

Penataan Ruang Sebagai Kunci Utama dalam Proses Rancang Gelanggang Mahasiswa

Rizky Thaariqi CahyaPutra dan Totok Noerwasito

Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111

E-mail: totoknoerwasito@yahoo.com

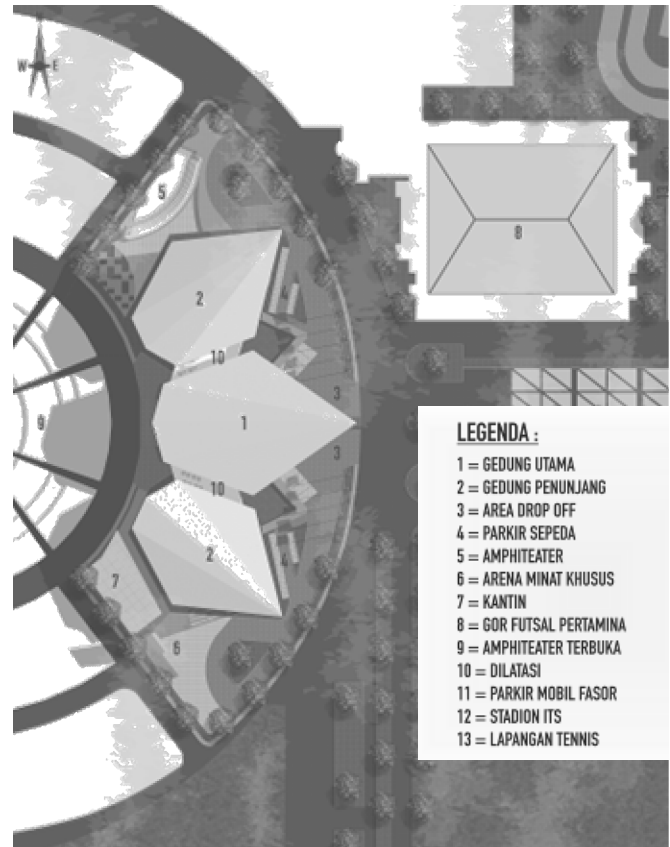
Abstrak—Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) di Kampus ITS kerap kali mengalami pasang surut, yang diantaranya disebabkan oleh proses *regenerasi* yang kurang baik serta fasilitas yang kurang mendukung. Gelanggang Mahasiswa Kampus ITS Surabaya merupakan suatu objek bangunan yang berfungsi sebagai tempat berkumpul sekaligus mewadahi kegiatan kemahasiswaan khususnya *ko-kurikuler* di Kampus ITS Surabaya. Gelanggang Mahasiswa ini merupakan bangunan *semi public* dimana mayoritas pengguna objek ini nantinya adalah subjek yang berkepentingan dan memiliki izin atas regulasi yang ada. Terkait dengan fungsi tersebut, penataan ruang per ruang menjadi satu kunci utama dalam kesuksesan merancang objek ini. Ruang-ruang yang bersifat mulai dari *public*, *semi public*, *private*, dan *service* membutuhkan penataan yang tepat guna agar selaras dan sesuai dengan kebutuhan dan penggunaan ruang yang ada. Selain itu, penataan ruang yang begitu majemuk ini juga akan mempengaruhi aspek lainnya mulai dari struktur, ME, plumbing, penghawaan, hingga aspek kenyamanan dalam penggunaan objek ini nantinya.

Kata Kunci—*Regenerasi*, UKM, Gelanggang, *Ko-kurikuler*, Mahasiswa

I. PENDAHULUAN

Proses desain sebuah objek rancang arsitektur selalu terikat dengan hal-hal pokok dalam proses merancang yang ada, salah satu dan yang paling utama adalah program ruang. Program ruang itu sendiri didapatkan dari hasil analisis kebutuhan ruang objek rancangannya. Munculnya kebutuhan ruang sebuah objek rancang tentu tidak terlepas dari latar belakang dan permasalahan yang ada, sehingga perlu analisis dan pemikiran yang tepat guna. Setelah melewati proses yang komprehensif, kebutuhan ruang tersebut diolah kedalam suatu seni merancang yang dapat membawa hasil bahwa objek tersebut dirancang dengan baik atau tidaknya, yaitu seni menata ruang.

Gelanggang Mahasiswa Kampus ITS Surabaya merupakan suatu objek rancang untuk mahasiswa yang terletak dikawasan Kampus ITS Surabaya, tepatnya di area Fasilitas Olahraga ITS. Gelanggang Mahasiswa ini memiliki kemajemukan dalam hal kebutuhan ruangnya, dimana objek ini dituntut dapat mewadahi



Gambar 1. Site plan



Gambar 2. Perspektif mata burung

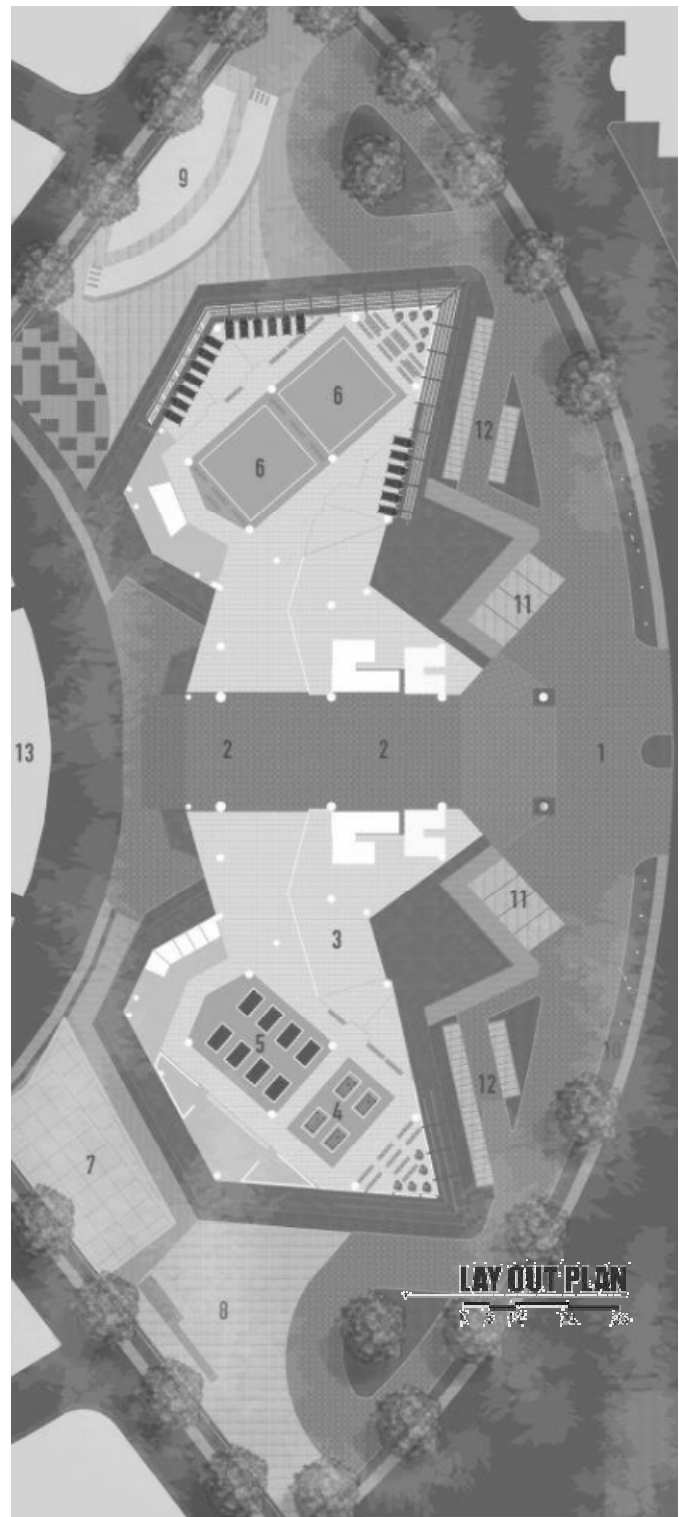
beragaman kegiatan kemahasiswaan yang ada, sebagaimana kegiatan kemahasiswaan di Kampus ITS ini terdiri dari empat macam bidang yang satu sama lainnya membutuhkan konsentrasi dan fokus yang berbeda-beda. Hal inilah yang menjadi tantangan bagaimana proses merancang dapat dilakukan secara komprehensif sehingga masing-masing ruang yang dibutuhkan dapat terakomodasi dengan baik dan maksimal dalam penggunaannya nantinya.

II. METODA PERANCANGAN

Mendesain sebuah objek rancang arsitektur merupakan suatu pekerjaan yang membutuhkan daya kreatifitas yang tidak hanya tinggi, namun juga dibutuhkan nilai pertimbangan yang cukup komprehensif. Sebagaimana tujuan dari mendesain sebuah objek arsitektur tersebut adalah menciptakan sebuah gagasan yang bernilai sebagai jawaban atas kebutuhan yang ada, khususnya dalam hal bangunan. Oleh karena itu, didalam proses mendesain selalu terkait dengan hal-hal pokok yang menjadi syarat utama objek arsitektur, dimana proses ini bagaikan diagram alur (flowchart) yang tidak hanya membutuhkan satu kali proses disetiap tahapannya, namun dapat berulang kali bahkan bila perlu pengkajian ulang terhadap hal-hal pokok yang menjadi syarat tersebut. Oleh karena begitu rumitnya melakukan pekerjaan mendesain sebuah objek rancang arsitektur tersebut, maka muncullah standar proses merancang yang disebutkan oleh beberapa pakar, guna memudahkan seorang perancang dalam merancang suatu objek arsitektur. Lantas bukan berarti standar proses merancang ini menjadi sebuah nilai yang pakem yang harus dipatuhi oleh setiap perancang, namun justru karena sebuah objek rancang itu dirancang dengan menggunakan daya kreatifitas yang tinggi dan komprehensif, maka proses rancang oleh masing-masing perancang dapatlah berbeda-beda caranya.

Dalam rujukan [1], terbentuknya sebuah konsep dalam suatu perancangan adalah melalui langkah-langkah penelitian yang bermula dari fakta, kemudian didapatkan *issue*. Dari *issue* tersebut terdapat nilai atau *value* yang tersampaikan, sehingga kita dapat menentukan tujuan atau *goals* yang juga memiliki persyaratan tertentu yang disebut *performance requirements*, dan hasil akhirnya didapatkanlah sebuah konsep sebagai jawaban atas permasalahan yang ada. Ini adalah salah satu metode merancang mendasar yang ada yang dapat membantu mengarahkan proses perancangan, tentunya kembali lagi kepada si perancang apakah bisa diimplementasikan atukah ada metode lain yang lebih sesuai. Selain itu, sesuai dengan rujukan yang selanjutnya [2], teori kebutuhan didalam arsitektur, menjadi hal yang sangat krusial dalam menemukan jawaban atau solusi yang tepat guna.

Gelanggang Mahasiswa adalah salah satu objek rancang yang menggunakan metode merancang seperti diatas. Permasalahan yang muncul adalah kebutuhan mahasiswa



Gambar 3. Layout plan

khususnya penggiat unit kegiatan mahasiswa (UKM) masih belum terwadahi dan terakomodasi minat bakatnya secara keseluruhan di Kampus ITS Surabaya. Maka, sebagai jawaban untuk menjawab permasalahan tersebut, dirancanglah sebuah Gelanggang Mahasiswa. Kebutuhan ruangnya yang beragampun menjadi suatu tantangan yang harus dapat diselesaikan dalam objek ini, terlebih objek rancang ini harus mampu menyelesaikan permasalahan yang ada tanpa

memunculkan permasalahan baru baik dari segi teknis maupun non-teknis. Program dan penataan ruang adalah kunci utama suksesnya merancang objek Gelanggang Mahasiswa ini.

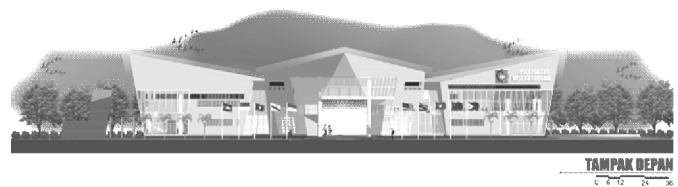
III. HASIL DAN EKSPLORASI

A. Konsep Kebutuhan Ruang

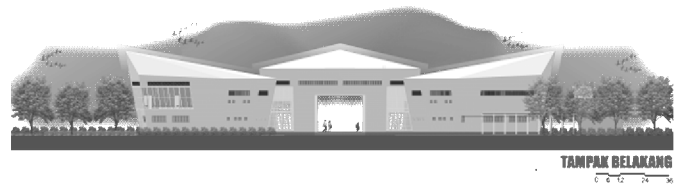
Beragamnya jenis kegiatan kemahasiswaan di Kampus ITS Surabaya menjadi satu tantangan tersendiri dalam proses rancang Gelanggang Mahasiswa Kampus ITS Surabaya, sehingga kebutuhan ruang yang menjadi pengisi objek rancang ini adalah ruang-ruang yang telah terseleksi dan dipertimbangkan secara komprehensif karena objek rancang memiliki keterbatasan dari segi desain maupun luas lahan yang ada. Ruang-ruang yang dibutuhkan pun harus mampu mengakomodasi penggunaannya dengan baik nantinya, dimana kegiatan satu sama lain memerlukan fokus dan konsentrasi yang berbeda. Sebagai hasilnya, ruang-ruang yang diprioritaskan adalah ruang-ruang yang memiliki fleksibilitas yang tinggi terhadap jenis kegiatan yang terkait dengan kegiatan lainnya, dan tentunya memenuhi persyaratan. Selain itu kebutuhan ruang ini juga akan mempengaruhi pertimbangan aspek utilitas, struktur, dan interior.

B. Konsep Penataan Ruang

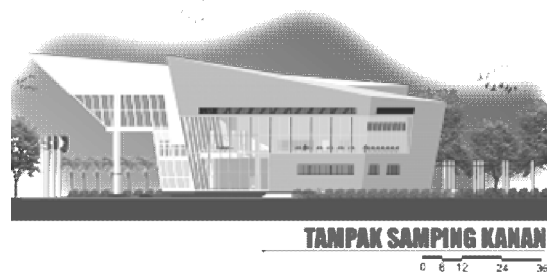
Setelah kebutuhan ruang terpenuhi, proses selanjutnya adalah penataan ruang. Penataan ruang ini harus memiliki konsep yang jelas dan komprehensif, karena berbagai aspek mulai dari struktur, utilitas, interior, bahkan kenyamanan akan dipengaruhi oleh pola penataan ruang yang ada. Gelanggang Mahasiswa ini memiliki kemajemukan ruang yang perlu ditata sedemikian rupa agar dapat berfungsi dengan baik. Ruang per ruang yang memiliki fungsi yang berbeda juga harus didesain dengan cara yang berbeda. Bukan hanya perbedaan jenis bidang kegiatan mahasiswa yang dapat menjadi ancaman terhadap fungsi ruang, bahkan ruang yang digunakan oleh sejenis kegiatan mahasiswa pun dapat mengancam fungsi ruang tersebut, salah satu contoh adalah tempat latihan UKM Cinta Rebana dengan Paduan Suara Mahasiswa. Dua unit ini adalah UKM sejenis yaitu bidang seni musik. Bukan berarti ruang masing-masing dapat diletakkan di zona yang sama, karena apabila keduanya sedang menggunakan ruang secara bersamaan, maka akan menimbulkan kegaduhan suara dan masing-masing saling terganggu. Maka dari itu, tidak cukup sistem zoning untuk memecahkan permasalahan tersebut, namun dibutuhkanlah proses lebih lanjut dari segi desain ruang atau bahkan pengkajian ulang penataan ruang, agar Gelanggang Mahasiswa ini mampu menyelesaikan persoalan tanpa menimbulkan persoalan baru.



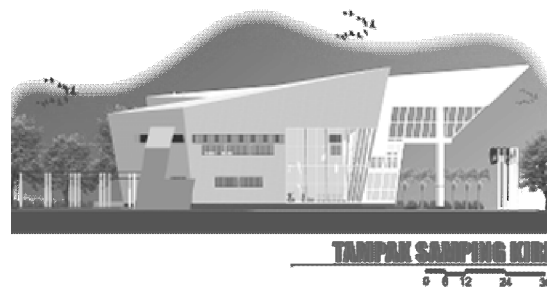
Gambar 4. Tampak timur site (depan)



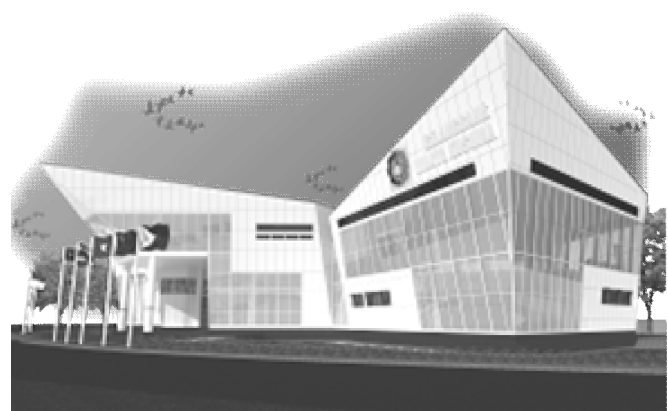
Gambar 5. Tampak barat site (belakang)



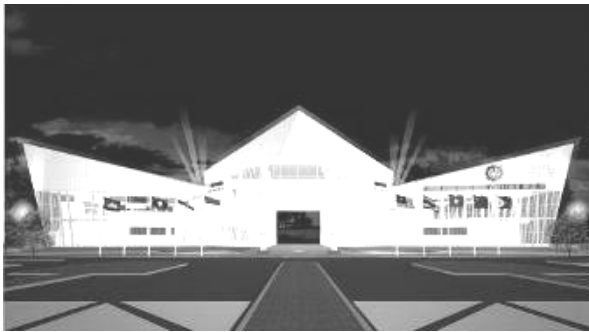
Gambar 6. Tampak utara site (kanan)



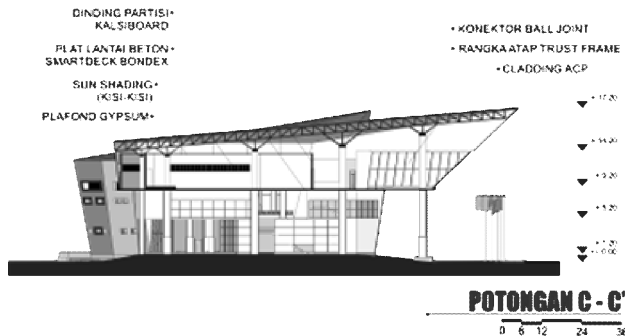
Gambar 7. Tampak selatan site (kiri)



Gambar 8. Perspektif mata normal



Gambar 9. Suasana malam hari



Gambar 10. Potongan bangunan utama



Gambar 11. Interior tempat latihan tennis meja dan billiard



Gambar 12. Interior jogging track

C. Konsep Interior

Issue yang perlu diperhatikan dalam perencanaan interior objek rancang Gelanggang Mahasiswa ini adalah bagaimana objek ini mampu memperlihatkan aktivitas kemahasiswaan yang ada didalamnya (transparansi) sehingga mampu menarik perhatian mahasiswa untuk menggunakan objek ini. Konsep interior yang digunakan adalah transparansi dan fleksibilitas ruang, dimana aktivitas didalam mampu terlihat dengan jelas oleh karena dinding kaca transparannya serta pencahayaan yang cukup terang diwaktu malam hari. Keterbukaan ini merupakan hal yang mampu menjadi aksen bahwa objek ini hidup dimalam hari selayaknya bunga Wijaya Kusuma yang menjadi tema objek ini sendiri, yaitu mekar dimalam hari (*Tangible Methapore*) [3]. Selain itu, dari volume ruang yang ada, konsep mezanin dan hall yang tinggi menjadi andalan dari interior pada tempat latihan kegiatan tertentu. Walaupun objek ini bukan objek bentang lebar, namun akan terasa bentang yang cukup tinggi karena hall yang tinggi dari tempat latihan tersebut.

IV. KESIMPULAN

Konsep penataan ruang didalam objek Gelanggang Mahasiswa menjadi salah satu kunci utama sebagai keberhasilan merancang objek ini. Fungsi ruang-ruang yang ada didalamnya akan dapat digunakan secara baik dan sesuai fungsinya (nyaman) apabila penataan dan juga penanganan permasalahan yang muncul akibat penataan tersebut dapat terjawab dengan solusi yang tepat. Jenis ruang yang sejatinya adalah sejenis pun dapat menjadi faktor permasalahan baru apabila penanganannya tidak komprehensif. Sebagai contohnya adalah zona UKM seni tidak dapat begitu saja diletakkan di satu area yang sama karena masing-masing memang membutuhkan fokus dan konsentrasi yang berbeda. Ruang-ruang tersebut dapat saja diletakkan didalam zona yang sama dan akan lebih baik, namun jika permasalahan audio dapat terpecahkan dengan solusi yang tepat, seperti contohnya memberikan jenis ruang-ruang yang kedap suara.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Ir. V. Totok Noerwasito, MT atas bimbingan beliau selama proses pengerjaan tugas akhir penulis. Penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih kepada keluarga besar jurusan Arsitektur ITS.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Duerk, Donna. *Architectural Programming*. New York : Van Nostrand Reinold (1993).
- [2] Papanek, Victor. *Design For Real Word*. Thames and Hudson. Great Britain (1997).
- [3] A. C. Antoniadis, *Poetics of Architecture, Theory of Design*. New York : Van Nostrand Reinhold (1990).