

SKRIPSI

Laporan Landasan Konseptual Perancangan
Periode 83 Semester Ganjil 2023/2024

BIMBINGAN BELAJAR INTERAKTIF KOTA BANJARMASIN

Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Arsitektur



Diajukan oleh:
FIKRI RAFIQI
NIM: 1910812310018

Kepada:
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
2023

BIMBINGAN BELAJAR INTERAKTIF KOTA BANJARMASIN

SKRIPSI (SAR8238)

Tujuan Penulisan diajukan untuk memberikan landasan perancangan sebagai syarat untuk melanjutkan ke tahap perancangan. Adapun skripsi ini diselesaikan dalam rangka memenuhi syarat memenuhi syarat derajat Sarjana Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat.



Diajukan oleh :
FIKRI RAFIQI
1910812310018

Dosen Pembimbing :
Irma Fawzia, S.T., M.Arch.
NIP. 19851117 201903 2 016

Kepada:
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
2023

LEMBAR PENGESAHAN
SKRIPSI PROGRAM STUDI S-1 ARSITEKTUR

Bimbingan Belajar Interaktif Kota Banjarmasin

oleh

Fikri Rafiqi (1910812310018)

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji pada 22 Juni 2023 dan dinyatakan

L U L U S

Komite Penguji :

Ketua : Dr. Dahliani, S.T., M.T.
NIP 197509242002122001

Anggota : Naimatul Afa, S.T., M.Sc.
NIP 198301062005012002

Pembimbing : Irma Fawzia, S.T., M.Arch.
Utama NIP 198511172019032016


.....

.....

.....

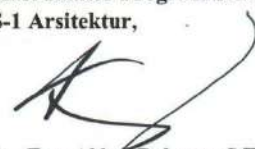
Banjarbaru,
diketahui dan disahkan oleh:

Wakil Dekan Bidang Akademik
Fakultas Teknik ULM,



Dr. Mahmud, S.T., M.T.
NIP 197401071998021001

Koordinator Program Studi
S-1 Arsitektur,



Dr.-Eng. Akbar Rahman, S.T., M.T.
NIP 198102102005011012

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat, rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan penulisan skripsi dengan judul “Bimbingan Belajar Interaktif Kota Banjarmasin”. Tak lupa shalawat dan salam penulis curahkan kepada Rasulullah Shallallahu ‘Alaihi Wasallam sebagai suri teladan bagi seluruh umat manusia. Penulisan dan penyusunan laporan ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu tugas syarat kelulusan pada Program Studi S-1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Lambung Mangkurat. Keberhasilan penulisan laporan penulisan skripsi ini tentu tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah melancarkan proses penyusunan laporan penulisan skripsi hingga selesai.
2. Bapak Antung Risali Habibie dan Ibu Hetty Mariana serta Syaima Nadjmu Syaquieb’ selaku kedua orang tua dan adik yang selalu mendukung dan mendoakan dari awal masa perkuliahan hingga penulis menyelesaikan masa studi di Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat.
3. Bapak Prof. Dr. Ir. Iphan Fitriana Radam, S.T., M.T., IPU., selaku dekan Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat.
4. Bapak Dr.Eng. Akbar Rahman, S.T., M.T. selaku ketua program studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Lambung Mangkurat.
5. Bapak Mohammad Ibnu Saud, M.Sc.; Ibu Prima Widia Wastuty, S.T., M.T.; dan Ibu Dila Nadya Andini, M.Sc, selaku Dosen Koordinator mata kuliah Tugas Akhir Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Lambung Mangkurat.
6. Ibu Irma Fawzia, S.T., M.Arch. selaku Dosen Pembimbing yang sudah membimbing, membantu, dan meluangkan waktu serta pemikirannya kepada penulis selama proses penyusunan laporan penulisan skripsi ini dari awal sampai dengan selesai.
7. Bapak Dr. Irwan Yudha hadinata, S.T., M.Sc selaku Dosen Pembimbing Akademik yang sudah membimbing, membina, dan memberikan arahan dari awal masuk perkuliahan hingga penulis menyelesaikan masa studi di Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat.
8. Seluruh dosen Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.
9. Teman-teman dari REIS Group yang selalu mensupport dan dukungan apapun keadaan penulis hingga sekarang.
10. Annisa Rahmah selaku orang spesial yang selalu mensupport dan dukungan apapun keadaan penulis hingga sekarang.
11. Teman-teman arsitektur angkatan 2019 (concrete) yang telah bersama dari masa awal perkuliahan hingga penulis menyelesaikan masa studi.
12. Kakak dan adik tingkat Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat yang sudah mensupport dan mendoakan kelancaran proses penulisan skripsi penulis.
13. Teman dan rekan Divisi 3 Kepemimpinan & Organisasi Himars yang telah menjalani kebersamaan singkat tapi dapat terkenang hingga menjadi memori di masa depan.

14. Fikri Rafiqi si penulis yang sudah bekerja keras telah menyelesaikan masa studi sejak 2019 sebagai mahasiswa baru hingga sekarang 2023 sebagai mahasiswa yang telah menyelesaikan proses penulisan skripsi sebagai syarat menempuh jenjang S-1 Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna sehingga kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak sangat diharapkan. Besar harapan penulis agar laporan ini dapat memberikan manfaat kepada banyak pihak, baik mahasiswa, dosen pengajar, dan masyarakat luas.

Banjarbaru, 2023

Fikri Rafiqi

BIMBINGAN BELAJAR INTERAKTIF KOTA BANJARMASIN

Fikri Rafiqi

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat

ABSTRAK

Kebanyakan bimbingan belajar yang ada di Kota Banjarmasin kurang interaktif dan kurang menarik dari segi arsitektur. Bimbingan belajar yang kurang interaktif dan kurang menarik berdampak pada menurunnya suasana dan kualitas belajar serta minat untuk belajar. Suasana dan kualitas belajar pada bimbingan belajar dapat ditingkatkan melalui desain arsitektur dengan konsep interaktif desain dan pendekatan metode arsitektur kontemporer. Konsep interaktif desain berfokus kepada bentuk ruang dan tapak pada bimbingan belajar untuk membangun suasana belajar sehingga tercipta kondisi yang interaktif dan menarik secara psikologis. desain bangunan bimbingan belajar menggunakan pendekatan arsitektur kontemporer agar dapat mengoptimalkan konsep interaktif desain.

Kata Kunci: Bimbingan belajar (bimbel), arsitektur kontemporer, interaktif desain.

ABSTRACT

Much of the learning guidance in the cities of interactive and unattractive under architecture. The less interactive and less attractive learning guidance affect the drop in atmosphere and the quality of learning and the interest to learn. The atmosphere and quality of learning on learning guidance can be enhanced through architectural design with interactive concepts and approaches contemporary architectural methods. The interactive design concept focuses on the spatial shapes and palms on the guidance to build the learning atmosphere so that interactive and psychologically appealing conditions create. The design of buildings learning guidance USES a contemporary architectural approach to optimize design interactive concepts.

Keywords: learning guidance, contemporary architecture, interactive design.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR SINGKATAN.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1. 1. Latar Belakang.....	1
1. 2. Permasalahan.....	1
1. 3. Metode Penyelesaian Masalah.....	2
1. 4. Kerangka Alur Pikir.....	3
1. 5. Keaslian Penulisan.....	4
Bimbingan Belajar Hemat Biaya Kota Banjarmasin.....	4
BAB II.....	5
TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2. 1. Tinjauan Arsitektural.....	5
2.1.1. Tinjauan ruang kelas.....	5
2.1.2. Tinjauan arsitektur kontemporer.....	7
2.1.3. Tinjauan konsep interaktif desain.....	8
2.2.1. Korea National Arboretum Children's Forest School.....	9
2.2.2. Chengdu Dayi 1979 Plant Boutique Hotel.....	13
2.2.3. MoMath National Museum of Mathematics.....	15
2.2.4. Kesimpulan studi kasus.....	16
BAB III.....	17
DATA DAN ANALISIS.....	17
3. 1. Analisis Tapak.....	17
3.1.1. Tinjauan umum lokasi.....	17
3.1.2. Landasan Perancangan Tapak.....	17
3.1.3. Pemilihan site (point pemilihan, kelebihan, & kekurangan).....	18
3.1.4. Data eksisting dan karakteristik tapak.....	20
3.1.5. View, Aksesibilitas, dan kebisingan Site.....	20
3.1.6. Batasan Site dan Delineasi.....	22
3.1.7. Analisis Klimatologi.....	24
3.2. Analisis Fungsi.....	26
3.2.1. Analisis Pelaku, Aktivitas, dan Kebutuhan Ruang.....	26
3.2.2. Waktu Operasional dan Kurikulum.....	28
3.2.3. Analisis Besaran Ruang.....	29
3.2.4. Analisis Persyaratan , Sifat, Kedekatan dan Hubungan Ruang.....	33

3.2.5. Analisis Organisasi Ruang dan Plotting Ruang.....	34
3. 3. Analisis Ruang dan Bentuk.....	36
3.3.1. Analisis Bentuk Rancangan dan Elemen Ruang.....	37
3.3.2. Analisis Warna dan Material.....	38
3.3.3. Analisis Struktur dan Konstruksi.....	39
3.3.4. Analisis Utilitas.....	43
BAB IV.....	45
KONSEP PERANCANGAN.....	45
4. 1. Konsep Programatik.....	45
4. 2. Konsep Rancangan.....	45
4.2.1. Konsep Detail Arsitektural.....	46
4.2.2. Konsep Fasad Bangunan.....	50
4.2.3. Konsep Material Bangunan.....	50
4.2.4. Konsep Sirkulasi Tapak.....	51
4.2.5. Konsep Signage Pada Tapak.....	51
4.2.6 . Konsep Visual Lanskap.....	52
4. 3. Rancangan Awal.....	53
BAB V.....	55
KESIMPULAN.....	55
DAFTAR PUSTAKA.....	56
LAMPIRAN.....	57
Lampiran 1. Tinjauan Bimbingan Belajar.....	57
Lampiran 2. Survey Lokasi Tapak.....	59
Lampiran 3. Brosur Tempat Bimbingan Belajar di Kota Banjarmasin.....	60
BIODATA.....	61

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Perbandingan Keaslian Penulisan.....	4
Tabel 2.1 Jenis, Rasio, dan Deskripsi Sarana Ruang Kelas.....	6
Tabel 2.2 Kesimpulan Studi Kasus.....	16
Tabel 3.1 Keterangan Analisis Area Kawasan Site.....	18
Tabel 3.2 Analisis SWOT.....	19
Tabel 3.3 Keterangan Analisis View, Aksesibilitas, dan Kebisingan.....	22
Tabel 3.4 Delineasi Site.....	23
Tabel 3.5 Analisis Pelaku Beserta Jumlah, Aktivitas, dan Kebutuhan Ruang.....	26
Tabel 3.6 Waktu Operasional dan Kurikulum Bimbel.....	28
Tabel 3.7 Persentase standar sirkulasi.....	30
Tabel 3.8 Analisis Besaran Ruang.....	30
Tabel 3.9 Analisis Persyaratan , Sifat, dan Kedekatan Ruang.....	33
Tabel 3.10 Diagram Hubungan Ruang.....	34
Tabel 3.11 Tabel Pemilihan Warna dan Karakteristik Warna.....	38

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Metode Penyelesaian.....	2
Gambar 1.2 Kerangka alur pikir.....	3
Gambar 2.1 Ruang kelas zaman sekarang.....	5
Gambar 2.2 Ruang kelas zaman kolonial Belanda.....	5
Gambar 2.3 Korea National Arboretum Children's Forest School.....	9
Gambar 2.4 Eksterior arboretum children Forest school.....	10
Gambar 2.5 Interior arboretum children Forest school.....	10
Gambar 2.6 Skematik desain arboretum children Forest school.....	11
Gambar 2.7 Floor plan arboretum children Forest school.....	11
Gambar 2.8 Organisasi dan Zoning ruang arboretum children Forest school.....	11
Gambar 2.9 Section arboretum children Forest school.....	12
Gambar 2.10 Chengdu Dayi 1979 Plant Boutique Hotel.....	13
Gambar 2.11 Sirkulasi dan material chengdu hotel.....	14
Gambar 2.12 Siteplan dan denah chengdu hotel.....	14
Gambar 2.13 MoMath National Museum of Mathematics.....	15
Gambar 2.14 Aktivitas interaktif di dalam museum Momath.....	16
Gambar 3.1 Lokasi Site.....	17
Gambar 3.2 Area Kawasan Site.....	18
Gambar 3.3 Area Site.....	20
Gambar 3.4 View, Aksesibilitas, dan Kebisingan Pada Site.....	21
Gambar 3.5 Delineasi Site.....	23
Gambar 3.6 Data Rata-Rata Suhu Kota Banjarmasin.....	24
Gambar 3.7 Data Arah Angin Dan Kecepatan Angin.....	24
Gambar 3.8 Output Analisis Klimatologi.....	25
Gambar 3.9 Sun shading pada bangunan.....	25
Gambar 3.10 Organisasi ruang.....	34
Gambar 3.11 Zoning ruang.....	35
Gambar 3.12 Plotting ruang.....	36
Gambar 3.13 Organisasi ruang menurut D.K. Ching (1943).....	37
Gambar 3.14 Organisasi ruang bimbel.....	38
Gambar 3.15 Contoh warna berdasarkan tabel pemilihan warna.....	39
Gambar 3.16 Tipe tanah atau tipologi Kota Banjarmasin.....	40
Gambar 3.17 Pondasi tiang pancang.....	40
Gambar 3.18 Jenis Kolom.....	41
Gambar 3.19 Kolom beton bertulang.....	41
Gambar 3.20 Dinding bata merah.....	41
Gambar 3.21 Struktur rangka atap baja ringan.....	42
Gambar 3.22 Bentuk atap pelana.....	42
Gambar 3.23 Bentuk atap perisai.....	43
Gambar 3.24 Bentuk atap dak beton.....	43

Gambar 4.1 Konsep interaktif desain.....	45
Gambar 4.2 Penerapan konsep interaktif desain.....	46
Gambar 4.3 Penerapan konsep detail arsitektur lantai.....	47
Gambar 4.4 Penerapan konsep detail arsitektur lantai.....	47
Gambar 4.5 Penerapan konsep detail arsitektur lantai.....	48
Gambar 4.6 Penerapan konsep detail arsitektur tangga.....	48
Gambar 4.7 Penerapan konsep detail arsitektur signage ruang dalam dan pintu jendela.....	49
Gambar 4.8 Penerapan konsep perabotan ruang dalam.....	49
Gambar 4.9 Konsep fasad bangunan.....	50
Gambar 4.10 Konsep material bangunan.....	51
Gambar 4.11 Konsep sirkulasi tapak.....	51
Gambar 4.12 Konsep signage pada tapak.....	52
Gambar 4.13 konsep visual lanskap.....	52
Gambar 4.14 Rancangan awal siteplan.....	53
Gambar 4.15 Rancangan awal denah lantai 1.....	53
Gambar 4.16 Rancangan awal denah lantai 2.....	54
Gambar 4.17 3D modeling rancangan bangunan bimbel.....	54

DAFTAR SINGKATAN

NDA : Neufert Data Architect.....	30
TSS : Time-Saver Standards.....	30
HDIS : Human Dimension & Interior Space.....	30
MH : Metric Handbook Planning and Design.....	30
PSTUI : Pedoman Standar Toilet Umum Indonesia.....	30
SRP : Satuan Ruang Parkir.....	30
AS : Asumsi Penulis.....	30

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Tinjauan Bimbingan Belajar.....	56
Lampiran 2. Survey Lokasi Tapak.....	58
Lampiran 3. Brosur Tempat Bimbingan Belajar di Kota Banjarmasin.....	59