



BAB I PENDAHULUAN

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Surabaya diakui sebagai salah satu kota dengan jumlah penduduk tertinggi di Indonesia. Mengacu data tahun 2023 oleh Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil, total penduduk Kota Surabaya mencapai jumlah 3.009.286 jiwa, terdiri dari 49,53% (1.490.358 jiwa) laki-laki dan 50,47% (1.518.928 jiwa) perempuan, yang tersebar di 31 kecamatan. Jumlah penduduk Kota Surabaya telah meningkat selama 5 (lima) tahun terakhir (2019–2023). Keberadaan jumlah masyarakat yang tersebar terdiri atas berbagai latar belakang kehidupannya, meliputi segi status hidup, sosial ekonomi, hingga kemampuan tiap individunya. Diantaranya kelompok manusia normal hingga keterbatasan dalam status hidup maupun sosialnya. Sebanyak 6.144 jiwa merupakan individu berstatus penyandang disabilitas atau dikenal dengan cacat yang tersebar di beberapa titik daerah (Badan Pusat Statistik Kota Surabaya, 2023). Kategori penyandang yang terdaftar merupakan seluruh jenis kelompok disabilitas, mulai dari fisik, sensorik, fisik dan mental, mental/jiwa, dan berbagai jenis penyandang disabilitas lainnya sebagaimana terlampir pada tabel 1.1.

Tabel 1.1 Perkembangan Jenis & Jumlah Penyandang Disabilitas Kota Surabaya

Jenis Kelompok	Kategori Penyandang Disabilitas	Tahun				
		2019	2020	2021	2022	2023
Disabilitas Fisik	Fisik (Disabilitas Daksa)	1.656	1.623	339	478	486
Disabilitas Sensorik	Penglihatan/Buta (Disabilitas Netra)	107	128	97	262	264
	Pembicaraan/Bisu (Disabilitas Wicara)/ Pendengaran/Tuli (Disabilitas Rungu)	267	267	230	653	632
Disabilitas Intelektual	Fisik dan Mental	160	152	109	127	146
	Mental/Jiwa	321	306	230	4.341	4.263
Disabilitas Lainnya	Disabilitas Lainnya	2832	2.839	205	346	353
Jumlah		5.343 jiwa	5.315 jiwa	1.210 jiwa	6.207 jiwa	6.144 jiwa

Sumber: Profil Perkembangan Kependudukan Kota Surabaya, 2019-2023

Berdasar tabel 1.1, penurunan jumlah jiwa penyandang disabilitas di tahun 2021 akibat belum adanya kevalidan data yang menjelaskan alasan secara spesifik. Kemungkinan terjadi akibat fenomena pandemi COVID-19 karena kelompok penyandang disabilitas rentan terhadap masalah kualitas kesehatan sehingga meningkatnya resiko kematian. Selain itu, faktor pencatatan dan pendataan yang tidak sepenuhnya akurat oleh Dinas Sosial Kota Surabaya disebabkan oleh tidak terdapat beberapa individu akibat faktor sosial. Hal ini menciptakan penurunan jumlah jiwa yang tercatat akibat ketidakakuratan atau perubahan metodologi pencatatan selama pandemi.

Tabel 1.2 Presentase Jumlah Penyandang Disabilitas Kota Surabaya

Tahun	Jumlah Penduduk Kota Surabaya	Jumlah Penyandang Disabilitas Kota Surabaya	Presentase Jumlah
2019	3.158.943 jiwa	5.343 jiwa	0,17%
2020	3.154.599 jiwa	5.315 jiwa	0,17%
2021	2.970.952 jiwa	1.210 jiwa	0,04%
2022	2.987.863 jiwa	6.207 jiwa	0,2%
2023	3.009.286 jiwa	6.144 jiwa	0,2%

Sumber: Profil Perkembangan Kependudukan Kota Surabaya, 2019-2023

Dari tabel 1.2 menjelaskan korelasi antara populasi jumlah penduduk dengan jumlah jiwa penyandang disabilitas pada 5 (lima) tahun terakhir sehingga mendapatkan presentase dalam menentukan estimasi kapasitas pengguna perancangan ini yang mengambil acuan tahun 2023 sebesar 0,2% hingga 1%.

Manusia sebagai makhluk sosial menghadapi berbagai tantangan secara nyata maupun maya. Hal ini berdampak dalam memengaruhi kondisi psikologi mental maupun fisik tiap individu manusia. *World Health Organizer* (WHO) menyatakan pemberian dukungan batin dan kepuasan pribadi, termasuk melalui hiburan, dukungan sosial, lingkungan yang ramah, serta edukasi terhadap tiap kelompok dapat mempercepat pemulihan tiap individu yang membutuhkan karena faktor ini berkontribusi secara signifikan pada peningkatan kualitas hidup seseorang.

Selain diakui menjadi kota padat penduduk di Indonesia, Kota Surabaya juga kaya akan ruang/fasilitas publiknya yang memadai serta telah mengakomodasi kebutuhan penggunanya termasuk mereka kelompok penyandang disabilitas. Selain mengunggulkan aspek hiburan dalam pelaksanaannya, sebagian besar ruang publik

di Kota Surabaya juga telah mengembangkan aspek edukasi dalam pengoperasionalannya. Fakta empiris menunjukkan di Kota Surabaya saat ini hanya terdapat beberapa ruang/fasilitas publik yang telah menerapkan kedua aspek edukasi dan hiburan secara bersamaan, diantaranya kawasan Alun-Alun Surabaya, Monumen Kapal Selam, dan Kidzania Surabaya, namun ketiganya masih terdapat kekurangan masing-masing dalam segi perancangannya sehingga dibutuhkan inovasi perancangan baru yang membawakan konsep edukasi dengan nuansa hiburan/rekreasi yang dapat diakses secara *universal* oleh berbagai kalangan penduduk di Kota Surabaya ini.

Dalam ranah arsitektur, hubungan antara bangunan dan kemudahan aksesibilitas manusia merupakan salah satu aspek penting yang harus diperhatikan. Manusia berdiri sebagai pelaku utama dalam memenuhi peran bangunan yang dirancang. Aspek ini melingkupi secara keseluruhan tanpa memandang latar belakang status hidupnya. Hal ini mengarah pada salah satu pendekatan dalam ilmu arsitektur yaitu arsitektur *universal*. Arsitektur *universal* menjadi solusi dalam mengedepankan kebutuhan atau mengakomodir berbagai kalangan manusia termasuk penyandang disabilitas.

Mengacu berbagai latar belakang dan keurgensian sebelumnya, dirumuskanlah permasalahan bahwa dalam ranah ruang/fasilitas publik kota saat ini menegaskan pentingnya sebuah bangunan, ruang, atau fasilitas publik yang dapat mengakomodir berbagai kalangan manusia baik manusia normal hingga penyandang disabilitas dengan mengkorelasikan kedua aspek yaitu edukasi dan hiburan didalamnya. Peluncuran inovasi *Edu-Fun Center* menjadi terobosan terbaru dalam ranah ruang publik kota sekaligus menjadi tempat wisata sehingga menciptakan keberlanjutan dan keadilan yang setara dalam lingkup elemen perkotaan.

Gambaran *Edu-Fun Center* di Kota Surabaya ini terdiri atas zona edukasi dan zona hiburan sekaligus menerapkan keduanya secara bersamaan. Seperti contoh ruang edukasi dari penyandang disabilitas terhadap pengguna umum, area hiburan. Sehingga masyarakat dapat berkumpul di sebuah wadah yang menyediakan dan menciptakan rasa empati/kepedulian antar berbagai kalangan manusia.

1.2 Tujuan dan Sasaran

Tujuan dan sasaran merupakan fokus target atau rencana dari keinginan yang akan dicapai dari perancangan dengan memberikan penjelasan baik secara arsitektural maupun non-arsitektural. Singkatnya, poin tujuan menggambarkan hasil secara non-arsitektural. Sedangkan poin sasaran menggambarkan hasil secara arsitektural. Maka tujuan perencanaan *Edu-Fun Center* di Kota Surabaya adalah :

Tujuan :

1. Menciptakan interaksi komunikasi antar kelompok manusia (normal dan penyandang disabilitas) dengan mengusung tema edukasi dan hiburan.
2. Mengedepankan aspek kemudahan aksesibilitas berdasar pada pedoman yang berlaku dalam mengunjungi kedalam/keluar bangunan sehingga dapat mengakomodir kebutuhan para pengguna/pengunjungnya.
3. Menciptakan kepuasan batin terhadap berbagai kalangan pengguna dengan menerapkan aspek edukasi antar sesama yang bernuansa hiburan.

Sasaran :

1. Merancang *Edu-Fun Center* di Kota Surabaya sebagai fasilitas/ruang publik kota dengan mewadahi berbagai kalangan pengguna secara umum tanpa membedakan latar belakang status hidupnya. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa penduduk Indonesia lebih tertarik dalam aspek hiburan daripada aspek edukasi (Susanti, 2015). Kemudian penduduk Indonesia cenderung menyukai dengan berbagai hal yang sifatnya instan/cepat sehingga mengambil ketetapan prosentase perancangan ini terbagi atas aspek *Edu* 50% dan aspek *Fun* 50%.
2. Menerapkan pendekatan Arsitektur *Universal* pada perancangan *Edu-Fun Center* sehingga mengakomodir aksesibilitas dan kebutuhan berbagai kalangan pengguna.
3. Mengusung tema eksplorasi dengan keseruan sembari mendapatkan edukasi dari antar kelompok manusia.

1.3 Batasan dan Asumsi

Batasan dari perencanaan perancangan *Edu-Fun Center* di Kota Surabaya adalah :

1. Pengguna sebagai unsur utama dalam keberhasilan perancangan ini. Sebagaimana *Edu-Fun Center* ini mengangkat aspek secara *universal* atau keseluruhan pengguna tanpa terkecuali, sehingga pada sub-bab batasan dan asumsi ini diperlukan adanya batasan dalam segi pengguna yang dapat mengunjungi, diantaranya:
 - a. Manusia berstatus normal,
 - b. Penyandang disabilitas fisik (disabilitas daksa),
 - c. Penyandang disabilitas penglihatan (disabilitas netra),
 - d. Penyandang disabilitas pendengaran (disabilitas rungu),
 - e. Penyandang disabilitas pembicaraan (disabilitas wicara),
 - f. Penyandang disabilitas intelektual (disabilitas mental/jiwa).
2. Kegiatan sebagai aktivitas yang dilakukan, diantaranya :
 - a. Edukasi antar kelompok individu. Sebagai contoh pembelajaran bahasa isyarat yang diberikan kelompok penyandang disabilitas kepada manusia normal. Selain itu, edukasi kegiatan kesenian seperti melukis, bermain alat musik, menjahit, kerajinan tangan, hingga *social experiment*.
 - b. Hiburan (rekreasi) yang dapat diakses oleh berbagai kalangan pengguna. Seperti permainan *indoor/outdoor*, permainan air, *outdoor space*.
3. Jam operasional untuk objek rancangan yaitu pukul 09.00 – 21.00 WIB, pengecualian untuk area *indoor* hanya beroperasi pukul 09.00-16.00 WIB.

Asumsi dari perencanaan perancangan *Edu-Fun Center* di Kota Surabaya adalah :

1. Kepemilikan proyek adalah milik Pemerintahan Kota Surabaya,
2. Daya tampung pada perancangan diasumsikan sebanyak 269-300 pengunjung berdasar pada pengambilan asumsi 3% dari jumlah keseluruhan penduduk Kota Surabaya tahun 2021-2023. Serta diasumsikan sebanyak 61-100 pengunjung penyandang disabilitas berdasar pada pengambilan asumsi 0,2%-1% dari jumlah keseluruhan jiwa penyandang disabilitas tahun 2023.

1.4 Tahapan Perancangan

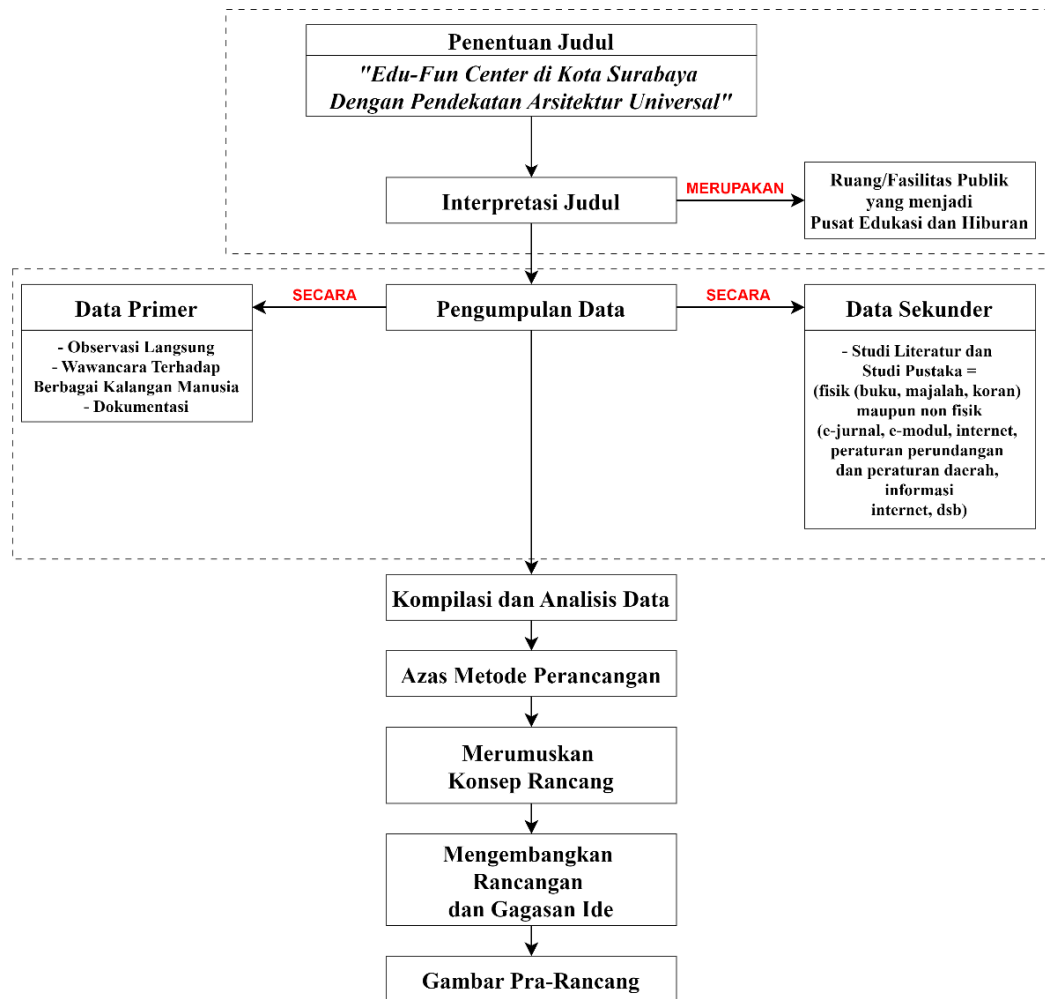
Tahapan perancangan menjabarkan secara skematik terkait alur atau urutan dalam penyusunan laporan rancangan *Edu-Fun Center* di Kota Surabaya. Tahapan ini meliputi dari penentuan judul rancangan hingga akhir laporan yang diimplementasikan pada rancangan desain.

1. Diawali dengan penentuan judul beserta interpretasi judul dari *Edu-Fun Center* di Kota Surabaya dengan Pendekatan Arsitektur *Universal*;
2. Kemudian mengumpulkan data yang terkait baik secara data primer hingga data sekunder;
 - a. Data Primer
 - Observasi secara langsung : Melaksanakan studi lapangan secara langsung pada objek dan site terkait sehingga menghasilkan data yang dapat dipercaya dan terperinci
 - Wawancara : Melakukan komunikasi/diskusi secara langsung maupun tidak langsung terhadap sudut pandang narasumber dengan tujuan menghasilkan informasi terkait. Narasumber merujuk pada berbagai kalangan manusia baik manusia normal hingga keterbatasan (penyandang disabilitas)
 - Dokumentasi : Melakukan pengambilan data secara visual baik berupa gambar maupun video.
 - b. Data Sekunder
 - Studi Literatur dan Studi Pustaka : Melakukan pengambilan data yang berkorelasi dengan perancangan *Edu-Fun Center* di Kota Surabaya dengan Pendekatan Arsitektur *Universal*. Data-data ini tentunya dapat dipertanggungjawabkan kevalidannya. Metode yang dilakukan baik secara data fisik (buku, majalah, koran) maupun non fisik (e-jurnal, e-modul, peraturan perundangan dan daerah, informasi internet, dsb)
3. Selanjutnya mengompilasi dan menganalisis data yang telah dikumpulkan. Dengan penggabungan data yang telah didapatkan dari berbagai sumber,

kemudian dianalisis sehingga menemukan sisi persamaan dan perbedaan terhadap data/informasi yang didapatkan;

4. Setelah menganalisis data, kemudian menentukan azas metode perancangan yaitu cara yang diterapkan terhadap pembentukan konsep perancangan. Hal ini mengacu pada teori relevan sebagai acuan dalam menentukan tema rancang dalam konsep desain;
5. Kemudian menciptakan konsep perancangan sehingga dapat menentukan ide bentuk serta layouting ruang dalam bangunan *Edu-Fun Center* di Kota Surabaya;
6. Berikutnya mengembangkan rancangan yaitu mengembangkan gagasan atau ide menjadi rancangan pra-rancang sesuai dengan konsep dan tema yang telah ditentukan.
7. Dan diakhiri dengan membuat gambar pra-rancang yang mewujudkan desain pra-rancang dalam bentuk gambar seperti site plan, layout, tampak, perspektif, dan utilitas.

Sebagaimana telah diuraikan tahapan-tahapan dalam merancang *Edu-Fun Center* di Kota Surabaya, maka terbentuklah skema metode perancangan sebagai acuan dalam menyusun proposal tugas akhir proyek;



Gambar 1.1 Skema Metode Perancangan *Edu-Fun Center* di Kota Surabaya
Sumber: Analisis Penulis, 2025

1.5 Sistematika Penulisan

Kerangka penulisan dalam penyusunan proposal tugas akhir ini disusun dalam beberapa bab dengan pembahasan pada tiap bab sebagaimana berikut :

BAB I Pendahuluan : Merupakan langkah awal dalam menyusun proposal Tugas Akhir *Edu-Fun Center* di Kota Surabaya dengan Pendekatan Arsitektur *Universal*, dimulai dari latar belakang, tujuan dan sasaran, batasan dan asumsi, tahapan perancangan, hingga sistematika penulisan;

BAB II Tinjauan Objek Perancangan : Merupakan tahap lanjutan yang lebih merincikan terkait gambaran umum yang terdiri atas tinjauan umum dan tinjauan khusus. Tinjauan umum menjabarkan terkait pengertian atau interpretasi judul,

studi literatur/pustaka serta studi kasus objek yang relevan dengan lingkup perancangan, dan persyaratan/standarisasi ruang. Sedangkan tinjauan khusus menguraikan terkait penekanan perancangan, lingkup pelayanan, hingga menghitung perluasan ruangan sebagai pedoman dalam perancangan *Edu-Fun Center* di Kota Surabaya dengan Pendekatan Arsitektur *Universal*;

BAB III Tinjauan Lokasi : Merupakan tahapan lanjutan dalam meninjau lokasi objek perancangan yang meliputi latar belakang pemilihan lokasi, penetapan lokasi, dan fisik lokasi, potensi bangunan sekitar, hingga infrastruktur kota sebagai lokasi tetap untuk perancangan *Edu-Fun Center* di Kota Surabaya;

BAB IV Analisa Perancangan : Merupakan tahapan lanjutan dalam menganalisis perancangan yang meliputi analisis lokasi tapak, analisa ruang, hingga analisa bentuk dan tampilan sebagai penerapan pada perancangan *Edu-Fun Center* di Kota Surabaya dengan Pendekatan Arsitektur *Universal*;

BAB V Konsep Perancangan : Merupakan tahap lanjutan dalam merumuskan konsep perancangan yang meliputi rumusan fakta, isu, *goals*, hingga tema, pendekatan, dan metode rancangan serta aspek lainnya tatanan massa, bentuk dan tampilan, ruang dalam, ruang luar, konsep struktur, utilitas, pencahayaan, penghawaan, akustik, dan lainnya.

BAB VI Aplikasi Perancangan : Merupakan tahap akhir dalam menyusun proposal Tugas Akhir *Edu-Fun Center* di Kota Surabaya dengan Pendekatan Arsitektur *Universal* dengan memvisualisasikan aplikasi metode dan pendekatan rancangan secara gambar kerja baik mulai dari metode dan pendekatan rancangan bentuk, tata ruang, tampilan, struktur, hingga utilitas sesuai dengan tema konsep yang telah diterapkan pada rancangan dan telah dijelaskan pada bab sebelumnya.