

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Samarinda merupakan ibu kota dari Kalimantan Timur. Kota Samarinda memiliki jumlah penduduk tertinggi di Provinsi Kalimantan Timur, wilayah ini berbatasan langsung dengan Provinsi Kutai-Kartanegara, kota Samarinda ditetapkan sebagai Pusat Kegiatan Nasional (PKN) dan juga termasuk dalam Kawasan Strategis Nasional Samarinda, Sanga Sanga, Muara Jawa dan Balikpapan. Kota Samarinda memiliki luas wilayah 718 km² yang dialiri oleh Sungai Mahakam, yang merupakan sungai kedua terbesar di pulau Kalimantan.

Dari data statistik pada tahun 2016, jumlah penduduk Kota Samarinda yang tercatat sebanyak 828.803 ribu jiwa, yang terdiri dari laki-laki sebanyak 428.155 jiwa dan perempuan sebanyak 400.148 jiwa, dengan pertumbuhan penduduk rata-rata sebesar 1,93%, sehingga kepadatan penduduk Kota Samarinda sebesar 1.147 jiwa/km², penduduk kota Samarinda bekerja pada sektor perekonomian utama yang menyerap tenaga kerja yaitu sektor perdagangan dan jasa.

Pentingnya pendidikan di Indonesia, khususnya di Kota Samarinda, terlihat dari pernyataan mantan Gubernur Awang Faroq Ishak yang menyatakan perlunya lebih meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk pembangunan infrastruktur pendidikan dan sumber daya manusia yaitu meningkatkan kemampuan guru dan instruktur. Gedung pusat pendidikan akan menjadi pusat pembelajaran terlengkap se-Kalimantan Timur.

Namun, hal ini telah disampaikan oleh Ketua Komisi IV DPRD Kalimantan Timur Rusman Yaqub. Beliau menginformasikan bahwa bangunan yang terkait dengan Education Center saat ini belum maksimal dipergunakan untuk menunjang kemajuan pendidikan di Kaltim khususnya Ibu Kota Samarinda, sedangkan pembangunan untuk Kawasan tersebut sudah menghabiskan biaya miliaran rupiah dari APBD Kalimantan Timur.

Kawasan edu wisata planetarium Jagad Tenggara banyak di kunjungi oleh wisatawan lokal dari kota Samarinda, kunjungan biasanya banyak oleh pelajar dari daerah Samarinda pada hari Senin sampai Jumat, rata-rata kunjungan 1.000 orang dalam seminggu. Selain faktor internal planetarium, kendala yang sering dihadapi pengunjung adalah jarak kurang lebih 20 km antara sekolah Kota Samarinda dengan lokasi planetarium karena sulitnya masyarakat memahami pentingnya pengembangan sumber daya manusia di bidang astronomi dan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka planetarium di Samarinda sangat diperlukan sebagai sarana informasi untuk menyebarkan kesadaran tentang astronomi dan mendorong minat dan membangkitkan rasa ingin tahu melalui pembelajaran dan rekreasi.

Masyarakat lokal mengalami kendala dalam mempelajari tentang ilmu astronomi dan pentingnya mengembangkan sumber daya manusia dalam bidang iptek karena keterbatasan ruang dan sarana edu wisata, sehingga bangunan planetarium di kota Samarinda diperlukan sebagai sarana informasi dalam ilmu astronomi untuk memperkenalkan serta menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu masyarakat melalui pembelajaran dan rekreasi dalam edu wisata.

Untuk mengatasi permasalahan yang ada maka adanya perancangan edu wisata antariksa yang fokus pada arsitektur metafora, hal ini dapat mencakup semua permasalahan yang ada sehingga warga di Kalimantan Timur khususnya Kota Samarinda terutama pelajar dapat mendapatkan edukasi mengenai antariksa serta pengembangan diri dalam bidang science. Konsep ini diambil agar arsitektur dapat mewujudkan dalam bentuk bangunan dan diharapkan akan menimbulkan tanggapan dari masyarakat.

Salah satu Edu Wisata yang terdapat di Indonesia yaitu Taman Pintar di Yogyakarta, taman ini tersebut memiliki sarana arena bermain dan sarana edukasi yang terdapat dalam berbagai zona. Akses yang diberikan langsung oleh pusat buku eks *shopping centre* juga menambah nilai kawasan Taman Pintar. Tempat rekreasi edu wisata ini sangat berdampak baik untuk anak-anak pada masa perkembangan.

1.2. Permasalahan Perancangan

Dengan permasalahan kurangnya fasilitas pendidikan di Kota Samarinda terutama pada edu-wisata serta kurangnya perhatian dari pemerintah setempat, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan, yaitu :

1. Bagaimana merancang Edu Wisata Antariksa yang dapat memberikan simulasi serta pengalaman visual dan motorik mengenai antariksa di Kota Samarinda ?

1.3. Tujuan Perancangan

Edu Wisata Antariksa di Kota Samarinda dengan konsep arsitektur metafora dirancang dengan tujuan :

Merancang Edu Wisata Antariksa yang dapat memberikan simulasi serta pengalaman visual dan motorik mengenai antariksa di Kota Samarinda.

1.4. Manfaat Perancangan

Edu Wisata Antariksa di Kota Samarinda dengan konsep arsitektur metafora dirancang dengan manfaat :

1. Memberikan edukasi serta pembelajaran mengenai Antariksa khususnya pelajar di Kalimantan Timur terutama di Kota Samarinda.
2. Edu Wisata Antariksa bisa dijadikan sebagai tempat wisata di Kota Samarinda.
3. Menjadikan bahan pembelajaran atau referensi untuk mahasiswa/i Arsitektur dari pemula hingga Mahasiswa/i Tugas Akhir.

1.5. Batasan Perancangan

1.5.1. Ruang lingkup spasial

Mendesain Edu Wisata Antariksa di Kota Samarinda pada tema arsitektur metafora. Adapun batasan perancangan yaitu :

1. Merancang Edu Wisata Antariksa dengan satu massa.
2. Mengelola data eksisting tapak dengan, ukuran lahan 17.467 m². Berlokasi Jalan Bung Tomo, Samarinda Seberang, Kota Samarinda, Kalimantan Timur 7524

1.5.2. Ruang lingkup substansial

Metafora merupakan identifikasi antara hubungan benda, yang dimana hubungan tersebut lebih bersifat abstrak daripada nyata serta mengidentifikasi pola hubungan sejajar. Metafora seorang perancang merupakan tempat berkreasi

serta bermain main dengan imajinasinya untuk diwujudkan pada karya arsitektur. Metafora dapat mendorong arsitektur untuk mendorong arsitek untuk memeriksa sekumpulan pertanyaan yang muncul dari tema rancangan. Metafora dalam arsitektur kiasan yang dapat diungkapkan dalam bentuk yang diwujudkan dalam bangunan dengan harapan akan menimbulkan tanggapan dari orang yang menikmati atau memakai karyanya. Prinsip-prinsip Arsitektur Metafora, yaitu:

1. Mencoba memindahkan keterangan dari suatu subjek dalam subjek lain.
2. Mencoba serta berusaha untuk melihat suatu subjek seakan-akan sesuatu hal yang lain.
3. Menjelaskan bentuk subjek dengan sebuah karya yang dipikirkan dalam cara baru.