

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Politeknik Negeri Bengkalis sebagai salah satu Politeknik Negeri Pertama di Provinsi Riau dan juga sebagai lembaga pendidikan vokasi unggulan di wilayah Bengkalis khususnya, telah mengalami perkembangan signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Seiring dengan peningkatan jumlah mahasiswa dan kegiatan akademik dan social yang semakin meningkat, kebutuhan akan fasilitas pendukung yang memadai juga ikut bertambah. Salah satu fasilitas yang menjadi kebutuhan adalah Gedung Graha.

Seperti dengan mahasiswa perguruan tinggi lainnya, sebagai salah satu perguruan tinggi negeri di wilayah kepulauan, terus mengalami peningkatan jumlah mahasiswa dan aktivitas organisasi setiap tahunnya mahasiswa. Politeknik Negeri Bengkalis juga memiliki mahasiswa yang selain aktif dalam perkuliahan juga selalu aktif dalam kegiatan kemahasiswaan. Namun, pertumbuhan ini tidak dibarengi dengan ketersediaan ruang publik atau gedung pertemuan yang mampu menampung kapasitas besar. kegiatan besar seperti wisuda, seminar nasional, maupun kegiatan kemahasiswaan lainnya masih mengandalkan ruang. Hal ini menyebabkan kurang efisiennya manajemen kegiatan dan lemahnya citra (branding) kampus karena tidak adanya fasilitas ikonik yang representatif. Bahkan banyak alumni-alumni dari Politeknik Negeri Bengkalis yang masih aktif mengikuti kegiatan-kegiatan kemahasiswaan yang pernah diikutinya selama masih belajar di dalam kampus ini. (Nurul Nabila, 2023)

Seiring dengan berkembangnya jaman serta keaktifan mahasiswa dalam berkegiatan semakin tinggi, mendorong Politeknik Negeri Bengkalis untuk memberikan wadah yang cocok untuk mahasiswa supaya bisa berkegiatan dan

berkreasi dengan lebih mudah. Salah satunya yaitu dengan mendirikan Gedung Graha agar para mahasiswa bisa leluasa mengekspresikan diri dalam berkegiatan di tempat tersebut.

Berdasarkan kondisi tersebut, maka diperlukan sebuah perencanaan Gedung Graha Politeknik Negeri Bengkalis. Melalui Tugas Akhir ini, penulis menawarkan konsep perancangan pada aspek Eksterior Modern dengan Ornamen Melayu sebagai identitas budaya. Diharapkan gedung ini tidak hanya berfungsi secara teknis, tetapi juga menjadi landmark baru yang membanggakan bagi seluruh civitas akademika Polbeng.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan diatas maka ditentukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Konsep Gedung Graha Politeknik Negeri Bengkalis?
2. Bagaimana Desain gambar 2D dan 3D Gedung Graha Politeknik Negeri Bengkalis?
3. Bagaimana Vidio Animasi Gedung Graha Politeknik Negeri Bengkalis?

1.3 Tujuan Penulisan

Tujuan dari Perencanaan Graha Terpadu Politeknik Negeri Bengkalis adalah:

1. Menghasilkan konsep desain perancangan Graha terpadu Politeknik Negeri Bengkalis.
2. Menghasilkan gambar perencanaan arsitektur, denah, tampak, potongan, detail arsitektur, dan visual 3d + animasi eksterior.

1.4 Batasan Masalah

Dengan adanya beberapa keterbatasan, maka untuk mencapai hasil dari tugas akhir yang maksimal perlu dilakukan beberapa pembatasan masalah, yaitu:

1. Penelitian tugas akhir ini mencakup konsep perencanaan arsitektur

2. Gambar yg dihasilkan merupakan gambar arsitektur (denah, tampak, potongan, detail arsitektur, dan visual 3D + animasi)
3. Fokus utama pada penelitian ini adalah pada perencanaan awal, bukan pada rehabilitasi atau evaluasi pasca penyelesaian.
4. Fokus pada perancangan Gedung Graha dengan penekanan pada fungsi ruang utama berupa Auditorium dan kapasitas massa.
5. Perencanaan ini tidak mencakup perencanaan struktur bangunan.
6. Perancangan ini tidak mencakup perhitungan Rencana Anggaran Biaya (RAB) dan tidak merencanakan schedule pelaksanaan.

1.5 Manfaat Penulisan

Hasil dari perancangan Tugas Akhir ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - A. Memberikan pemahaman teoritis mengenai fungsi ruang (auditorium) dengan identitas bangunan (Graha) melalui pendekatan kualitatif deskriptif.
 - B. Menjadi sarana pengembangan bagi penulis dalam memahami proses perencanaan gedung publik.
2. Manfaat Praktis
 - A. Memberikan sumbangan ide dan gambaran visual untuk kampus secara konkret mengenai perencanaan gedung Graha yang representatif dan ikonik di masa depan.
 - B. Menyediakan usulan wadah atau fasilitas yang mampu menampung agenda besar kampus, seperti prosesi wisuda yang sakral, seminar nasional, maupun kuliah umum.