

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) menjadi salah satu tolak ukur dari berkembangnya suatu bangsa. Di Indonesia, kemajuan IPTEK tersebut tidak didukung oleh kemajuan masyarakat dalam pengetahuan tentang teknologi yang berkembang saat ini, sehingga bangsa kita kalah bersaing dengan bangsa lain. Salah satu faktor yang dominan menjadi penyebab persoalan ini adalah kurangnya ruang-ruang pendukung yang memadai bagi masyarakat khususnya kaum muda yang terdidik untuk dapat mengenal, mempelajari, atau bahkan menciptakan sebuah penemuan yang berhubungan dengan kemajuan teknologi serta kurangnya pemahaman ilmu pengetahuan dan teknologi. (*Sumber: Budi Rahardjo 2003.*)

Salah satu strategi dalam meningkatkan IPTEK yang digariskan oleh MP3EI yaitu dengan merevitalisasi Puspiptek menjadi *Science & Technology Park* atau *Science Technopark* (STP). Hal ini merupakan tugas dari KRT untuk merevitalisasi Puspiptek dan diarahkan agar di daerah-daerah juga terbentuk STP. Menurut *International Association of Science Park/IASP* (2002), STP merupakan kawasan khusus yang diorganisasikan secara profesional dengan tujuan meningkatkan kesejahteraan komunitas di sekitar kawasan tersebut melalui pendayagunaan IPTEK dan budaya inovasi yang terintegrasi dengan kegiatan bisnis dan pendidikan. (*Sumber: Budi Rahardjo 2003.*)

Di Indonesia, pengembangan STP telah didorong oleh Pemerintah sejak tahun 2002, yang diatur dalam Undang-undang Nomor 18 tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (UU 18/2002). Pasal 14 UU 18/2002 menyatakan bahwa “Pemerintah, pemerintah daerah, dan/atau badan usaha dapat membangun kawasan, pusat peragaan, serta sarana dan prasarana ilmu pengetahuan dan

teknologi lain untuk memfasilitasi sinergi dan pertumbuhan unsur-unsur kelembagaan dan menumbuhkan budaya ilmu pengetahuan dan teknologi di kalangan masyarakat”. Pasal ini memberikan kesempatan dan mendorong semua pihak, pemerintah dan swasta untuk mengembangkan sarana dan prasarana ilmu pengetahuan dan teknologi, seperti kawasan ilmu pengetahuan dan teknologi (*science and technology park*) yang dapat memfasilitasi sinergi dan pertumbuhan serta interaksi unsur kelembagaan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta pusat peragaan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat menumbuhkan kecintaan dan budaya ilmu pengetahuan dan teknologi. (<https://hendra.staff.ipb.ac.id/>)

Pada masa pemerintahan Presiden Jokowi, pengembangan STP dinilai sebagai langkah strategis bangsa dalam mendorong hilirisasi hasil riset dan teknologi dari perguruan tinggi dan lembaga riset dan pengembangan (risbang) agar dapat dimanfaatkan oleh industri dan masyarakat. Pengembangan STP menjadi bagian dari visi misi Presiden RI yang tertuang dalam Nawa Cita ke-6, yaitu membangun sejumlah *science and techno park* di daerah-daerah, politeknik dan SMK-SMK dengan prasarana dan sarana dengan teknologi terkini. Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) 2014-2019 telah menetapkan akan membangun 100 buah STP di seluruh wilayah Indonesia. (<https://hendra.staff.ipb.ac.id/>)

Maluku Utara merupakan provinsi bagian timur Indonesia yang resmi terbentuk pada 4 oktober 1999 yang sebelumnya menjadi kabupaten dari provinsi maluku bersama halmahera Tengah, berdasarkan UU RI 46 Tahun 1999 dan UU RI Nomor Tahun 2003. Saat awal pendirian Provinsi Maluku Utara, ibu kota ditempatkan di kota Ternate berlokasi di kaki gunung gamalama dalam kurun waktu kurang lebih 11 tahun, hingga pada 4 Agustus 2010 setelah adanya masa transisi dan persiapan pembangunan, Maluku Utara Memindahkan ibu kota Maluku Utara ke Sofifi, salah satu kelurahan di Oba Utara, Kota Tidore kepulauan.

Sebagaimana potensi dan daya dukung fasilitas kota dalam rangka mendorong pendidikan dan ekonomi kreatif sehingga Maluku Utara perlu menyediakan ruang edukasi yang inovatif bagi masyarakat kota Sofifi sebagai sentral ibu kota Maluku Utara kedepan sebagai responsif kemajuan zaman, sebagai mana pola hidup masyarakat Maluku Utara saat ini, ruang terbuka publik sebagai trend hidup yang ilmiah dari berbagai kalangan. Bahkan ,asyarakat dapat menghabiskan waktu berlarut-larut mengunjungi keramaian seperti Taman kota dan ruang-ruang publik lainnya yang bernuansa modern.

Dalam hal ini '*Perancangan Sciencepark di sofifi*' juga dapat diharapkan sebagai upaya responsif dalam rangka mewujudkan harapan pemerintah sebagai mana yang tertuang dalam RESTRA LPMP Maluku utara dalam mewujudkan pradigma pendidikan yaitu:

- a. Pendidikan untuk semua
- b. Pendidikan sepanjang hayat
- c. Pendidikan sebagai suatu gerakan
- d. Pendidikan membentuk krakter
- e. Sekolah yang menyenangkan.

Sciencepark dalam hal ini sebagai upaya mendorong kualitas pendidikan tidak lain ialah bermaksud untuk menyambut massa depan yang lebih baik. sehingga pendekatan perancangan *Sciencepark* menggunakan pendekatan Arsitektur Futuristik, yang di mana gaya desain yang menghadirkan tampilan massa depan.

Futurisme adalah bagaimana menangkap unsur gerak dan kecepatan ke dalam lukisan dengan memanfaatkan prinsip aneka tampak. Futurisme merupakan aliran seni yang mendukung perkembangan tipografi sebagai unsur ekspresi dalam design. Aliran ini mengatakan keindahan gerak dan dipandang sebagai pendobrak aliran Kubisme yang dianggap statis dalam komposisi, garis dan pewarnaan. Objek Lukisannya Futurisme mengabdikan diri pada gerak.

(Ariesa Pandanwangi, 2019)(Sumber:Farhan Fauzi Journalof Architectural Designand Development 2020)

Futuristik artinya bersifat mengarah atau menuju masa depan, citra futuristik pada bangunan sendiri memiliki arti yang mengesankan bahwa bangunan itu berorientasi ke masa depan atau bangunan itu selalu mengikuti perkembangan jaman serta tuntutan dan persyaratan pada era bangunan itu sendiri. ciri-ciri dari arsitektur futuristik dijabarkan dalam buku Eero Saarinen Biography karya Jayne Merkel (2014) (Sumber:Farhan Fauzi Journalof Architectural Designand Development 2020)

Eero Saarinen adalah seorang arsitek dan perancang industri Finlandia-Amerika yang terkenal karena gaya neo-futuristiknya. Saarinen dikenal karena merancang Bandara Internasional Washington Dulles di luar Washington, D.C., Pusat Penerbangan TWA di Kota New York, dan Gateway Arch di St. Louis, Missouri. Berikut adalah ciri-ciri arsitektur futuristik menurut Eero Saarinen,(Fachri Zahari, 2017) (Sumber:Farhan Fauzi Journalof Architectural Designand Development 2020)

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka ditemukan rumusan masalah antara lain:

1. Bagaimana merancang *Sciencepark* Sebagai wadah edukasi dan inovatif bagi masyarakat sofifi
2. Bagaimana merancang *Sciencepark* dengan menerapkan tema Arsitektur *Futuristik*..

1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan Perancangan *Sciencepark* adalah:

1. Untuk menghadirkan Suatu wadah yang edukasi dan inovatif bagi Masyarakat sofifi.

2. Untuk mendapatkan desain rancangan dengan tema Arsitektur *Futuristik*

1.4 Manfaat Perancangan

Manfaat Perancangan *Science park* adalah:

1. Perancangan ini dapat menjadi konsep dan potensi pada pengembangan ruang terbuka kota Sofifi, kepada aktifitas sosial masyarakat, sebagai interaksi visual yang dikembangkan secara edukasi, inovatif dan teknologi.
2. Menyadarkan semua pihak dan generasi bahwa di Provinsi Maluku Utara terdapat potensi pengembangan ilmu dan teknologi yang inovatif

1.5 Ruang Lingkup Perancangan

Secara administratif kawasan Sofifi yang berda di Provinsi Maluku Utara, Objek yang di bangun adalah *Sciencepark* sebagai wadah edukasi inovatif pengembangan ilmu dan teknologi

Arsitektur Futuristik merupakan tema yang digunakan dalam perancangan kawasan *Science Technopark* Provinsi Maluku Utara

1.6 Sistematika Penulisan

1.6.1 Bab 1 pendahuluan

Dalam bab ini akan dibahas mengenai latar belakang penulisan ruang lingkup. tujuan yang hendak dicapai serta manfaat yang didapatkan oleh perusahaan, metodologi penelitian apa saja yang digunakan dan sistematika penulisan yang merupakan gambaran secara menyeluruh dan skripsi ini.

1.6.2 Bab 2 Tinjauan Teori

Dalam bab ini akan dibahas mengenai teori-teori yang digunakan yang mendukung dalam perancangan *Science Technopark*

1.6.3 Bab 3 Metode perancangan

Dalam bab ini akan menjelaskan metode perancangan, penentuan lokasi teknik pengumpulan data, analisa data dan alur perancangan

1.6.4 Bab 4 Tinjauan Objek Perancangan

Dalam bab ini akan menjelaskan lokasi rancangan, dan kondisi eksisting, yang tepat untuk perancangan wisata

1.6.5 Bab 5 Analisa dan Konsep Perancangan

Dalam bab ini akan membahas mengenai analisis lingkungan, manusia dan bangunan serta konsep-konsep yang tepat untuk di terapkan pada objek wisata yg sesuai ssssdengan kondisi iklim dan budaya setempat

1.6.6 Bab 6 Penutup

Dalam bab ini akan menguraikan tentang kesimpulan dan saran pada objek rancangan wisata pantai pulau lifmatola