

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek

Pembangunan yang berwawasan lingkungan berperan penting dalam kesuksesan pertumbuhan kota. Pembangunan atau aspek fisik merupakan salah satu aspek utama dari pertumbuhan kota. Dengan memperhatikan faktor lingkungan dalam sebuah pembangunan secara langsung maupun tidak langsung akan mempengaruhi aspek-aspek utama lain yaitu aspek ekonomi, aspek sosial budaya, dan aspek lingkungan. Maka untuk meningkatkan pertumbuhan kota dibutuhkan pembangunan yang berwawasan lingkungan, salah satu caranya adalah dengan menerapkan pembangunan berkelanjutan.

Pembangunan berkelanjutan merupakan pembangunan yang mampu memenuhi kebutuhan pada saat ini dengan tidak mengurangi kemampuan untuk memenuhi kebutuhan pada masa yang akan datang (WCED, 1987). Tujuan utama dari pembangunan berkelanjutan adalah meningkatkan kesejahteraan manusia dan menjaga keberlangsungan alam. Untuk mencapai tujuan tersebut, penerapan pembangunan berkelanjutan dilakukan diberbagai bidang dalam aspek kehidupan manusia, antara lain: keberlanjutan ekologis, keberlanjutan ekonomi, keberlanjutan sosial budaya, keberlanjutan politik, keberlanjutan pertahanan, dan keberlanjutan keamanan. Salah satu upaya dalam menerapkan aspek-aspek keberlanjutan tersebut adalah melalui pariwisata berkelanjutan.

Pariwisata berkelanjutan dalam ranah internasional didefinisikan dan diatur oleh World Tourism Organization (UNWTO). Menurut World Tourism Organization (UNWTO), pariwisata berkelanjutan merupakan perancangan pariwisata yang dapat menjawab kebutuhan pengunjung, komunitas tuan rumah, industri (pariwisata), dan lingkungan dengan tetap

memperhitungkan dampak ekonomi, sosial, dan lingkungan pada saat ini dan yang akan datang. Pariwisata berkelanjutan yang dirancang dengan optimal akan ikut serta dalam mendorong pelestarian budaya dan masyarakat, pengurangan kemiskinan, pembangunan pedesaan, kesetaraan gender, perlindungan lingkungan, serta mitigasi perubahan iklim.

Di Indonesia, pariwisata berkelanjutan telah dirumuskan dalam peraturan perundang-undangan. Pariwisata berkelanjutan di Indonesia diatur dalam Peraturan Menteri Nomor 14 Tahun 2016 tentang Pedoman Destinasi Pariwisata Berkelanjutan melalui program *Sustainable Tourism for Development* (STDev). Dalam peraturan tersebut terdapat tiga norma yang perlu diterapkan, yaitu: pariwisata berbasis budaya, pariwisata berbasis masyarakat, dan pariwisata berbasis lingkungan. Kementerian Pariwisata, melalui *Forum Group Discussion* (FDG) Analisis Dampak Sosial Budaya dan Penguatan *IST-Council* yang dilaksanakan pada bulan Mei 2019, menyatakan bahwa peningkatan pembangunan berkelanjutan khususnya pada destinasi pariwisata menjadi target pemerintah pada tahun 2020.

Menanggapi program *Sustainable Tourism for Development* (STDev) yang dijalankan oleh Kementerian Pariwisata, pusat kesenian dirancang sebagai jawaban dari pariwisata berkelanjutan yang berbasis budaya, masyarakat, dan lingkungan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, pusat berarti pusat atau pokok pangkal yang menjadi pempunan dari urusan atau hal tertentu. Sedangkan, seni atau kesenian berarti karya yang diciptakan dengan keahlian yang memiliki nilai dan/atau keindahan. Pusat kesenian dapat diartikan sebagai pusat atau pokok pangkal yang menjadi wadah bagi karya-karya yang memiliki nilai dan/atau keindahan. Dengan memperhatikan aspek masyarakat dan lingkungan dalam perancangannya diharapkan pusat kesenian dapat menjadi jawaban dari upaya pengembangan pariwisata berkelanjutan.

Pusat kesenian di Indonesia masih terbilang sedikit. Banyak dan beragamnya kesenian di Indonesia tidak didukung dengan keberadaan pusat keseniannya. Pusat kesenian yang ada kebanyakan berada di kota besar, seperti Taman Werdhi Budaya *Art Centre* yang berada di Denpasar, Bali dan Pusat Kesenian Taman Ismail Marzuki di Jakarta Pusat. Wadah kesenian yang ada sebagian besar masih terbagi berdasarkan jenis seninya, seperti galeri seni rupa, sanggar seni tari, kelompok teater, dan sekolah musik. Pusat kesenian yang dapat mewadahi seni secara menyeluruh menjadi dibutuhkan.

Daerah Istimewa Yogyakarta sebagai salah satu pusat seni dan budaya di Indonesia belum memiliki pusat kesenian. Sedangkan, organisasi seni di Yogyakarta terbilang banyak. Pada tahun 2017 jumlah organisasi seni yang tercatat pada Data Statistik DIY yang diterbitkan oleh Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (Bappeda) Daerah Istimewa Yogyakarta berjumlah 6.420 organisasi (Tabel 1.1), dengan jumlah tokoh seni atau budayawan sebanyak 507 orang.

Tabel 1.1: Organisasi Kesenian di Daerah Istimewa Yogyakarta Tahun 2017

No	Jenis Organisasi	Kabupaten/Kota					Jumlah
		Bantul	Gunung-kidul	Kulon Progo	Sleman	Yogyakarta	
1	Organisasi Seni Rupa	5	1	2	4	5	17
2	Organisasi Seni Pertunjukan	933	1.223	1.367	2.332	446	6.361
3	Organisasi Perfilman	6	-	-	17	19	42
							6.420

Sumber: Statistik Budaya DIY 2017

Daerah Istimewa Yogyakarta dipilih sebagai lokasi direncangnya pusat kesenian. Data Statistik Budaya DIY 2017 menunjukkan bahwa DI Yogyakarta memiliki potensi yang besar terhadap sektor pariwisata berbasis budaya, terlebih dalam bidang kesenian. Salah satu kabupaten yang menjadi fokus pengembangan sektor pariwisata berbasis budaya adalah Kabupaten Kulon Progo. Sebagai “wajah” baru dari DI Yogyakarta setelah dibangunnya Yogyakarta *International Airport* (YIA), pemerintah terus menggali potensi yang dimiliki oleh Kulon Progo. Menurut Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (Bappeda) Kulon Progo, pariwisata berkelanjutan dan kompetitif diperlukan di Kulon Progo. Pariwisata yang berbasis budaya dengan dibalut oleh keindahan alam Kulon Progo dapat mendorong kemajuan pariwisata di Kulon Progo. Maka dari itu, dipilihlah Kabupaten Kulon Progo di DI Yogyakarta sebagai lokasi direncangnya pusat kesenian.

Berdasarkan data yang telah dipaparkan maka dapat disimpulkan bahwa pusat kesenian layak didirikan di Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta. Pusat kesenian ditujukan untuk mendorong pariwisata berkelanjutan berbasis budaya, masyarakat, dan lingkungan di Kulon Progo. Berbasis budaya diwujudkan dengan ruang produktif yang dapat mengembangkan kesenian di Kulon Progo. Berbasis masyarakat diwujudkan dengan ruang komunal yang mewadahi seniman, organisasi seni, dan masyarakat. Sedangkan, berbasis lingkungan diwujudkan dengan rancangan bangunan yang selaras dengan alam sekitar.

1.1.2 Latar Belakang Permasalahan

Pusat kesenian ditujukan untuk mendorong pariwisata berkelanjutan berbasis budaya, masyarakat, dan lingkungan. Dalam mewujudkan pusat kesenian yang berbasis lingkungan, maka penekanan studi pada perancangan pusat kesenian yang digunakan ialah arsitektur berkelanjutan. Tujuan dari arsitektur berkelanjutan adalah untuk

meningkatkan efisiensi penggunaan material energi, dan pengaturan ruang dalam bangunan dalam rangka mengurangi dampak negatif kepada lingkungan.

Dalam arsitektur berkelanjutan dibutuhkan upaya khusus untuk menyelaraskan arsitektur dengan alam. Arsitektur yang selaras dengan alam merupakan arsitektur yang dalam perencanaan dan perancangannya tidak merusak alam beserta sumber daya dan ekosistemnya. Arsitektur disini memiliki tugas untuk mendorong dan mengoptimalkan potensi alam.

Perencanaan dan perancangan yang tidak berkelanjutan dapat memisahkan area urban dan alam. Bahkan lebih jauh lagi, dapat menggeser keberadaan alam dengan bangunan-bangunan kokoh yang megah. Lanskap kota yang terlihat bukan lagi lingkungan alam yang ditunjang oleh struktur dan bangunan, tetapi struktur dan bangunan yang memayungi lingkungan alam.

Arsitektur berkelanjutan lebih dari sekadar menciptakan bentuk dan tampilan bangunan yang dekat dengan alam. Hakikat arsitektur yang sesungguhnya adalah yang tidak terlihat oleh mata. Peter Zumthor, dalam *Thinking Architecture*, menyebutkan bahwa arsitek harus berpikir lebih jauh dari sekadar menciptakan bentuk dan konstruksi untuk merancang bangunan yang berhubungan dengan alam. Pengalaman sensorik yang hadir dalam sebuah bangunan dan kemudian tersimpan dalam memori adalah hakikat arsitektur menurut Peter Zumthor.

Pusat kesenian dirancang dengan menekankan keselarasan seni dan alam dalam sebuah karya arsitektur. Keselarasan dengan alam dicapai melalui pendekatan *biophilic design*. *Biophilic design* lahir dari istilah *biophilia*. Menurut Bahasa Yunani, *biophilia* berasal dari kata bio dan philia. Bio berarti hidup dan philia berarti cinta. *Biophilia* pertama kali diperkenalkan pada tahun 1964 oleh Erich Fromm, seorang psikolog sosial. Kemudian mulai dipopulerkan oleh Edward O. Wilson, seorang pakar biologi, pada tahun 1984. *Biophilia* yang berawal dari bidang ilmu

psikologi kemudian berkembang ke bidang ilmu biologi dan bidang ilmu lainnya, salah satunya yaitu bidang ilmu arsitektur.

Menurut Browning, Ryan, dan Clancy (2014), *biophilic design* merupakan perancangan desain yang mampu membina hubungan positif antara manusia dengan alam untuk meningkatkan kesejahteraan hidup manusia baik secara fisik maupun secara mental. Dalam *14 Patterns of Biophilic Design* yang dikeluarkan oleh Terrapin Bright Green, *biophilic design* dijabarkan ke dalam tiga kategori besar, yakni sebagai berikut:

- a. *Nature in the space*, yang mencakup hubungan visual dan non-visual secara langsung dengan alam. Mencakup koneksi visual, koneksi non-visual, rangsangan sensorik non-irama, variasi termal dan aliran udara, kehadiran elemen air, cahaya yang dinamis dan tersebar, dan koneksi antar sistem natural.
- b. *Nature analogues*, yang mencakup penerapan dan penggunaan bentuk-bentuk kehidupan ke dalam bangunan. Mencakup bentuk dan pola *biomorphic*, koneksi material dengan alam, dan kompleksitas dan keteraturan.
- c. *Nature of the space*, yang mencakup konfigurasi ruang dengan alam secara tidak langsung. Mencakup *prospect*, *refuge*, *mystery*, dan *risk*.

Dari ketiga kategori dalam *14 Patterns of Biophilic Design* yang telah dijabarkan di atas, pendekatan *biophilic design* akan difokuskan pada kategori *nature in the space*. Penerapan *biophilic design* dengan fokus *nature in the space* dilakukan melalui pengolahan tata ruang dalam dan tata ruang luar yang berhubungan visual dan non-visual secara langsung dengan alam.

1.2 Rumusan Permasalahan

Dari latar belakang yang telah dipaparkan maka dapat ditarik rumusan permasalahan sebagai berikut:

Bagaimana wujud rancangan Pusat Kesenian di Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta yang mendorong pariwisata berkelanjutan berbasis budaya, masyarakat, dan lingkungan melalui pengolahan tata ruang dalam dan tata ruang luar berdasarkan pendekatan *biophilic design*.

1.3 Tujuan dan Sasaran

1.3.1 Tujuan

Mewujudkan Pusat Kesenian yang menjadi wadah untuk mendorong pariwisata berkelanjutan berbasis budaya, masyarakat, dan lingkungan di Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta dengan pendekatan *biophilic design* untuk menciptakan karya arsitektur yang selaras dengan alam sekitar melalui pengolahan tata ruang dalam dan tata ruang luar.

1.3.2 Sasaran

Tujuan diwujudkan dengan rancangan Pusat Kesenian di Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta dengan sasaran-sasaran sebagai berikut:

- a. Mewujudkan bangunan Pusat Kesenian yang mampu mendorong pariwisata berkelanjutan berbasis budaya, masyarakat, dan lingkungan.
- b. Mewujudkan ruang produktif yang mampu mendorong pengembangan kesenian di Daerah Istimewa Yogyakarta, khususnya Kulon Progo.
- c. Mewujudkan ruang yang mewadahi seniman, organisasi seni dan masyarakat yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta.

- d. Mewujudkan tata ruang dalam dan tata ruang luar yang mencerminkan keselarasan bangunan dengan alam sekitar dan seni melalui pendekatan *biophilic design*.

1.4 Lingkup Studi

1.4.1 Materi Studi

1.4.1.1 Lingkup Spasial

Pusat Kesenian di Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta menekankan pada tata ruang dalam dan tata ruang luar.

1.4.1.2 Lingkup Substansial

Bagian pada Pusat Kesenian di Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta yang diolah sebagai penekanan studi adalah suprasegmen arsitektur yang mencakup bentuk, material, warna, tekstur, dan skala pada elemen pembatas, pengisi, dan pelengkap ruang dalam dan ruang luar.

1.4.1.3 Lingkup Temporal

Rancangan Pusat Kesenian di Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta diharapkan mampu menyelaraskan arsitektur dengan alam untuk kurun waktu 25 tahun. Rentang waktu diasumsi dari kenaikan wisatawan di Kulon Progo pada tiap tahun sehingga dinilai memiliki potensi sebagai salah satu tempat wisata berbasis budaya serta lingkungan.

1.4.2 Pendekatan Studi

Penyelesaian penekanan studi pada Pusat Kesenian di Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta dilakukan dengan pendekatan *biophilic design*. Secara khusus menerapkan konsep *nature in the space*

dalam *14 Patterns of Biophilic Design* yang dikeluarkan oleh Terrapin Bright Green. Pendekatan *biophilic design* dipilih karena penerapannya yang menitikberatkan pada hubungan manusia dengan alam. Penerapan pendekatan *biophilic design* pada bangunan dapat mencapai tujuan dari *Sustainable Tourism for Development* (STDev) yang dijalankan oleh Kementerian Pariwisata. Selain itu, pendekatan *biophilic design* lebih jauh lagi dapat mencapai tujuan dari pembangunan berkelanjutan.

1.5 Metode Studi

1.5.1 Pola Prosedural

1.5.1.1 Metode Pengumpulan Data

a. Studi Literatur

Pengumpulan data yang berkaitan dengan pusat kesenian, pariwisata berkelanjutan, *biophilic design*, serta penerapan *biophilic design*. Studi literatur dilakukan melalui sumber-sumber tertulis seperti buku, jurnal, maupun media daring.

b. Studi Observasi

Pengumpulan data tentang potensi dan kendala yang ada sebagai bahan pertimbangan dalam perencanaan dan perancangan yang dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan secara langsung. Pengamatan secara langsung dilakukan di Kulon Progo.

c. Studi Preseden

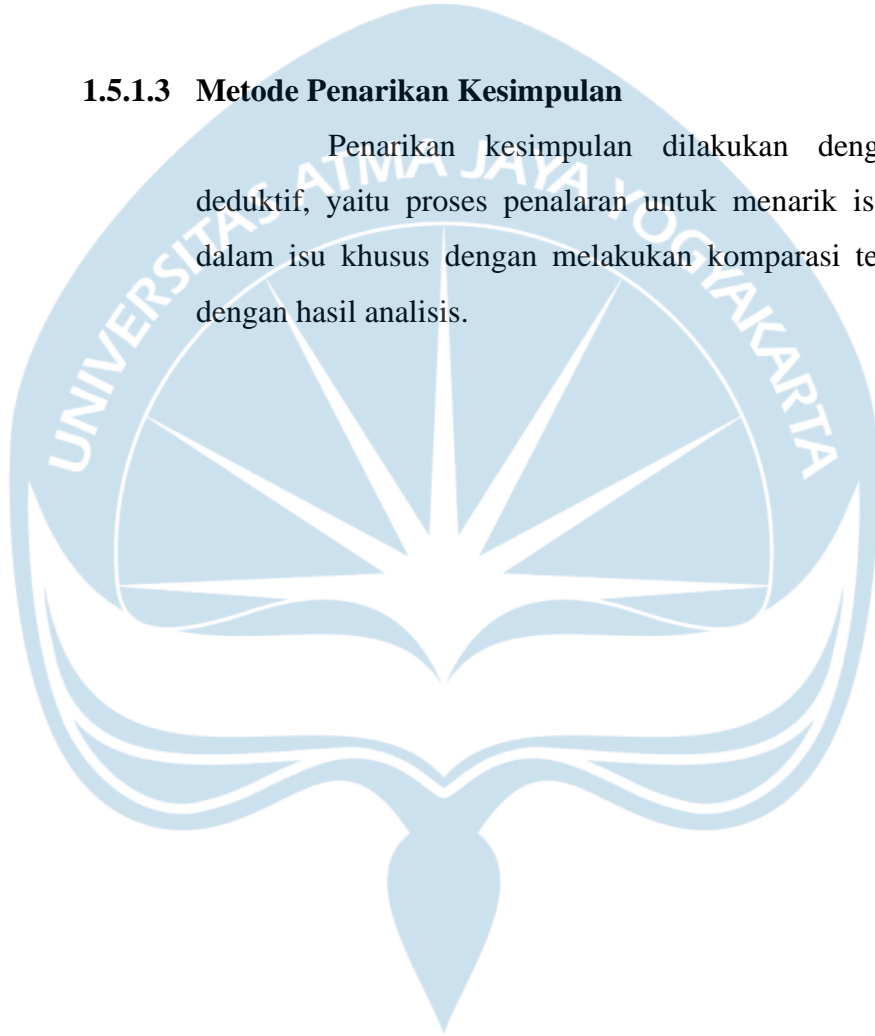
Pengumpulan data tentang pusat kesenian di Indonesia sebagai studi banding. Preseden yang diambil adalah Taman Werdhi Budaya *Art Centre* di Denpasar, Bali dan Pusat Kesenian Taman Ismail Marzuki di Jakarta Pusat.

1.5.1.2 Metode Analisis Data

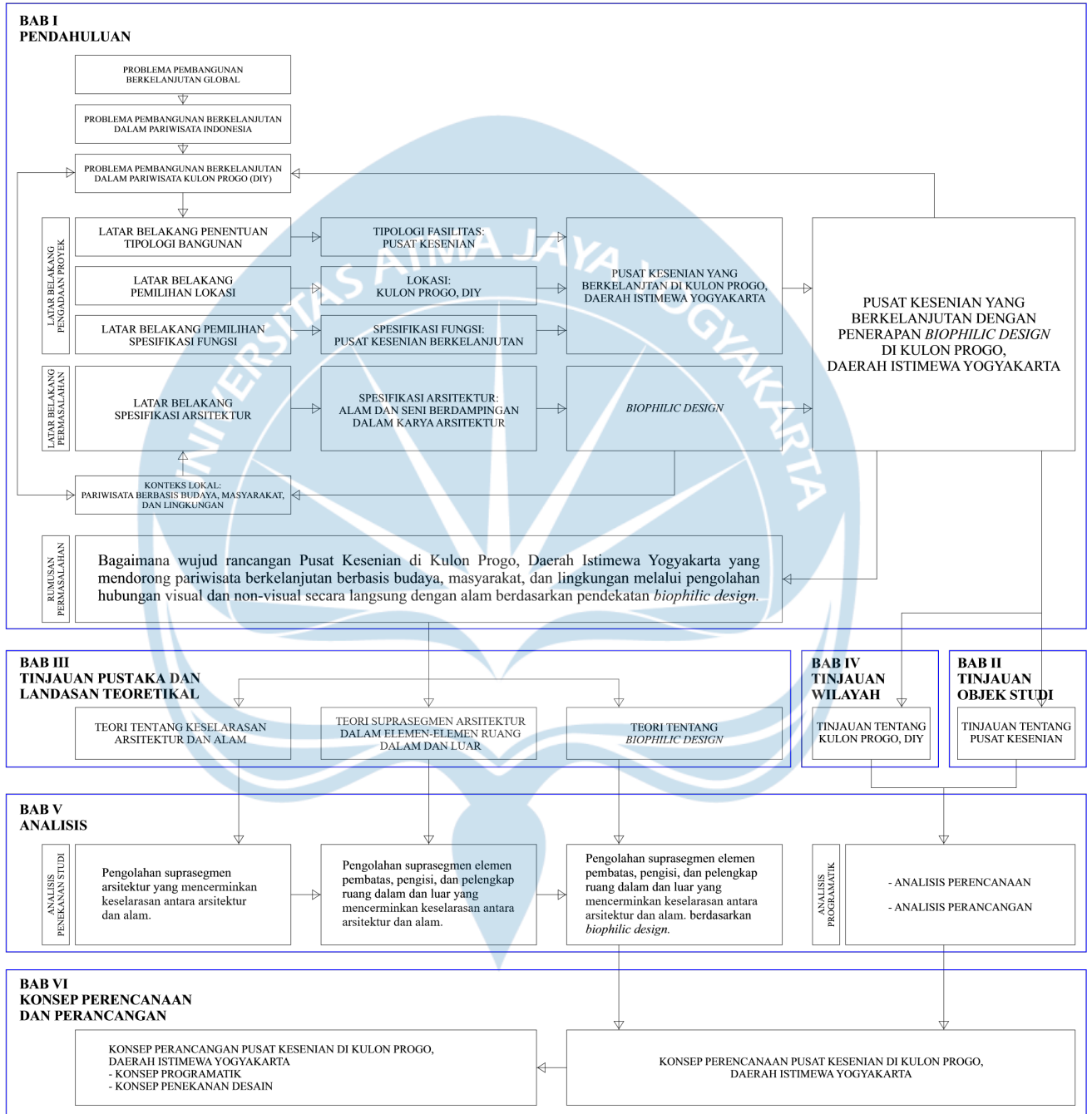
Data yang telah terkumpul kemudian diolah dengan terlebih dahulu dikaji kelayakannya. Kemudian, data disusun secara sistematis dan dianalisis ke dalam lingkup objek studi. Analisis digunakan sebagai acuan dalam merancang Pusat Kesenian di Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta.

1.5.1.3 Metode Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan dengan metode deduktif, yaitu proses penalaran untuk menarik isu umum ke dalam isu khusus dengan melakukan komparasi terhadap data dengan hasil analisis.



1.5.2 Tata Langkah



Gambar 1.1: Diagram Tata Langkah
Sumber: Analisis Penulis, 2020

1.6 Keaslian Penulisan

Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektural “Pusat Kesenian yang Berkelanjutan dengan Penerapan *Biophilic Design* di Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta” merupakan karya tulis asli dari penulis. Tulisan merupakan karya asli dan bukan hasil pengambilan karya orang lain. Sebagai pembanding, berikut adalah beberapa karya tulis dengan objek studi pusat kesenian:

- a. Rismawati, Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Tahun 2019
 - 1) Judul
Pusat Kesenian dan Pengembangan Industri Kreatif di Kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah
 - 2) Rumusan Permasalahan
Bagaimana wujud rancangan Pusat Kesenian dan Pengembangan Industri Kreatif di Kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah sebagai wadah pengembangan kesenian yang kreatif dan inovatif melalui pengolahan ruang luar dan ruang dalam serta tampilan dan struktur bangunan dengan pendekatan arsitektur metafora?
 - 3) Tujuan
Mewujudkan Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Pusat Kesenian dan Pengembangan Industri Kreatif di Kabupaten Karanganyar yang mencerminkan kreativitas melalui pengolahan tampilan bangunan dan tata ruang dengan pendekatan arsitektur metafora yang mampu mewadahi kegiatan kesenian dan kreativitas masyarakat Kabupaten Karanganyar.
- b. Nadhya Khansaleta Wirgentia, Program Studi Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Sriwijaya, Tahun 2018
 - 1) Judul
Perencanaan dan Perancangan Pusat Kesenian Tradisional Palembang

- 2) Rumusan Permasalahan
- a) Bagaimana wujud Pusat Kesenian Tradisional Palembang yang mampu mempresentasikan identitas dan memberikan karakter Kota Palembang sebagai ikon dengan memadukan konsep arsitektur tradisional dengan arsitektur modern ke dalam bangunan melalui arsitektur *hybrid*?
 - b) Bagaimana mendesain sebuah Pusat Kesenian Tradisional Palembang yang mampu mewadahi aktivitas pertunjukan, pendidikan, dan pameran kesenian tradisional Palembang dalam mengembangkan kesenian tradisional kepada masyarakat?
- 3) Tujuan
- a) Terwujudnya sebuah wadah yang dapat memfasilitasi berbagai kegiatan kesenian tradisional Palembang dengan pemberian informasi dan berbagai kegiatan yang mencakup kegiatan pertunjukan, pendidikan, dan pameran.
 - b) Terwujudnya Pusat Kesenian Tradisional Palembang yang dapat mencerminkan karakteristik Palembang sebagai ikon yang dapat memadukan unsur arsitektur tradisional dan arsitektur modern ke dalam bentuk fisik bangunan melalui pendekatan arsitektur *hybrid*.
- c. Siti Luthfiah Nur Faizah P., Jurusan Teknik Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang, Tahun 2016
- 1) Judul
Perancangan Pusat Kesenian Sunda di Kabupaten Bangung (Tema: *Reinterpreting Tradition*)
 - 2) Rumusan Permasalahan
 - a) Bagaimana rancangan Pusat Kesenian Sunda sebagai sarana edukatif dan rekreatif yang dapat menunjang proses pelestarian seni tradisional Sunda?

- b) Bagaimana penerapan tema *Reinterpreting Tradition* pada rancangan Pusat Kesenian Sunda di Bandung yang menunjukkan nilai-nilai dengan tampilan yang kontemporer?
- 3) Tujuan
- a) Menghasilkan rancangan Pusat Kesenian Sunda sebagai sarana edukatif dan rekreatif yang dapat menunjang proses pelestarian seni tradisional Sunda.
 - b) Menghasilkan rancangan Pusat Kesenian Sunda dengan tema *Reinterpreting Tradition* yang menunjang nilai-nilai dengan tampilan yang kontemporer.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini memuat latar belakang pengadaan proyek, latar belakang permasalahan, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup studi, metode studi, keaslian penulisan, serta sistematika penulisan.

BAB II: TINJAUAN PUSAT KESENIAN KULON PROGO

Bab ini memuat pengertian seni dan kesenian, tinjauan kesenian di Kulon Progo, pengertian pusat kesenian, fungsi dan tipologi pusat kesenian, visi dan misi pusat kesenian, program kegiatan pusat kesenian, tinjauan terhadap pusat kesenian, pengertian Pusat Kesenian Kulon Progo, visi dan misi Pusat Kesenian Kulon Progo, program kegiatan Pusat Kesenian Kulon Progo, serta standar-standar ruang.

BAB III: LANDASAN TEORETIKAL *BIOPHILIC DESIGN*

Bab ini memuat tinjauan elemen-elemen pembatas ruang, tinjauan ruang dalam dan ruang luar, tinjauan prinsip-prinsip penataan ruang, tinjauan arsitektur berkelanjutan, pengertian *biophilic design*, karakteristik *biophilic design*, serta tinjauan terhadap *nature in the space*.

BAB IV: TINJAUAN WILAYAH KULON PROGO

Bab ini memuat tinjauan geografis, administratif, geologis, topografi, klimatologis, flora dan fauna, sosial, budaya, dan ekonomi, rencana pengembangan wilayah, fasilitas kesenian di Kabupaten Kulon Progom kriteria pemilihan tapak, alternatif tapak, serta pemilihan tapak.

BAB V: ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Bab ini memuat analisis programatik yang meliputi analisis pelaku, analisis kegiatan, analisis kapasitas, analisis kebutuhan ruang, dan analisis hubungan ruang, analisis pemilihan lokasi dan tapak, serta analisis penekanan studi yang meliputi analisis pendekatan *biophilic design*, analisis pendekatan *nature in the space*, analisis perencanaan tapak, analisis tata massa, analisis tata ruang, analisis struktur bangunan, dan analisis utilitas bangunan.

BAB VI: KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Bab ini memuat konsep programatik yang meliputi konsep pelaku dan kegiatan, konsep kebutuhan ruang, dan konsep hubungan ruang, serta konsep penekanan studi yang meliputi konsep pendekatan *biophilic design*, konsep pendekatan *nature in the space*, konsep perencanaan tapak, konsep tata massa, konsep tata ruang, konsep struktur bangunan, dan konsep utilitas bangunan.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini memuat daftar kepustakaan yang berupa buku, jurnal, maupun media daring sebagai rujukan dari data-data yang digunakan dalam penulisan, terkait pembangunan berkelanjutan, pariwisata berkelanjutan, arsitektur berkelanjutan, pendekatan *biophilic design*, dan pusat kesenian.

LAMPIRAN