

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan salah satu tolak ukur kemajuan suatu bangsa. Selain itu, pendidikan merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia yang diperlukan untuk menjalani kehidupannya. Dengan pendidikan, seseorang dapat meraih cita-citanya dan mendapatkan kebahagiaan melalui ilmu yang dimilikinya. Lewat pendidikan, manusia ditempa menjadi seorang pemikir dan dapat hidup bermasyarakat. (redaksi1, 2015) Oleh sebab itu, pendidikan merupakan faktor yang penting untuk meningkatkan kualitas kehidupan, baik untuk individu maupun suatu bangsa.

Cara belajar di sekolah merupakan cara belajar yang formal, menggunakan buku, dan memahami teori-teori dengan beberapa praktek di lapangan, laboratorium ataupun melalui kegiatan ekstrakurikuler. Selain dari sekolah, para peserta didik juga perlu belajar dari lingkungan sekitar, bagaimana cara menerapkannya pada kehidupan sehari-hari. Di sisi lain, para peserta didik juga perlu diberikan cara edukasi yang menyenangkan, seperti berjalan-jalan, berkreasi, dan bermain sambil belajar supaya mereka memiliki pengalaman langsung dengan ilmu pengetahuan yang didapat di sekolah.

Dari banyaknya kota yang ada di Indonesia, Cirebon merupakan salah satu kota yang cukup terkenal dengan pendidikan berbasis pesantren. Hal ini berkaitan dengan sejarah tentang kejayaan kerajaan Islam yang ada di Cirebon. Kota Cirebon sendiri merupakan salah satu kota yang berada di Provinsi Jawa Barat, Indonesia. Letak Kota Cirebon berada pada lokasi yang strategis dan menjadi simpul pergerakan transportasi antara Jawa Barat dan Jawa Tengah, khususnya tiga kota besar: Jakarta, Bandung, dan Semarang. Selain letaknya yang strategis, Cirebon juga dikenal sebagai kota yang kaya akan kebudayaan seperti Keraton dan kampung batik. Kota Cirebon juga disebut sebagai kota udang dan kota Wali.

Kekayaan alam dan budaya yang dimiliki Cirebon menjadikannya sebagai salah satu destinasi wisata, baik wisatawan yang berasal dari kota besar maupun kota-kota kecil yang berada di sekitar Cirebon, seperti Majalengka, Indramayu, dan Kuningan. Banyaknya wisatawan yang datang menyebabkan munculnya tempat-tempat baru sebagai tujuan wisata lainnya, seperti *shopping mall*, restoran dengan *view* yang indah, dan wahana bermain air / *waterboom* — disamping wisata religi, wisata budaya dan wisata alam. Dari sekian banyak wisata di Cirebon, belum ada sebuah tempat yang mampu memberikan wisata edukasi mengenai bidang sains, sejarah, dan kebudayaan Cirebon, dimana semua orang dapat berwisata sambil belajar.

Dari uraian di atas, perlu adanya sebuah tempat / wadah yang mampu menampung aktivitas wisata edukasi di Cirebon, yaitu Taman Pintar Cirebon. Pada Taman Pintar ini, pengunjung dapat mempelajari beberapa bidang pendidikan, seperti sains, teknologi, sejarah mengenai Kota Cirebon, dan mempelajari kekayaan budaya yang ada di Cirebon. Dengan adanya Taman Pintar Cirebon, diharapkan dapat menunjang pembangunan dalam bidang pendidikan di Indonesia, khususnya bagi warga Cirebon dan para wisatawan.

1.2. TUJUAN, SASARAN DAN BATASAN

1.2.1. Tujuan

Menggali dan merumuskan potensi dan masalah yang ada sehingga mampu menyelesaikannya dengan perencanaan dan perancangan Taman Pintar Cirebon. Selain itu, diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pemerintah setempat untuk mendirikan Taman Pintar sebagai salah satu potensi wisata edukasi di Cirebon.

1.2.2. Sasaran

Terwujudnya langkah dalam pembuatan Taman Pintar Cirebon berdasarkan aspek-aspek panduan perancangan. Dalam hal ini berkaitan dengan konsep-konsep perancangan, program ruang dan lainnya.

1.2.3. Batasan

Batasan dalam Perencanaan dan Perancangan Taman Pintar Cirebon berkaitan dengan ilmu dasar dan ilmu terapan mengenai sainstek, sejarah dan kebudayaan Kota Cirebon, yang sasaran pengunjungnya merupakan anak-anak usia dini dan sekolah (PAUD, SD, SMP dan SMA).

1.3. MANFAAT

1.3.1. Subyektif

Untuk memenuhi salah satu persyaratan Tugas Akhir di Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro, dan sebagai acuan untuk melanjutkan ke tahap penyusunan Studio Grafis Tugas Akhir.

1.3.2. Obyektif

Sebagai usulan perencanaan dan perancangan Taman Pintar Cirebon dan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pemerintah setempat mengenai potensi wisata edukasi di Cirebon. Selain itu, diharapkan dapat bermanfaat guna menambah pengetahuan dan wawasan bagi siapa saja yang membutuhkan.

1.4. RUANG LINGKUP

1.4.1. Substansial

Perencanaan dan perancangan Taman Pintar Cirebon sebagai kawasan wisata edukasi yang terdiri dari beberapa massa bangunan sesuai dengan kategori ilmu pengetahuannya, yaitu sainstek, sejarah Kota Cirebon, dan kebudayaan Cirebon; dengan menitikberatkan pada hal-hal yang berkaitan dengan ruang *display*, alat peraga, *layout* ruang, dan berbagai kebutuhan lainnya sesuai dengan potensi yang ada dan ilmu arsitektur.

1.4.2. Spasial

Administrasi lokasi perencanaan terletak di Kota Cirebon, dengan lokasi tapak berada di zona yang baik untuk bangunan rekreasi dan komersial.

1.5. METODE PEMBAHASAN

Metode pembahasan yang digunakan dalam penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) ini adalah metode deskriptif,

dokumentatif, dan komparatif dimana penyusunan dilakukan dengan mengumpulkan data, menjelaskan, dan menjabarkan terhadap informasi terkait perencanaan dan perancangan Taman Pintar Cirebon serta dokumentasi di lapangan.

Langkah-langkah yang diambil dalam pengumpulan data adalah:

a. Metode Deskriptif

Metode deskriptif dilakukan dengan pengumpulan data yang berasal dari studi pustaka / literatur, wawancara dengan narasumber, observasi lapangan, serta *browsing* internet.

b. Metode Dokumentatif

Metode dokumentatif dilakukan dengan mendokumentasikan data yang menjadi bahan penyusunan dalam penulisan LP3A dengan cara memperoleh gambar visual dari foto-foto yang dihasilkan.

c. Metode Komparatif

Metode komparatif dilakukan dengan mengadakan studi banding terhadap Taman Pintar Yogyakarta dan Taman Cerdas Jebres di Solo. Data yang terkumpul kemudian diidentifikasi dan dianalisa serta dibandingkan untuk memperoleh gambaran yang cukup lengkap mengenai karakteristik dan kondisi yang ada.

1.6. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Sistematika pembahasan dan penyusunan LP3A ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi mengenai latar belakang, tujuan, sasaran dan batasan, manfaat, ruang lingkup, metode pembahasan, sistematika pembahasan, dan alur pikir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi mengenai literatur tentang tinjauan umum ruang publik, tinjauan umum Taman Rekreasi dan Pintar, dan studi banding.

BAB III DATA

Berisi mengenai tinjauan Kota Cirebon dan tinjauan lokasi untuk Taman Pintar Cirebon.

BAB IV PENDEKATAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN TAMAN PINTAR CIREBON

Berisi tentang kajian/analisa perencanaan yang pada dasarnya berkaitan dengan pendekatan aspek fungsional, aspek kinerja, aspek teknis, aspek kontekstual, dan aspek visual arsitektural.

BAB V PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN TAMAN PINTAR CIREBON

Membahas konsep, program, dan persyaratan perencanaan dan perancangan arsitektur untuk Taman Pintar Cirebon.

1.7. ALUR PIKIR

Diagram 1. Diagram Alur Pikir.

Sumber: Analisa pribadi

