam, bukaan buatan manusia. Apabila skala menyinggung pada ukuran sesuatu dibandingkan dengan ukuran sesuatu yang dapat dijadikan patokan, maka proporsi lebih menekankan pada hubungan yang sebenarnya atau yang harmonis dari satu bagian dengan bagian yang lain atau secara menyeluruh. Hubungan tersebut tidak hanya mengenai besarnya, tetapi juga mengenai banyaknya atau tingkatannya. Proporsi merupakan salah satu media perancangan dalam membentuk kesatuan atau *unity* dan keseimbangan atau *balance*.

Arsitektur memperkuat pengalaman eksistensial, rasa keberadaan seseorang di dunia. Pada dasarnya ini adalah pengalaman diri yang diperkuat. Sistem indera terbagi menjadi lima kategori, yaitu sistem visual, sistem pendengaran, sistem indra penciuman, sistem orientasi dasar, dan sistem *haptic* (Gibson,J.1950).

2.1.4 Pembelajar Visual (*Visual Learner*)

Visual biasanya dianggap sebagai bentuk komunikasi yang bukan dalam bentuk lisan. Menurut Braden pada 1996, ia telah mengidentifikasi lima kategori visual yang sudah diteliti oleh peneliti bidang pendidikan, yaitu:

- *Semiotics* dan film/video conventions
- *Sign*, simbol dan ikon
- Gambar dan ilustrasi
- *Multi-images*
- *Graphic representation*.

Sampai abad ke 20, ketertarikan pada representasi visual lebih banyak hanya terkait dengan sejarah seni dan seni. Fokusnya ada pada artis atau seniman atau persepsi penikmatnya. Namun pada paruh kedua abad ke 20, terdapat perluasan minat dalam representasi visual, yaitu untuk menyertakan gambar pada keseharian lingkungan (Jewitt. 2008).

The combination of words and visual appears to help learning especially when the picture are related to the textual information (Levie dan Lentz: 1982) dengan demikian buku teks yang dilengkapi dengan visual akan membantu pembelajar dalam menangkap informasi yang disampaikan seperti pada penjelasan berikut ini:

1. Pembelajaran visual membantu pembelajar mengklarifikasi pemikiran mereka. Pembelajar melihat bagaimana gagasan terhubung dan menyadari bagaimana informasi dapat dikelompokkan dan diatur. Dengan pembelajaran visual, konsep baru lebih teliti dan mudah dipahami apabila dikaitkan dengan pengetahuan sebelumnya.
2. Pembelajaran visual membantu pembelajar mengatur dan menganalisa informasi. Pembelajar dapat menggunakan diagram dan plot untuk menampilkan jumlah besar informasi dengan cara yang mudah dimengerti dan membantu mengungkapkan hubungan dan pola.
3. Pembelajaran visual membantu pembelajar mengintegrasikan pengetahuan baru. Menurut penelitian, pembelajar lebih baik

mengingat informasi saat diwakili dan dipelajari secara visual dan verbal.

4. Pembelajaran visual membantu pembelajar berpikir kritis. Informasi verbal dan visual yang terhubung membantu pembelajar membuat koneksi, memahami hubungan, dan mengingat kembali rincian terkait.

2.1.5 *An Architecture of Visual Images*

Pada teori ini, arsitektur sebagai gambar visual yang merupakan jenis seni arsitektur. Jenis seni arsitektur ini memiliki beberapa karakteristik yang ditunjukkan dengan media visual yang mencolok, mudah diingat, dan mendominasi. Dalam teori ini, bangunan arsitektural menjadi media persuasi dan psikologis bagi penggunanya yang didukung oleh pengalaman ruang yang dialami.

Jenis seni arsitektur ini diibaratkan sebagai ontologi frontal, dimana memiliki sifat yang frontal, terpaku, dan terfokus (Levin, M. 2002). Teori ini memberikan pengaruh terhadap etika kepekaan bagi pengguna di dalamnya. Tidak adanya jenis arsitektur ini akan memberikan dampak arsitektural yang datar, tajam, dan tidak nyata, apabila tidak ada strategi untuk memberikan kepekaan pada manusia. Teori ini menjadikan set panggung untuk mata dan menjadi *scenography* untuk manusia. Konsep ini dapat menghadirkan memori masa lampau dan sekarang bagi manusia (Pallasma.J, 1996).

2.1.6 Pendekatan Analogi

Analogi adalah salah satu pendekatan bentuk yang digunakan dalam desain arsitektur. "*mekanisme sentral dalam menerjemahkan analisa-analisa ke dalam sintesa adalah analogi*" (Broadbent. G, 1973). Pernyataan ini maksudnya adalah bahwa pendekatan analogi bukan hanya sekedar menjiplak bentuk objek alam yang dianalogikan, tapi diperlukan proses-proses analisis dan merangkainya sehingga menghasilkan bentuk baru yang masih memiliki kemiripan visual dengan objek yang dianalogikan.

Hal yang penting dalam analogi adalah persamaan antara bangunan dengan objek yang dianalogikan. Persamaan di sini bukan berarti benar-benar serupa dengan objek dan hanya diperbesar ukurannya saja, tetapi yang dimaksudkan adalah persamaan berupa pesan yang disampaikan. Oleh sebab itu, analogi menjadi sangat berharga karena sifatnya yang sangat personal, berarti dapat dipahami oleh setiap orang. Suatu pendekatan analogi dikatakan berhasil apabila pesan yang ingin disampaikan atau objek yang dianalogikannya dapat dipahami oleh semua orang. Oleh karena itu, harus terdapat benang merah antara bangunan dan objek yang dianalogikannya dalam proporsi tertentu sehingga tidak menjadi terlalu naïf seperti menjiplak secara mentah-mentah.

Pendekatan analogi berbeda dengan pendekatan secara metafora. Dalam pendekatan metafora suatu objek dideskripsikan terlebih dahulu, untuk selanjutnya diambil inti dari pendeskripsian tersebut. Inti dari deskripsi itu kemudian diaplikasikan ke dalam bentuk arsitektur yang benar-benar berbeda dari objek yang dijadikan metafora. Pendekatan ini sering dianggap kurang berhasil karena banyak orang yang tidak dapat memahami pesan yang ingin disampaikan.

Bentuk ruang, baik ruang luar dan atau ruang dalam yang spesifik juga menentukan identitas bangunan. Dengan mengutip pernyataan dari ahli palaeoantropologi Henri Breuil, yang berbunyi 'Para pelukis gua di jaman es, menggambar bentukbentuk rekaan dari alam mereka, seperti binatang dan tumbuhan, atau kegiatan mereka, dan dengan adanya bentuk-bentuk itu, mereka ingin menunjukkan kemampuan meniru (analogi) mereka dan menjadikan mereka lebih maju dari yang lain' (Broadbent. G, 1973). Dari pernyataan di atas dapat ditarik kesimpulan, ruang dan bentuk telah lama digunakan manusia sebagai identitas dan penanda arsitektur, dari yang paling primitif hingga yang paling modern, baik secara umum, maupun dalam ruang lingkup tertentu. Dalam buku ini juga menyimpulkan bahwa pendekatan analogi dibagi ke dalam tiga macam, yaitu analogi personal, analogi langsung, dan analogi simbolik.

Kualitas kenampakan fisik dalam arsitektur dapat digolongkan dalam beberapa kategori berdasarkan simetrik (*symectic*) desain (WJ. Gordon .1961):

- a. Analogi Personal Perancang mengidentifikasi dirinya sendiri lewat aspek-aspek mikro dalam permasalahan desain.
- b. Analogi Langsung Permasalahan dalam desain dikomparasikan atau dibandingkan dengan fakta-fakta yang ada di ruang lingkup ilmu lain, seperti seni, ilmu pengetahuan atau teknologi.
- c. Analogi Simbolik Perancang mencoba untuk masuk ke esensi dari arti khusus dari sebuah rancangan yang digabungkan pada permasalahan desain. Dapat disimpulkan dari kategori – kategori di atas bahwa dalam teori analogi bentuk sangat bertumpu pada simbol dan penanda tertentu yang ada pada bangunan yang menjadi ciri khas. Simbol dan penanda yang dimaksud adalah kekhasan fisik, baik itu bentuk maupun elemen-elemen yang ada pada bangunan yang tidak ada pada bangunan lain.

Pada proses perancangan yang digunakan analogi langsung menjadi salah satu pendekatan analogi desain yang diimplementasikan ke dalam proses rancangan Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda dengan pendekatan desain multisensori di kota Surabaya. Analogi langsung yang digunakan dengan membandingkan fungsi kinerja visual yaitu dilakukan oleh mata dengan kebutuhan konsep untuk anak muda dalam produktivitasnya. Analogi langsung yang digunakan adalah fungsi kerja dari organ mata yang dianalogikan dengan fungsi dari *knowledge*, *skill*, dan *attitude*. Fungsi yang dianalogikan oleh dua objek kriteria tersebut dirancang dengan bentuk dan kebutuhan yang memperhatikan kondisi eksisting *site* dengan memberikan konsep *unity* ke dalam kawasan *site*.

2.2 Kajian Preseden

Preseden merupakan suatu proses kajian yang memiliki karakteristik rancangan yang dianggap sesuai dengan konsep yang akan dirancang. Kajian ini bertujuan untuk menganalisa hasil konsep yang akan dibuat dalam menemukan ide dan tujuan dalam proses rancangan.

2.2.1 Viettel Academy Education Centre

- Arsitek : VTN Architects (Vo Trong Nghia)
- Lokasi : Vietnam
- Kategori : Pendidikan Arsitektur
- Area : 2651.0 sqm
- Tahun proyek : 2019

VTN Architects adalah biro konsultan perencana yang dipimpin oleh seorang arsitek bernama Vo Trong Nghia. Vo Trong Nghia adalah salah satu murid arsitektur di Universitas Tokyo, Jepang. VTN sendiri berasal dari negara Vietnam dan telah berdiri sejak tahun 2006.

Konsep dari desain VTN adalah bereksperimen pada pengaruh kualitas cahaya, angin, dan air dengan menggunakan bahan-bahan alami dan lokal. Sumber daya alam menjadi aset dalam menentukan konsep bangunan yang didirikan. Selain itu, konsep arsitektur hijau juga menjadi salah satu dasar desain dalam setiap proyek yang dikerjakan untuk memberikan kesan natural dan hemat energi. Konsep pada bangunan ini menggunakan pendekatan pertanyaan untuk menimbulkan area yang hening dan tenang dari keramaian kota di Vietnam. Oleh karena itu, desain dan bentuk bangunan memiliki kesan tertutup dengan lingkungan sekitar untuk meningkatkan *healing treatment* bagi para pengguna bangunan (Gambar 2.2).



Gambar 2.2 Viettel Academy Education Centre

Sumber: Dok. Archdaily

Pada proyek Viettel Academy Education Centre yang terletak di tengah-tengah kebisingan kota Hanoi, sang arsitek menggunakan konsep tentang ruang yang tenang. Konsep tersebut dipengaruhi oleh aset sumber daya alam yang dapat menunjang konsep tersebut. Aset sumber daya alam yang digunakan yaitu bata merah, air, dan pencahayaan alami. Vietnam sendiri merupakan negara tropis, konsep tenang yang diberikan bertujuan untuk meningkatkan produktivitas dalam sistem belajar mengajar. Fasad bata menjadi latar belakang kegiatan yang berlangsung di sekitar blok ruang sehingga menciptakan memori yang jelas bagi para pengguna bangunan. Kombinasi fasad bata merah dengan ruang hijau akan menghadirkan suasana harmonis dengan alam. Perancangan pusat edukasi ini memanfaatkan karakteristik pendekatan arsitektural dengan jenis material yang digunakan, bentuk pencahayaan yang masuk ke dalam bangunan baik dari konsep langit-langit maupun bukaan jendela, serta memaksimalkan lingkungan sekitar (Gambar 2.3).



Gambar 2.3 Detail Konsep Arsitektural

Sumber: Dok. Archdaily

Pemanfaatan pencahayaan alami menjadi salah satu konsep yang diterapkan pada bangunan ini untuk memberikan efek pengalaman sesuai dengan fungsi ruang di dalamnya. Kesan taman tengah menjadi *point interest* bangunan sesuai dengan konteks lingkungan sekitar. Konsep *ceiling* memberikan kesan *phenomenology* dengan menggabungkan tekstur dan visual dari permainan material *concrete* dan bata merah, dimana kedua jenis material tersebut memiliki perbedaan yang signifikan baik dari segi tekstur dan visual warna yang dihadirkan. Permainan skala ketinggian dan bukaan diterapkan agar menciptakan bayangan yang masuk ke dalam ruangan untuk menambah kesan visual sensori bagi pengguna yang menggunakan ruangan di dalam bangunan (Gambar 2.4).



Gambar 2.4 Konsep Langit-langit

Sumber: Dok. Archdaily

Pengalaman ruang yang didapat saat berada di dalam bangunan memberikan kesan yang berbeda yang secara tidak disadari telah membentuk ketinggian yang bervariasi dan membentuk *skyline* bangunan yang berbeda dan berkonsep. Setiap desain ruang yang berada di dalam bangunan memiliki ketinggian dan bentuk yang berbeda, sesuai dengan konsep pengalaman ruang yang diberikan. Area *hall* sebagai transisi dengan *ceiling* yang tinggi memberikan persepsi visual yang nyaman di dalam bangunan. Selain itu, fenomena bayangan pencahayaan meningkatkan konsentrasi bagi para pengunjung untuk melakukan aktivitas produktivitas. Konsep taman di antara ruang diatur bergantian di antara blok-blok ruang di dalamnya, untuk menciptakan suasana ramah bagi para pengguna bangunan. Desain taman menjadi ruang untuk interaksi bagi para pengguna bangunan selama beristirahat dalam proses belajar (Gambar 2.5).



Gambar 2.5 Konsep Ketenangan Ruang

Sumber: Dok. Archdaily

2.2.2 Sino Danish Centre for Education and Research

- Arsitek : Henning Larsen Architects
- Lokasi : China
- Area lantai : 8000 sqm

Henning Larsen adalah seorang arsitek praktisi yang berasal dari negara Denmark. Pada tahun 1959, Henning Larsen mendirikan praktik arsitekturnya sendiri dan telah aktif selama lebih dari 50 tahun. Henning Larsen merancang beragam karya arsitektur penting di Denmark maupun luar negeri. Henning sendiri memiliki julukan “*Master of Light*”. Konsep desain dasar Henning adalah menjadi solusi untuk sosial dan komunitas lokal.



Gambar 2.6 3D View Bangunan

Sumber: Dok. Archdaily

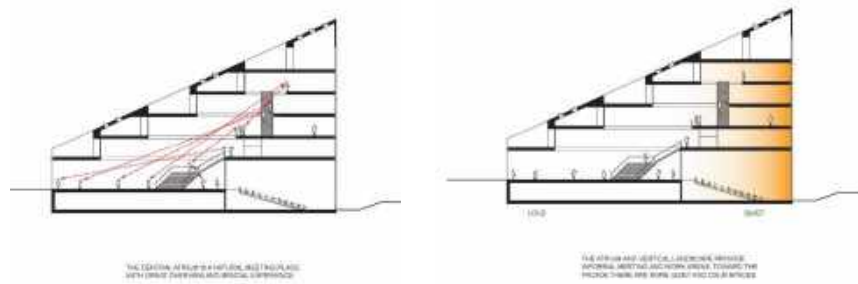
Proyek ini memiliki desain penting untuk perkembangan pendidikan di Denmark. Kerangka arsitektur adalah perangkat penting untuk mempelajari produktivitas dan kesehatan bagi siswa. Area atrium pusat menyajikan persepsi suasana semangat dan energik yang dapat mengaktifkan kegiatan penelitian dan pembelajaran yang mendukung dan merangsang (Gambar 2.6). Konsep atrium dengan ketinggian *ceiling* yang tinggi memberikan persepsi visual sendiri untuk penggunanya, yang dimaksud persepsi itu adalah memberikan pandangan akan ruang yang luas dan tinggi sehingga setiap lantainya dapat terlihat jelas aktifitas dan kegiatannya. Area tersebut menjadi area interaksi yang interaktif dan dapat mendorong komunitas sosial dan pertukaran ide (Gambar 2.7).



Gambar 2.7 Konsep Atrium

Sumber: Dok. Archdaily

Bentuk bangunan ini memiliki konsep kontekstual yang cukup tinggi, dimana atap berbentuk kawasan sekitar untuk memberikan kesan yang sama dengan rumah tinggal penduduk sekitar. Permainan ketinggian bangunan mengikuti kontekstual lansekap sekitar yang memiliki kontur bervariasi dan menyesuaikan dengan kondisi lingkungan sekitar.



Gambar 2.8 Analisis Konsep Interaksi

Sumber dok. Archdaily

Konsep atrium dengan *ceilling* yang tinggi memberikan pengalaman spasial untuk pengguna secara visual yang dapat saling berinteraksi antar pengguna. Selain itu, konsep bangunan ini terus mengidentifikasi dan menggabungkan solusi optimal untuk mengurangi konsumsi energi dan meningkatkan lingkungan dalam ruangan. Konsep bentuk ruang yang linier dan tegas memberikan persepsi visual berupa perbedaan ruang untuk umum dengan ruang yang bersifat pribadi. Ruang tersebut membutuhkan karakter yang fokus dan konsentrasi tinggi untuk penggunanya. *Sino Danish Centre for Education and Research* sendiri menggunakan karakteristik arsitektural dengan pendekatan bentuk bangunan yang tinggi untuk memaksimalkan konsep interaksi yang aktif, warna bangunan yang didominasi warna putih diterapkan untuk menghadirkan persepsi yang tenang dan optimal, serta tata letak ruang untuk membagi ruang yang bersifat publik dan pribadi. Selain itu, desain lingkungan menunjang konsep yang terbuka bagi para pengguna bangunan untuk dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Gambar 2.8).

2.2.3 Tabel Perbandingan Studi Kasus

Pada proses ini perbandingan literatur preseden menjadi sebuah proses dalam menganalisa preseden untuk menemukan konsep baru dengan hasil dan kesimpulan perbandingan tersebut. Hasil tersebut menjadi proses eksplorasi untuk diimplementasikan ke dalam desain rancangan (Tabel 2.1).

Tabel 2.1 Analisis Studi Kasus

Studi Preseden 1	Studi Preseden 2	<i>Conclusion</i>
<p>Viettel Academy Education Centre</p>	<p>Sino-Danish Centre for Education and Research</p>	
 <p>Bentuk masa mengikuti konsep ketenangan dimana dipadukan dengan elemen alam di sekitar bangunan.</p>	 <p>Bentuk masa mengikuti konsep ruang atrium sebagai interaksi sosial.</p>	<p>Konsep ide menjadi salah satu elemen yang dapat membentuk ruang dan pola suatu bangunan, dimana dapat mengoptimalkan ide besar itu sendiri dengan melalui persepsi visual yang dihadirkan.</p>
 <p>Perpaduan fungsi taman sebagai ruang interaksi sosial, pemanfaatan ruang dengan pencahayaan alami memberi persepsi visual tenang dan fokus untuk penggunaanya.</p>	 <p>Atrium sebagai ruang transisi dengan konsep interaksi yang interaktif dengan konsep persepsi visual yang diciptakan. Visual geometri garis pada ruang yang bersifat tertutup memberikan kesan area private dan umum.</p>	<p>Sebuah ruang komunal dalam mengoptimalkan fungsi dan tujuan dari konsep ide besar tersebut, dimana pendekatan arsitektural sangat penting dalam menimbulkan persepsi visual.</p>
 <p>Pengoptimalan pencahayaan alami dan permainan konsep langit-langit dan ketinggian skala ruang memberikan kesan fokus dan tenang bagi penggunaanya.</p>	 <p>Perbedaan karakter ruang dipisah dengan akses tangga untuk sirkulasi dimana konsep interaksi masih dapat berlangsung.</p>	<p>Permainan skala dan langit-langit pada bangunan dapat menghadirkan pengalaman yang berbeda bagi setiap pengguna bangunan tersebut.</p>

 <p>Penataan ruang di dalam bangunan mempengaruhi konsep ketenangan ruang dari segi aspek thermal dan angin. Selain itu taman di tengah menjadi transisi produktivitas dengan interaksi sosial.</p>	 <p>Konsep geometris garis membentuk ruang untuk menciptakan persepsi visual yang tegas tanpa mengurangi konsep interaksi sosialnya dengan lingkungan.</p>	<p>Pola dan bentuk bangunan dapat ditentukan dari konsep ide besar awal perancang, dimana pada contoh 1 konsep tenang diimplementasikan dengan bangunan yang tertutup, sedangkan dengan contoh ke 2 konsep interaksi dioptimalkan dengan desain bentuk yang terbuka untuk berinteraksi dan bersosial.</p>
--	--	---

(halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 3

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Pendekatan Perancangan

3.1.1 Metode Perancangan *Concept Based Framework*

Metode Perancangan yang digunakan adalah *Concept Based Framework* dari Plowright, 2014. Metode ini menerapkan pendekatan teori desain multisensori dengan memanfaatkan persepsi visual yang digunakan sebagai alat perencanaan. Indera yang digunakan untuk menerima konsep tersebut adalah anggota tubuh mata dimana akan menimbulkan persepsi apabila berhubungan dengan sistem *haptic* atau rasa. Sistem visual dan sistem *haptic* berkontribusi untuk menstimuli otak untuk menimbulkan persepsi visual bagi penggunanya. Apabila sistem visual tidak digabungkan oleh sistem indera lainnya, maka akan memberikan efek kesan yang datar, tajam, dan tidak nyata. Oleh karena itu, teori multisensori memberikan perspektif untuk menimbulkan pengalaman ruang yang dialami.

Visual learner adalah metode perkembangan dan pembelajaran yang menggunakan media visual. Pada tahap ini, arsitektural dapat menjadi media visual bagi anak muda di kota Surabaya. Analogi tersebut berfungsi untuk menjadi *framework* dalam perencanaan desain. Teori pendukung dari multisensori adalah arsitektur sebagai gambaran visual yang membutuhkan karakteristik arsitektural yang mencolok, mudah diingat, dan mendominasi. Dengan karakteristik tersebut, pengguna bangunan akan merasakan memori yang telah terjadi di masa lampau dan sekarang sehingga menciptakan persepsi baru dalam hal visual. Visual sendiri harus melibatkan sensasi, atensi, dan memori untuk menciptakan persepsi visual yang diterima penggunanya. Untuk menetapkan pendekatan yang digunakan dalam konsep persepsi visual, dengan metode *concept based* harus memahami apa itu arsitekturnya. Oleh karena itu, *hypotesis* dari konsep ini adalah arsitektur sebagai media sensori interaktif bagi anak muda di Surabaya. *Big idea* Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda sebagai mata dari pengetahuan, *skill*, dan perilaku untuk anak muda. Dengan aset elemen

sumber daya alam dan elemen material alam untuk memberikan persepsi yang sesuai untuk menimbulkan pengalaman ruang dalam proses perkembangannya.

3.1.2 Validasi Metoda Perancangan

Dari beberapa contoh desain yang telah dibangun dengan menggunakan metode perancangan sejenis yaitu *Concept Based Frameworks* adalah Viettel Academy Education Centre di Vietnam yang dirancang oleh arsitek Vo Tro Nghia. Desain ini menggunakan konsep arsitektur sebagai ruang yang tenang dengan aset sumber daya alam yaitu pencahayaan, air, dan udara. Desain selanjutnya adalah Sino-Danish for Education and Research yang berlokasi di Denmark. Bangunan tersebut juga menggunakan metode perancangan *Concept Based Framework* yang didesain oleh seorang arsitek bernama Henning Larsen yang berwarga negara Denmark. Henning sendiri menggunakan konsep atrium sebagai interaksi sosial yang difungsikan untuk meningkatkan kualitas interaksi dan produktivitas pengguna bangunan. Desain ini merupakan bentuk upaya mendisiplinkan masalah pendidikan dan kesehatan siswa.

3.2 Objek Perancangan

Pada perancangan Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda di Surabaya memiliki beberapa ide dasar dan konsep awal yang muncul karena adanya masalah sosial yang dialami oleh Pemerintah Kota Surabaya untuk mengurangi tingkat pengangguran terbuka yang tergolong tinggi di Surabaya. Pemerintah telah menerapkan sistem wajib belajar selama 9 tahun untuk membantu mengembangkan pola pikir bagi anak muda untuk mendapatkan wawasan dan ilmu yang cukup baik, namun kurangnya program atau sistem lanjut bagi para anak muda menuju tahap profesionalisme yang kurang dan sesuai dengan karakteristik anak muda memberikan dampak yang cukup besar bagi para anak muda untuk lebih berkembang, baik secara karakter, mentalitas, dan profesionalisme. Hal

tersebut menjadi salah satu penyebab meningkatnya jumlah pengangguran di kota Surabaya.



Konsep bangunan Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda memanfaatkan sistem *visual learner* yang lebih mudah diterima oleh anak muda. Respon arsitektural dengan pendekatan teori multisensori dengan kolaborasi antara sistem visual dan sistem *haptic* untuk menimbulkan pengalaman ruang dengan alat persepsi visual. Faktor-faktor yang dibutuhkan dan yang menentukan dalam perencanaan dan perancangan ini adalah data objek fasilitas yang terbentuk, baik standarisasi dan kebutuhan ruang, konsep desain bangunan, pemilihan lokasi tapak, dan tema. Selain itu, dari segi arsitektural membutuhkan analisis *asset* sumber daya alam, dan elemen material untuk mendukung konsep persepsi visual yang diberikan. Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda memiliki big idea konsep arsitektur sebagai media sensori dengan pendekatan analogi mata sebagai bentuk interaksi aktif sensori visual untuk *knowledge*, *skill*, dan *attitude* anak muda terhadap lingkungan dan dirinya sendiri. Oleh karena itu, arsitektural menjadi media sensori untuk meningkatkan produktivitas anak muda.

Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda yang akan dirancang menggunakan karakteristik pendekatan yang sesuai dengan teori *Multisensory Design*, yaitu dengan mengoptimalkan bentuk bangunan dengan analogi mata yang memiliki karakter cembung atau oval yang akan diimplementasikan dalam rancangan atap maupun dinding pembatas antar ruang. Pusat kegiatan untuk interaksi yang interaktif dianalogikan dengan retina, kornea, dan pupil mata yang memiliki karakteristik krusial dengan mengoptimalkan elemen cahaya yang masuk ke dalam ruang tersebut.

3.3 Aspek Eksplorasi Perancangan

Aspek yang digunakan dalam eksplorasi perancangan adalah aspek visual dan rasa dalam arsitektural. Pada aspek tersebut terdapat beberapa aspek lagi, yaitu berupa warna, bentuk, skala ruang, tekstur material, serta pengoptimalan cahaya dan udara alami. Aspek yang sangat mempengaruhi dalam metode pembelajaran *visual learner* adalah warna dan bentuk bangunan. Fokus aspek tersebut diharapkan dapat mengembangkan produktivitas dan interaksi anak muda. Warna dan bentuk menjadi *asset* yang mempengaruhi sistem visual dan sistem *haptic* yang diharapkan dapat memberikan pengalaman visual dan ruang untuk anak muda (Tabel 3.1).

Tabel 3.1 Penjelasan Aspek Eksplorasi

No.	Studi Preceden	Dokumentasi	Visual sistem	Haptic Sistem	Auditory Sistem	Taste-smell Sistem	Basic Orientasi on	Inovasi
1.	Viettel Academy Education Centre		ada	ada	ada	ada	Tidak ada	<ul style="list-style-type: none"> • Pengoptimalan elemen mempengaruhi persepsi visual • Orientasi bangunan dan massa memberikan kesan pengalaman sense berbeda • Pemilihan bahan material
2.	Sino-Danish Centre for Education and Research		ada	ada	ada	Tidak ada	ada	<ul style="list-style-type: none"> • Unsur alam sebagai media interaksi • Bentuk arsitektural sebagai media visualisasi • Fasad bangunan menstimuli pengguna

3.4 Proses Perancangan

Proses perancangan yang akan diterapkan pada Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda menggunakan pendekatan metode *Plowright* yang menentukan spesifikasi desain proses dengan pemilihan isu sosial dan kultur. Kemudian memadukan dengan metode *Concept Based Framework* yang digunakan untuk memberikan *tools* yang dapat membantu dalam proses desain. Selain itu, data menjadi suatu aspek yang menjadi tolak ukur untuk mendesain Pusat Pendidikan dan Pelatihan Anak Muda (Gambar 3.1).

Frameworks and methods

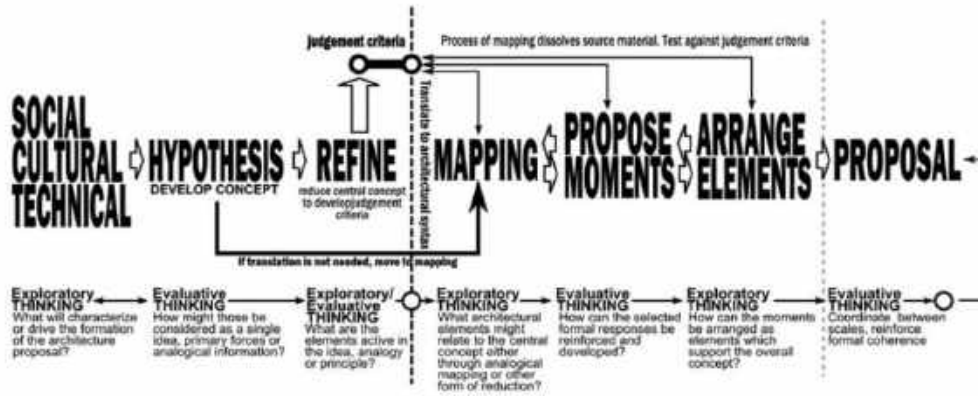
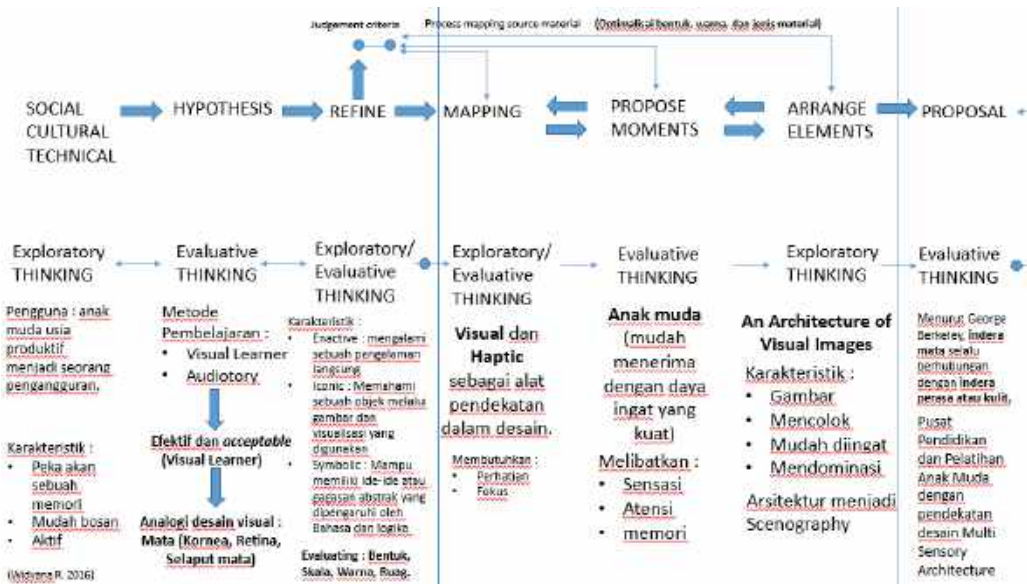


Figure 10.5: Generic framework of a concept-based design process including domain transfer and thinking styles.

Gambar 3.1 *Concept Based Framework*

Sumber: *Revealing Architectural Design*, Philip D. Plowright

Perancangan ini menggunakan metodologi *Concept Based Framework* dari Plowright, dimana pada metode tersebut memiliki tiga bagian dalam kerangka pemikiran, bagian tersebut antara lain (Gambar 3.2):



Gambar 3.2 Analisis *Concept Based Framework*

1. Bagian Pertama

- a. **Pemilihan isu, baik isu sosial, kultural, maupun teknis.** Pada tahap tersebut perancang dituntut untuk mengeksplorasi pemikirannya agar dapat mengembangkan ide maupun isu yang sedang berkembang di Surabaya, dan menjadikan solusi proposal yang sesuai dalam bidang arsitektur. Isu yang diambil adalah isu sosial dan kultural, dimana aspek pengangguran yang cukup tinggi di kota Surabaya dengan mayoritas berada pada usia produktif atau bisa disebut pada anak muda usia 21-28 tahun. Usia tersebut menjadi riskan dikarenakan kurangnya pembentukan edukasi informal untuk menuju tahap profesionalisme, baik dari interaksi, komunikasi dengan lingkungan, dll. Isu arsitektural yang diangkat adalah bentuk ruang dan warna di dalam bangunan untuk menciptakan persepsi visual yang dapat meningkatkan produktivitas anak muda untuk berinteraksi secara interaktif dengan lingkungan sekitarnya. Oleh sebab itu, aspek arsitektural yang akan dieksplorasi adalah bentuk dan warna.
- b. **Hipotesis**, tahapan ini dapat menentukan apa arti atau makna arsitektur untuk perancangan Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda di Surabaya. Dimana perancang mengevaluasi pemikirannya untuk dapat dianggap sebagai suatu ide, kekuatan utama atau informasi yang dibutuhkan. Pada tahap ini, penulis menentukan Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda yang memposisikan arsitektur sebagai media visual. Namun dengan sebuah teori dari Juhanni Pallasma akan peran arsitektur yang harus mengikuti waktu teori tersebut menjadi teori multisensori, dimana yang dimaksud teori tersebut mengoptimalkan dua atau lebih dari sistem indera manusia untuk memberikan persepsi yang sempurna dari waktu ke waktu. Oleh karena itu, perancang menggabungkan jenis sistem indera visual dan *haptic*, dikarenakan *haptic* atau indera peraba menjadi indera yang perlu diperkuat dalam arsitektur.
Rancangan ini menjadikan sebuah bangunan sebagai ruang interaktif dan komunikasi visual serta rasa terhadap lingkungan sekitar, konsep tersebut memiliki elemen sosial, kultural, interaksi, dan teknis. Ruang interaktif

adalah edukasi formal dan informal, yang dapat diperoleh dari beberapa hal, seperti berbincang atau berinteraksi, pengalaman ruang yang dialami, visual bangunan dengan skala, pencahayaan dengan material, pengaruh lingkungan dengan bangunan, dan sebagainya. Konsep tersebut mendasari *big idea* dengan dianalogikan dengan tubuh manusia yaitu mata. Mata sendiri memiliki arti sebagai reseptor yang krusial, penting, keindahan, kompleks, dan sistematis. Metode pembelajaran tersebut disebut sebagai *visual learner* dan mudah diterima oleh anak muda melalui alat persepsi visual.

Mengoptimalkan bentuk bangunan dengan analogi mata yang memiliki karakter cembung atau oval yang akan diimplementasikan ke dalam rancangan atap maupun dinding pembatas antar ruang. Pusat kegiatan untuk interaksi yang interaktif dianalogikan dengan retina mata yang memiliki karakteristik krusial dengan mengoptimalkan elemen cahaya yang masuk ke dalam ruang tersebut. Lingkungan sekitar bangunan menggunakan analogi mata, dimana desain lingkungan sekitar menjadi pelindung dari bangunan untuk menciptakan interaksi yang aktif dengan program produktivitas anak muda dalam mengembangkan pengetahuan, skill, dan perilaku.

- c. **Refine**, pada tahap ini perancang mulai menyaring ide dan data untuk dapat lebih *focus* pada solusi yang tepat dan tidak bercabang. Perancang mengeksplorasi dan mengevaluasi tahap-tahap sebelumnya sebelum menuju ke bagian berikutnya dalam kerangka pemikiran perancangan. Di sini perancang menggunakan *tools transfer domain to domain* untuk mendapatkan kriteria yang dibutuhkan di dalam suatu rancangan Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda. Domain dibagi menjadi dua bagian, yaitu domain umum dan domain arsitektural. Perancang dapat memberikan kriteria desain untuk rancangan bangunan ini dari teori pendekatan desain multisensori, seperti mengoptimalkan domain arsitektural visual sensori sistem dan sistem *haptic* sensori sistem. Beberapa kriteria elemen yang dapat dieksplorasi ke dalam arsitektural seperti elemen cahaya, udara, material, tekstur, warna, skala, bentuk, dan

gambar (Pallasma.J, 1996). Sedangkan dari domain umum terdapat dua poin penting dalam meningkatkan produktivitas anak muda, yaitu anak muda sebagai pengguna sistem belajar visual dan sistem pembelajaran itu sendiri atau disebut sistem belajar *visual learner*. Dari dua hal tersebut dapat kriteria yang dianalisis seperti anak muda yang memiliki karakteristik aktif, reaktif, idealis, susah konsentrasi, dan mudah bosan. Sedangkan kriteria sistem pembelajaran *visual learner* menurut Widyana R, memiliki kriteria yang *enactive, iconic, symbolic*, sensasi, atensi, memori, dan fokus. Dari kriteria tersebut dikaitkan keduanya untuk mengevaluasi eksplorasi yang dibutuhkan sesuai dengan konsep bangunan.

2. Bagian Kedua

- a. **Mapping**, pemetaan yang dimaksud adalah meletakkan faktor atau elemen di bidang arsitektural yang dapat dijadikan sebagai konsep yang terpusat baik melalui pemetaan analogi atau lainnya. Pada tahap ini, perancangan harus mengeksplorasi pemikiran dari bagian pertama. Penulis memulai memetakan bagian elemen yang dapat menjadi *asset* atau batasan di dalam desain. Memunculkan *statement* akan peran arsitektural yang pada tahap ini dapat ditentukan bahwa bangunan arsitektur sebagai media sensori visual dan rasa untuk membantu sistem pembelajaran *visual learner*. *Asset* dalam desain yaitu seperti, warna, bentuk bangunan, dan mengoptimalkan pencahayaan serta pengudaraan alami yang dapat memicu pengalaman ruang melalui persepsi visual dan rasa sehingga dapat mengembangkan dan meningkatkan produktivitas *knowledge, skill, dan attitude* dari anak muda. Oleh karena proses tersebut hipotesis dari ide awal konsep rancangan adalah Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda menjadi media sensori yang mengeksplorasi bentuk, skala dan warna dengan mengoptimalkan cahaya, udara, dan tekstur material.

Pada tahap ini perancang juga menggunakan *transfer domain to domain* untuk memvalidasi ide besar rancangan yang menggunakan analogi mata sebagai produktivitas anak muda. Persamaan di sini bukan berarti benar-benar serupa dengan objek dan hanya diperbesar ukurannya saja, tetapi yang dimaksudkan adalah persamaan berupa pesan yang disampaikan

(Broadbent, 1980). Analogi yang digunakan adalah fungsi dari organ mata yang disesuaikan dengan konsep *knowledge*, *skill*, dan *attitude*. Tahap *mapping* ini mengeksplorasi analogi organ mata ke dalam produktivitas anak muda seperti, kornea yang memiliki fungsi sebagai organ yang memfokuskan bayangan dianalogikan dengan *attitude* yang memiliki fungsi memfokuskan karakteristik, sikap, dan lisan anak muda. Kemudian pupil yang memiliki fungsi sebagai organ yang menentukan kualitas dan intensitas cahaya yang diperlukan dianalogikan dengan *skill* yang memiliki fungsi menentukan kualitas teknis dari wawasan atau ilmu yang didapatkan. Dan yang terakhir adalah retina yang memiliki fungsi organ yang sangat sensitif yang memberikan visualisasi atas apa yang dilihat oleh mata dianalogikan dengan *knowledge* yang memiliki fungsi peran sangat penting dalam produktivitas anak muda untuk berpikir menyelesaikan masalah, memberikan keputusan, mengontrol tindakan, dsb.

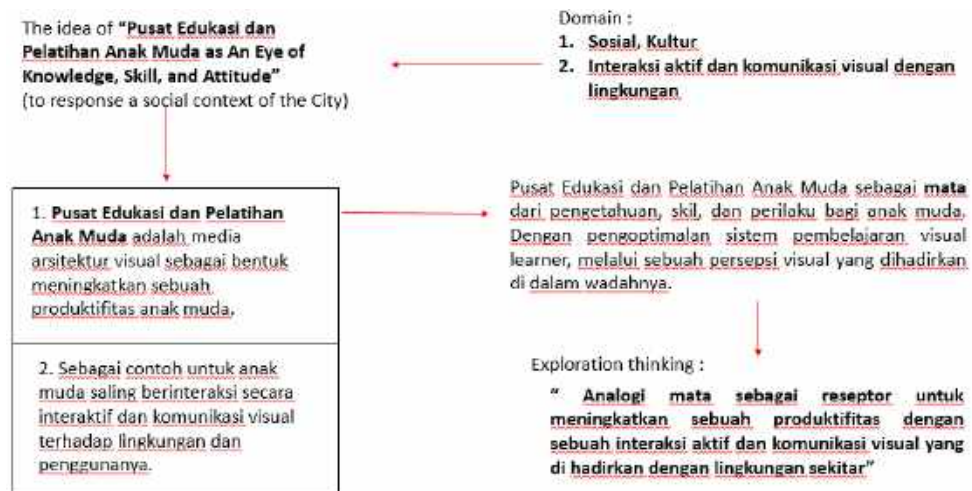
- b. ***Propose Moments***, pada tahap ini perancang mengevaluasi respon yang dapat mempengaruhi ide desain, baik berupa respon sosial, kultur, teknis, isu, dsb. Perancang memikirkan kondisi eksisting atau kontekstualisme di sekitar *site*. Anak muda dengan usia 22-28 tahun dan kultur menjadi salah satu aspek besar untuk memberikan tujuan yang tepat pada program Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda di Surabaya. Pada tahap ini perancang langsung memasukkan momen dari *asset* yang dapat mendukung konsep besar ke dalam pengguna bangunan. Seperti letak eksisting monumen kapal selam yang merupakan salah satu *icon* kota Surabaya menjadi *view* utama pada area *knowledge*.
- c. ***Arrange Elements***, tahap ini perancang mengeksplorasi pemikiran akan elemen yang dapat mendukung konsep ide perancang. Elemen yang dapat dieksplorasi pada desain yang akan ditinjau antara lain adalah fasad bangunan, implementasi desain dengan konsep, material yang digunakan, warna, dan skala yang diintegrasikan. Fungsi tata letak ruang yang sesuai dengan konsep. Elemen vegetasi juga menjadi aspek yang cukup penting untuk memberikan pandangan akan pentingnya ruang luar untuk

bersosialisasi. Desain terhadap lingkungan dapat memberikan aspek yang kuat untuk para pengguna bangunan agar dapat saling berinteraksi secara aktif dengan lingkungan sekitarnya.

Elemen air yang terdapat pada analogi mata dapat diimplementasikan ke dalam desain Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda dengan ide rancangan di dalam bangunan dengan menerapkan setiap ruang atau ruang vital akan dikelilingi oleh kolam yang diharapkan dapat menimbulkan persepsi *haptic* dan visual yang tenang.

3. Bagian Ketiga

Proposal, tahap ini adalah tahapan terakhir dalam kerangka pemikiran rancangan. Perancang dapat mengusulkan solusi dari isu ataupun ide yang berkembang pada bagian-bagian sebelumnya. Pada tahap ini perancang mengevaluasi ide ke dalam implementasi kontekstual yang dapat merubah teknikal hasil ide rancangan. Pada bagian-bagian *Concepts Based Framework* saling terkait dan berubah serta berkembang sesuai dengan ide dan elemen yang mempengaruhinya, namun konsep atau ide seorang perancang dapat dipertanggung jawabkan. Desain yang akan *dipropose* adalah Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda di Surabaya dengan pendekatan *multi-sensory* desain yang menjadikan arsitektur sebagai media persepsi visual, dengan *big idea* sebagai mata untuk pengetahuan, *skill*, dan perilaku dengan lingkungan sekitarnya (Gambar 3.3).



Gambar 3.3 Desain Isu Perancangan

3.5 Metode Perancangan

Tabel 3.2 Tahapan Proses

<p>METHODS Techniques</p>	<p>SOCIAL -Anak muda usia produktif -Pengangguran</p> <p>CULTURAL -Interaksi Sosial -Profesionalisme -Nongkrong / Sharing</p>	<p>HYPOTHESIS -Pusat pendidikan dan pelatihan sebagai ruang interaktif sebagai big idea. -Pendekatan cara dengan persepsi visual. -Arsitektur gambar visual.</p> <p>REFINE -Adanya metode pembelajaran sistem Visual Learner. -Karakteristik Anak muda terhadap Visual Learner</p>	<p>MAPPING -Arsitektur sebagai media persepsi visual. -Elemen yang digunakan, warna dan bentuk bangunan.</p> <p>PROPOSE MOMMENTS -Interaksi sosial -Kultur anak muda</p> <p>ARRANGE ELEMENTS -Aset Sumber daya alam, cahaya, dan air. -Material bertekstur dan berwarna, stone, concrete, wood. -Vegetasi, hardscape dan softscape.</p>	<p>Perancangan Pusat Pendidikan dan Pelatihan Anak Muda dengan pendekatan Multi Sensori Desain.</p>
<p>TOOLS</p>	<p>Camera, laptop+internet, buku, note book</p>	<p>Buku referensi, teori arsitektur, Multisensori Desain, visual persepsi, Arsitektur sebagai gambar visual.</p>	<p>Cahaya, udara, Mata, Kulit, Persepsi otak.</p>	<p>Pengalaman ruang. Produktifitas, Interaksi</p>

(halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 4

ANALISIS DAN KONSEP DESAIN

Metode perancangan yang digunakan dalam proses perancangan Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda yaitu dengan pendekatan desain *multisensory* yang menggunakan metode perancangan *Concepts Based Framework* dari Plowright, 2014. Metode ini digunakan sebagai landasan rangka berpikir dalam proses perancangan tersebut. *Concepts Based Framework* sendiri merupakan salah satu metode perancangan yang memiliki beberapa tahapan dalam kerangka berfikir untuk menganalisis konsep yang akan digunakan. Berikut adalah diagram *Concepts Based Frameworks* dari Plowright dalam metode perancangan.

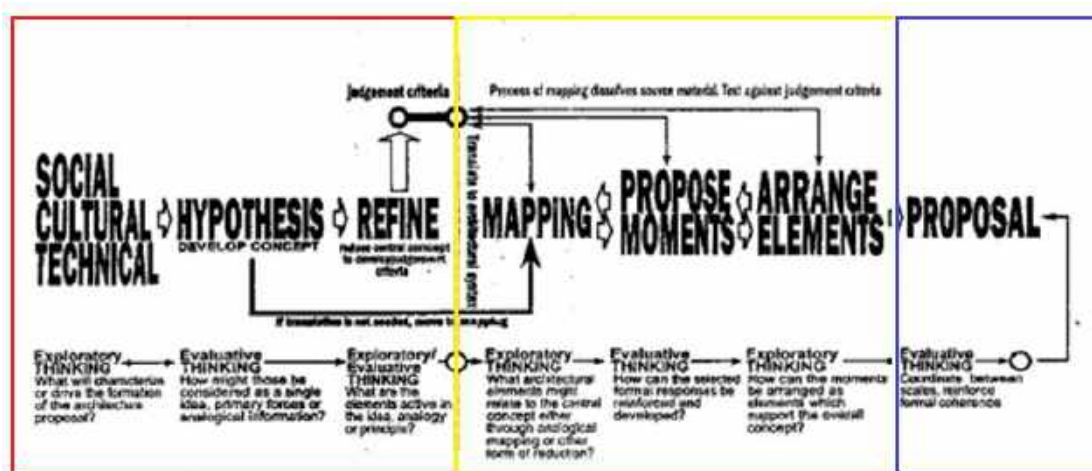


Figure 10.5: Generic framework of a concept-based design process including domain transfer and thinking styles

Gambar 4.1 *Concepts Based Framework*.

Pada diagram di atas dapat diketahui bahwa konsep tersebut memiliki beberapa proses dalam kerangka berfikir untuk rancangan yang dimulai dengan mengangkat isu sosial, kultur, dan teknis. Proses yang digunakan pada perancangan Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda ini dengan menggunakan pendekatan metode Plowright, dimana metode tersebut menentukan spesifikasi desain proses dengan pemilihan isu sosial dan kultur. Kemudian memadukan dengan metode *Concept Based Framework* yang digunakan untuk memberikan *tools* yang dapat membantu dalam proses desain. Selain itu, data menjadi suatu

aspek penting yang menjadi tolak ukur untuk mendesain Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda dengan pendekatan desain multisensori.

4.1 Sosial, Kultur, dan Teknikal

Tahap pertama dalam metode perancangan *Concepts Based Framework* yaitu perancang diharuskan untuk menganalisis isu yang terdapat pada sosial, kultur, atau teknikal. Dalam proses perancangan Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda dengan pendekatan desain multisensori terdapat beberapa aspek isu yang diangkat di dalamnya. Isu sosial dan budaya yang terjadi pada kota Surabaya adalah tingginya tingkat pengangguran pada kelompok usia produktif yang dapat dilihat pada tabel data Badan Pusat Statistik kota Surabaya dengan nilai terakhir pada tahun 2018 di nominal 5.98 (Gambar4.2).

Wilayah	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
Kota Kediri	6.09	8.12	7.92	7.60	8.48	-	-	4.63
Kota Madiun	5.24	3.03	0.17	5.71	3.90	-	-	3.70
Kota Malang	9.74	7.95	7.73	7.22	7.28	-	-	7.22
Kota Probolinggo	5.40	5.26	4.48	5.16	4.91	-	-	2.42
Kota Pasuruan	6.22	4.54	5.41	6.09	5.57	-	-	4.84
Kota Mojokerto	10.50	7.82	6.73	4.42	4.88	-	-	3.61
Kota Bladun	16.62	6.69	6.57	6.93	5.19	-	-	4.26
Kota Surabaya	7.81	5.27	5.30	5.82	7.01	-	-	5.98
Kota Batu	4.62	3.51	2.36	2.43	4.29	-	-	2.26

Gambar 4.2 Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) 2001-Agustus 2018.

Sumber: Badan Pusat Statistik Kota Surabaya.

Menurut tabel di atas dapat dilihat bahwa angka TPT yang terjadi di Kota Surabaya memiliki kondisi yang tidak stabil. Ketidakstabilan tersebut dapat memberikan dampak negatif bagi perekonomian kota Surabaya. Sumber daya manusia sangat berpengaruh terhadap pembangunan ekonomi suatu bangsa, khususnya Indonesia sebagai negara berkembang, dan modal dasar pembangunan adalah sumber daya manusia yang berkualitas. Isu tersebut menjadi landasan untuk mendirikan Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda dengan pendekatan desain multisensori di kota Surabaya. Menurut hasil observasi partisipatori anak muda

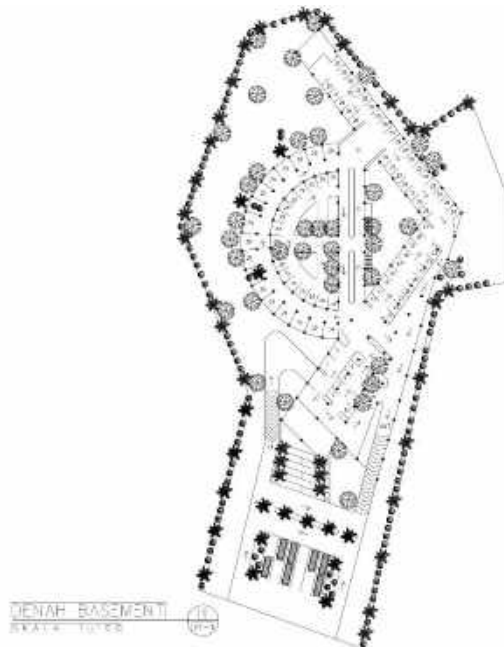
yang telah dilakukan, kasus sosial yang kurang aktif dan interaktif menjadikan TPT meningkat dan tidak stabil sehingga menimbulkan isu kota yang dapat memberikan dampak terhadap proses pengembangan produktivitas anak muda. Dampak terbesar akan terjadi terdapat pada perekonomian kota maupun suatu negara. Kultur anak muda yang kurang memahami tahapan profesionalisme menjadikan salah satu alasan mengapa tidak stabilnya TPT di kota Surabaya. Menurut analisis observasi yang telah dilakukan, kurangnya fasilitas yang dapat menyesuaikan dengan konsep *visual learner* dalam mendukung pengembangan anak muda menjadi alasan kurangnya minat anak muda dalam mengembangkan produktivitas untuk menuju ke tahap profesionalisme.

Visual learner menjadikan konsep sistem pembelajaran untuk anak muda dalam mengembangkan produktivitasnya. Oleh karena itu, peran arsitektur menjadi peran yang sangat penting dalam menunjang implementasi konsep tersebut. Ide besar dalam menunjang konsep tersebut yaitu dengan menjadikan Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda menggunakan pendekatan desain multisensori, dimana desain multisensori melibatkan sistem indera pada manusia khususnya anak muda. Dengan konsep *visual learner*, maka sistem indera yang akan digunakan adalah sistem indera visual dan sistem indera *haptic* atau rasa. Kedua sistem tersebut saling terintegrasi satu sama lain untuk menunjang konsep *visual learner* bagi anak muda dalam mengembangkan produktivitasnya menuju dunia profesionalisme. Dalam observasi kuesioner terhadap perusahaan yang mewakili dunia profesionalisme, produktivitas yang penting untuk anak muda terbagi menjadi 3 (tiga) aspek, yaitu *knowledge*, *skill*, dan *attitude*. Aspek-aspek tersebut menjadi tolak ukur untuk anak muda dalam dunia profesionalisme. Oleh karena itu, konsep desain multisensori harus dapat menciptakan persepsi anak muda untuk mengembangkan dan meningkatkan *knowledge*, *skill*, dan *attitude*. Dengan menerapkan konsep ide besar ke dalam arsitektur menjadikan peran arsitektur sebagai media sensori anak muda dalam mengembangkan produktivitas *knowledge*, *skill*, dan *attitude*.

4.1.1 Site

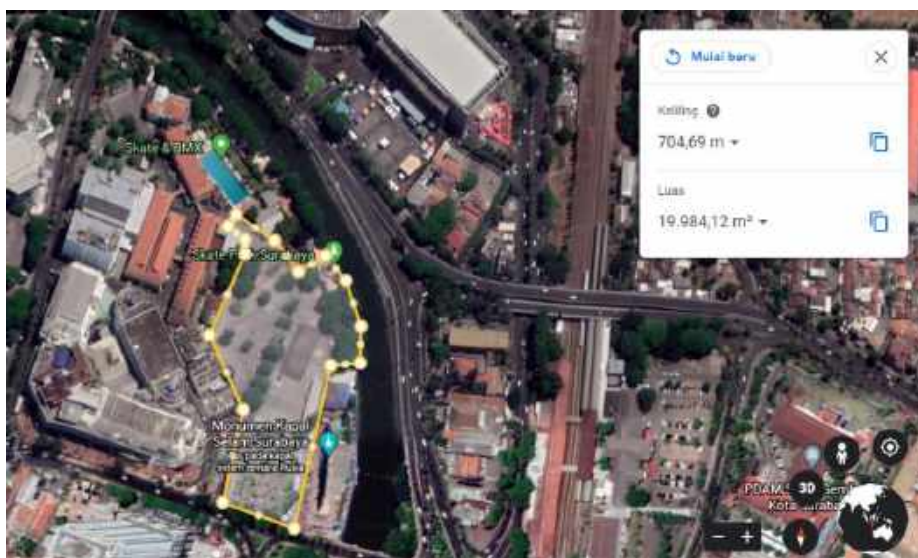
Site yang dipilih dalam konsep perancangan Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda dengan pendekatan desain multisensori terletak pada area lahan parkir Monumen Kapal Selam dan dapat dijadikan suatu area event yang terbuka pada waktu tertentu. Menurut data hasil observasi *site visit*, jumlah kapasitas mobil parkir yang dapat digunakan kurang lebih 185 unit mobil, dengan parkir motor kurang lebih 230 motor di bagian depan *site* dekat dengan jalan utama, yaitu Jl. Pemuda. *Site* ini merupakan zona 3 dan memiliki Koefisien Tinggi Bangunan atau KTB 150 meter. *Site* ini memiliki luas lahan kurang lebih 20.000 m².

Dalam menyikapi konsep yang diberikan dengan kondisi eksisting yang ada maka akan diterapkan konsep *unity* dan *new design*, dimana program yang diberikan dapat mendukung program yang telah ada sebelumnya pada konsep *unity*, dan konsep *new design* akan dirancang sebuah Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda dengan pendekatan desain multisensori. *Site* ini akan mengakomodasi lahan parkir sebelumnya dengan memanfaatkan *basement* bangunan (Gambar 4.3).



Gambar 4.3 Denah Basement

Adapun program yang telah dirancang sebelumnya di sisi bagian tenggara *site* berupa Monumen Kapal Selam yang memiliki sejarah dalam pembangunannya dan menjadi salah satu *icon* kota Surabaya. Pada sisi utara *site* merupakan salah satu wadah pengembangan untuk anak muda di dalam konteks olahraga, yaitu berupa *skateboard* dan *bmx*. Pada sisi barat *site* terdapat bangunan *entertainment* yaitu Delta Plaza Surabaya. Dengan adanya program eksisting akan diberikan konektor yang dapat terintegrasi antar program, sehingga menjadi sebuah kawasan yang dapat mengembangkan produktivitas warga kota Surabaya (Gambar 4.4).



Gambar 4.4 Lokasi Tapak

Sumber: <https://earth.google.com/web/>

Site ini memiliki karakteristik lahan yang sangat optimal dalam menunjang pengembangan produktivitas anak muda di kota Surabaya, dikarenakan letaknya yang strategis dan berada di jantung kota Surabaya menjadikan *site* tersebut memiliki aksesibilitas yang mudah dijangkau baik dengan kendaraan umum maupun dengan kendaraan pribadi. Kemudahan aksesibilitas yang dimiliki menjadi salah satu faktor penting sehingga dipilihnya *site* tersebut untuk menerapkan konsep Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda. Selain akses yang mudah dijangkau, *site* ini dikelilingi beberapa area edukasi formal seperti Sekolah Menengah Atas

(SMA), yang terdiri dari SMAN 1 Surabaya, SMAN 2 Surabaya, SMAN 9 Surabaya, dan SMAN 5 Surabaya pada timur laut. Sedangkan di sisi timur terdapat Universitas Airlangga dan SMAN 4 Surabaya. Selain itu, *site* ini juga dekat dengan area komersil seperti Gandaria City Mall, Tunjungan Plaza, dan Siola. Beberapa monument icon kota Surabaya juga terdapat di dekat *site*, seperti Monumen Kapal Selam dan Monumen Bambu Runcing di sisi selatan *site*. Pusat pemerintahan kota Surabaya juga terletak di sisi bagian barat laut *site* dan terdapat sebuah balai kota sebagai pusat pemerintahan kota (Gambar 4.5).

Site ini memiliki potensi yang sangat besar dalam pengembangan kawasan untuk memberikan ide konsep pusat edukasi yang optimal untuk anak muda khususnya dalam meningkatkan dan mengembangkan produktivitas ke dalam dunia profesionalisme. Selain itu, Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda dengan pendekatan desain multisensori juga dapat menjadi area *entertainment* yang dapat mengoptimalkan kondisi lingkungan sekitarnya. Dalam menyesuaikan visi dan misi kota Surabaya agar dapat menurunkan kurva tingkat pengangguran terbuka di kota Surabaya, *site* ini menjadi sangat mudah untuk dikontrol baik secara sistem, konsep, dan pengembangannya oleh pemerintah daerah atau swasta.



Gambar 4.5 Analisis Potensi *Site*.

Untuk menunjang data validasi dalam merancang suatu Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda dengan pendekatan desain multisensori penulis memberikan kuesioner yang ditujukan untuk anak muda dan perwakilan pihak perusahaan yaitu *Human Resource Development (HRD)* sebagai batasan yang dibutuhkan anak muda menuju ke tahap profesionalisme. Menurut hasil survey kuesioner yang diberikan kepada anak muda, ada beberapa analisis untuk menunjang data merancang Pusat Edukasi dan Pelatihan di kota Surabaya untuk anak muda pada usia 21-28 tahun, dimana usia tersebut merupakan usia yang sangat produktif untuk memberikan dampak besar bagi suatu perkembangan atau kemajuan kota. Berikut adalah tabel analisis dari kuesioner partisipatori yang telah dilakukan, yaitu:

Tabel 4.1 Hasil Observasi Partisipatori Anak Muda Usia Sangat Produktif

No	Partisipatori (Usia)	Peran Visual	Peran Haptic	Ruang Terbuka	Ruang Tertutup	Knowledge	Skill	Attitude
1	24 Tahun	V	V	V		V	V	V
2	28 Tahun	V	V	V	V	V	V	V
3	23 Tahun	V	V	V		V	V	V
4	24 Tahun	V	V	V	V	V	V	V
5	25 Tahun	V	V	V	V		V	V
6	24 Tahun	V	V	V		V	V	V
7	24 Tahun	V	V	V	V	V	V	V
8	22 Tahun		V	V	V	V		
9	25 Tahun	V	V	V	V	V	V	V

Dapat disimpulkan bahwa analisa anak muda usia sangat produktif mengharapkan pusat edukasi dan pelatihan yang dapat memberikan ketertarikan anak muda di kota Surabaya, dimana konsep yang diterapkan akan memberikan visualisasi dan rasa yang menarik dan berbeda yang memberikan atraksi tersendiri dalam pengembangan produktivitasnya. Ruang terbuka juga menjadi salah satu aspek yang dapat dieksplorasi dengan mengkombinasikan lingkungan sekitar yang akan memberikan kesan *friendly*, fleksibel, dan nyaman untuk anak muda dalam berinteraksi yang interaktif. Peran *knowledge*, *skill*, dan *attitude* saling terintegrasi dengan peran visual dan rasa yang diciptakan dalam mengembangkan dan meningkatkan produktivitas anak muda baik secara individu maupun kelompok. Kurangnya pemahaman akan tahapan profesionalisme dan kurangnya Pusat

Edukasi dan Pelatihan yang sesuai dengan konsep anak muda menjadi salah satu aspek besar kurangnya ketertarikan anak muda untuk mengembangkan dan meningkatkan *knowledge*, *skill*, dan *attitude* dalam produktivitasnya (Tabel 4.1). Sedangkan dari hasil observasi partisipatori untuk tahap profesionalisme ada beberapa aspek dan fenomena yang harus dipahami oleh anak muda dalam berdaya saing ke dalam dunia profesionalisme. Berikut hasil kuesioner yang dilakukan kepada HRD suatu perusahaan yang memiliki pengalaman lebih dari 10 tahun dalam bidang sumber daya manusia:

Tabel 4.2 Hasil Analisa *Human Resource Development* (HRD)

No	Partisipatori (Pengalaman)	Klasifikasi	Knowledge	Skill	Attitude
1	28 Tahun	Keseimbangan	V	V	V
		Peran	V	VV	VV
		Cara Pengujian	V	VVV	V

Dari hasil kuesioner dengan HRD yang memiliki pengalaman 28 tahun dalam bidang sumber daya manusia, tahapan profesionalisme membutuhkan karakter anak muda yang memiliki tingkat keseimbangan dari *knowledge*, *skill*, dan *attitude*. Selain itu, peran *knowledge*, *skill*, dan *attitude* menjadi salah satu faktor yang sangat penting dan berperan dalam tahap penyaringan anak muda untuk berdaya saing ke dalam dunia profesional baik di bidang apapun. Setiap perusahaan memiliki cara menguji produktivitas untuk anak muda, seperti memberikan tes yang terukur untuk mengetahui potensi dari anak muda itu sendiri. Selain itu, memberikan kasus untuk melihat *skill* yang dimiliki anak muda baik itu *problem solving*, *leadership*, *communication*, dan lain sebagainya. Keseimbangan produktivitas baik dari *knowledge*, *skill*, dan *attitude* menjadikan tolak ukur yang mendasar untuk keberhasilan anak muda ke dalam dunia profesionalisme. Peran dari anak muda sangat dibutuhkan oleh para profesional untuk menunjang performa suatu perusahaan secara keseluruhan. Ketiga aspek tersebut tidak dapat dipisahkan dan saling membutuhkan untuk mendukung produktivitas anak muda kedalam dunia profesionalisme (Tabel 4.2).

4.1.2 Analisis Pengguna

Perancangan pusat edukasi dan pelatihan yang dirancang dikhususkan untuk anak muda pada usia produktif. Disebabkan peran anak muda pada usia produktif memiliki peran yang sangat penting bagi suatu bangsa. Oleh karena itu, setiap kota wajib memberikan fasilitas yang memadai untuk pengembangan anak muda di usia produktif. Perancangan pusat edukasi dan pelatihan yang dirancang dikhususkan untuk anak muda pada usia produktif pada umur 22 tahun sampai dengan 28 tahun dimana, anak muda tersebut memiliki jenjang pendidikan akhir sekolah menengah akhir (SMA) atau Sarjana (S1) yang belum mendapatkan pekerjaan untuk dapat mengembangkan diri dalam lingkungan profesionalisme. Menurut Widyana R, anak muda cenderung lebih mudah menerima dengan daya ingat yang masih kuat untuk berfikir fundamental. Anak muda sendiri memiliki karakteristik yang mudah bosan, aktif, idealis, kritis, dan rasa keingin tahuan tinggi. Dalam artikelnya metode pembelajaran yang paling efektif untuk anak muda pada masa kini yaitu dengan menggunakan sistem visual learner. Riset tersebut didukung oleh pernyataan dari Riddle *“They wanted to experience education, see it, hear it, and create it. influenced by current culture, their learning modalities were overwhelmingly visual”*.

Anak muda sendiri membutuhkan perhatian dan fokus untuk memahami sistem pembelajaran *visual learner*, yang akan melibatkan sensasi, atensi, dan memorinya. Menurut hasil kuisioner, karakteristik anak muda sendiri cenderung lebih menikmati interaktif yang aktif untuk meningkatkan produktivitasnya dalam mengembangkan kreativitas dan mentalitasnya terhadap dunia profesionalisme. Selain itu, peran lingkungan sekitar juga dapat membantu proses pengembangan anak muda dalam meningkatkan produktivitasnya. Anak muda sendiri memiliki karakter yang reaktif terhadap apa yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, dalam rencana perancangan Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda menggunakan pendekatan desain multisensori yang diharapkan konsep tersebut dapat menciptakan lingkungan yang aktif dan interaktif terhadap anak muda.

4.1.3 Karakteristik Pembelajar Visual (*Visual Learner*)

Visual learner merupakan sistem pembelajaran yang kegiatannya menggunakan peran visual. Sistem konsep *visual learner* sendiri memiliki tiga tahapan perkembangan kognitif dan pembelajaran, yaitu *enactive*, *iconic*, dan *symbolic*. Yang dimaksud *enactive* adalah seseorang yang melakukan aktivitas dalam upaya memahami sekitarnya (pengalaman langsung). *Iconic* adalah seseorang yang memahami objek melalui gambar dan visualisasi yang digunakan sebagai bantuan proses berpikir. *Symbolic* adalah seseorang yang mampu memiliki ide-ide atau gagasan abstrak yang dipengaruhi oleh kemampuan dalam bahasa dan logika (Arsyad.2013). *Visual learner* sendiri merupakan sistem pembelajaran yang dapat meningkatkan fungsi memori dan kemampuan membaca bagi anak muda. Karakteristik Metode Pembelajaran *Visual Learner* menurut (Felder dan Solomon. 2007) adalah sebagai berikut:

1. Melihat gambar, diagram, diagram alir, garis waktu, film, dan demonstrasi.
2. Menggunakan peta konsep atau *mind mapping* untuk mencantumkan poin-poin penting.
3. Mewarnai catatan kode menggunakan stabilo yang berhubungan dengan suatu topik dengan warna yang sama.

Karakteristik tersebut dianggap lebih mudah dipahami oleh anak muda di masa kini. Oleh karena itu, untuk meningkatkan produktivitas yang dibutuhkan oleh anak muda, maka metode pembelajaran yang digunakan harus aktif dan interaktif serta melibatkan segala elemen yang ada untuk mempermudah anak muda memahami dalam setiap proses pengembangannya.

Menurut hasil observasi yang dilakukan ditahap profesionalisme, dalam suatu dunia pekerjaan membutuhkan adanya *Knowledge, Skill, dan Attitude (K,S,A)* bagi anak muda dalam pengembangannya di dunia profesionalisme. Tiga poin tersebut merupakan suatu karakter yang harus dimiliki dan dikembangkan oleh anak muda. *Knowledge* merupakan *soft skill* yang harus ditingkatkan dan dikembangkan bagi anak muda ke dalam

dunia profesionalisme. Skill yang dimaksud adalah *hard skill* yang bersangkutan dengan fisikal teknik, dimana dapat mengimplementasikan ide, pikiran, gagasan atau *soft skill*. Sedangkan *attitude* sendiri adalah bagaimana cara kita menyampaikan dan bersikap terhadap kondisi tertentu. Tiga aspek tersebut memiliki sistem yang saling terkait satu dengan yang lain, hal tersebut merupakan peran yang sangat penting dan fundamental di dalam dunia profesionalisme.

4.2 *Hypothesis*

Tahap ini merupakan tahap evaluasi berfikir dan mengembangkan konsep di dalam proses perancangan. Isu yang dijelaskan dengan meningkatkan angka pengangguran di kota Surabaya yang terjadi di usia produktif anak muda memberikan hipotesis bahwa dalam meningkatkan *knowledge*, *skill*, dan *attitude* untuk anak muda pada usia produktif lebih efektif dengan menggunakan sistem metode pembelajaran *visual learner*. Dimana *visual learner* sendiri membutuhkan peran penting dari visual untuk interaksi yang aktif. Dalam membentuk persepsi visual individu perlu melibatkan penglihatan, dikarenakan penglihatan menyediakan informasi yang akan membentuk kesan citra visual. Tampilan visual menjadi sangat penting karena otak manusia bekerja dari kode visual, auditori, dan *semantic* (Solso, Maclin. 2008). Proses kerja pada otak bersifat hirarki yang berarti tidak dapat dibalik (Stenberg, 2012). Teori visual dalam arsitektur dapat dibentuk melalui 3 pendekatan, yaitu dengan warna, bentuk, dan skala ruang.

Dikarenakan anak muda dan sistem pembelajaran yang efektif berkaitan dekat dengan visual, maka teori yang digunakan dalam pendekatan perancangan adalah teori *Multi Sensory Architecture* dari Juhani Pallasma dengan judul buku *The Eye of Skin Architecture and Sense*. Pada buku tersebut disebutkan bahwa pentingnya peran visual dalam arsitektur. Arsitektur telah dianggap sebagai bentuk seni mata, dimana penglihatan menjadi hal yang terpenting dari indera, dan apabila kehilangan indera penglihatan maka dapat disebutkan sebagai kehilangan fisik tertinggi. Oleh karena itu, visual dari arsitektur cukup penting untuk diperhatikan. Terlepas dari pentingnya peran visual, pengamatan visual juga sering dikonfirmasi oleh sentuhan dimana sentuhan tersebut dapat memberikan kesan

visual itu sendiri. Dari keseluruhan kritik tersebut, Pallasma berusaha mengemukakan bahwa arsitektur yang merupakan alat untuk menghubungkan alam abstraksi dan alam nyata manusia seharusnya mampu menghidupkan dan menggerakkan semua unsur sensori manusia ketika ia memasuki atau menikmati karya arsitektur.

4.2.1 Domain Umum *Knowledge, Skill, dan Attitude*

Pada tahap metode perancangan hipotesis ini memiliki analisis domain umum untuk mengembangkan ide konsep rancangan, dimana domain umum yang terjadi pada isu sosial dan kultur anak muda usia produktif yang mengalami fase krisis karena terjadinya tingginya tingkat pengangguran memberikan hipotesa kurangnya fasilitas edukasi dan pelatihan pengembangan untuk anak muda yang sesuai dan efektif dengan karakteristiknya.

Program yang akan dibentuk dalam perancangan Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda dengan pendekatan desain *multisensory* memiliki program pengembangan yang diharapkan dimiliki oleh anak muda di tahap profesionalisme yaitu *Knowledge, Skill, dan Attitude*. Program tersebut menjadi aktifitas dan kegiatan yang dianalisis di dalam perancangan Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda di kota Surabaya. Tiga program utama tersebut dapat menjadi konsep pusat edukasi dan pelatihan yang sesuai untuk anak muda dalam pengembangannya ke dalam dunia profesionalisme

4.2.2 Domain Arsitektural

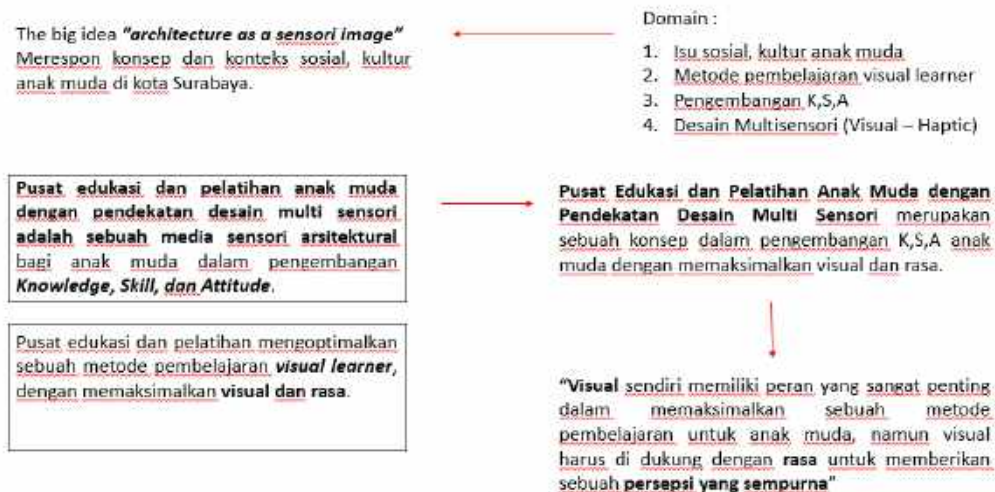
Tahap ini memberikan analisis domain yang terdapat pada arsitektural, dimana domain arsitektural yang didapatkan merupakan pendekatan desain multisensori. Pada teori yang dijelaskan oleh Juhani Pallasma dalam buku *The Eye of Skin Architecture and Sense*, peran visual sangat penting di dalam arsitektur. Indera manusia dikategorikan menjadi lima sistem indera, yaitu (Gibson.J, 1950):

1. Sistem Visual
2. Sistem Auditori

3. Sistem Indera Pengecap
4. Sistem Orientasi Dasar
5. Sistem Haptik atau Rasa

Dalam analisis tersebut pendekatan perancangan yang akan digunakan menggunakan sistem visual dan sistem rasa atau *haptic*. Kedua sistem tersebut apabila disatukan akan menimbulkan persepsi yang sempurna bagi anak muda di usia produktif. Pemilihan sistem visual dikarenakan metode pembelajaran yang paling efektif untuk anak muda adalah sistem pembelajaran *visual learner* yang membutuhkan peran visual di dalam proses pengembangannya. Sedangkan sistem *haptic* atau rasa dipilih untuk dapat menyempurnakan persepsi yang dihasilkan dari visualisasi yang didapat oleh anak muda dalam pengembangan *knowledge*, *skill*, dan *attitude* di dalam dunia profesionalisme.

System visual adalah sistem persepsi yang dapat dialami atau diterima oleh bagian tubuh mata dengan proses pengelihatannya, dimana segala sesuatu yang ditentukan melalui struktur optik. *System haptic* adalah sistem persepsi yang diterima oleh bagian tubuh kulit dengan proses menyentuh, dimana proses tersebut dapat terjadi apabila adanya sentuhan terhadap suatu objek dan material (Gambar 4.6).



Gambar 4.6 Diagram Hipotesis

Analisa domain umum dengan domain arsitektural memberikan hipotesa bahwa arsitektur memiliki peran penting dalam pengembangan *knowledge, skill, dan attitude* untuk anak muda di masa kini. Oleh karena itu, ide awal menjadikan arsitektur sebagai media sensori bagi anak muda di usia produktif dalam pengembangan *knowledge, skill, dan attitude* dengan menggunakan analogi langsung dari organ tubuh mata yang diimplementasikan dengan analogi fungsi retina, pupil, dan kornea kemudian dihubungkan dengan analogi langsung dari produktivitas yang diimplementasikan dengan analogi fungsi dari *knowledge, skill dan attitude*.

4.3 Refine

Tahap ini dalam proses metode perancangan berfungsi untuk menyaring ide dan konsep yang dapat dijadikan *judgement criteria* dalam proses merancang Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda dengan pendekatan desain multisensori. Di dalam bab hipotesis sebelumnya dianggap langsung dalam sintaksis arsitektur dengan menggunakan faktor-faktor lingkungan dan pengalaman yang dialami oleh anak muda dalam pengembangannya meningkatkan produktivitas *knowledge, skill, dan attitude* sebagai sifat atau aplikasi analogi. Anak muda sendiri memiliki karakteristik aktif, idealis, dinamis, mudah bosan, dan rasa ingin tahu yang tinggi. Anak muda juga lebih mudah memahami metode pembelajaran *visual learner*, metode tersebut memaksimalkan peran visual dalam proses pengembangan *knowledge, skill, dan attitude*. Anak muda juga memiliki karakter yang reaktif terhadap lingkungan sekitar, serta mengharapkan aktifitas yang aktif interaktif, baik dari segi desain, program, atau fasilitatornya. Di dalam sub bab sebelumnya dapat kita analisis bahwa domain umum sendiri memiliki program yang dijadikan sistem atau kegiatan dalam meningkatkan produktivitas anak muda, antara lain *Knowledge, Skill, dan Attitude (K,S,A)*. Anak muda sendiri memiliki beberapa karakter yang dijadikan kriteria dalam mengkombinasikan program yang kita rancang sesuai dengan karakteristiknya, seperti anak muda cenderung memiliki sifat yang aktif, idealis, interaktif, reaktif terhadap lingkungan. Oleh karena itu, dalam menyaring strategi desain yang sesuai dengan sifat dan karakter tersebut digunakan pendekatan desain multisensori.

Desain multisensori yang akan diterapkan menggunakan dua sistem indera, yaitu mata dengan visual sistem dan kulit dengan *haptic* sistem. Kedua indera tersebut akan menghasilkan persepsi sempurna untuk anak muda dalam mengembangkan program yang dirancang yaitu *Knowledge*, *Skill*, dan *Attitude* pada perancangan Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda di kota Surabaya. Desain multisensori memiliki beberapa kriteria menurut buku dari Juhani Pallasma dalam judul *The Eye of Skin Architecture and Sense*, yaitu visual sistem memiliki kriteria seperti, bentuk, skala, warna, dan gambar. Sedangkan kriteria *haptic* sistem seperti, tekstur, cahaya, udara, dan angin. Kriteria tersebut menjadi batasan untuk menyaring dan menggabungkan ide konsep ke dalam strategi desain yang akan dirancang.

Dalam tahapan ini, dapat disimpulkan dengan analisis kriteria di atas ke dalam arsitektural sintaksis dengan menjadi *judgement criteria* anak muda dan desain multisensori dimana akan mengembangkan produktivitas dalam hal *Knowledge*, *Skill*, dan *Attitude* dengan memanfaatkan faktor visual dan *haptic* sistem ke dalam karakteristik anak muda. Oleh karena itu, pengembangan ide konsep akan terfokus kepada hipotesis dimana arsitektural menjadi gambar sensori bagi anak muda, dengan cara mendesain skala ruang, bentuk ruang, dan warna dengan mengoptimalkan cahaya, tekstur material, dan udara sebagai *asset* di dalam perancangan Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda dengan pendekatan desain multisensori. Dalam membentuk persepsi visual individu perlu melibatkan penglihatan, dimana penglihatan menyediakan informasi yang akan membentuk kesan citra visual (Solso, Maclin. 2008). Tampilan visual menjadi sangat penting karena otak manusia bekerja dari kode visual, auditori, dan *semantic*. Konsep desain yang dapat menunjang ide konsep di atas adalah dengan menggunakan analogi dan metafora. Dikarenakan anak muda cenderung lebih memahami sistem pembelajaran dengan *visual learner* yang memfokuskan terhadap sistem indera visual pada anak muda. Oleh karena itu, sistem visual dan *haptic* menjadi salah satu strategi desain dalam mengembangkan ide konsep desain Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda di kota Surabaya.

Pentingnya peran anak muda dalam mengembangkan produktivitasnya dapat dianalogikan seperti pentingnya indera mata bagi manusia, dimana indera mata menjadi salah satu sistem indera manusia yang memiliki peran sangat penting dalam menciptakan persepsi. Karakteristik tersebut yang menjadikan konsep ide dalam mengembangkan Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda dengan pendekatan desain multisensori sebagai mata dalam pengembangan produktivitas *knowledge, skill, dan attitude*. Menurut analisis pengguna di atas dan hipotesis yang dihasilkan, konsep desain menggunakan analogi dan metafora, dimana analogi yang digunakan adalah mata. Analogi sendiri memiliki tiga karakteristik di dalamnya, yaitu analogi personal, analogi langsung, dan analogi simbolik (Broadbent.G, 1973).

Analogi mata dalam pengembangan ide desain yang dimaksud adalah dengan menggunakan analogi langsung, dimana mata menjadi salah satu aspek *tools* yang memiliki peran penting yang digunakan anak muda dalam mengembangkan produktivitas *Knowledge, Skill, dan Attitude*. Mata juga memiliki sistematis yang saling terkait satu dengan lainnya. Persamaan karakteristik sistem mata yang akan diimplementasikan ke dalam program ruang, dimana *Knowledge, Skill, dan Attitude* harus saling terkait dan tersistem satu dengan lainnya, sehingga dapat mengoptimalkan produktivitas anak muda di Surabaya. Desain Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda dengan pendekatan desain multisensori menjadikan fasilitas untuk anak muda yang ingin mengembangkan produktivitas *Knowledge, Skill, dan Attitude* untuk menghadapi dunia profesionalisme. Untuk menjadikan fasilitas yang *iconic* strategi desain dengan menggunakan analogi mata dengan persepsi arsitektur sebagai media sensori untuk anak muda dalam pengembangan produktivitasnya.

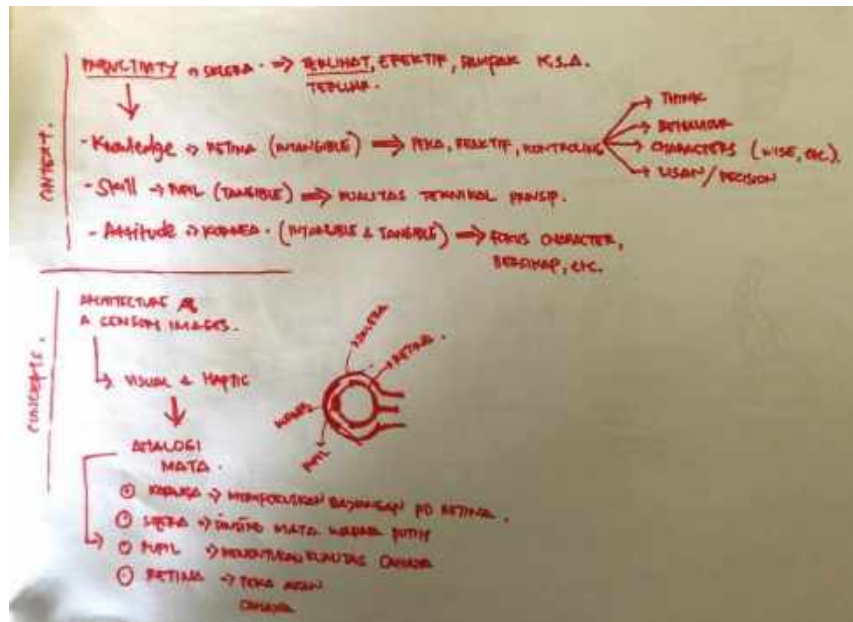
Sistem indera mata sendiri memiliki karakteristik yang tersistematis, dimana analogi tersebut sesuai dengan pengembangan produktivitas anak muda. Peran *Knowledge, Skill, dan Attitude* memiliki karakteristik yang tersistematis dan saling terhubung satu dengan yang lain. Indera mata memiliki bagian-bagian yang mempunyai tujuan dan fungsi kerja yang berbeda, seperti:

- Kornea memiliki fungsi untuk melindungi bagian sensitif dan membantu mata memfokuskan bayangan pada retina.

- Pupil berfungsi untuk menentukan kuantitas cahaya yang masuk ke bagian mata yang lebih dalam.
- Retina merupakan bagian mata yang paling peka terhadap cahaya.

Dari bagian-bagian mata yang dijelaskan di atas merupakan bagian yang penting di dalam sistem indera mata manusia, bagian tersebut yang menjadikan analogi untuk mengembangkan produktivitas anak muda di pusat edukasi dan pelatihan di kota Surabaya. Produktivitas anak muda sendiri terdiri dari tiga aspek, yaitu *knowledge*, *skill*, dan *attitude*. Setiap aspek tersebut memiliki karakteristik yang dianalogikan ke dalam bagian-bagian mata, seperti:

- *Knowledge*, Penggunaan informasi dan data secara penuh yang dilengkapi dengan potensi keterampilan, kompetensi, ide, intuisi, komitmen, dan motivasi orang-orang yang terlibat (Kusumadmo. 2013). *Knowledge* merupakan salah satu aspek yang bersifat tidak terlihat dan dianalogikan seperti retina di bagian mata yang memiliki fungsi aktif dan mengontrol untuk memfokuskan wawasan, pola pikir, dan karakter ke dalam dunia profesionalisme.
- *Skill*, adalah kemampuan untuk menggunakan akal, fikiran, ide dan kreativitas dalam mengerjakan, mengubah ataupun membuat sesuatu menjadi lebih bermakna sehingga menghasilkan nilai dari hasil pekerjaan tersebut. Ada juga pengertian lain yang mendefinisikan bahwa *skill* adalah suatu kemampuan untuk menerjemahkan pengetahuan ke dalam praktik sehingga tercapai hasil kerja yang diinginkan. Aspek ini dianalogikan seperti pupil di sistem indera mata, dimana *skill* menjadi hal yang menentukan kesiapan anak muda ke dalam dunia profesionalisme.
- *Attitude*, adalah mekanisme dimana sebagian besar orang mengekspresikan perasaan mereka. Sikap tidak dapat diamati, tapi setiap orang memilikinya. Sikap merupakan pendapat abadi, yang berdasarkan kombinasi dari pengetahuan, pemasaran, dan kecenderungan perilaku, dimana dalam sistem indera mata dianalogikan sebagai kornea yang memiliki fungsi untuk memfokuskan karakter dan etika, baik etika bersikap, berucap, dan berpakaian (Gambar 4.7).

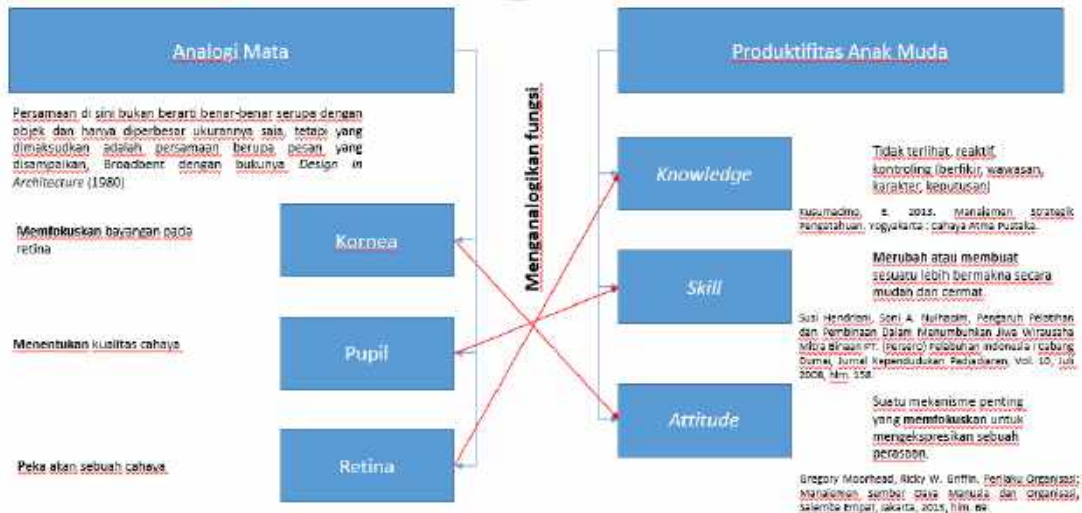


Gambar 4.7 Analisis Analogi Mata Terhadap Konsep Ide Besar

Hal tersebut yang menjadikan analogi “mata” menjadi analogi langsung untuk menerapkan arsitektural sintaksi ke dalam *form* dan ruang yang akan dihasilkan untuk dapat mengembangkan produktivitas anak muda di kota Surabaya. Analogi mata menjadi analogi langsung untuk memberikan kesan *point of interest* pada kota Surabaya. Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda dengan pendekatan desain multisensori di kota Surabaya akan menjadi panggung mata untuk mengembangkan dan meningkatkan produktivitas anak muda khususnya di usia produktif menuju tahap profesionalisme. Analogi fungsi pada bagian mata memiliki keterkaitan yang cukup tinggi antar satu dengan yang lain dimana bagian mata tersebut saling terintegrasi untuk menciptakan peran visual yang dihadirkan oleh mata. Oleh karena itu, analogi fungsi mata dikaitkan dengan produktivitas anak muda, dimana memiliki bagian-bagian yang dapat menunjang produktivitas anak muda. Bagian itu saling terkait satu dengan yang lain dan tidak dapat dipisahkan, bagian tersebut adalah *knowledge*, *skill*, dan *attitude* (Gambar 4.8).

MAPPING/ PROPOSE MOMENTS (Exploratory Think & Evaluative Think)

Menganalogikan Konsep



Gambar 4.8 Diagram *Domain to Domain*

Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda dengan pendekatan desain multisensori memberikan konsep besar dengan memanfaatkan *tools* sensori anak muda dalam meningkatkan produktivitasnya dengan menganalogikan mata sebagai suatu hal yang vital untuk menciptakan pengalaman ruang untuk menjadikan efektivitas sistem pembelajaran yang sesuai untuk anak muda dengan sistem pembelajaran *visual learner*. Dengan adanya konsep yang dapat mewakili karakteristik anak muda diharapkan dapat mengurangi tingkat pengangguran terbuka di usia produktif di kota Surabaya, sehingga perekonomian kota dan budaya dapat meningkat dan berubah dalam konteks daya saing global (Tabel 4.3).

Tabel 4.3 Prinsip Dan Kriteria Dalam Penerapan Konsep Desain

No.	Prinsip	Kriteria	Penerapan dalam desain
1.	Anak muda	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Visual learner</i> • Aktif • Idealis • Rasa ingin tahu tinggi • Reaktif 	<ul style="list-style-type: none"> • Ide besar konsep desain menggunakan analogi langsung dari sistem indera mata. • Memberikan konsep yang aktif dan interaktif bagi anak muda

			<ul style="list-style-type: none"> Bentuk bangunan yang tidak kaku dan memberikan kesan nyaman untuk mengembangkan produktivitas anak muda.
2.	Produktivitas	<ul style="list-style-type: none"> <i>Knowledge</i> <i>Skill</i> <i>Attitude</i> 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Knowledge</i> dianalogikan Retina <i>Skill</i> dianalogikan Pupil <i>Attitude</i> dianalogikan Kornea
3.	Desain Multi sensori	<ul style="list-style-type: none"> Visual Sistem <i>Haptic</i> Sistem 	
	<ul style="list-style-type: none"> Visual sistem 	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk Skala Warna 	<ul style="list-style-type: none"> Analogi langsung mata Skala manusia, Skala intim, Skala monumental. Warna dasar: putih, abu-abu, hitam dan coklat. Warna <i>interactive</i>: merah, kuning, biru, hijau dan oranye.
	<ul style="list-style-type: none"> <i>Haptic</i> sistem 	<ul style="list-style-type: none"> Tekstur Cahaya Udara Angin 	<ul style="list-style-type: none"> Tekstur kayu, batu, semen, kaca, dan vegetasi Mengoptimalkan bukaan yang besar dan banyak. Mengoptimalkan <i>cross ventilation</i>.

4.4 Mapping

Pada tahap proses metode perancangan ini bersinggungan dengan arsitektural sintaksi dimana domain yang ada tidak perlu ditransfer. Tahapan ini mengeksplorasi konsep yang telah dikembangkan pada tahap *refine*, dimana Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda dengan pendekatan desain multisensori menjadi media sensori bagi anak muda dalam peningkatan produktivitas *knowledge*, *skill*, dan *attitude* untuk mempersiapkan ke tahap profesionalisme dan mengurangi tingkat pengangguran di kota Surabaya. Program utama yang diberikan Pada Pusat

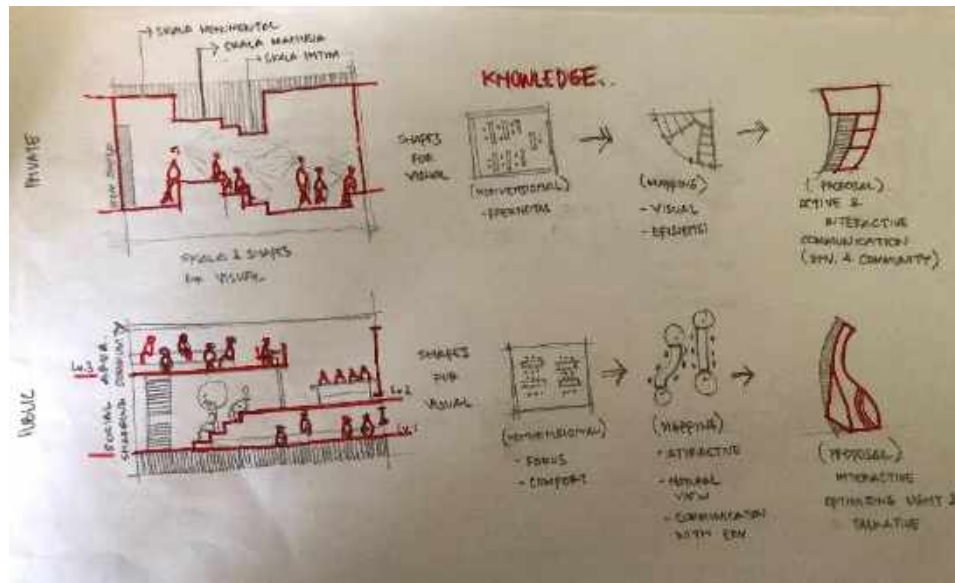
Edukasi dan Pelatihan Anak Muda dengan pendekatan desain multisensori adalah *knowledge*, *skill*, dan *attitude*. Ketiga program tersebut dipetakan sesuai dengan arsitektural sintaksi yang menggunakan teori dari desain multisensori dengan mengoptimalkan dua sistem indera manusia, yaitu visual sistem dengan *tools* indera mata dan *haptic* sistem dengan *tools* kulit dan persepsi.

4.4.1 Arsitektural Sintaksi *Knowledge*

Knowledge sendiri merupakan aspek untuk meningkatkan produktivitas anak muda. Peran *knowledge* sendiri memiliki karakteristik yang tidak terlihat dan dapat disebut sebagai *soft skill* yang akan dikembangkan oleh persepsi visual dan *haptic*. Oleh karena itu, dalam arsitektural sintaksi permainan visual dan *haptic* sangat penting untuk memberikan edukasi yang maksimal untuk anak muda dalam pengembangan *knowledge* anak muda. Menurut observasi yang telah dilakukan, anak muda cenderung aktif di dalam kondisi ruang yang nyaman dengan kapasitas yang tidak terlalu banyak dan porposional. Permainan skala dan bentuk ruang dengan program yang interaktif akan dapat memberikan pengembangan dalam proses edukasi yang diberikan secara efektif dan aktif.

Skala ruang memiliki peran yang penting dalam persepsi visual, dimana permainan ketinggian *levelling* lantai dan *plafond* akan mempengaruhi persepsi pengguna ruang dalam produktivitasnya. Skala sendiri memiliki banyak jenis dan dapat menghasilkan persepsi yang berbeda-beda. *Judgment criteria* yang digunakan dalam bentuk skala terdapat pada bagian *knowledge*, dimana *knowledge* memiliki karakteristik yang tidak terlihat namun harus didukung dengan sistem pembelajaran anak muda dengan sistem *visual learner*. Oleh karena itu, dalam pendekatan desain menggunakan skala dan bentuk dari ruang. Skala yang digunakan disesuaikan dengan aktivasi kegiatan yang akan dialami oleh pengguna. Skala yang digunakan dalam karakteristik pengembangan *knowledge* dengan menggunakan skala manusia dan skala intim. Skala manusia menjadi konsep yang menyesuaikan dengan kebutuhan dari anak muda

sendiri. Menurut hasil observasi yang telah dilakukan, anak muda cenderung memilih ruangan yang nyaman dengan kondisi lingkungan yang tidak terlalu besar dan ramai. Selain itu, bentuk ruang yang tidak kaku sebagai bentuk reaktif anak muda terhadap pengembangan produktivitasnya dalam aspek *knowledge*.



Gambar 4.9 Analisis Desain Skala dan Bentuk Ruang
Knowledge

Dari analisis dapat di *mapping* ke dalam arsitektural sintaksi bahwa skala dapat mempengaruhi persepsi yang akan berbeda. Permainan skala sebagai strategi desain ke dalam visual sistem dimana eksplorasi skala menjadi salah satu aspek yang akan dikembangkan ke dalam ruang yang menunjang pengembangan *knowledge* bagi anak muda (Gambar 4.9). Bentuk adalah ciri utama yang menunjukkan suatu ruang, ruang dibatasi dan dibentuk oleh dinding, lantai, dan langit-langit atau atap (Ching.DK, 1979). Kehadiran ruang secara visual menjadi makin terasa apabila elemen-elemen pembatasnya makin jelas terwujud. Skala yang berirama menjadikan konsep yang dihadirkan untuk memberikan produktivitas anak muda sesuai dengan kebutuhan anak muda dalam sistem pembelajaran *visual learner*. Bentuk skala yang atraktif menjadikan ruang menjadi tidak monoton dan bosan

sehingga dapat meningkatkan semangat produktivitas *knowledge* untuk anak muda. Pengoptimalan ruang yang besar dan proporsional memberikan kondisi ruang menjadi aktif dan interaktif untuk saling berkomunikasi antara pengguna dengan pengguna, pengguna dengan fasilitator, atau pengguna dengan lingkungan sekitarnya.

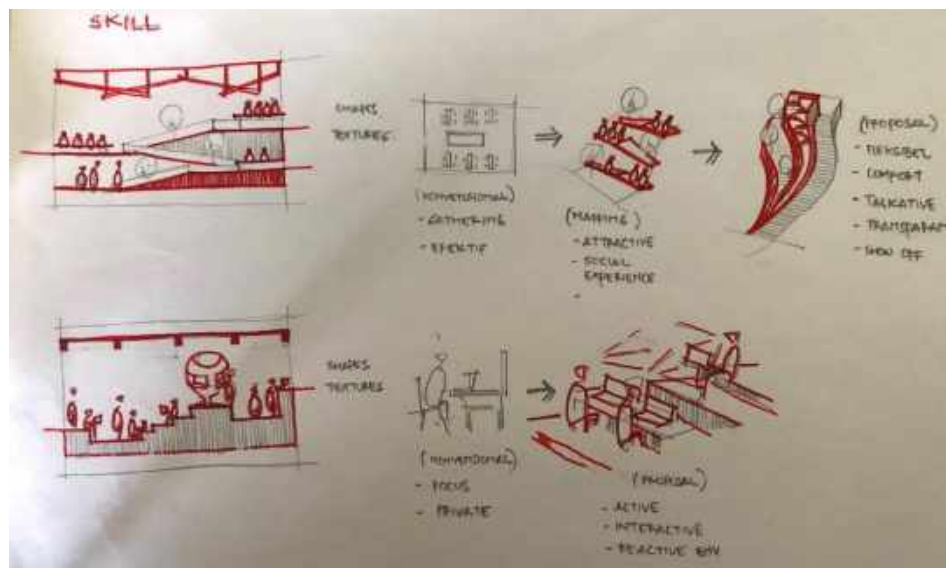
4.4.2 Arsitektural Sintaksi Skill

Skill merupakan salah satu aspek di dalam produktivitas yang memiliki karakteristik terlihat yang bisa disebut sebagai *hard skill* dan melibatkan fisik. *Skill* sendiri menjadi implementasi dari *knowledge* untuk menambah dan meningkatkan produktivitas anak muda ke dalam dunia profesionalisme. *Skill* di sini dapat dikategorikan menjadi banyak opsi, seperti *skill* berkomunikasi, *skill* dalam hal *programming*, *skill* dalam hal teknologi, dan lain-lain. Hal tersebut yang harus dikembangkan dan ditingkatkan ke dalam suatu program Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda dengan pendekatan desain multisensori.

Dalam *mapping* suatu ruang yang dapat meningkatkan dan mengembangkan *skill* yang dibutuhkan anak muda, menurut survey observasi kuesioner yang telah dilakukan dengan mengoptimalkan visual sistem, dimana yang akan dieksplorasi adalah bentuk dan skala ruang yang dapat memberikan kenyamanan untuk *skill* yang akan ditingkatkan maupun dikembangkan oleh anak muda. Permainan *levelling* lantai dengan mengkombinasikan *ramp* diharapkan dapat memberikan kesan atraktif pada ruang. Elemen perbedaan ketinggian lantai dapat menciptakan pengalaman sosial yang berbeda antara pengguna ruang. Skala ruang yang diberikan juga diharapkan dapat menunjang komunikasi yang aktif terhadap lingkungan sekitar.

Visual juga dapat diciptakan dengan konsep desain ketinggian skala ruang dan permainan *plafond*, dimana permainan ketinggian *plafond* juga dapat memberikan persepsi dan kesan yang berbeda untuk pengguna ruang. Konsep *talkative* menjadi salah satu momen yang diberikan ke dalam ruang yang dapat mengembangkan dan meningkatkan *skill* bagi anak muda.

Pada diagram gambar dapat di *mapping* ke dalam arsitektural sintaksi menjadi ruang yang *talkative* dan atraktif untuk anak muda dalam pengembangan dan peningkatan *skill*. Perbedaan *levelling* lantai yang lebih fleksibel untuk saling berkomunikasi antar pengguna maupun fasilitator memberikan kondisi ruang yang aktif. Sistem pembelajaran *visual learner* diharapkan menjadi lebih efektif dengan kondisi yang aktif dan komunikasi yang interaktif (Gambar 4.10).



Gambar 4.10 Analisis Desain Skala dan Bentuk Ruang *Skill*

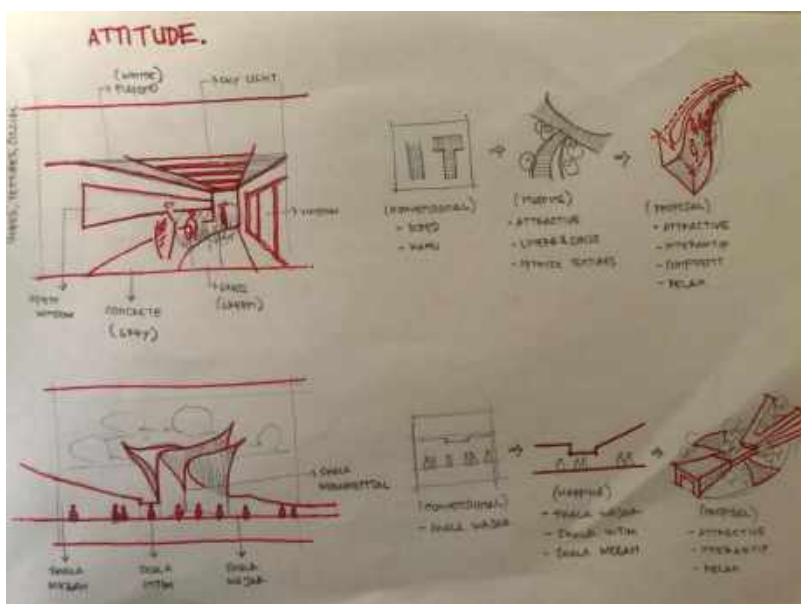
4.4.3 Arsitektural Sintaksi *Attitude*

Attitude sendiri merupakan aspek pelengkap dalam menjadikan pribadi yang intelektual dan berskill, *attitude* sendiri dapat diterapkan suatu sikap yang menjadi persepsi sendiri untuk orang lain yang melihat dan menilainya. *Attitude* memiliki karakteristik yang terlihat dan tidak terlihat. *Attitude* yang dapat terlihat seperti bagaimana anak muda bersikap terhadap sesama, atau bagaimana menyikapi suatu permasalahan, selain itu ada pula bagaimana anak muda bersikap dalam berpakaian. Hal tersebut menjadikan pribadi anak muda untuk dapat memahami tahapan dunia profesionalisme.

Dalam memapping hal tersebut ke dalam arsitektural sintaksi maka strategi pendekatan desain dengan memaksimalkan sensori visual dan rasa, dimana menggabungkan kedua sensori tersebut untuk menciptakan sebuah

persepsi dan citra yang dapat menunjang dan meningkatkan perilaku anak muda. Peran perilaku anak muda menjadi salah satu karakter yang dapat menjadi perbedaan antara anak muda satu dengan yang lain. Oleh karena itu, *attitude* menjadi salah satu kaitan yang vital dalam memberikan *knowledge* dan *skill* yang dimiliki.

Strategi desain arsitektural sintaksi yang dapat mengembangkan dan meningkatkan perilaku anak muda dengan mengoptimalkan peran sensori visual dan *haptic* yang dimiliki. Dari segi sensori visual akan memberikan sebuah desain dengan memaksimalkan tekstur, bentuk, dan skala ruang. Sedangkan untuk sensori *haptic* akan memaksimalkan peran warna, cahaya, dan bukaan untuk sirkulasi udara alami. Dalam beberapa *mapping* yang akan digunakan akan memaksimalkan ruang sirkulasi yang memberikan sebuah persepsi tersendiri untuk meningkatkan *attitude* untuk anak muda. Pemilihan warna dan cahaya juga menjadi salah satu aspek penting dalam menimbulkan sebuah persepsi yang dialami oleh anak muda di dalam Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda dengan pendekatan desain multisensori di kota Surabaya. Bentuk dan warna tidak dapat dipisahkan serta sangat terikat dengan cahaya, bekerja dengan bentuk berarti pula bekerja dengan cahaya, warna elemen pembatas ruang dan warna cahaya berperan penting (Santen dan Hansen, 1985) (Gambar 4.11).



Gambar 4.11 Analisis Desain Skala, Tekstur, dan Warna.

4.5 *Propose Moment*

Tahap ini merupakan tahapan dimana hasil dari kriteria *refine/mapping* dan *mapping/propose moment* dievaluasi untuk menjadi momen yang dapat ditingkatkan dan dikembangkan untuk memberikan hasil persepsi visual yang berguna untuk anak muda dalam mengembangkan produktivitas pengetahuan, *skill*, dan perilakunya dengan lingkungan sekitar. Proses ini akan memilah beberapa elemen dan aspek yang dapat menunjang dari program ruang di dalamnya yaitu *knowledge*, *skill*, dan *attitude*. Dari tiga program utama tersebut dapat diberikan solusi ruang yang dapat menampung aspek tersebut ke dalam desain bangunan.

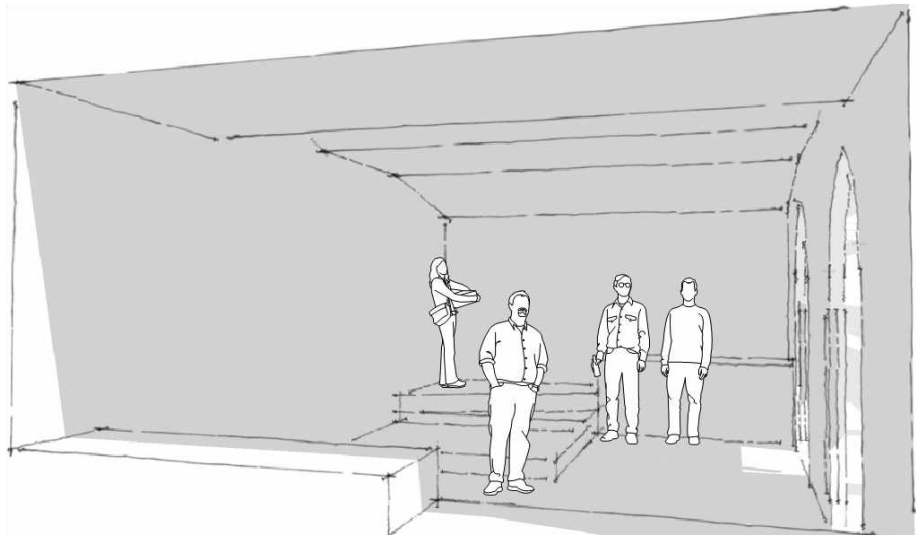


Gambar 4.12 Analisis Area *Knowledge*.

Usulan momen yang dapat diberikan dalam strategi desain Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda yaitu dengan menggunakan konsep analogi langsung dari fungsi bagian mata dan mengoptimalkan bentuk, skala ruang, tekstur material, dan warna. Dimana pada gambar di atas bentuk lengkung yang terdapat pada bagian bukaan pintu dengan kombinasi kaca memberikan analogi persepsi pengguna untuk memberikan *knowledge* secara transparansi dan saling tukar informasi untuk menambah *knowledge* pengguna bangunan. Selain itu, pengoptimalan cahaya alami diharapkan dapat memberikan spirit atau semangat bagi para pengguna area, kombinasi material memberikan persepsi nyaman dan tenang untuk beraktivitas di dalam bangunan (Gambar 4.12).

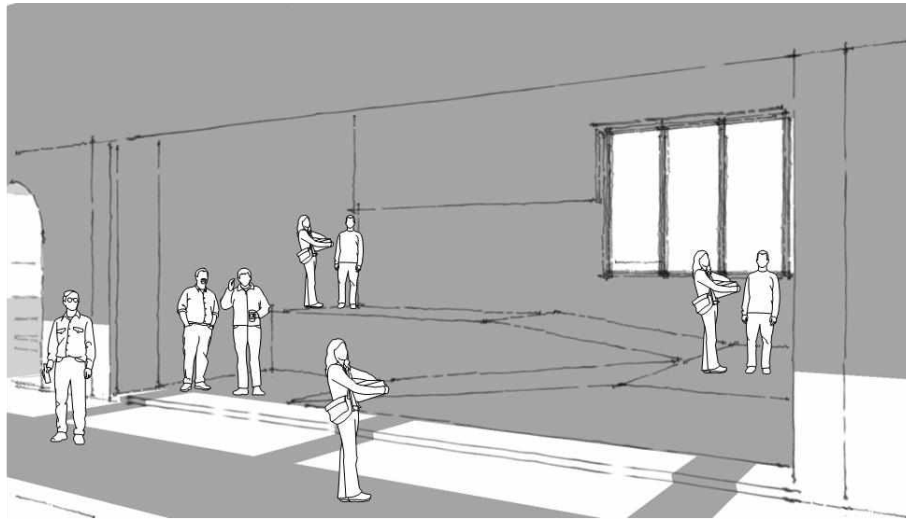
4.5.1 *Propose Moment Pada Program Knowledge*

Aspek pertama adalah *knowledge*, peran *knowledge* menjadi dasar setiap anak muda untuk berfikir dan berinteraksi baik secara individu maupun kelompok. *Knowledge* merupakan *soft skill* yang harus dimiliki oleh anak muda dalam dunia profesionalisme. Oleh karena itu, program ruang yang akan diusulkan berupa area formal dan area *sharing* untuk meningkatkan dan mengembangkan aspek *knowledge* anak muda.



Gambar 4.13 Analisis Area *Knowledge Private*.

Kelas formal menjadi kelas edukasi untuk menambah wawasan dengan konsep yang mengoptimalkan alat indera visual dan rasa dengan mengimplementasikan bentuk, skala ruang, dan aspek pengoptimalan pencahayaan alami untuk memberikan kesan tenang. Menurut hasil observasi partisipatori yang telah dilakukan terhadap anak muda di kota Surabaya, kondisi ruangan yang dapat memberikan kenyamanan bagi anak muda dengan kondisi yang proporsi, yaitu dengan memberikan unsur relaksasi dalam menerima pengetahuan dan wawasan yang diberikan. Ruang yang memiliki pencahayaan yang cukup dan dapat memberikan *spirit* bagi anak muda dalam saling berinteraksi untuk meningkatkan efektivitas di dalam ruangan (Gambar 4.13).



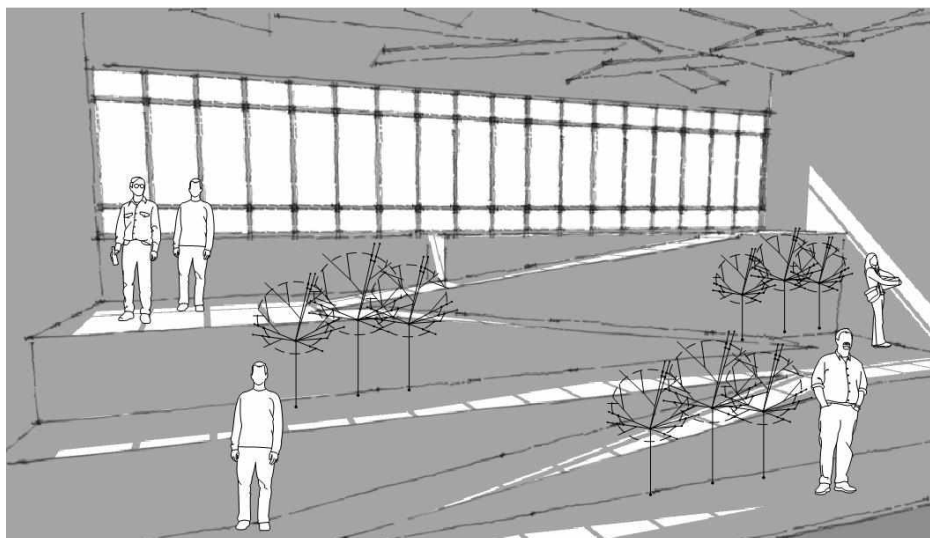
Gambar 4.14 Analisis Desain Skala dan Bentuk Ruang.

Area ruang *sharing* ini menjadi salah satu area yang memiliki peran penting dalam berinteraksi aktif, baik secara individual maupun berkelompok. Area ini menjadi area komunitas untuk saling bertukar pikiran maupun cerita yang dapat memberikan pengalaman langsung maupun tidak langsung. Area ini memiliki konsep momen dimana mengoptimalkan bentuk, skala ruang, warna, pencahayaan alami, dan jenis material yang digunakan untuk memberikan kesan persepsi visual yang sempurna. Area terbuka juga menjadi salah satu opsi dalam memaksimalkan kondisi lingkungan sekitar untuk meningkatkan produktivitas anak muda di dalam ruangan. Permainan *plafond* dapat memberikan pengalaman langsung untuk menciptakan persepsi yang berbeda, sehingga dapat dijadikan daya tarik untuk pengguna dalam beraktivitas untuk mendapatkan pengetahuan. Momen ruang yang lebar dan terbuka memberikan sebuah kesan yang aktif dalam berinteraksi antar pengguna maupun dengan lingkungan. Selain itu, adanya monkasel dapat dijadikan *view knowledge* sebagai bentuk pemahaman akan sebuah sejarah yang ada di lingkungan *site* (Gambar 4.14).

4.5.2 *Propose Moment Pada Program Skill*

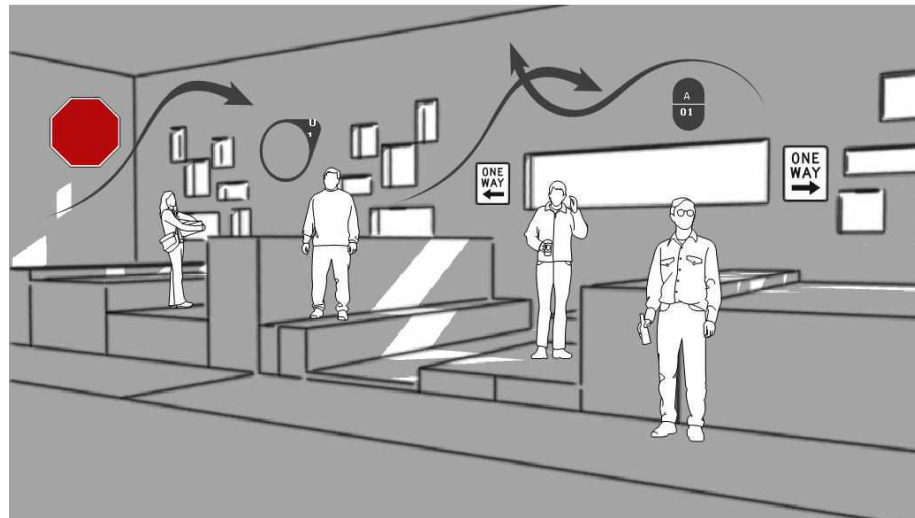
Aspek *skill* merupakan implementasi inovasi dan kreativitas dari *knowledge* bagi anak muda. Menurut hasil observasi kuesioner dengan HRD, *skill* merupakan suatu penilaian tambahan untuk anak muda dalam dunia profesionalisme untuk menjadi perbandingan dengan competitor lainnya, semakin seseorang menguasai banyak *skill* maka dapat menjadi pribadi yang lebih efektif dan produktif. Oleh karena itu, peran *skill* menjadi poin tambahan dan penting untuk menyalurkan aspek *knowledge* yang telah didapatkan. *Skill* sendiri merupakan *hard skill* yang bersinggungan dengan fisik maupun teknikal di dalam aktivasinya.

Program yang dikembangkan dan ditingkatkan dalam Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda dengan mengoptimalkan *skill leadership*, *skill komunikasi*, dan *workshop*. *Workshop* yang diberikan berupa *talkshow* maupun teknikal, seperti adanya ruang IT, ruang memahat, ruang menjahit, ruang melukis, dan sebagainya. Ruang-ruang tersebut diharapkan menjadi program ruang yang dapat meningkatkan kreativitas untuk anak muda dalam produktivitasnya.



Gambar 4.15 Analisis Desain Bentuk Ruang dan Tekstur.

Aspek yang akan dieksplorasi dalam desain adalah visual dan *haptic* yang akan memberikan konsep desain skala ruang dan bentuk ruang yang variatif sesuai dengan program kegiatan di dalamnya. Menurut hasil observasi kuesioner partisipatori, anak muda cenderung membutuhkan ruang yang lega dan tidak membosankan. Oleh karena itu, pendekatan desain yang diberikan adalah ruang terbuka dan tertutup yang mengoptimalkan udara alami dan pencahayaan alami dengan memberikan efek bayangan yang dapat menjadi ruang yang aktif untuk berinteraksi pengguna dengan lingkungan sekitarnya. Selain itu, permainan *levelling* lantai juga menjadi aspek desain untuk mengurangi kebosanan pengguna dalam beraktivitas. Tata letak *furniture* yang bervariasi dan tidak membosankan juga mengoptimalkan pengguna dalam melakukan kegiatan untuk meningkatkan dan mengembangkan *skill* (Gambar 4.15).



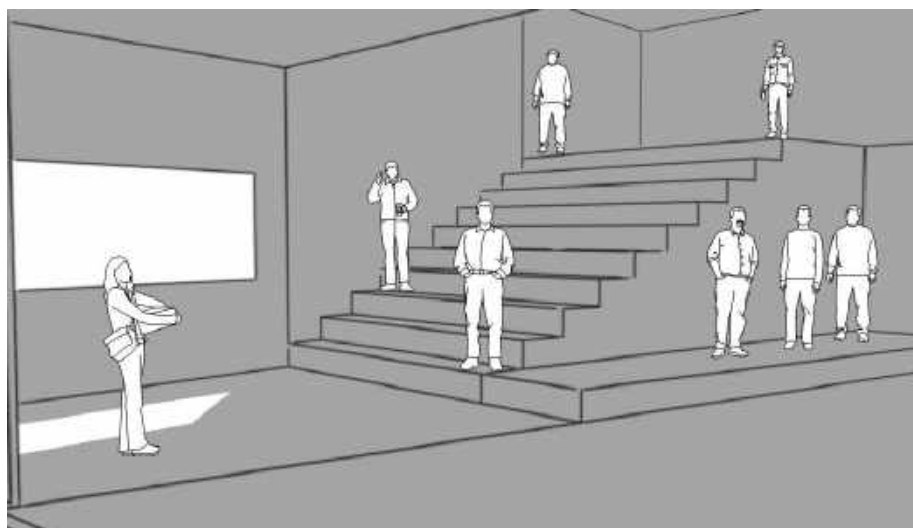
Gambar 4.16 Analisis Desain Bentuk Ruang dan Tekstur.

Pada gambar di atas dapat diberikan pengajuan momen untuk mengembangkan *skill* dan interaksi yang aktif baik terhadap individu maupun lingkungan. Sistem pencahayaan dan pengudaraan alami juga diharapkan dapat membuat pengguna ruang merasa lebih nyaman dalam melakukan aktivitasnya. Pengoptimalan cahaya dan udara alami pada jam tertentu dapat menimbulkan persepsi visual dan rasa yang berbeda sehingga

dapat menjadi daya tarik tersendiri untuk pengguna. Pemilihan ruang dan letak ruang juga menjadi analisis desain untuk menerapkan konsep secara optimal dan tepat pada sasaran (Gambar 4.16).

4.5.3 *Propose Moment Pada Program Attitude*

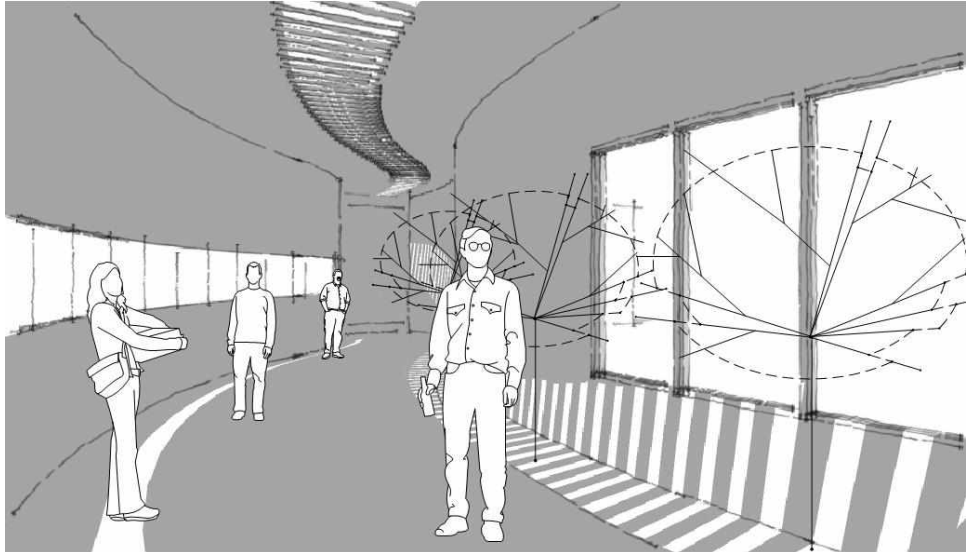
Attitude merupakan pelengkap dari *knowledge* dan *skill* bagi anak muda, attitude sendiri merupakan sikap yang dapat mencerminkan dari *knowledge* dan *skill* yang dimilikinya. *Attitude* memiliki karakter yang terlihat dan tidak terlihat. Oleh karena itu, *attitude* sering dianggap remeh oleh kebanyakan orang, namun menurut hasil kuesioner dengan HRD dalam tahap profesionalisme, *attitude* memiliki peran yang cukup penting dalam performa suatu organisasi perusahaan. *Attitude* dapat menjadi aspek vital yang dapat memberikan persepsi dari perusahaan tersebut. Pendekatan desain multisensori yang dihadirkan dengan menerapkan konsep bentuk ruang, skala ruang, warna, dan tekstur material yang digunakan dengan menggunakan *tools* indera visual dan *haptic*.



Gambar 4.17 Analisis Desain Skala, Tekstur, dan Warna.

Menurut hasil survei kuesioner partisipatori, anak muda cenderung membutuhkan suatu fasilitas yang menarik, tidak membosankan, dan memberikan program-program yang sesuai dengan minat dan bakatnya. Oleh karena itu, program yang dihadirkan untuk menunjang aspek *attitude*

dengan memberikan ruang *amphitheatre* terbuka untuk melakukan kegiatan talkshow yang bersifat non formal. Selain itu, ruang tertutup dengan konsep *theatre* juga diberikan untuk menunjang kegiatan *talkshow* yang bersifat formal, dengan mengoptimalkan pencahayaan alami untuk memberikan kesan interaksi yang aktif dengan lingkungan sekitar (Gambar 4.17).



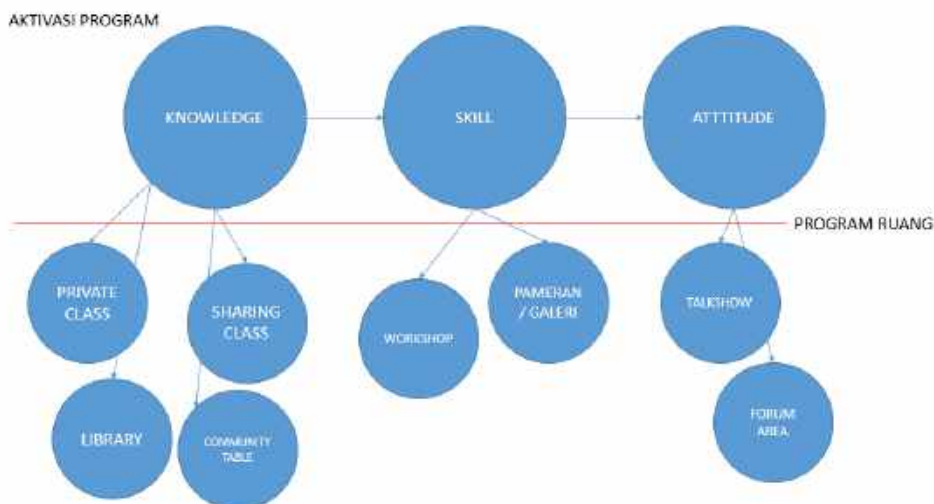
Gambar 4.18 Analisis Desain Skala, Tekstur, dan Warna.

Perbedaan warna yang terdapat di dalam ruang juga diharapkan dapat memberikan persepsi visual yang aktif dengan interaksi yang nyaman antar pengguna dan lingkungannya. Pemilihan tekstur material akan memiliki konsep yang berbeda di setiap aktivasi kegiatan yang ada untuk menunjang produktivitas anak muda di dalam perkembangan *attitude* yang diberikan (Gambar 4.18).

4.5.4 Program Ruang

Dari kebutuhan ruang di atas dapat dilihat dalam memenuhi perkembangan dan peningkatan produktivitas anak muda dalam dunia profesionalisme, maka akan diberikan beberapa program ruang yang dibutuhkan dalam Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda dengan pendekatan desain multisensori di kota Surabaya. Kebutuhan ruang akan disesuaikan dengan konsep dan kebutuhan anak muda sesuai dengan hasil

kuesioner yang telah dilakukan. Berikut adalah diagram ruang yang dihadirkan ke dalam konsep Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda dengan pendekatan desain multisensori.



Gambar 4.19 Aktivasi Program Ruang.

Dapat dianalisa bahwa kebutuhan program yang dibutuhkan anak muda dalam meningkatkan dan mengembangkan profuktivitasnya ke dalam tahapan profesional terdapat tiga aktivasi yang wajib dimiliki, yaitu *Knowledge*, *Skill*, dan *Attitude*. Ketiga aktivasi program tersebut membutuhkan program ruang yang dapat meningkatkan dan mengembangkan kegiatan sesuai dengan aktivasi programnya. Untuk aspek *knowledge*, ruang yang dibutuhkan seperti ruang kelas privat, kelas diskusi formal dan publik, perpustakaan umum, dan area komunitas. Aspek *skill*, ruang yang dibutuhkan seperti ruang workshop dan pameran atau galeri yang dijadikan sebagai area implementasi dari *skill* yang mereka dapatkan. Untuk aspek *attitude* sendiri membutuhkan ruang seperti ruang untuk mengadakan *talkshow* atau ruang multifungsi (Gambar 4.19).

4.5.5 Implementasi Desain Konsep

Pada tahap ini konsep desain skematik yang dirancang menyesuaikan dengan kondisi lingkungan sekitar. Konsep ide besar Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda dengan pendekatan desain multisensori digabungkan dengan kondisi eksisting lingkungan. Diharapkan konsep *unity* berperan secara optimal dan menjadikan kawasan yang produktif dan berdampak baik untuk kota Surabaya. Penggabungan konsep analogi mata yang mengoptimalkan persepsi sensori indera visual dan *haptic* dengan *unity* kondisi eksisting lingkungan sekitar *site*, dirancang sedemikian rupa untuk memberikan pusat daya tarik kawasan baru khususnya untuk anak muda dalam pengembangan dan peningkatan produktivitas dalam mempersiapkan diri menuju dunia profesionalisme. Ide besar Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda ini memiliki konsep yang menganalogikan perannya sebagai mata untuk *knowledge*, *skill*, dan *attitude* anak muda. Analogi mata tersebut diimplementasikan terhadap bentuk Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda di kota Surabaya tanpa menghilangkan fungsi kondisi eksisting yang ada pada *site*.



Gambar 4.20 Analisis Bentuk Massa.

Pengajuan bentuk mata untuk dianalogikan dalam strategi desain Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda bertujuan untuk memberi perhatian untuk masyarakat lebih memperhatikan akan pentingnya peran anak muda yang produktif dalam dunia profesionalisme. Analogi mata sendiri memiliki karakteristik yang dapat diimplementasikan terhadap bentuk bangunan, baik

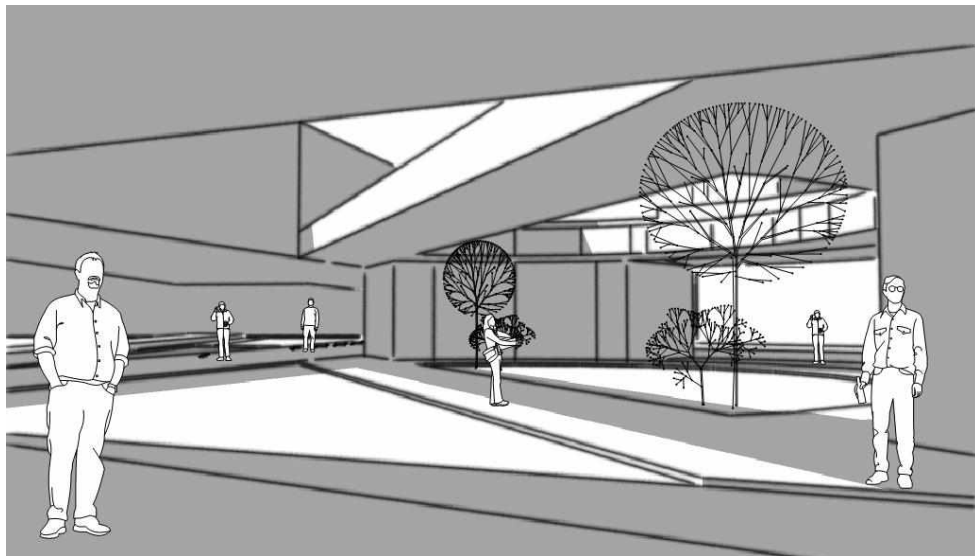
ruang luar maupun ruang dalam bangunan. Konsep vital dan penting mata untuk tubuh dianalogikan sebagai Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda yang memiliki peran penting untuk usia produktif dalam meningkatkan dan mengembangkan *knowledge*, *skill*, dan *attitude* menuju tahap profesionalisme (Gambar 4.20).

Rancangan Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda memiliki konsep bangunan yang menganalogikan mata untuk menjadikan suatu bangunan yang menjadi *icon* anak muda untuk kota Surabaya. Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda ini memiliki kebutuhan 2 lantai, dimana lantai dasar berfungsi sebagai area komersil dan area publik berinteraksi aktif untuk semua pengguna kawasan tersebut, area lantai dasar menggunakan konsep *open plan* untuk mengoptimalkan fungsi ruang sekitar eksisting dan memiliki kesan yang terbuka untuk semua kalangan yang mengunjungi bangunan ini. Tujuan dari memberikan keterbukaan yaitu untuk dapat menjadikan interaksi yang aktif, baik pengguna dengan pengguna maupun pengguna dengan lingkungan sekitarnya. Konsep terbuka juga dapat memanfaatkan pencahayaan dan pengudaran alami di kawasan tersebut, penggunaan vegetasi di sekitar bangunan bertujuan untuk menjadi pembatas natural untuk menyaring udara kotor dan cahaya langsung. Selain itu, vegetasi juga memiliki tujuan menciptakan visual yang nyaman dan tenang (Gambar 4.21).



Gambar 4.21 Analisis Konsep Desain Skala, Tekstur, dan Warna.

Konsep *void* juga diberikan di pusat bangunan yang bertujuan untuk memberikan kesan megah dengan mengoptimalkan pencahayaan alami dan pengudaraan alami. Selain itu, skala ruang yang diberikan juga cukup tinggi dengan ketinggian kurang lebih 8 meter persegi untuk lantai dasar bangunan dengan konsep terbuka dan *open plan*. Pada area pusat bangunan memaksimalkan elemen material, *void*, skala ruang, dan vegetasi untuk menjadi simpul pertemuan dari berbagai kegiatan. Terdapat *inner court* dan kolam ikan untuk memberikan suasana tenang dan nyaman saat pengguna bangunan berinteraksi. Area dasar bangunan bertujuan untuk dapat memaksimalkan interaksi antara pengguna dengan pengguna maupun pengguna dengan lingkungan sekitar. Konsep lantai dasar juga dapat menjadi area rekreasi untuk kawasan yang dapat memaksimalkan kondisi ruang eksisting di sekitar kawasan (Gambar 4.22).



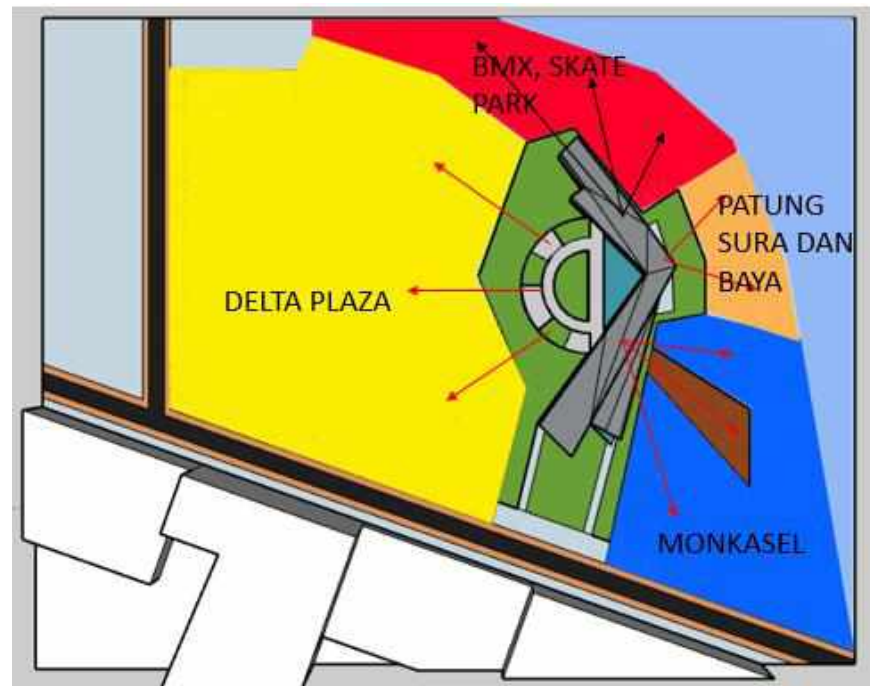
Gambar 4.22 Analisis Konsep *Void*.

Pemilihan letak program ruang yang terdapat dalam rancangan Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda dengan pendekatan desain multisensori mengikuti analogi dari mata, dimana setiap aspek programnya memiliki karakter dan kepentingan yang berbeda namun saling terkait dengan yang lain. Oleh karena itu, area *knowledge* dikonsepsikan di bagian depan bangunan menghadap ke arah Jl. Pemuda atau jalan protokol, maksud dan tujuannya adalah untuk memberikan perhatian terhadap pengguna kawasan dan bangunan untuk memperdulikan pentingnya ilmu dan wawasan untuk menjadi pribadi yang produktif. Area *knowledge* menjadi gerbang pada pusat edukasi dan pelatihan untuk menuju ke tahap *skill*, dan *attitude*. *Knowledge* menjadi salah satu aspek penting yang harus ditingkatkan dan dikembangkan terus menerus untuk menjadi sumber daya manusia yang berkompetensi dalam profesionalisme (Gambar 4.23).



Gambar 4.23 Analisis Konsep Program Ruang.

Dapat dianalisis bahwa bentuk massa terhadap konsep *unity* yang diberikan ke dalam konsep desain Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda memiliki bentuk yang dapat menyatukan dengan kondisi eksisting *site*. Pada bagian biru tua terdapat area Monumen Kapal Selam (Monkasel) yang dihadapkan dengan area *knowledge* sebagai upaya dalam memberikan edukasi sejarah bagi kota Surabaya. Selain itu juga sebagai bentuk menghormati monumen yang telah menjadi salah satu *icon* kota Surabaya dengan memberikan konektor semi terbuka, dengan adanya desain lansekap yang dapat difungsikan sebagai area komunal dan area terbuka dari Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda menuju Monkasel (Gambar 4.24).

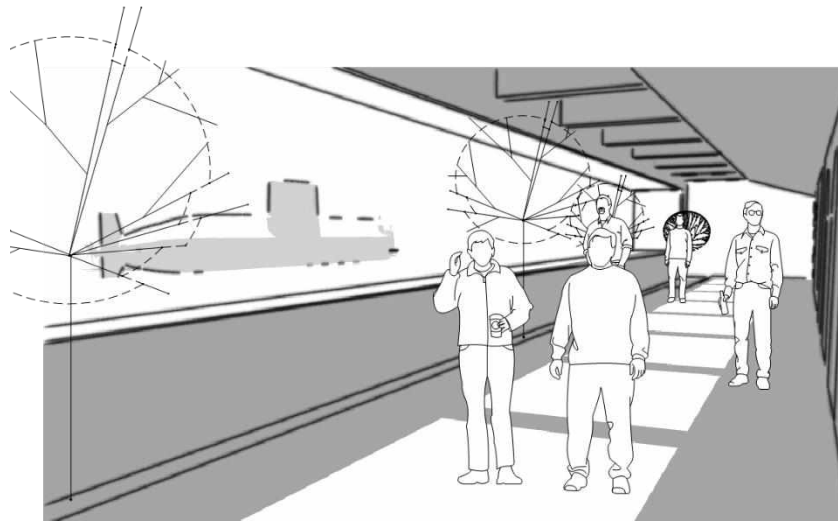


Gambar 4.24 Analisis Konsep *Unity* dengan Kawasan.

Konsep desain konektor yang menjadi penghubung antara bangunan Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda dengan Monkasel memanfaatkan interaksi yang aktif antar pengguna maupun lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, desain konektor memiliki bukaan yang memanfaatkan pencahayaan alami dengan *void* di tengah untuk area terbuka dengan vegetasi yang ada di dalam konektor tersebut. Konektor ini menjadi satu-satunya akses yang dapat langsung menuju Monkasel dari Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda. Selain itu, terdapat beberapa ornamen kapal selam di dalamnya yang dapat menjadi lorong edukasi akan pengetahuan sejarah tentang Monument Kapal Selam yang menjadi *icon* kota Surabaya (Gambar 4.25).

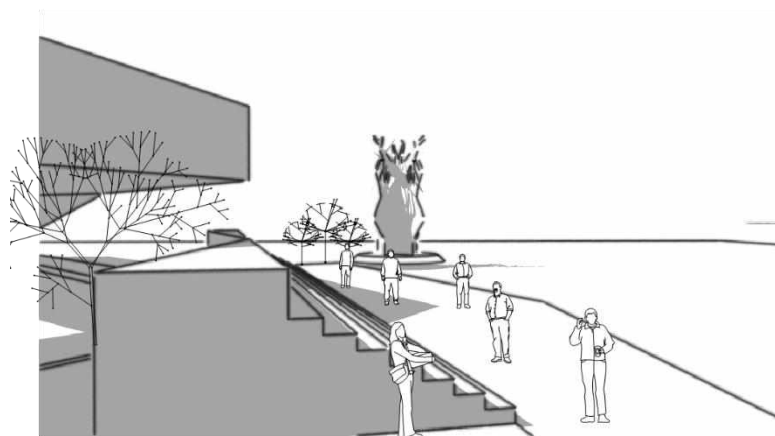


Gambar 4.25 Analisis Desain Konektor.



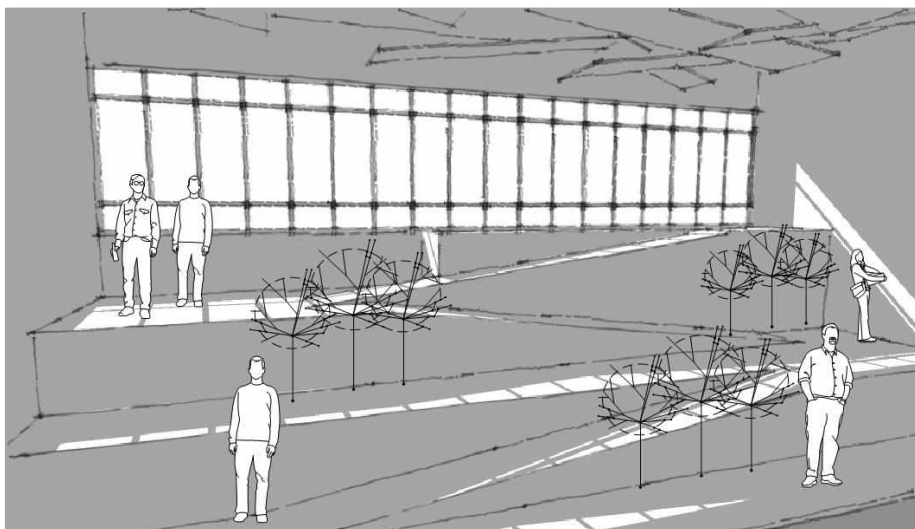
Gambar 4.26 Analisis Desain Sirkulasi View.

Terdapat bukaan besar yang menjadikan Monumen Kapal Selam sebagai objek pemandangan untuk pengguna area *knowledge*. Konsep ini bertujuan untuk memberikan informasi edukasi sejarah yang terdapat di kota Surabaya. Selain itu, konsep ini juga ditujukan untuk menghormati latar belakang sejarah monumen kapal selam. Untuk mengurangi cahaya alami secara massif maka diberikan area hijau yang terdapat beberapa vegetasi untuk memberikan kondisi yang nyaman dan menjadi buffer bagi cahaya langsung terhadap pengguna area *knowledge* pada bangunan Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda (Gambar 4.26).



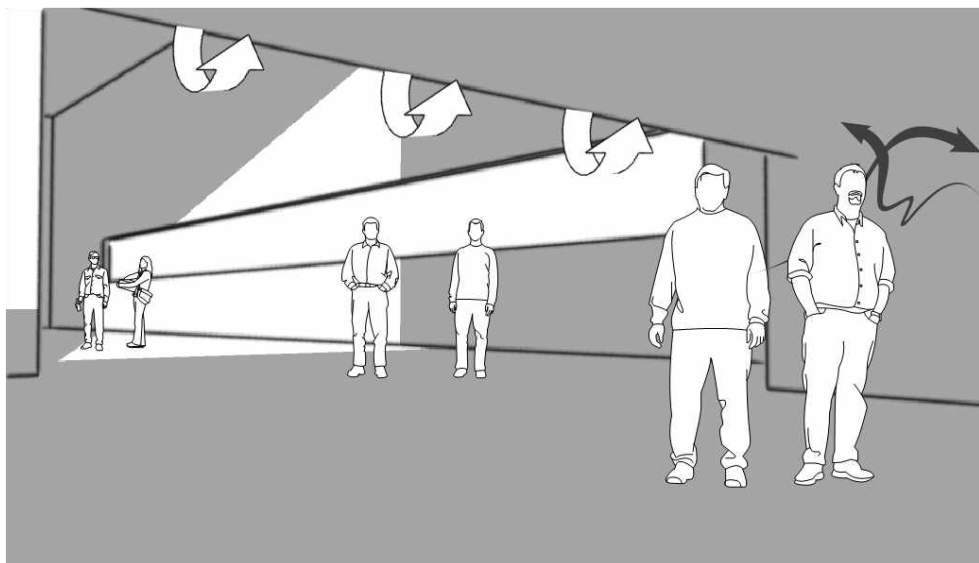
Gambar 4.27 Analisis Konsep Desain *Amphitheatre*.

Pada area *skill* terdapat *amphitheatre* yang berfungsi untuk area pertunjukan maupun area rekreasi yang memanfaatkan *view* Kali Mas dan Patung Surabaya yang diharapkan dapat menjadi *point interest* bangunan dari sudut pandang seberang kawasan. Area ini juga menjadi area pembuktian untuk anak muda dalam mengembangkan *skill* dan bakat yang dimilikinya. Selain itu, area ini juga dapat menjadi area interaksi aktif antar pengguna dalam berkomunikasi. Adanya patung simbol kota Surabaya juga menjadi *view* menarik dalam skena *view amphitheatre*. Konsep terbuka pada area ini bertujuan untuk meningkatkan daya tarik bangunan terhadap pengguna kawasan, dimana letak fungsi area seberang kawasan terdapat area kompleks Sekolah Menengah Atas dan gedung rekreasi berupa *Grand City Mall*. Area ini terletak di pusat bangunan yang dapat menjadi salah satu titik kumpul dari beberapa kegiatan dari bangunan Pusat Edukasi Dan Pelatihan Anak Muda, maksud meletakkan area terbuka ini untuk dapat memberikan komunikasi yang aktif dan mudah untuk berkumpul antar pengguna dalam berkomunikasi, area ini juga menjadi area relaksasi untuk melepaskan penat pengguna bangunan maupun kawasan, sehingga mudah diakses oleh kedua pengguna tersebut (Gambar 4.27).



Gambar 4.28 Analisis Konsep Desain *Sharing Area*.

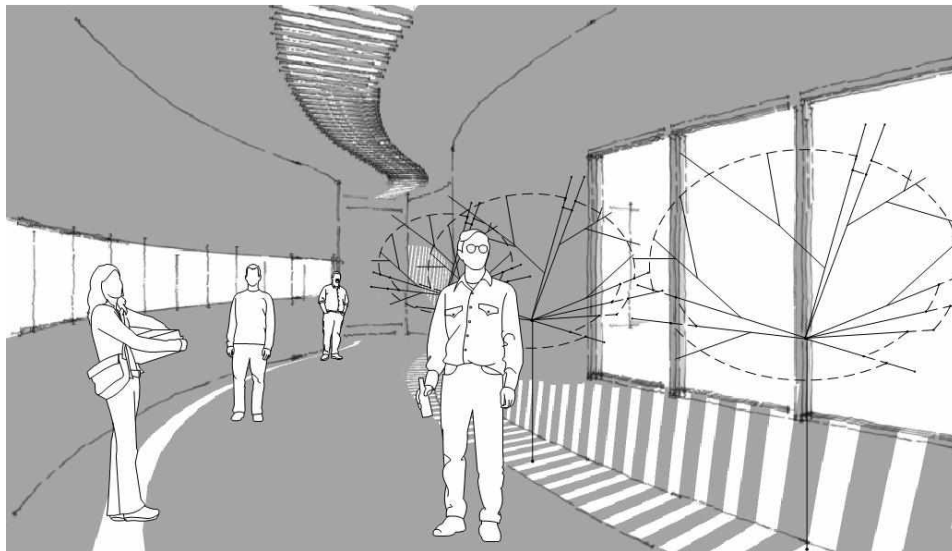
Pada ide konsep *sharing area* menggunakan strategi desain dengan mengoptimalkan pencahayaan alami dengan mengkombinasikan sentuhan vegetasi untuk memberi bayangan tidak langsung ke pengguna ruangan. Selain itu desain *ramp* yang terdapat di area ini bertujuan untuk memberikan kemudahan akses untuk semua pengguna. Area santai juga terdapat di beberapa titik pada sisi *ramp* untuk menjadi area istirahat dan berinteraksi secara aktif antar pengguna. Area *sharing* ini diharapkan dapat meningkatkan *skill* pengguna untuk berkomunikasi dengan baik dalam situasi apapun, seperti dianalogikan ramp yang menanjak lalu perbedaan levelling lantai yang ada untuk tidak menjadi halangan dalam berkomunikasi aktif. Adanya perbedaan ketinggian lantai bertujuan untuk saling menjaga komunikasi antar pengguna area tanpa harus mengganggu aktivitas komunikasi pengguna lainnya (Gambar 4.28).



Gambar 4.29 Analisis Konsep Desain *Attitude Area*.

Dapat dijelaskan bahwa perbedaan skala ruang dapat mempengaruhi perilaku pengguna sesuai dengan fungsi dan konsepnya, skala ruang normal memberikan kesan interaksi kegiatan yang wajar. Skala normal ini digunakan sebagai penghubung antar ruang kelas *talkshow* untuk memberikan transisi ruang yang berbeda. Skala normal yang terdapat di penghubung ruang kelas juga dapat menciptakan perasaan netral untuk

kemudian beraktivitas lagi. Penghubung ruang ini juga berfungsi untuk area transisi yang aktif untuk berinteraksi aktif dengan kondisi yang normal dan sewajarnya. Perbedaan skala ruang juga dapat mempengaruhi aktivitas dan situasi yang diciptakan. Pada area attitude ini juga terdapat suatu ruang dengan skala ruang yang megah dimana bertujuan untuk menciptakan rasa syukur. Selain itu persepsi megah juga dapat memberikan kesan ruang yang memiliki aktivitas cukup penting dan vital dengan komposisi ruang yang besar (Gambar 4.29).



Gambar 4.30 Analisis Konsep Desain *Attitude Isle*.

Desain yang diberikan dalam konsep lorong *attitude* mengoptimalkan kondisi *existing* kawasan, dimana ruang *talkshow* menghadap ke luar bangunan dengan menjadikan *view* Delta Plaza Surabaya dan Hotel Surabaya sebagai bentuk respon menghargai kondisi eksisting yang telah terbangun. Selain itu, lorong ini juga memiliki multifungsi selain sebagai sirkulasi, lorong ini juga dapat menjadi ruang pameran dengan mengoptimalkan pencahayaan alami di setiap sisi lorong. Area vegetasi juga terdapat pada sisi timur lorong untuk mengurangi pencahayaan langsung yang diberikan matahari terhadap pengguna. Selain itu, sisi barat juga memiliki bukaan jendela masif dengan lebar yang tidak besar untuk

memberikan pantulan bayangan yang dapat menjadi suatu aksen di lorong ini. Lorong ini juga didesain dengan *skylight* di bagian atap lorong untuk memberikan permainan bayangan yang dipantulkan. Bayangan tersebut juga menjadi hal menarik yang dapat berubah sesuai dengan rotasi matahari (Gambar 4.30).

4.6 *Arrange Elements*

Pada tahap ini proses rancangan terfokus pada analisa kriteria elemen yang sesuai untuk menjadi elemen pendukung konsep yang dibutuhkan bagi pengguna ruangan maupun bangunan. Jenis dan kriteria elemen telah dianalisis pada tahap *refine* sampai *arrange elements* untuk menentukan elemen spesifik yang akan dieksplorasi untuk menciptakan persepsi yang dihasilkan visual dan *haptic*. Tahap ini juga memperhatikan momen yang diberikan untuk menggabungkan dengan elemen yang diberikan sehingga menciptakan konsep yang sesuai dengan perancang.

4.6.1 Elemen Material

Material memiliki peran yang cukup penting dalam menciptakan persepsi dengan menggunakan *tools* sensori *haptic* yang digunakan. Material sendiri memiliki jenis dan karakteristik yang berbeda sehingga dapat memberikan sesuatu perasaan pada pengguna material tersebut. Pada tahap ini setiap area memiliki jenis elemen material yang berbeda sesuai dengan konsep yang dihadirkan di dalamnya. Suatu material menghasilkan tekstur yang berbeda, dimana tekstur adalah kualitas yang dapat diraba dan dapat dilihat yang diberikan ke permukaan oleh ukuran, bentuk, pengaturan, dan proporsi bagian benda. Tekstur juga menentukan sampai dimana permukaan suatu bentuk memantulkan atau menyerap cahaya datang. Menurut Wucius Wong dalam buku *Beberapa Asas Merancang Trimatra* (1986, hal.11), tekstur adalah permukaan bahan yang digunakan untuk membuat sebuah rancang.

Area knowledge memiliki konsep sebagai gerbang dari bangunan sehingga area ini harus mengoptimalkan bukaan jendela yang besar dan

lebar, dengan mengoptimalkan pencahayaan alami dan *view* eksisting yang ada di sekitar bangunan. Selain itu, bentuk pada setiap ruang yang berada di area *knowledge* memiliki konsep yang berbeda sesuai dengan kegiatan di dalamnya. Pada tahap ini area *knowledge* memiliki kebutuhan anak muda yang memberikan kenyamanan, proporsional, dan menarik.

Penerapan konsep material pada area *knowledge* mengoptimalkan jenis material, seperti material kayu, batu alam, dan vegetasi. Penggunaan material kayu diimplementasikan pada desain *plafond* lorong *knowledge* untuk memberikan kesan hangat dan nyaman saat pengguna area melakukan interaksi di area tersebut. Selain itu, dinding pembatas bangunan dengan ruang luar menggunakan material kaca dengan bukaan lebar untuk mengoptimalkan pencahayaan alami dan *view* monumen kapal selam sebagai bentuk edukasi sejarah secara visual. Aspek lantai pada lorong ini menggunakan jenis material batu marmer dimana dapat menciptakan kesan mewah dan mahal. Hal tersebut dianalogikan layaknya peran *knowledge* yang mahal dan mewah bagi setiap anak muda dalam menuju tahap profesionalisme (Gambar 4.31).



Gambar 4.31 Analisis Konsep Desain *Knowledge Isle*

Konsep material yang diterapkan pada area *attitude* menggunakan jenis material halus untuk merubah karakteristik pengguna menjadi lebih

tenang dan nyaman. Material yang digunakan adalah material alami, seperti kayu dan bata merah. Konsep lantai pada area ini menggunakan jenis material kayu atau parkit yang dapat memberikan kesan hangat dan nyaman. Hal tersebut diharapkan dapat memberikan ketenangan bagi pengguna dalam melakukan kegiatan berkomunikasi dan bersikap. Selain itu, dinding masif dalam area *attitude* menggunakan jenis material bata merah sehingga dapat menciptakan kesan semangat dan cerah dengan mengoptimalkan pencahayaan alami yang didapatkan ke dalam ruangan. Hasil cahaya yang dihasilkan dapat memberikan antusiasme untuk pengguna dalam melakukan kegiatan di dalam area ini. Selain itu, pada area ini *view* ruangan menghadap sisi barat kawasan sehingga dinding tersebut menggunakan material transparan kaca sebagai bentuk memahami akan konsep *unity* yang diberikan ke dalam kawasan (Gambar 4.32).



Gambar 4.32 Analisis Konsep Desain *Attitude Area*.

4.6.2 Elemen Warna

Warna merupakan suatu elemen pelengkap dalam sebuah desain perancangan, namun warna sendiri memiliki peran yang sama pentingnya dengan unsur lainnya dalam arsitektur dan juga dalam berbagai kehidupan manusia khususnya anak muda dengan menggunakan sistem pembelajaran *visual learner*. Semua benda yang kita lihat dengan mata memiliki warna,

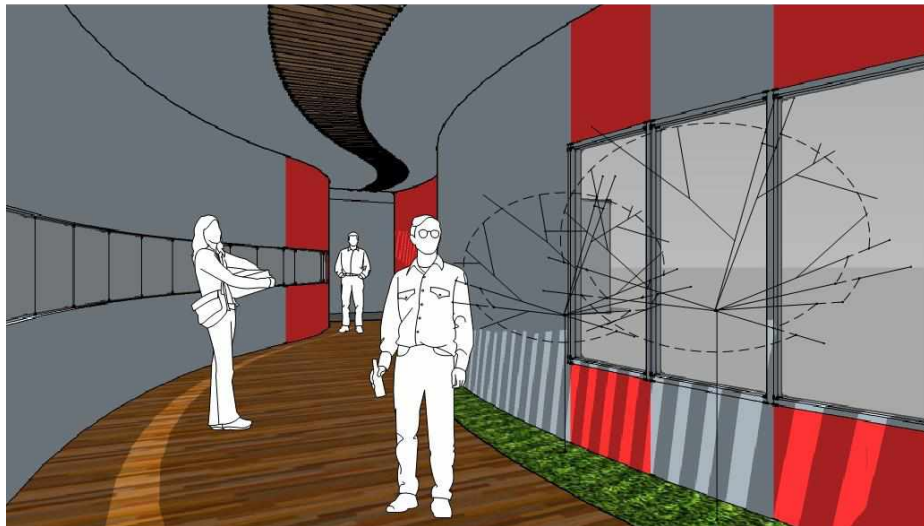
oleh karena itu warna memiliki peran penting dalam manusia. Selain itu warna juga merupakan elemen yang paling dominan dan reaktif di dalam sebuah desain. Respon terhadap warna dapat menimbulkan persepsi visual yang merespon psikologi dan fisiologi yang pengguna. Pemilihan warna harus memiliki konsep dengan pertimbangan, baik kegiatan maupun estetika.



Gambar 4.33 Analisis Konsep Desain *Skill Area*.

Area *skill workshop* menggunakan jenis warna yang memiliki karakteristik terang. Warna yang dipilih untuk menciptakan ruang yang dapat meningkatkan *skill* bagi anak muda adalah warna kuning. Dimana kuning menjadi aksen warna yang menjadi *focal point* di dalam ruangan. Karakteristik warna kuning mencerminkan kesan cerah, riang, hidup, bersinar, dan semangat. Kesan tersebut coba diimplementasikan ke dalam ruang untuk dapat disalurkan ke pengguna bangunan. Selain itu warna kuning juga memiliki karakter warna yang memberi kegembiraan, inspirasi, dan kehangatan. Untuk mengimbangi warna kuning yang kaku, makan dinding bagian ruang dikonsepsikan sebagai aksen dan *focal point* dalam area tersebut (Gambar 4.33).

Konsep warna yang diberikan ke dalam area *attitude* menggunakan beberapa warna, dimana hal tersebut diharapkan dapat menyesuaikan dengan aktivasi kegiatan di dalam ruangan untuk meningkatkan *attitude* pengguna area tersebut. Pada ruangan lorong dapat diberikan kombinasi warna yaitu warna merah dan hijau. Warna merah sendiri memiliki kesan cerah, hidup, riang, gairah, energik, kuat, dan hangat. Oleh karena itu, beberapa ruangan seperti ruangan *talkshow* menggunakan warna merah di dalam beberapa sudut ruang untuk mengimplementasikan karakter warna tersebut ke dalam kegiatan yang dilakukan di dalam ruangan. Setelah melakukan kegiatan di dalam ruangan yang penuh dengan energik, pengguna akan diberikan ketenangan di dalam lorong yang menggabungkan antar ruang di dalam area *attitude* tersebut. Ketenangan tersebut dapat diimplementasikan ke pemilihan warna hijau dimana warna tersebut dikombinasikan menjadi area vegetasi yang memiliki beberapa fungsi di dalam lorong tersebut. Warna hijau yang terdapat pada rumput dan vegetasi dapat memberikan ketenangan dan kenyamanan bagi pengguna area yang telah melakukan kegiatan sebelumnya (Gambar 4.34).



Gambar 4.34 Analisis Konsep Desain *Attitude Area*

4.6.3 Elemen Skala Ruang

Skala ruang adalah ukuran ruang dipandang dari segi visual. Skala merupakan bagaimana memandang besarnya suatu unsur ruangan secara relative terhadap bentuk-bentuk lainnya yang ada di sekitarnya. Terdapat 2 macam skala, yaitu (Ching, DK.2007):

- Skala umum: ukuran relatif sebuah unsur bangunan terhadap bentuk-bentuk lain di dalam lingkup tertentu.
- Skala manusia: ukuran relatif sebuah unsur bangunan terhadap dimensi dan proporsi tubuh manusia. Skala biasanya membandingkan suatu hal dengan hal lain.



Gambar 4.35 Analisis Konsep Desain *Knowledge Area*.

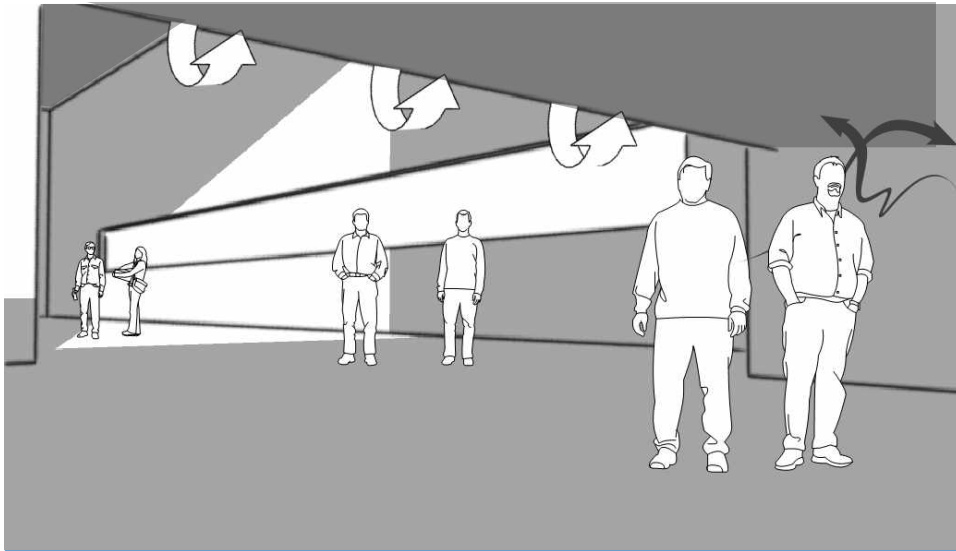
Penerapan konsep skala ruang pada area *knowledge* mengoptimalkan skala ruang yang berbeda dengan perpaduan aspek lantai dan dinding. Skala yang diberikan pada area *knowledge* menggunakan skala wajar pada bagian ruang lorong untuk mewadahi kegiatan komunikasi aktif antar pengguna dengan mengoptimalkan bukaan jendela masif dengan *view* monumen kapal selam, sebagai bentuk edukasi tentang sejarah monument kapal selam di kota Surabaya. Penerapan konsep pencahayaan alami juga diimplementasikan terhadap atap bagian ruang lorong ini untuk menghasilkan pantulan bayangan yang menjadi daya tarik tersendiri untuk pengguna ruangan. Untuk mengantisipasi akan cahaya matahari langsung

maka diberikan elemen vegetasi di sisi jendela masif untuk menjadi *buffer* terhadap intensitas cahaya langsung matahari. Skala wajar yang diberikan pada area lorong ini menciptakan kesan normal dalam melakukan aktivasi kegiatan di dalam ruangan tersebut (Gambar 4.35).



Gambar 4.36 Analisis Konsep Desain *Skill Area*.

Konsep skala ruang menerapkan skala wajar. Skala wajar pada ruang *workshop* memiliki bermacam elevasi lantai yang berbeda sesuai dengan kegiatan dan kesan yang akan didapatkan. Permainan elevasi lantai dapat memberikan kesan skala ruang yang berbeda sesuai dengan kegiatan yang dilakukan oleh pengguna. Area elevasi rendah pada lantai memberikan skala ruang menjadi megah sehingga nyaman untuk melakukan kegiatan relaksasi, sedangkan area wajar memberikan kesan normal untuk berinteraksi dengan fokus yang pada interaksi yang dilakukan pengguna di dalam ruangan, dan skala intim menunjukkan pengguna lebih menginginkan untuk lebih fokus dalam kegiatan yang dilakukan contoh membaca *literature*, atau melakukan riset (Gambar 4.36).



Gambar 4.37 Analisis Konsep Desain *Attitude Area*.

Konsep skala ruang menerapkan konsep dengan membandingkan konsep skala megah dan wajar, dimana kedua konsep skala ruang tersebut memiliki maksud dan tujuan yang berbeda dalam menciptakan kesan bagi pengguna ruangan. Pada area *attitude* yang menggunakan skala ruang megah dapat dilakukan kegiatan pameran atau berlatih komunikasi dalam skala besar yang bersifat tidak formal. Skala wajar diimplementasikan ke dalam ruang *workshop* untuk memberikan kesan normal untuk beraktivitas sesuai dengan kebutuhan kegiatan di dalam ruangan. Skala wajar juga memberikan sebuah kesan aktif ketika pengguna saling berinteraksi karena akan fokus ke dalam topik pembicaraan (Gambar 4.37).

4.6.4 Elemen Bentuk Ruang

Wujud dasar ruang terdiri dari tiga buah seperti: lingkaran, bujur sangkar, dan segitiga (Ching, DK. 1996).

a. Lingkaran

Suatu susunan sederetan titik yang memiliki jarak yang sama dan seimbang terhadap sebuah titik tertentu di dalam lingkungan.

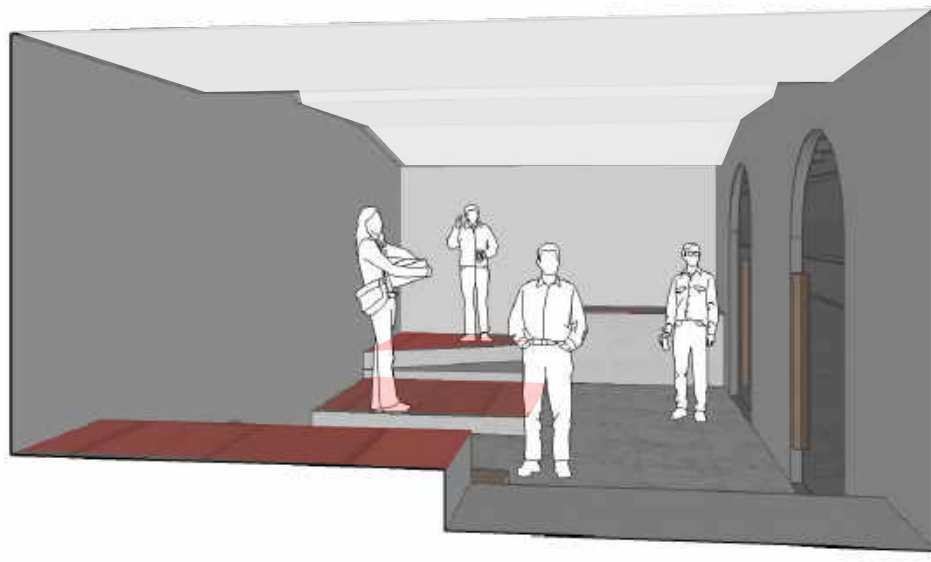
b. Bujur sangkar

Sebuah bidang datar yang mempunyai empat buah sisi yang sama panjang dan empat buah sudut siku-siku.

c. Segitiga

Sebuah bidang datar yang dibatasi oleh tiga sisi dan mempunyai tiga buah sudut.

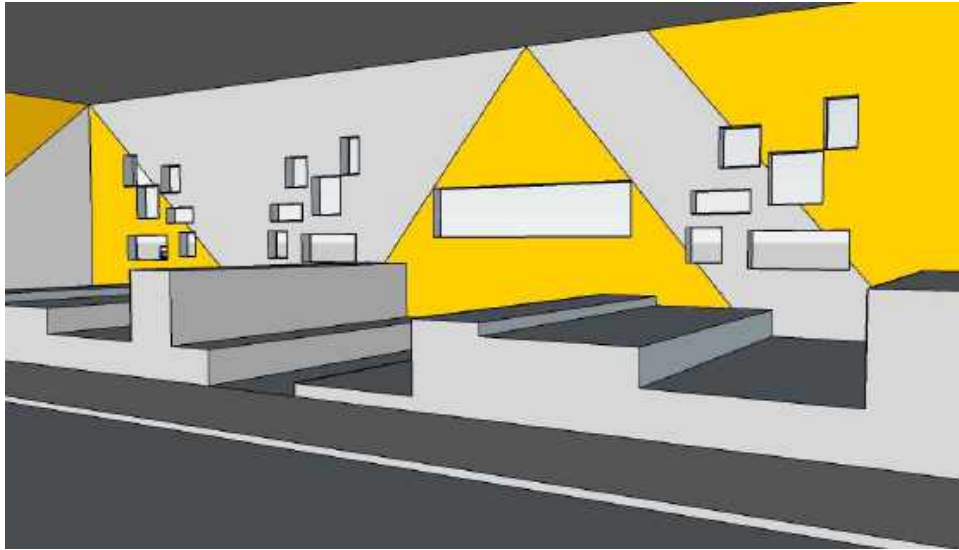
Dari ketiga wujud dasar ruang tersebut memiliki pertimbangan yang berbeda sesuai dengan kegiatan dan konsep yang diinginkan ke dalam suatu perancangan. Bentuk ruang menjadi salah satu pertimbangan yang dapat disesuaikan dengan analogi ide besar konsep pusat edukasi dan pelatihan untuk anak muda di kota Surabaya. Beberapa program ruang memiliki karakteristik bentuk yang disesuaikan dengan konsep yang diinginkan.



Gambar 4.38 Analisis Konsep Desain *Knowledge Area*.

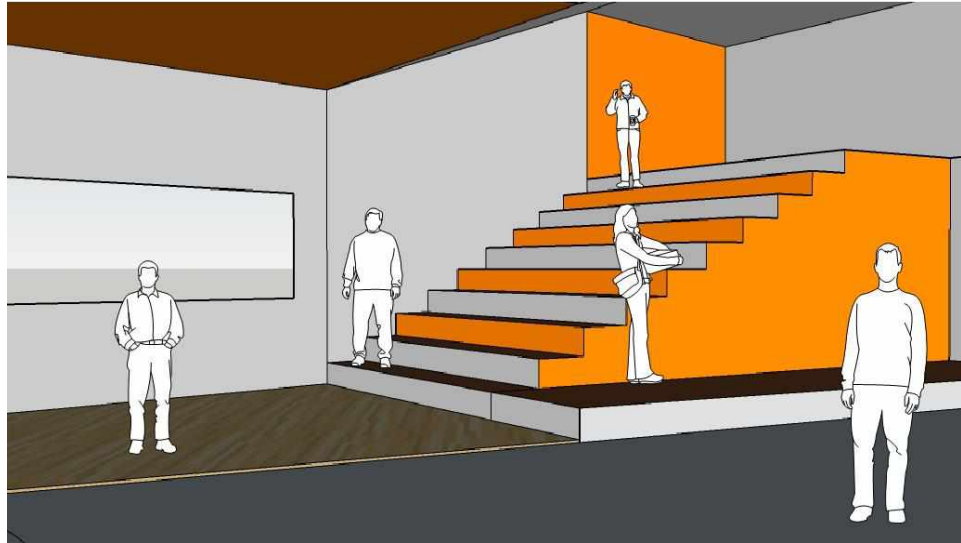
Penerapan konsep bentuk ruang yaitu dengan mengoptimalkan sebuah wujud bentuk dasar ruang bujur sangkar. Konsep ini dipilih untuk memberikan efektifitas penataan ruang dan bentuk yang dapat mempermudah pengguna dalam meningkatkan dan mengembangkan *knowledge* yang didapatkan, baik secara visual maupun *haptic*. Segala bentuk kegiatan juga dapat dilakukan untuk berinteraksi secara aktif dengan lingkungan sekitar, untuk menghindari kesan formal beberapa bukaan pada

ruangan dibentuk dinamis untuk memberikan kesan tidak terlalu kaku. Aspek kenyamanan menjadi penting di dalam area ini untuk pengguna melakukan aktivasi kegiatan *knowledge* baik formal maupun nonformal. Peran ini cukup penting untuk memberikan kenyamanan untuk pengguna khususnya anak muda (Gambar 4.38).



Gambar 4.39 Analisis Konsep Desain *Skill Area*.

Konsep bentuk ruang dengan mengoptimalkan dua bentuk dasar, yaitu bujur sangkar dan segitiga. Pemilihan bentuk ruang tersebut menyesuaikan dengan ide konsep yang dihadirkan ke dalam area *skill* untuk dapat mengembangkan dan meningkatkan *skill* anak muda. Ruang *workshop* menggunakan konsep bentuk ruang bujur sangkar untuk memberikan efektifitas kegiatan secara optimal, selain itu penataan ruang yang dihadirkan memiliki konsep sendiri dengan skala ruang yang dirancang. Ruang *workshop* menjadi salah satu ruang vital dalam meningkatkan *skill* anak muda oleh karena itu bentuk kaku menjadi salah satu cara untuk dapat meningkatkan atensi anak muda untuk lebih fokus ke dalam kegiatannya (Gambar 4.39).



Gambar 4.40 Analisis Konsep Desain *Skill Area*.

Sedangkan ruang *talkshow* memiliki beberapa konsep bentuk ruang segitiga dimana ruang tersebut menggunakan konsep ruang *amphitheatre* tertutup dengan fokus terhadap satu orientasi. Ruangan ini dirancang sedemikian rupa untuk memaksimalkan kegiatan *talkshow* yang berlangsung. Penempatan letak ruang dalam menjadi perhatian khusus untuk mengurangi ruang sisa yang dapat menjadi kerugian dalam kegiatan di dalam ruangan (Gambar 4.40).



Gambar 4.41 Analisis Konsep Desain *Attitude Area*.

Konsep bentuk dasar ruang yang dirancang dalam area *attitude* dengan mengoptimalkan bentuk dasar ruang radial dengan memanfaatkan *view* kondisi eksisting sekitar dan letak area berada di pusat bangunan untuk menjadi hal yang cukup penting di dalam konsep ide besar Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda. Pemilihan bentuk lingkaran selain dengan analogi mata yang diimplementasikan, bentuk ini menjadikan area *attitude* menjadi pusat di dalam bangunan. Selain itu, karakter dinamis dengan orientasi yang banyak menjadi salah satu konsep analogi dari *attitude* sendiri, dimana yang dimaksud dalam melakukan tindakan maupun sikap memiliki banyak cara namun tujuannya cukup dua, yaitu baik atau buruk. Hal tersebut diimplementasikan dengan bentuk lingkaran di dalam konsep area *attitude*. Selain area ini menjadi pusat pada bangunan, *attitude* sendiri merupakan salah satu aspek yang penting dalam pengembangan produktivitas anak muda yang sering kali dianggap remeh. Untuk menghindari hal tersebut maka letak dan konsep dirancang sedemikian rupa untuk meningkatkan atensi dan memberikan sensasi anak muda yang berbeda (Gambar 4.41).

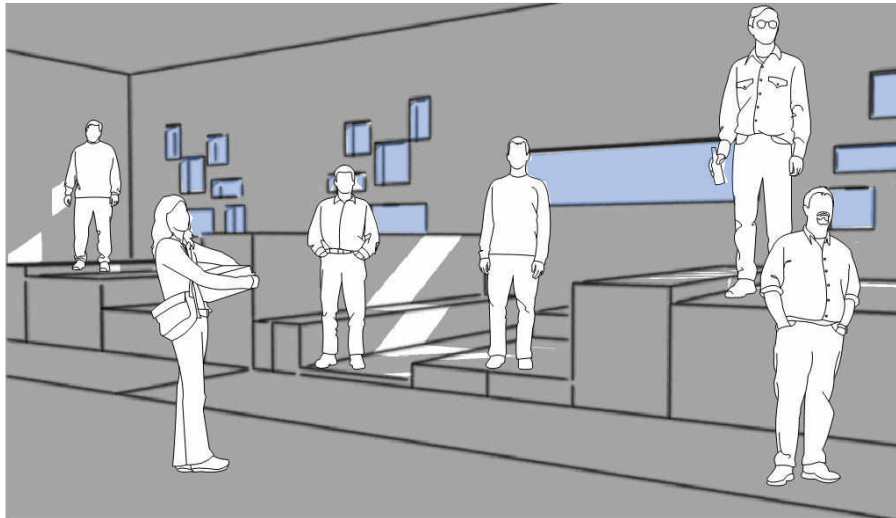
4.6.5 Elemen Pencahayaan

Elemen pencahayaan dapat dimaksimalkan dengan menggunakan konsep bentuk ruang solid dan *void*, dimana maksud dari solid dan *void* dihasilkan oleh hubungan antara material padat dengan bidang-bidang bukaan seperti jendela dan pintu. Konsep solid dan *void* juga dapat memberikan pencahayaan alami secara optimal dengan menyesuaikan konsep ruang dan kegiatan yang akan dihadirkan.



Gambar 4.42 Analisis Konsep Desain *Knowledge Area*.

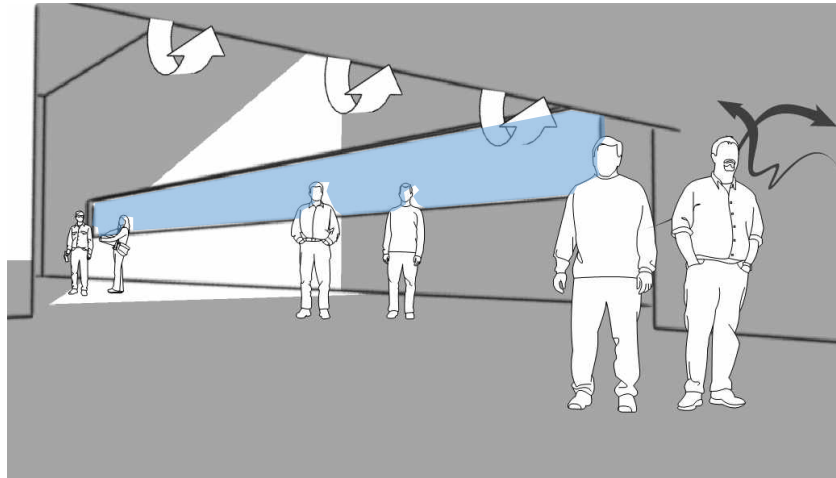
Penerapan konsep dengan mengoptimalkan bukaan yang lebar pada sisi timur area sebagai bentuk mengoptimalkan pencahayaan alami di pagi hari, sedangkan pada sisi barat bukaan jendela cenderung sedikit untuk menghindari pencahayaan di sore hari. Selain itu, bukaan besar pada sisi timur juga bertujuan untuk memaksimalkan *view* monkasel sebagai bentuk edukasi visual dalam menghargai sejarah dari salah satu icon kota Surabaya. Bukaan ini juga memiliki tujuan sebagai bentuk transparansi di dalam ruang yang bermaksud untuk menyebarkan kegiatan *knowledge* terhadap semua pengguna untuk saling membantu menjadi pribadi yang lebih berwawasan. Bukaan besar ini juga dirancang juga untuk memberikan atensi terhadap pengguna kawasan khususnya anak muda untuk ikut berpartisipasi ke dalam pusat edukasi dan pelatihan (Gambar 4.42).



Gambar 4.43 Analisis Konsep Desain *Skill Area*.

Konsep bukaan pada ruang *workshop* memiliki sedikit bukaan untuk memberikan pantulan bayangan yang menjadi sensasi di dalam ruangan, bayangan yang dipantulkan menjadi salah satu daya tarik sendiri untuk pengguna dalam melakukan kegiatan di dalam ruangan. Selain itu desain bukaan yang dihadirkan dirancang dengan konsep sedikit tertutup untuk memberikan fokus pengguna ruangan dalam melakukan kegiatan *skill*nya (Gambar 4.43).

Penerapan konsep bukaan yang dirancang dalam area pameran yang menjadi wadah ekspresif hasil karya anak muda dalam melakukan kegiatan di ruang *workshop* sebelumnya, maka bukaan jendela memiliki konsep lebar dan besar sebagai bentuk apresiasi terhadap hasil pengembangan dan peningkatan *skill* yang telah dilakukan. Selain itu hasil karya tersebut juga dapat dilihat secara leluasa oleh pengguna kawasan, sehingga diharapkan dapat menjadi atensi positif untuk mengunjungi Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda. Konsep bukaan besar juga mengoptimalkan pencahayaan alami yang dihadirkan ke dalam ruangan (Gambar 4.44).



Gambar 4.44 Analisis Konsep Desain *Attitude Area*.

Konsep bukaan pada area *attitude* ini menggunakan konsep *solid* dan *void*. Konsep ini dirancang pada pusat bangunan yang terletak di lantai dasar sebagai bentuk simpul utama untuk pengguna bangunan saling berinteraksi aktif dengan lingkungan sekitar. *Void* di sini memberikan kesan megah dan nyaman untuk pengguna dalam berinteraksi. Pengembangan *void* yang dirancang dikombinasikan dengan elemen tekstur lainnya seperti air dan taman untuk lebih meningkatkan rasa kenyamanan bagi pengguna lantai dasar (Gambar 4.45).



Gambar 4.45 Analisis Konsep Desain *Attitude Area*.

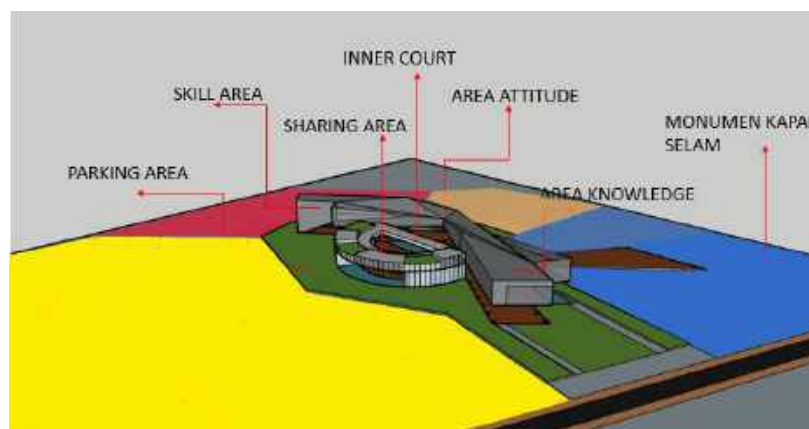
BAB 5

PROPOSAL PERANCANGAN

Pada tahap ini proses perancangan mengevaluasi suatu pemikiran dari hasil eksplorasi kriteria desain pada tahap sebelumnya atau tahap *arrange elements*. Tahap ini menganalisis bagaimana perancang dapat mengkoordinir aspek yang telah dieksplorasi pada tahap sebelumnya. Tahap proposal memberikan kondisi formal dengan kriteria yang akan digunakan.

5.1 Proposal

Konsep desain multisensori yang digunakan menggabungkan dua sensori visual dan *haptic*, dimana melibatkan beberapa elemen perancangan di dalamnya seperti, elemen material atau tekstur, elemen skala ruang, elemen bentuk ruang, dan elemen pencahayaan. Elemen perancangan tersebut menjadi suatu kriteria yang dihubungkan terhadap sensori visual dan *haptic* yang digunakan ke dalam konsep desain multisensori. Pada perancangan Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda dengan Desain Multisensori terdapat program khusus yang dapat meningkatkan produktivitas anak muda di kota Surabaya antara lain, program *knowledge*, program *skill*, dan program *attitude*. Ketiga program tersebut memiliki strategi desain yang berbeda sesuai dengan analisis pada tahap sebelumnya (Gambar 5.1).



Gambar 5.1 Analisis Konsep Desain Program Produktivitas.

Dapat terlihat letak ruang yang dirancang ke dalam konsep bangunan untuk memanfaatkan momen dan elemen yang sesuai dengan kesan yang akan diberikan terhadap pengguna bangunan. Pada denah skematik di atas juga dapat terlihat elemen air dan elemen vegetasi memiliki peran penting dalam menghadirkan situasi dan kondisi nyaman dan tenang untuk anak muda dalam meningkatkan produktivitasnya. Momen kawasan yang terletak strategi dan berada di tengah kota menjadikan bangunan ini memiliki konsep yang atraktif untuk menjadi *focal point* bagi kawasan (Gambar 5.2).

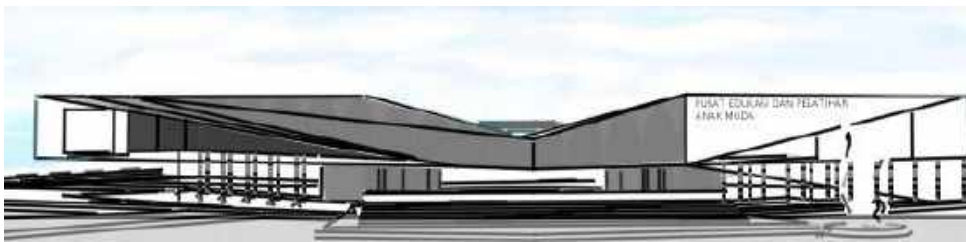


Gambar 5.2 Siteplan Skala 1:100.

Dapat diperhatikan bentuk skala bangunan yang menggunakan konsep analogi langsung fungsi alis yang berguna untuk menahan hal negatif ke dalam mata, fungsi itu di konsepkan untuk memberikan kenyamanan bagi anak muda dalam berproduktif dengan sesama maupun lingkungannya. Selain itu geometri skala bangunan juga ditentukan dengan bentuk yang menyerupai alis pada bagian mata (Gambar 5.3).

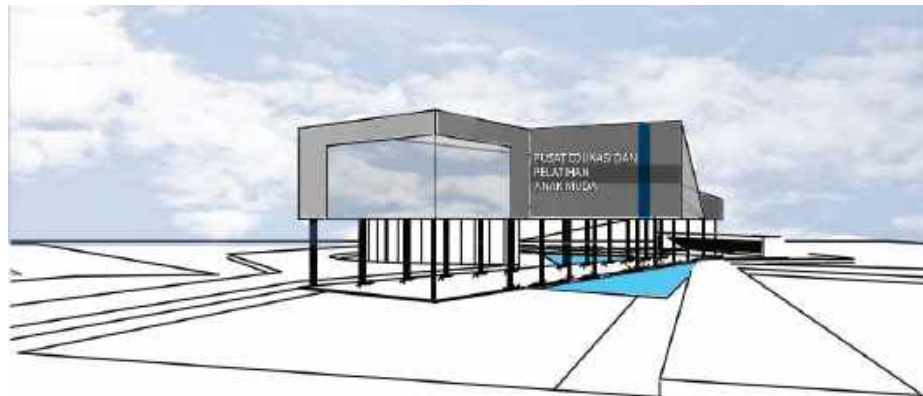


Gambar 5.3 Tampak Sisi Timur.

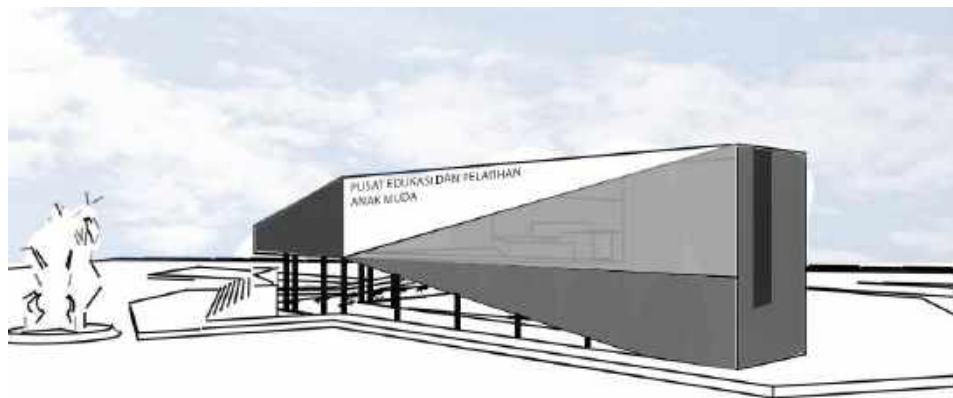


Gambar 5.4 Tampak Sisi Barat.

Bentuk bangunan berfungsi untuk mengelilingi area radial pada bangunan dimana konsep tersebut merupakan area vital yang memiliki aktivasi kegiatan dalam program *attitude*. Pemilihan program tersebut sesuai dengan peran dan fungsi dari *attitude* sendiri dalam produktivitas anak muda menuju dunia profesionalisme. Fungsi area bangunan pada gambar di atas memiliki peran fungsi sebagai tampilan yang dapat dilihat oleh pengguna kawasan, dimana konsep tersebut memiliki aktivasi kegiatan dalam program *knowledge* dan *skill*. Kedua program tersebut yang menjadi sebuah penampilan yang dapat diperlihatkan kepada orang lain sebagai bentuk produktivitas anak muda menghadapi dunia profesionalisme (Gambar 5.4).

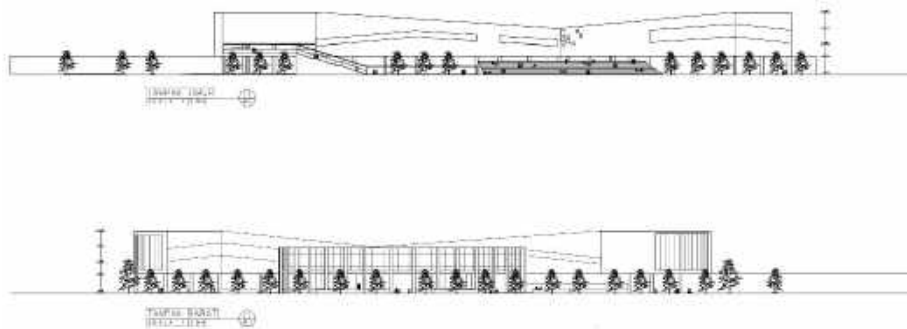


Gambar 5.5 Tampak Sisi Selatan.



Gambar 5.6 Tampak Sisi Utara.

Tampak depan bangunan dari jalan utama memberikan kesan tertutup dengan sedikit bukaan untuk membuat pengguna kawasan tertarik untuk mengunjungi pusat edukasi dan pelatihan ini. Selain itu, konsep sedikit terbuka pada bagian tampak depan bangunan sedikit terbuka untuk menjaga stabilitas sistem pembelajaran pada area *knowledge* yang berkonsep sebagai gerbang produktivitas anak muda (Gambar 5.5 dan Gambar 5.6). Tampak sisi utara bangunan lebih terbuka untuk memberikan interaksi aktif dengan area skill skatepark yang dibangun oleh pemerintah daerah, hal tersebut bertujuan untuk saling berintegrasi membentuk suatu kawasan yang dapat menjadikan kawasan produktif untuk anak muda maupun warga kota Surabaya (Gambar 5.7).

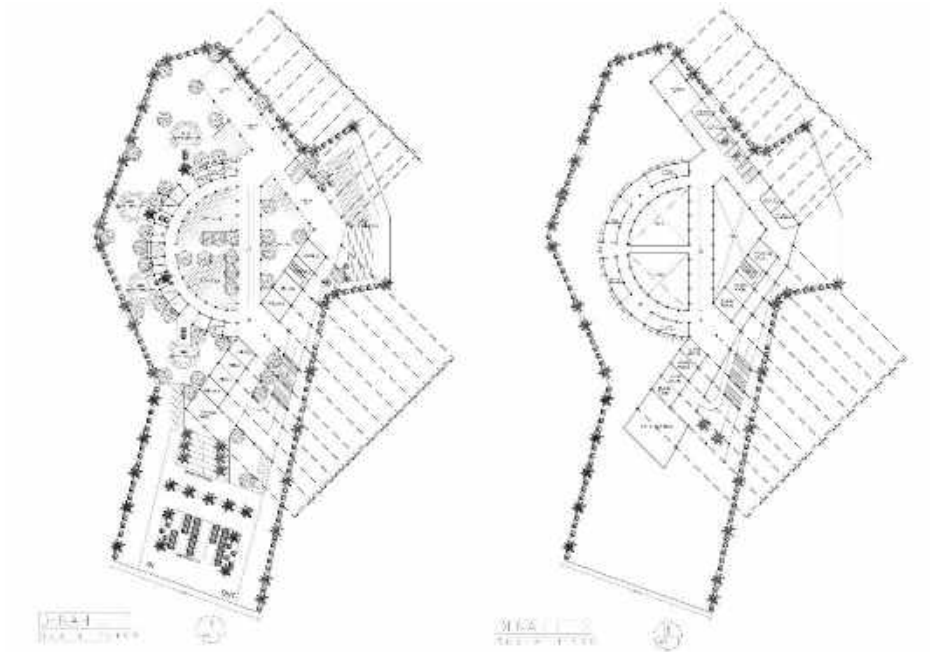


Gambar 5.7 Tampak Sisi Timur dan Barat Skala 1:100

Dapat diperhatikan sebuah pola ruangan yang mengikuti letak dan konsep program produktivitas. Konsep tersebut terbagi menjadi tiga bagian area program, yaitu program *knowledge*, program *skill*, dan program *attitude*. Dimana program tersebut menjadi aspek untuk meningkatkan produktivitas anak muda menurut metode partisipatori yang telah dilakukan. Untuk mengkoordinir aspek elemen yang digunakan dan diimplementasikan ke dalam desain berikut hasil analisa pada program yang digunakan di dalam Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda, berikut (Gambar 5.8 dan Gambar 5.9):



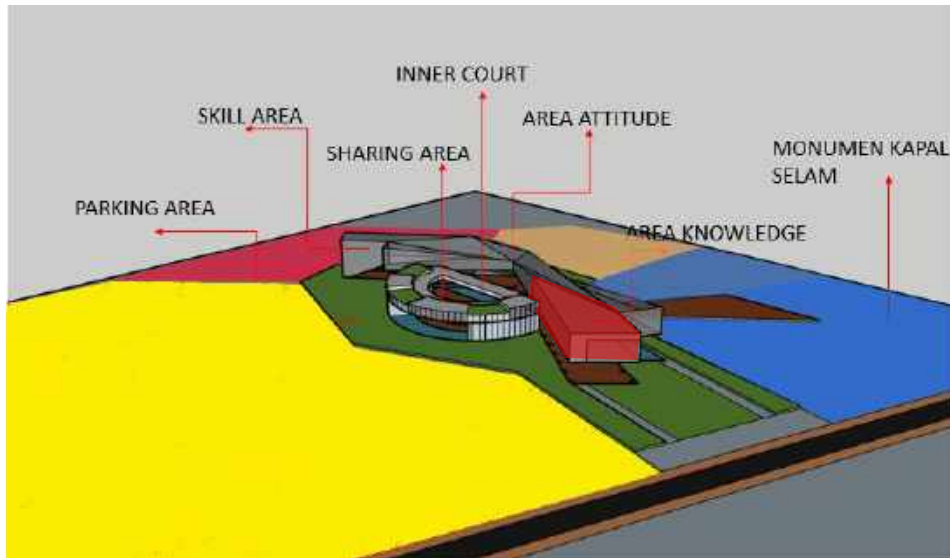
Gambar 5.8 Denah Skematik.



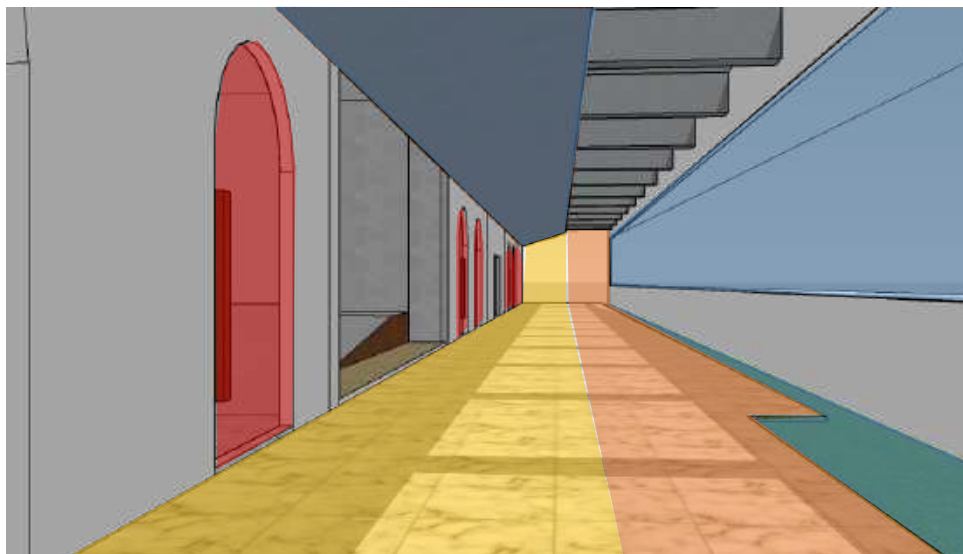
Gambar 5.9 Denah Skala 1:100

5.1.1 Proposal Program *Knowledge*

Dapat diterapkan sebuah konsep letak area *knowledge* dimana memiliki peran gerbang dari produktivitas anak muda untuk siap dalam berkompetisi ke dunia profesionalisme. Area *knowledge* terletak di depan kawasan untuk menjadi peran vital memberikan perhatian dan kepedulian untuk anak muda dalam berpendidikan atau berwawasan. Area ini juga dianalogikan sebagai bentuk peran penting yang menjadi bagian terdepan dalam dunia profesionalisme untuk berikutnya menunjukkan *skill* dan *attitude* anak muda (Gambar5.10).



Gambar 5.10 Analisis Konsep Desain *Knowledge Area*.



Gambar 5.11 Analisis Konsep Desain Skala, Bentuk, dan Tekstur.

Konsep perpaduan desain skala, bentuk ruang, dan tekstur yang digunakan dalam melengkapi konsep yang dihadirkan ke dalam area *knowledge*. Warna merah memiliki bentuk lekung sebagai akses menuju ruang kelas privasi dalam metode pembelajaran *visual learner* yang diberikan kepada anak muda. Bentuk dibuat lekung untuk menghindari

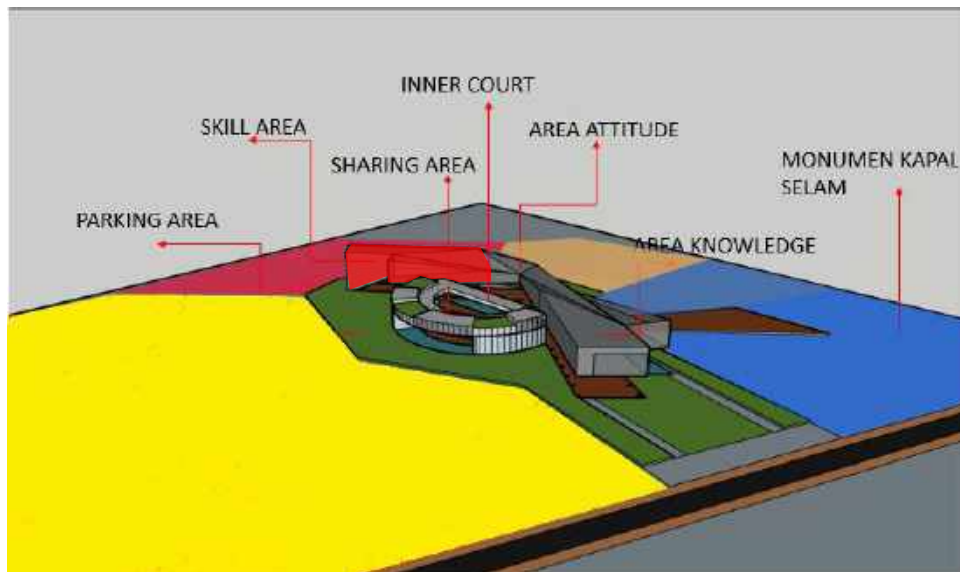
kesan membosankan dalam bentuk ruang yang berwujud dasar bujur sangkar. Material yang digunakan berupa kaca transparan sebagai bentuk pentingnya membagi wawasan dan terbuka untuk semua pengguna area tersebut. Sedangkan warna biru pada gambar di atas sebagai bentuk pemilihan warna dan tekstur untuk memberikan kesan di dalam area ini, di bagian *plafond* menggunakan material kayu untuk memberikan kesan hangat dan nyaman bagi pengguna setelah melakukan aktivitas di dalam ruangan. Dan sisi timur terdapat material kaca sebagai bentuk kesan terbuka untuk pengguna wawasan dalam memperhatikan pentingnya peran *knowledge* dalam dunia profesionalisme. Sedangkan area biru di lantai menjadi aksen vegetasi untuk memberikan kehangatan secara visual yang dihadirkan sehingga menciptakan kesan nyaman dan relaksasi. Selain itu vegetasi juga memiliki peran sebagai *buffer* cahaya yang dihadirkan oleh material kaca besar ke dalam area ini (Gambar 5.11). Skala yang diberikan ke dalam konsep ruang ini warna kuning dengan menggunakan konsep skala intim untuk pengguna berinteraksi aktif dalam transisi sirkulasi yang telah dilakukan dari area kelas menuju area lorong. Sedangkan warna biru yang dihadirkan menggunakan skala wajar dengan mengoptimalkan *skylight* di bagian *plafond* sehingga menghadirkan pantulan bayangan yang menjadi daya tarik dalam area tersebut. Diharapkan dengan mengkombinasi skala, bentuk ruang, dan material yang digunakan pengguna akan aktif dalam melakukan kegiatan meningkatkan *knowledge* yang dilakukan dan diberikan (Gambar 5.12).



Gambar 5.12 Analisis Konsep Desain Skala, Bentuk, dan Tekstur.

5.1.2 Proposal Program Skill

Dapat diterapkan konsep letak ruang pada kawasan menghadap sisi utara dan timur laut dengan *view Skate Park* sebagai wadah bereksplorasi *skill* dari pemerintah untuk warga kota Surabaya. Oleh karena itu, area *skill* pada Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda ini meletakkan area skill berdekatan dengan kondisi eksisting sebagai upaya memberikan konsep *unity* pada kawasan. Area skill ini juga diberikan sebuah konektor yang berkonsep *solid void* seperti pada pembahasan di tahap sebelumnya untuk menghubungkan bangunan dengan skate park area. Area *skill* juga diletakkan di bagian belakang jalan utama bentuk upaya memberikan kenyamanan bagi pengguna lainnya untuk mengurangi kebisingan yang diberikan oleh ruang *workshop* di dalam area *skill* (Gambar 5.13).



Gambar 5.13 Analisis Konsep Desain *Skill Area*.



Gambar 5.14 Analisis Konsep Desain Skala, Bentuk Ruang, Warna, dan Pencahayaan.

Dapat dianalisa konsep perpaduan desain skala, bentuk ruang, warna, dan pencahayaan yang digunakan dalam melengkapi konsep yang dihadirkan ke dalam area *skill*. Ruang *workshop* ini memiliki konsep terbuka dan tertutup dimana disesuaikan dengan aktivasi kegiatan di dalamnya. Pada gambar ini kegiatan yang dilakukan berupa *workshop*

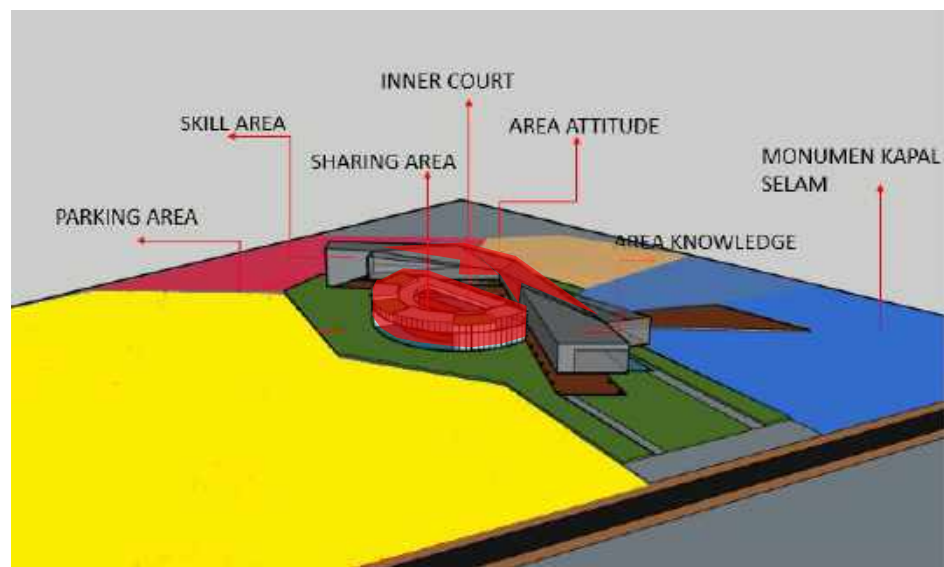
teknologi yang memberikan letak *furniture* yang fleksibel dan disesuaikan dengan keinginan setiap penggunanya. Elevasi *furniture* juga memberikan kesan skala ruang yang berbeda di setiap aktivitas yang dilakukan. Seperti pada area merah skala yang dihadirkan adalah skala intim dengan privasi yang tinggi dalam berinteraksi antar pengguna selain itu elevasi *furniture* juga cukup tinggi agar tidak terganggu oleh aktivasi kegiatan lainnya (Gambar 5.14). Permainan warna pada ruang ini bertujuan untuk memberikan kesan cerah, riang, bersinar, dan bersemangat, dimana maksud pemilihan warna tersebut dapat menciptakan kesan untuk pengguna dalam melakukan kegiatan *skill* yang diberikan. Sedangkan bentuk ruang memiliki wujud dasar bujur sangkar dengan maksud untuk mengoptimalkan aktivitas di dalam ruangnya secara efektif dan efisien, hal tersebut dipilih sebagai bentuk pemahaman *skill* yang akan dilakukan akan melibatkan fisikal teknik yang membutuhkan ruang ergonomi yang nyaman dan sesuai. Sedikitnya bukaan pada area ini bertujuan untuk menjaga privasi yang diberikan dan mengurangi sinar langsung yang dapat mengganggu kegiatan di dalam ruangan (Gambar 5.15).



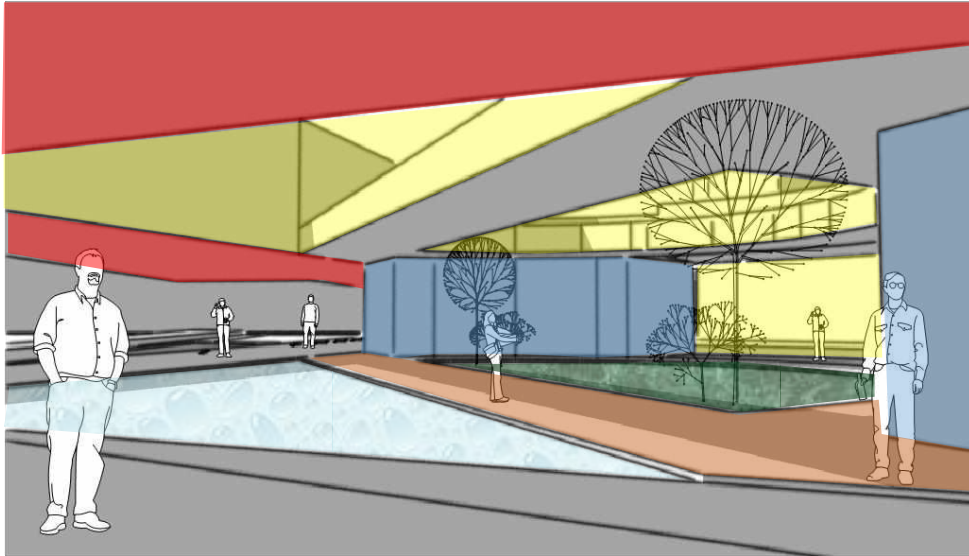
Gambar 5.15 Analisis Konsep Terhadap Lingkungan.

5.1.3 Proposal Program *Attitude*

Konsep letak ruang pada kawasan menghadap sisi timur dan barat dengan *view* kondisi eksisting kawasan yaitu sisi timur dengan *view* Kali Mas dan sisi barat *view* Plaza Delta Surabaya. Konsep ini dihadirkan sebagai bentuk upaya menghargai sejarah dan cerita di balik kondisi eksisting kawasan sebelumnya. Konsep ini diharapkan memberikan kesan untuk saling menghargai. Area ini terletak di pusat bangunan sebagai analogi penghubung dari *skill* area dan *knowledge*, dimana peran *attitude* sendiri di dalam produktivitas sebagai pelengkap yang vital dan cerminan *skill* dan *knowledge* dari anak muda. Area *attitude* juga juga menjadi poin *focal* di dalam bangunan untuk berinteraksi aktif antara pengguna dengan pengguna atau pengguna dengan lingkungan. Letak area ini cukup strategis dan mudah diakses oleh semua pengguna di dalam bangunan untuk memberikan kesan bahwa *attitude* itu sangat mudah diimplementasikan di dalam dunia profesionalisme. Pengaruh lingkungan sangat penting dalam memberikan *attitude* yang baik untuk anak muda, oleh karena itu pada implementasi desain lingkungan sekitar *attitude* terdapat beberapa elemen pendukung dan dapat memberikan kesan nyaman dan tenang (Gambar 5.16).



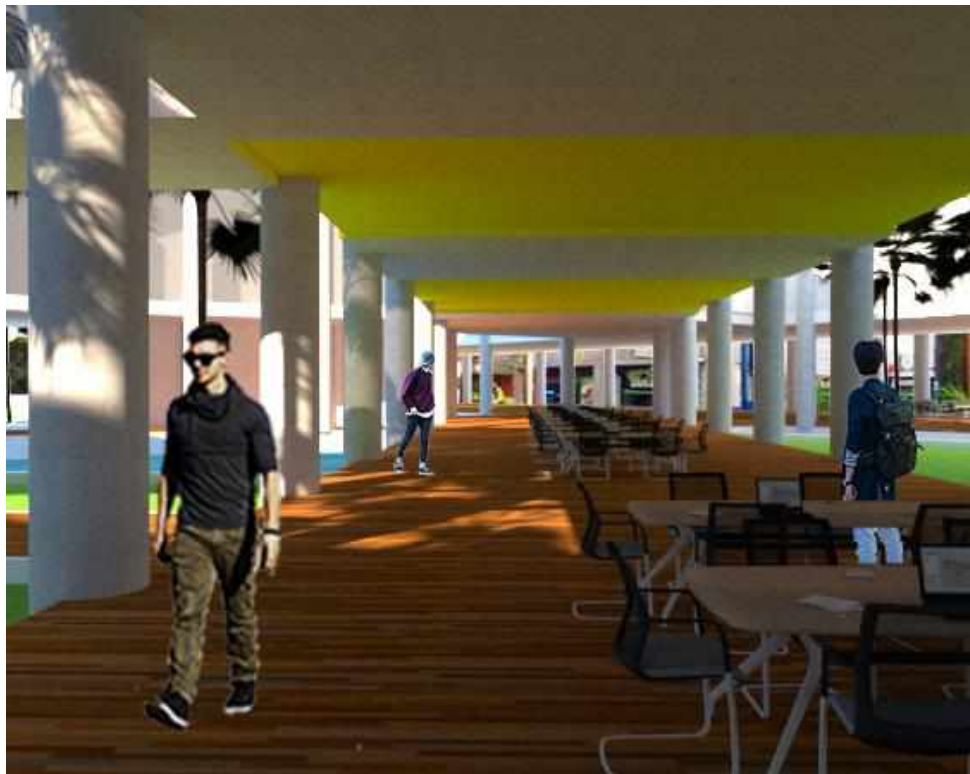
Gambar 5.16 Analisis Konsep Program *Attitude*.



Gambar 5.17 Analisis Konsep Desain Skala, Bentuk, Material, Warna, dan Pencahayaan.

Dianalisis konsep perpaduan desain skala, bentuk ruang, material, warna, dan pencahayaan yang dihadirkan ke dalam konsep area *attitude* ini. Area ini menggunakan kriteria elemen ruang yang lengkap dengan maksud untuk memberikan kesan sempurna seperti peran *attitude* di dalam produktivitas anak muda. Elemen yang diberikan ke dalam ruang ini memiliki kriteria dan kesan yang berbeda sesuai dengan kegiatan dan fungsi ruangnya. Pada gambar di atas warna merah menunjukkan aspek skala mega yang dihadirkan demi memberikan kesan syukur atas segala kegiatan yang dapat dilakukan. Selain itu skala megah juga memberikan kesan nyaman dan mewah sebagai analogi pengguna yang hadir di dalam bangunan, sehingga pengguna akan mendapatkan nilai produktivitas yang baik. Warna kuning menunjukkan *void* yang dihadirkan untuk menyempurnakan konsep skala megah yang diberikan sebelumnya, aspek *void* ini menjadi bukaan lebar yang dapat mengoptimalkan pencahayaan secara alami dengan pantulan bayangan yang menjadi daya tarik tersendiri untuk pengguna area *attitude*. Bukaan lebar ini dihadirkan dengan *open plan* yang diberikan sebagai bentuk terbuka pengguna untuk saling berinteraksi aktif di dalam bangunan maupun lingkungan. Warna biru menunjukkan bentuk ruang yang

digunakan dalam area ini adalah mengkombinasikan bentuk wujud dasar bujur sangkar dan radial. Konsep bentuk radial diberikan untuk memberikan kesan dinamis dengan analogi area *attitude* menjadi area dinamis untuk area *knowledge* dan area *skill*. Warna cokelat menunjukkan pemilihan material dan tekstur lantai pada area ini menggunakan lantai kayu atau parkit dengan kombinasi *concrete floor* (Gambar 5.17).



Gambar 5.18 Analisis Konsep Desain Skala, Bentuk, Material, Warna, dan Pencahayaan

Material kayu memberikan kesan hangat dan nyaman untuk pengguna area ini, sedangkan *concrete* memberikan kesan kokoh dan gagah sebagai bentuk analogi Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda. Selain itu pada area ini melibatkan konsep elemen pendukung alam seperti air di dalam kolam ikan, dan taman di bawah *void* yang diberikan. Elemen ini menambahkan kesan nyaman dan tenang untuk pengguna area ini, selain itu warna dan tekstur yang berasal dari vegetasi rumput yaitu warna hijau

memberikan kesan alami, menyegarkan dan menenangkan (Gambar 5.18). Sedangkan warna biru dari elemen air menciptakan kesan kesederhanaan, kuat, dan aman. Kesan kesan tersebut dihadirkan untuk pengguna saling berinteraksi dengan lingkungan secara aktif. Pada bangunan ini pusat kegiatan menuju ke area *attitude* sebagai bentuk segala kelebihan pada produktivitas akan sia-sia apabila tidak diimbangi oleh *attitude* yang baik dan benar (Gambar 5.19).



Gambar 5.19 Analisis Konsep Desain Skala, Bentuk, Material, Warna, dan Pencahayaan

BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

Tesis perancangan ini berawal dari kurang perhatiannya akan pendidikan informal terhadap anak muda pada usia produktif yang sesuai dengan metode pembelajaran yang efektif dengan visual. Perkembangan arsitektur masa kini hanya mementingkan sebuah fungsi tanpa melibatkan aspek visual dan lingkungan sekitar.

6.1 Membentuk Hipotesis

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, unggul, dan berkompeten. Pendidikan dapat dikatakan berhasil apabila dapat memaksimalkan potensi dan metode belajar peserta didiknya atau pembelajar. Anak muda yang berada dalam kelompok usia produktif memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan produktivitasnya dengan menggunakan metode belajar *visual learner*. Fasilitas berupa pendidikan dan pelatihan sebagai upaya dan bentuk perhatian akan potensi yang ada diharapkan dapat menghasilkan anak muda yang lebih aktif dan produktif. Guna mencapai tujuan ini, maka arsitektur Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda dirancang dengan mengutamakan arsitektur sebagai *visual image*. Namun, pemahaman akan keberadaan arsitektur selalu melibatkan peran lebih dari satu sistem indera manusia. *Visual image* sendiri tidak hanya menggunakan dan mengandalkan sistem indera visual, namun juga dapat dioptimalkan dengan indera perasa atau peraba seperti yang diungkapkan oleh Pallasma (1996), yang dikenal dengan multisensori arsitektur.

Peran arsitektur sangat vital dalam mengembangkan dan meningkatkan produktivitas anak muda dalam dunia profesionalisme. Menurut kriteria, anak muda usia produktif sangat erat terhadap aspek visualisasi. Oleh karena itu, pendekatan teori yang digunakan adalah teori fenomenologi dengan memfokuskan pada teori desain multisensori. Teori tersebut menggunakan validasi dari sistem indera manusia. Sistem indera yang paling vital dan optimal untuk menghasilkan suatu persepsi psikologis adalah dengan menggunakan indera visual dan indera perasa. Kedua aspek

arsitektur tersebut menghasilkan kriteria yang dapat dijadikan sebagai kriteria desain dalam merancang, yang diharapkan dapat meningkatkan produktivitas anak muda.

Pemilihan kerangka perancangan yang digunakan yaitu dengan mempertimbangkan isu dan permasalahan yang dialami oleh anak muda pada kelompok usia produktif. Guna mendukung validasi kajian pustaka melalui teori, preseden maupun jurnal yang telah digunakan, maka perlu adanya penelitian dengan menggunakan metode kualitatif. Penelitian pada arsitektur yang berbasis teori desain multisensori dapat menggunakan metode partisipatori dalam pengembangan produktivitas anak muda. Selain itu, pemetaan *site* dapat memberikan dukungan lebih dalam mengembangkan karakteristik nilai sejarah, interaksi aktif dengan lingkungan sekitar, memiliki karakteristik kota, dan menjadi pusat keramaian kota, sehingga *site* memberikan nilai dukungan yang sangat penting dalam mengembangkan sosialisasi aktif anak muda dengan lingkungan sekitar. Selain itu, konsep pembelajaran *visual learner* sangat berkaitan dengan interaksi, sensasi, dan atensi. Ketiga hal tersebut dapat dikombinasikan dengan konsep strategi kriteria desain multisensori, seperti permainan skala ruang, bentuk ruang, warna, tekstur, serta pengoptimalan pencahayaan dan pengudaraan alami. Kerangka kerja perancangan menggunakan *concept base* untuk mengkaji tahapan penelitian yang telah dilakukan. Kombinasi metode tersebut akan menghasilkan perkembangan dan interaksi sosial anak muda dengan lingkungan sekitarnya dari peran arsitektur.

6.2 Konsep Ruang Sensori pada Hasil Perancangan Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda dengan Desain Multisensori

Tahap selanjutnya adalah dengan menyusun usulan momen-momen yang berkaitan dengan sensori dari pengalaman ruang yang dihadirkan. Kriteria desain yang akan dimaksimalkan secara aspek visual adalah skala ruang, bentuk ruang, dan pemilihan warna, sedangkan aspek rasa dengan mengoptimalkan tekstur material, vegetasi alami, pencahayaan alami, dan pengudaraan alami. Kriteria desain tersebut akan menjadi objek rancangan

yang akan dieksplorasi dengan konsep ide bangunan agar dapat memberikan kenyamanan, produktivitas pengguna, dan interaksi aktif untuk pengguna bangunan, khususnya anak muda. Aspek visual dianggap memiliki peran yang penting untuk anak muda dalam mengurangi tingkat kebosanan pada saat melakukan produktivitasnya.

Guna mendukung kriteria dan teori yang digunakan, penggunaan ide konsep memiliki peran yang penting dalam menggabungkan kedua aspek tersebut. Oleh karena itu, ide besar konsep rancangan ini adalah arsitektur sebagai media sensori untuk anak muda dengan mengoptimalkan analogi langsung dari fungsi dan peran mata bagi sistem indera manusia. Analogi langsung mata menjadi analogi aspek visual yang diberikan sebagai alat penting dalam meningkatkan produktivitas anak muda, yaitu *Knowledge*, *Skill*, dan *Attitude*.

Konsep analogi langsung digunakan sebagai ide bangunan agar dapat mengoptimalkan kriteria desain dan aspek arsitektur yang diberikan. Selain itu, analogi menjadi salah satu cara untuk menarik perhatian anak muda ke dalam bangunan dan memberikan pemahaman akan pentingnya peran produktivitas. Hal tersebut dapat menjadi salah satu cara pendekatan awal untuk anak muda dalam memahami dunia profesionalisme.

Pengaplikasian kriteria dan aspek tersebut ke dalam rancangan yaitu dengan mengoptimalkan konsep ruang luar dan dalam pada bangunan. Dimana faktor pencahayaan, pengudaraan, dan tekstur menjadi salah satu faktor yang memiliki peran penting dalam menghadirkan konsep arsitektur multisensori rasa. Sedangkan skala ruang, bentuk ruang, dan warna menjadi aspek kriteria pendukung dalam konsep arsitektur multisensori visual. Kombinasi kriteria tersebut akan memberikan pengalaman ruang yang dapat menghasilkan persepsi produktif untuk para pengguna bangunan. Selain itu, faktor lingkungan sekitar juga dapat menyempurnakan ide dan konsep arsitektur multisensori yang dihadirkan untuk mengoptimalkan kawasan sekitar. Konsep ruang terbuka yang menjadi area konektor bangunan terhadap lingkungan sekitar diharapkan dapat menghasilkan interaksi yang aktif pada kawasan tersebut.

6.2 Saran

Tesis perancangan berbasis penelitian memiliki keunggulan dalam memberikan dan mengungkapkan pengalaman serta persepsi visual dan rasa dari anak muda di usia produktif. Pada tahap awal eksplorasi ide awal, penelitian terkendala akan sumber-sumber preseden perancangan desain yang ada di kota Surabaya. Selain itu, kurangnya fasilitas yang sesuai untuk dijadikan studi literatur dari negara berkembang atau kota yang menghadapi masalah *urban sprawling*.

Pemilihan *site* menjadi salah satu aspek yang penting dalam menentukan pengguna bangunan. Dimana *site* tersebut juga harus dapat menyesuaikan konsep yang akan diterapkan dengan kondisi lingkungan sekitar sehingga diharapkan dapat menjadi suatu kesatuan kawasan yang baik untuk pengguna spesifik maupun umum. Selain itu, pemilihan konsep yang akan diterapkan juga harus dapat menyesuaikan dengan kondisi pengguna maupun isu yang sedang berlaku, sehingga dapat memberikan daya tarik lebih untuk masyarakat namun tetap tidak mengurangi fungsi aktivasi kegiatan di dalam bangunan. Memiliki suatu kawasan yang terintegrasi yang dapat meningkatkan produktivitas dan kreativitas masyarakat cukup layak dicoba pada beberapa titik kawasan di kota besar khususnya Surabaya, sebagai bentuk dukungan terhadap program Pemerintah Pusat maupun Pemerintah Daerah dalam mencerdaskan bangsa. Dengan adanya Pusat Edukasi dan Pelatihan Anak Muda dengan pendekatan desain multisensori ini diharapkan dapat dikembangkan sesuai dengan kondisi lingkungan dan isu yang berlaku dengan analisa dan pertimbangan yang telah disesuaikan.

Dalam proses perancangan ini juga perlu adanya timbal balik dari anak muda untuk memahami konsep rancangan arsitektur multisensori. Oleh karena itu, perlunya kualitas dan kuantitas implementasi konsep tersebut di dalam rancangan bangunan umum agar dapat memberikan pemahaman dan edukasi tentang konsep arsitektur multisensori.

Hasil tesis ini direkomendasikan kepada akademisi, praktisi, dan pemerintahan guna memberikan suatu acuan baru terhadap perencanaan dan pembangunan pada kota yang memiliki isu tingkat pengangguran terbuka yang tinggi dan tidak teratur. Kemudian, kepada pemerintah kota Surabaya diharapkan untuk segera menangani dan membenahi perancangan bangunan yang bersifat meningkatkan sumber daya manusia lebih memperhatikan konsep dan aspek metode yang digunakan, sehingga bangunan tersebut dapat memberikan dampak yang signifikan kepada warga kota.

Daftar Pustaka

- Arsyad, A. (2013), "Media Pembelajaran", Jakarta, Rajagrafindo Persada.
- Barbey, G, (1989), "*Introduction: Towards a phenomenology of home*", Architecture and behavior, 5, 1-10.
- Batubara JRL. Age et menarche and differences in several region of Indonesia [Tesis]. Unpublished data.
- Berkeley, G. (2000), "*An essay towards a new theory of vision*". In A. C. Fraser (Ed.), *The Works of George Berkeley*. Bristol, England: Thoemmes Press. (Original work published 1732; Retrieved August 18, 2001, from [http://psychclassics.yorku.ca/Berkeley/vision .htm](http://psychclassics.yorku.ca/Berkeley/vision.htm))
- Broadbent, Geoffrey. (1973), "*Design in Architecture. Architecture and the Human Sciences*". John Wiley and Sons ltd: London
- Ching, F.DK. (1979), "*Architecture: Form, Space and Order*". Inc-USA: Van Nostrand Reinhold Company.
- Ching, F.DK. (2007), "*Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatahan Edisi Tiga*". Erlangga. Jakarta.
- Dwiyanti, Annisa Rizqi. (2018), "*Pengaruh Kualitas Tidur Terhadap Persepsi Visual Pada Mahasiswa*", Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Malang, Malang.
- Edginton, Berry. (2010), "*Architecture as Therapy: A Case Study in the Phenomenology of Design*", *Journal of Design History*, Volume 23.
- Gibson, J.J. (1950), "*Perception of the visual world*". Boston: Houghton Mifflin Company. Holl, Steven, Juhani Pallasma, and Alberto Perez-Gomez. *Question of Perception: Phenomenology of Architecture*. Tokyo: U, 1994. Print.
- Gregory Moorhead, Ricky W. Griffin, (2013), "*Perilaku Organisasi: Manajemen Sumber Daya Manusia dan Organisasi*", Salemba Empat, Jakarta, hlm. 69.

- Jenkins, Gavin R, Hon K. Yuen, Laura K. Vogtle. (2015), “*Experience of Multisensory Environments in Public Space among People with Visual Impairment*”, Int. J. Environ. Res. Public Health, 12, 8644-8657.
- Kusumadmo, E. (2013), “*Manajemen Strategik Pengetahuan*”. Yogyakarta, Cahaya Atma Pustaka.
- Lang. J, Walter Moleski. (2010), “*Functionalism Revisited*”. London, Routledge.
- Langeveld, M.J. (1995), “*Pengertian Edukasi*”.
- Levin. M. (2002), “*Santiago Calatrava--Art Works: Laboratory of Ideas, Forms and Structures*”.
- Najafi, Mina, Mustafa Kamal Bin Mohd Shariff. (2011), “*The Concept of Place and Sense of Place in Architectural Studies*”, World Academy of Science, Engineering and Technology International Journal of Humanities and Social Sciences Vol:5, No:8.
- Pallasmaa, J. (1996), “*The eyes of the skin: Architecture and the senses*”. London, Academy Editions.
- Plowright, Philip D. (2014), “*Revealing Architectural Design: Methods, Frameworks and Tools*”. New York, Routledge.
- Santen, van Christa & Hansen, A.J. (1985), “*Licht in de Architectuur*”. Amsterdam, J.H. De Bussy bv.
- Seamon, D. (1990a), “*Awareness and reunion: A phenomenology of the person-environment relationship as portrayed in the New York photographs of André Kertész*”. In L. Zonn (Ed.) Place images in the media (pp. 87-107). Totowa, New Jersey, Roman and Littlefield.
- Seamon, D. (1997), “*[Phenomenology and] behavioral geography*”. In L. Embree (Ed.), Encyclopedia of phenomenology (pp. 110-112). Dordrecht, the Netherlands, Kluwer.

- Solso, R, T. Maclin, O, H dan Maclin K. (2008), "*Psikologi kognitif*". Jakarta, Erlangga
- Strenbergh, Robert.J dan Strenbergh, Karin. (2012), "*Cognitive Psychology*". Belmont, CA. Wadsworth.
- Susi, Hendriani dan Soni A. Nulhaqim, (2008), "Pengaruh Pelatihan dan Pembinaan Dalam Menumbuhkan Jiwa Wirausaha Mitra Binaan PT. (Persero) Pelabuhan Indonesia I Cabang Dumai", *Jurnal Kependudukan Padjajaran*, Vol. 10, hlm. 158.
- Tommy Suprpto, (2009), "*Pengantar Teori dan Manajemen Komunikasi*". MedPress, Yogyakarta, Cet. 8, hlm. 135.
- Violich, F. (1985), "*Toward revealing the sense of place: An intuitive "reading" of four Dalmatian towns*". In D. Seamon and R. Mugerauer (Eds.), *Dwelling, place and environment: Towards a phenomenology of person and world* (pp. 113-136). New York, Columbia University Press.
- Wade, C., Tavis, C., & Garry, M. (2016), "*Psikologi*". Jakarta, Erlangga.
- Widyana, R. (2016), "Hubungan antara persepsi visual terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1-2 sekolah dasar". *Jurnal Psikologi*.
- Wong, Wucius (1986), "*Beberapa Asas Merancang Trimatra*". Bandung, Institut Teknologi Bandung.

Laman Internet:

- <https://www.pelitabanten.com/51095/2019/12/16/usia-produktif-tanpa-produktivitas/>
- <https://www.independent.co.uk/life-style/design/how-architecture-uses-space-light-and-material-to-affect-your-mood-american-institute-architects-a6985986.html>

(halaman ini sengaja dikosongkan)

Kuisisioner untuk Anak Muda Usia Produktif

Perkenalkan nama saya Ramzy Arighi mahasiswa pasca sarjana arsitektur di ITS, untuk menunjang proses Tesis yang saya lakukan saya ingin observasi dengan memberikan Kuisisioner Penelitian Tesis untuk melengkapi data validasi mengenai Perancangan Pusat Edukasi dan Pelatihan untuk Anak Muda Usia Produktif di kota Surabaya.

* Required

1. Email address *

2. Nama

3. umur

4. Jenis kelamin?

Mark only one oval.

laki - laki

perempuan

5. Apa menurut kalian yang menjadikan alasan meningkatnya pengangguran untuk anak muda di usia produktif (22-28thn)

6. Menurut anda apakah fasilitas pusat edukasi dan pelatihan untuk anak muda mencukupi karakteristik untuk anak muda? kalau cukup mengapa? kalau tidak mengapa?

7. Bagaimana kondisi fisik tempat yang dapat meningkatkan produktifitas Knowledge, Skill, dan Attitude untuk anak muda? baik secara visual maupun rasa yang diciptakan?

8. Bagaimana karakteristik situasi yang diharapkan oleh anak muda di dalam pusat edukasi dan pelatihan dalam perkembangannya menuju dunia profesionalisme?

9. Apakah area pusat edukasi dan pelatihan yang terbuka lebih nyaman dibandingkan dengan ruang yang tertutup? berikan alasannya.

10. Apakah ruang belajar terbuka dapat membuat tetap berkonsentrasi dalam meningkatkan Knowledge, Skill, dan Attitude untuk anak muda di usia produktif?

11. Apakah ruang terbuka lebih banyak gangguan daripada ruang tertutup dalam proses meningkatkan produktifitas anak muda?

12. Apakah gangguan (jika ada) tersebut merupakan aspek visual atau rasa? seperti gelap, bentuk yang membosankan, atau bising? berikan alasannya.

13. Jika mengganggu, bagaimana cara menanggulunginya menurut kalian?

14. Apakah kalian merasa terbantu jika belajar dengan metode diskusi interaktif?

15. Bagaimana gambaran fisik kondisi yang kalian harapkan khususnya anak muda di usia produktif secara visual? seperti ruangan yang luas, terang, tinggi, besar, kecil, dll.

16. Bagaimana kondisi ruang yang diharapkan ketika dimulai sebuah sesi diskusi yang interaktif, baik secara visual maupun rasa?

17. Menurut kalian, seberapa besar pengaruh peran visual dan rasa dalam meningkatkan sebuah Knowledge, Skill, dan Attitude bagi anak muda di usia produktif?

Kuisisioner untuk HRD

Perkenalkan nama saya Ramzy Arighi mahasiswa pascasarjana arsitektur di ITS, untuk menunjang proses Tesis yang saya lakukan saya ingin observasi dengan memberikan Kuisisioner Penelitian Tesis untuk melengkapi data validasi mengenai Perancangan Pusat Edukasi dan Pelatihan untuk Anak Muda Usia Produktif di kota Surabaya.

1. Berapa lama anda menjadi seorang HRD dalam perusahaan anda?

2. Fenomena apa yang terjadi dalam proses penerimaan pekerja khususnya terhadap anak muda fresh grads?

3. Apa yang anda butuhkan dan cari di dalam diri anak muda khususnya fresh grads?

4. Seberapa pentingkah peran Knowledge , Skill , dan Attitude untuk menerima pekerja fresh grads?

5. Menurut anda apa yang dibutuhkan sebuah perusahaan kepada anak muda yang baru lulus sarjana?

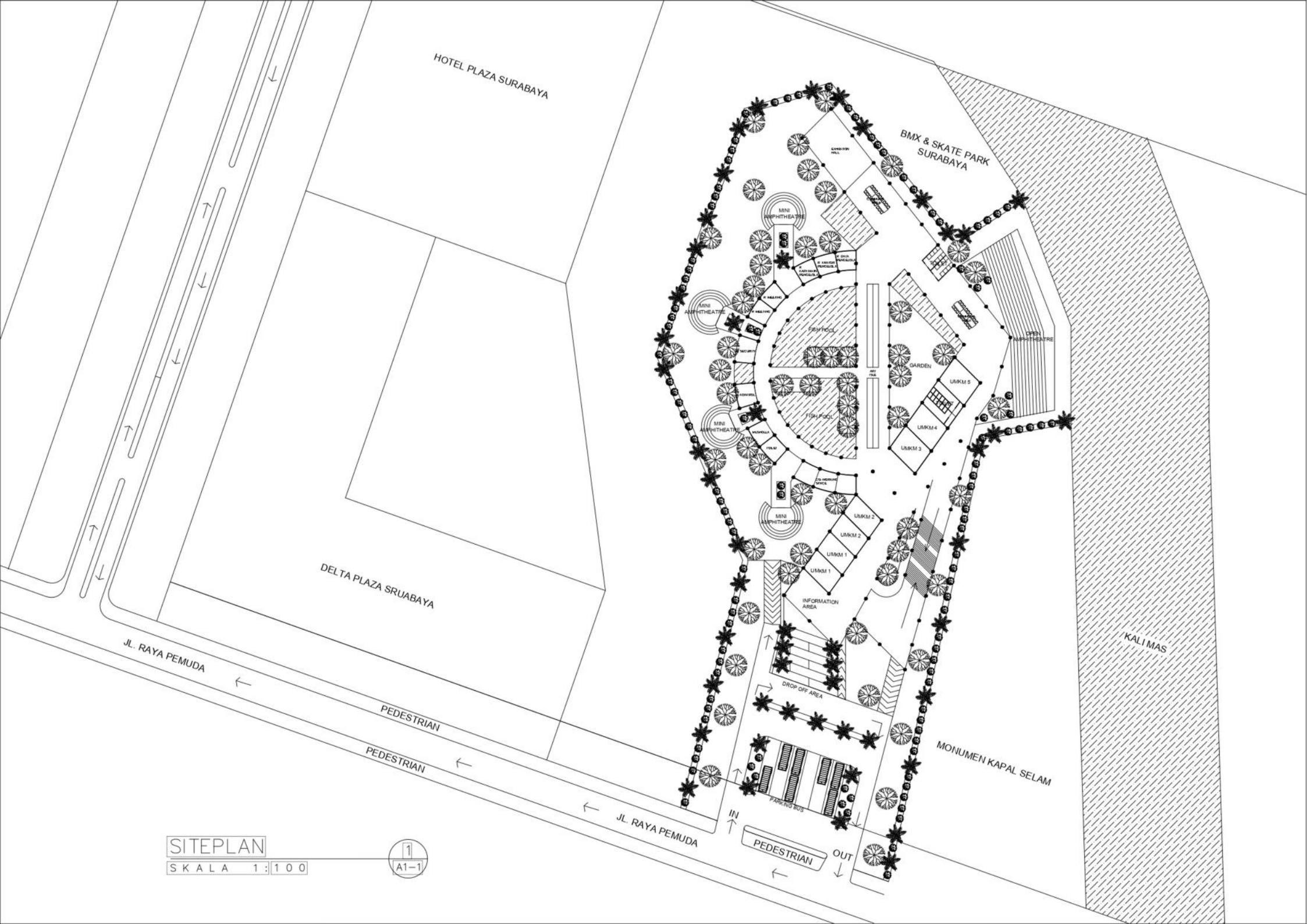
6. Apa yang perusahaan terapkan dalam menyaring kandidat pekerja dengan spesifikasi fresh grads?

7. Apa batasan akhir untuk menerima pekerja fresh grads?

8. Seberapa penting anak muda usia produktif di dalam performa perusahaan?

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms



HOTEL PLAZA SURABAYA

BMX & SKATE PARK SURABAYA

DELTA PLAZA SRUABAYA

KALIMAS

MONUMEN KAPAL SELAM

JL. RAYA PEMUDA

PEDESTRIAN

PEDESTRIAN

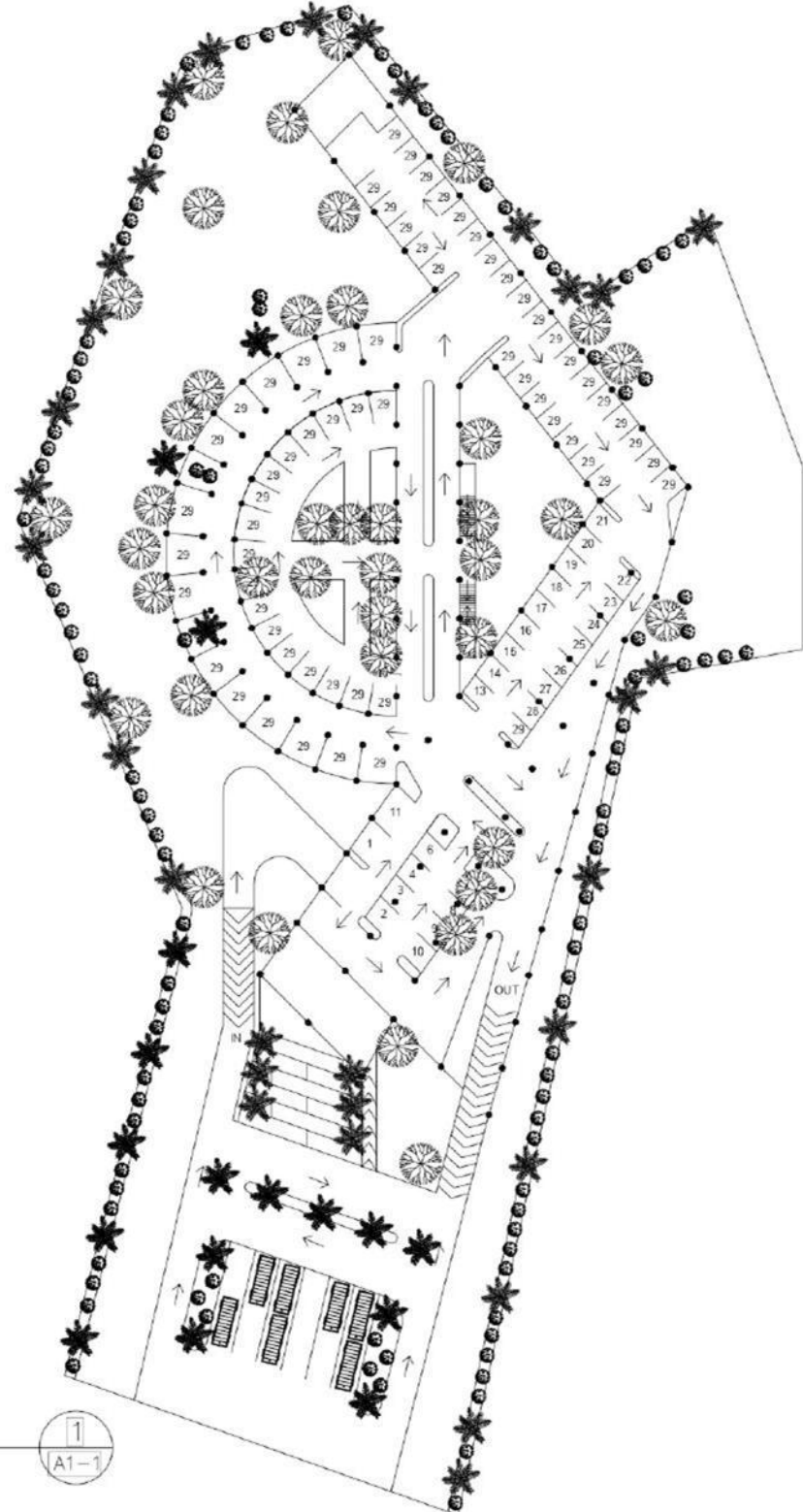
JL. RAYA PEMUDA

PEDESTRIAN

SITEPLAN

SKALA 1:100

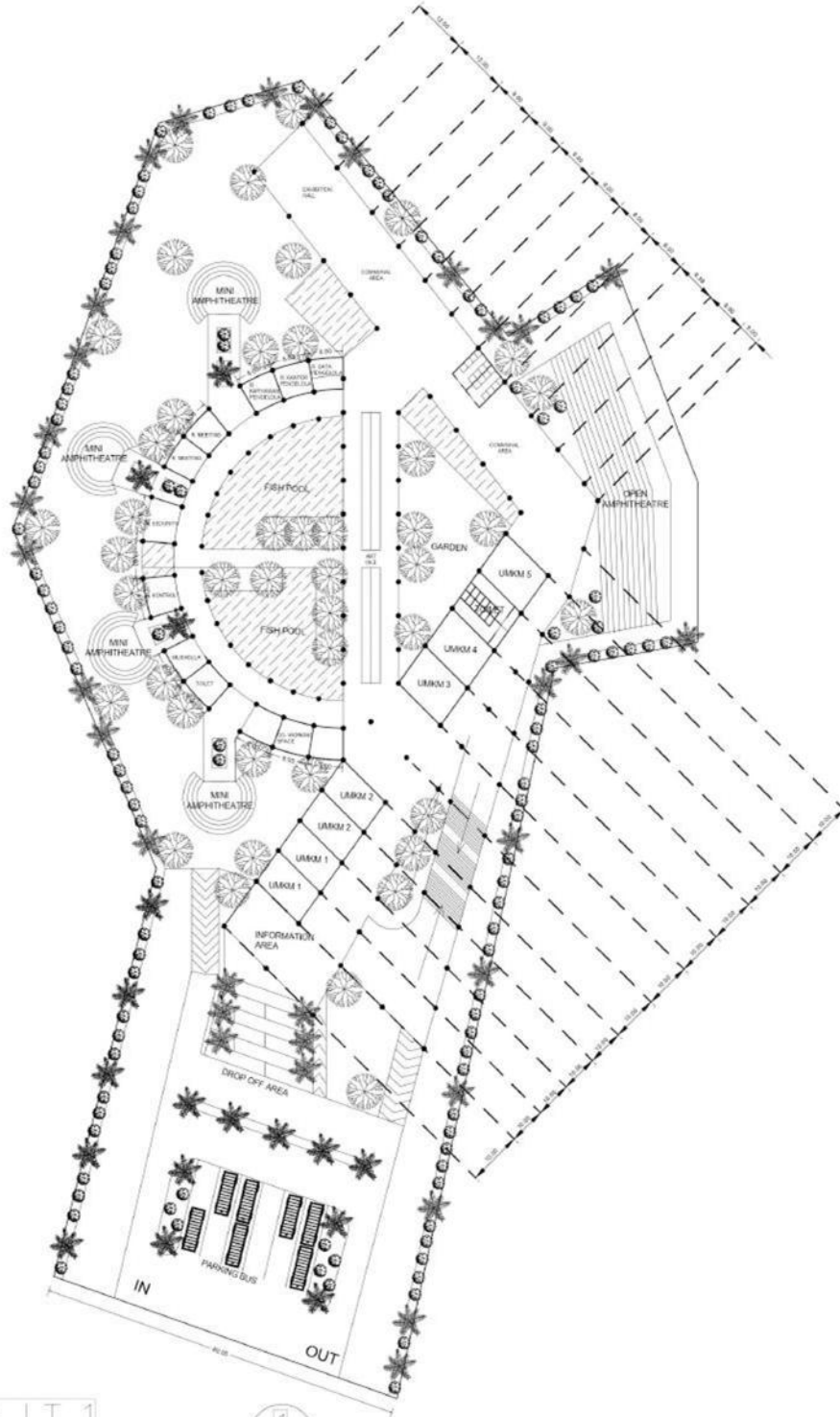
1
A1-1



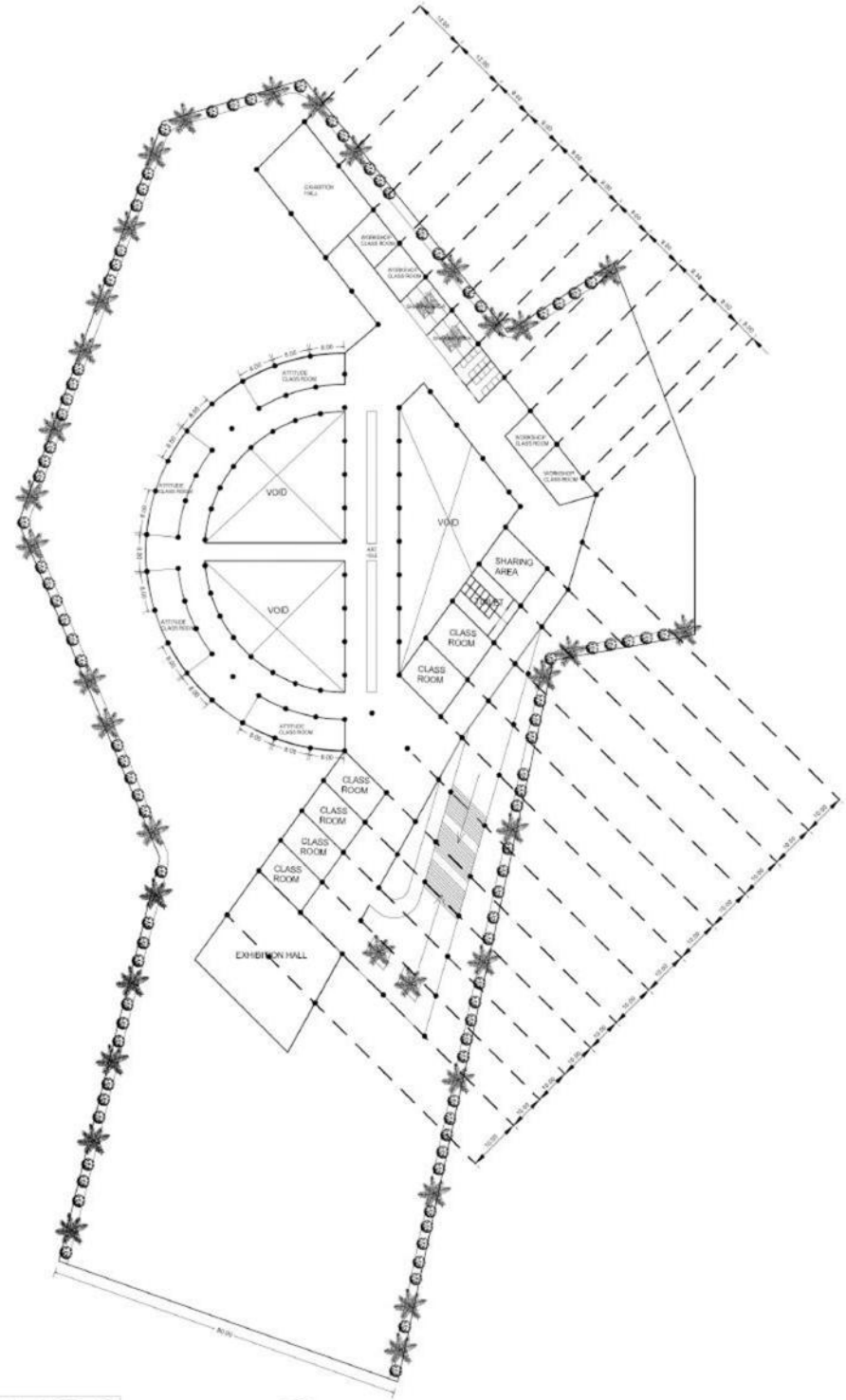
DENAH BASEMENT

SKALA 1:100

1
A1-1

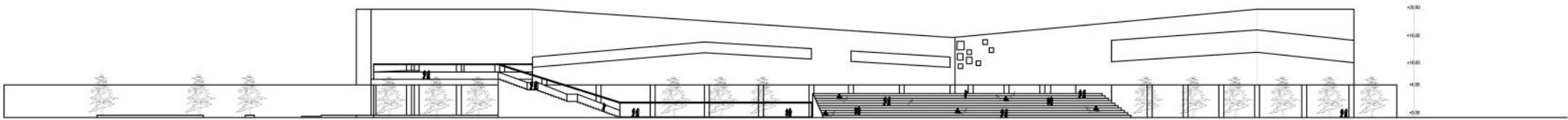


DENAH LT 1
SKALA 1:100

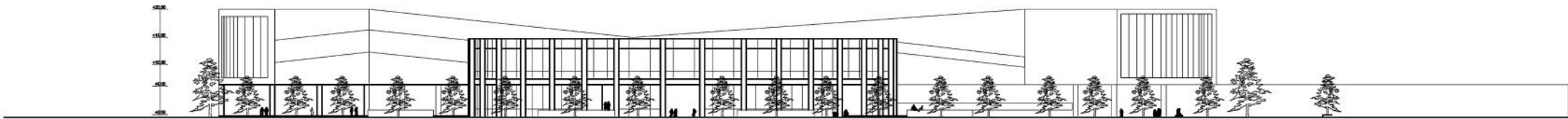


DENAH LT 2
SKALA 1:100





TAMPAK TIMUR
SKALA 1:100



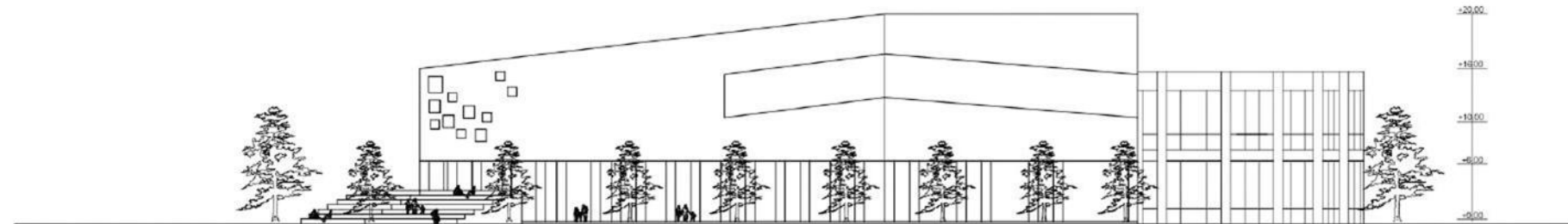
TAMPAK BARAT
SKALA 1:100





TAMPAK SELATAN

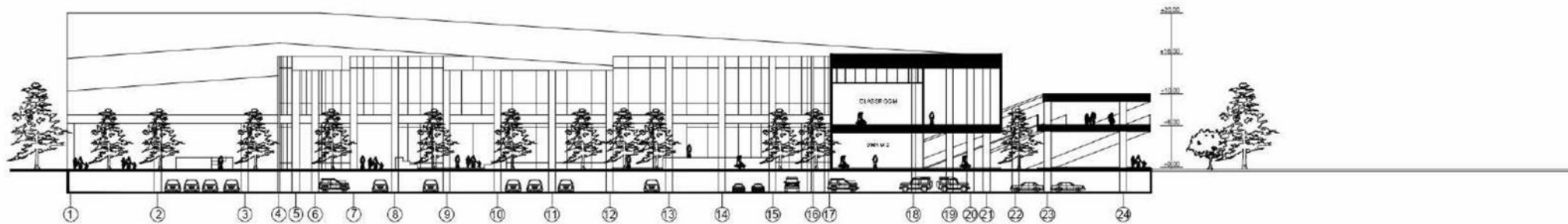
SKALA 1:100



TAMPAK UTARA

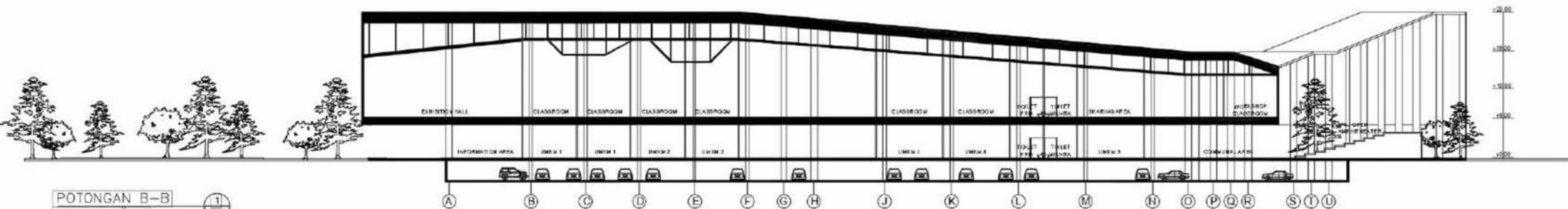
SKALA 1:100





POTONGAN A-A
SKALA 1:100

1
A1-1



POTONGAN B-B
SKALA 1:100

1
A1-1

BIOGRAFI PENULIS

ACHMAD RAMZY ARIGHI GHAZALI, dipanggil Ramzy. Lahir di kota Surabaya, pada tanggal 06 Desember 1994. Penulis merupakan anak kedua dari tiga bersaudara.



Pendidikan TK Ariska Sidoarjo dan SDI Al-Falah Tropodo Sidoarjo. Setelah lulus SD mencoba mengambil pendidikan lanjut yaitu SMP dan SMA di kota Surabaya. SMPN 39 menjadi awal menempuh pendidikan di kota besar Surabaya. Kemudian lulus dan mengambil SMAN 4 Surabaya dengan jurusan pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Setelah lulus SMA pada tahun 2013, penulis melanjutkan pendidikan sarjana di jurusan arsitektur di Jakarta dengan memilih kampus UNTAR di Jakarta Barat. Pendidikan S-1 tersebut diselesaikan dalam waktu 4.5 tahun dengan IPK 3,00 dengan Tugas Akhir yang sangat memuaskan di jurusannya dan dibawa menuju pameran expose. Penulis terlibat dalam beberapa kegiatan dan dipercaya menjadi wakil ketua Mahasiswa Arsitektur Jakarta (MAJ) periode 2015-2016, dan menjadi *Steering Committee* Mahasiswa Arsitektur Indonesia (MAI).

Penulis memiliki ketertarikan pada bidang Arsitektur Fenomenologi. Hal tersebut mendorong penulis dalam menulis skripsi dan tesis yang mengangkat arsitektur fenomenologi dengan kontekstual area yang dimiliki. Penulis melihat bahwa konsepsi arsitektur fenomenologi dapat menarik perhatian dan memecahkan isu permasalahan secara optimal dan efektif.

Penulis pernah mengikuti beberapa sayembara desain nasional maupun internasional dan kegiatan lainnya untuk mengembangkan *soft skill* seperti pengembangan aplikasi Revit. Selain itu, penulis cukup sering terlibat dalam dunia profesionalisme dengan memanfaatkan studio yang dimiliki yaitu *Arighi Architect* dan menjadi seorang prinsip desain di dalam studionya. Untuk kepentingan akademik dan lainnya, dapat menghubungi telpon/wa: 087852126127 atau email: ramzyarighi94@gmail.com