

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Pengadaan Proyek

Pendidikan global Indonesia sering kali berada di posisi yang lebih rendah dibandingkan dengan banyak negara lain, hal ini dapat dilihat dari data Global Education Ranking pada tahun 2019 (Gambar 1.1). Pendidikan merupakan tolak ukur dari kedudukannya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa serta memajukan kebudayaan nasional. Pendidikan yang bermutu merupakan pendidikan yang telah berhasil membentuk generasi muda yang berkarakter, cerdas, bermoral dan berkepribadian (Dalyono B, 2016). Kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang baik merupakan bagian dari pendidikan yang berhasil dicapai oleh seseorang, sehingga kualitas SDM yang rendah akan berpengaruh pada kompetensi tenaga kerja yang tidak dapat memenuhi kriteria serta kebutuhan pasar tenaga kerja (Sari, 2023).



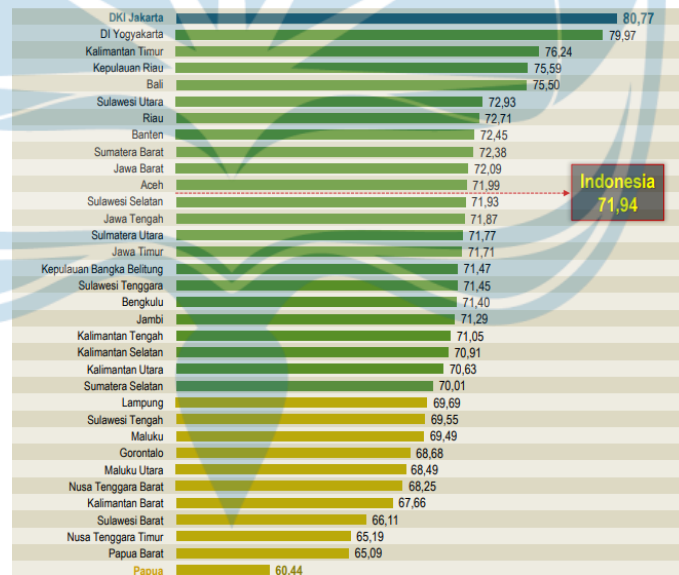
The chart displays the Global Education Ranking for 2019. It features a table with two columns: 'Country' and 'Global Rank'. The top five countries are Singapore (rank 1), South Korea (rank 2), Denmark (rank 3), Hong Kong (rank 4), and Canada (rank 5). Indonesia is ranked 88th, and India is ranked 113th. The chart is titled 'GLOBAL EDUCATION RANKING 2019' and includes a logo for 'THE ASIAN PERSPECTIVE'.

Country	Global Rank
Singapore	1
South Korea	2
Denmark	3
Hong Kong	4
Canada	5
Indonesia	88
India	113

The education ranking measures enrollment, outcomes, and quality across four stages of education (pre-primary, primary, secondary, and tertiary education), as well as skills in the adult population.

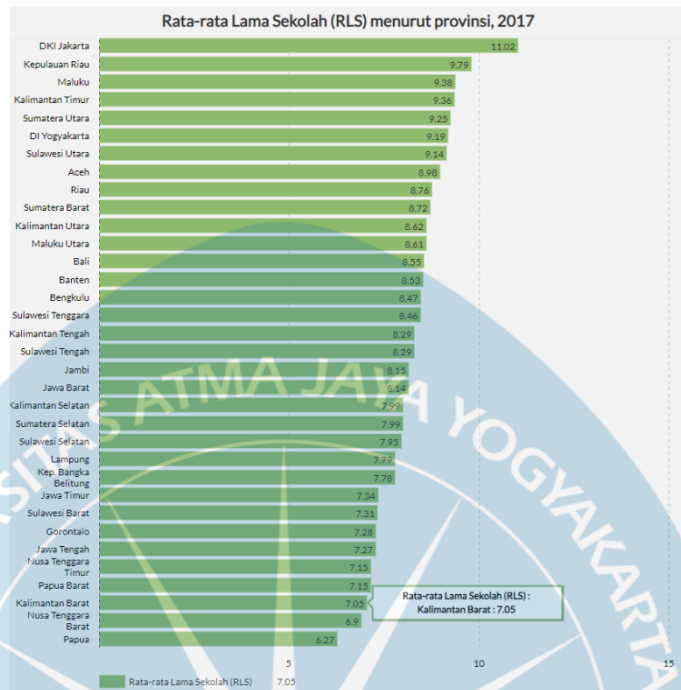
Gambar 1.1 Ranking Pendidikan Indonesia di Dunia
Sumber: Databoks (diakses pada 26 September 2023)

Rendahnya kualitas SDM juga terjadi di Provinsi Kalimantan Barat, dapat dilihat dari Indeks Pembangunan Masyarakat (IPM) provinsi ini merupakan provinsi dengan IPM terendah ke 5 di Indonesia pada tahun 2020 (Gambar 1.2), hal ini disebabkan kurangnya minat masyarakat terhadap pendidikan. Provinsi Kalimantan Barat merupakan provinsi dengan angka rata rata lama sekolah selama 7.05 tahun dari 12 tahun yang menjadikan provinsi ini menempati urutan ke 3 terbawah rata rata lama sekolah se-Indonesia pada tahun 2017 (Gambar 1.3). Angka lama sekolah yang rendah menunjukkan banyak anak yang memutuskan untuk putus sekolah atau tidak melanjutkan pendidikan formal pada jenjang sekolah menengah, hal serupa juga terjadi di Kota Pontianak dan Kabupaten Kubu Raya (tabel 1 dan tabel 2). Faktor utama masalah anak putus sekolah di Pontianak disebabkan karena adanya faktor psikologi (Purnama, 2015).



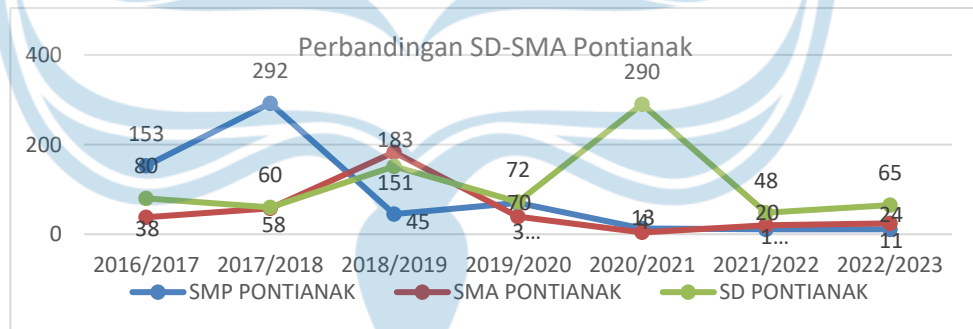
Gambar 1.2 Daftar perolehan angka Indeks Pembangunan Manusia di seluruh provinsi di Indonesia tahun 2020

Sumber: Badan Pusat Statistik (diakses pada 30 Oktober 2023)

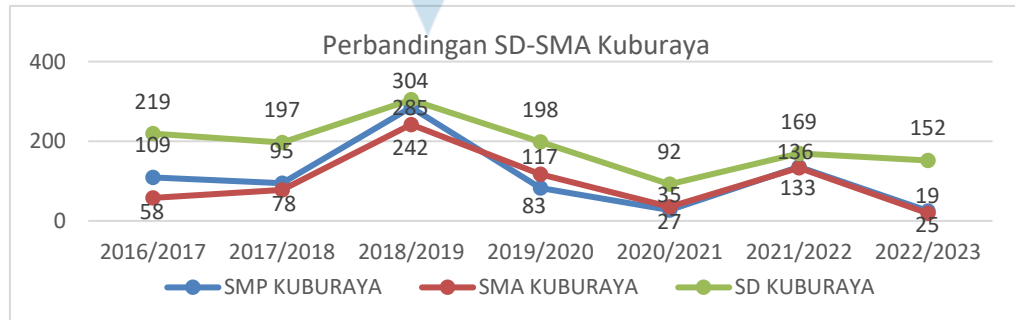


Gambar 1.3 Data Angka Lama Sekolah di Indonesia 2017
 Sumber: Badan Pusat Statistik (diakses pada 30 Oktober 2023)

Tabel 1.1. Perbandingan Angka Putus Sekolah di Kota Pontianak



Tabel 1.2. Perbandingan Angka Putus Sekolah di Kabupaten Kuburaya



Psikologi merupakan suatu bagian dari perilaku manusia, dimana psikologi berkaitan dengan aktivitas atau fungsi mental dalam perilaku individu. Menurut Woodworth (Khodijah, 2014), psikologi berkaitan dengan aktivitas individu, termasuk aktivitas motorik, kognitif, dan emosional. Selama menempuh pendidikan formal terdapat 3 faktor psikologi penyebab anak memutuskan untuk berhenti sekolah di Kota Pontianak yaitu (Purnama, 2015):

- Rendahnya minat anak untuk bersekolah karena merasa sekolah tidak menguntungkan secara finansial, pandangan akan hal pendidikan yang sempit, dan merasa aktivitas belajar hanya membuang waktu.
- Rendahnya motivasi untuk bersekolah dan belajar
- Ruang lingkup sekolah yang tidak mendukung karena merasa terintimidasi dan segan untuk mengekspresikan diri.

Perlu ada penyediaan fasilitas pendidikan yang mengkedepankan faktor psikologi, sehingga perlu adanya penyediaan PKBM sebagai lembaga pendidikan nonformal yang fleksibel dan responsif terhadap kebutuhan psikologis peserta didik.

PKBM sebagai lembaga pendidikan yang dikelola oleh masyarakat guna meningkatkan, keterampilan, pengetahuan, keahlian dan bakatnya untuk mempersiapkan masyarakat untuk dapat mandiri dalam memenuhi kebutuhan hidupnya, termasuk untuk meningkatkan pendapatannya (Sihombing, 2010). Pengembangan PKBM (Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat) didasarkan pada pengembangan potensi dan minat lokal yang menciptakan desain yang berkelanjutan. Kota Pontianak memiliki 17.000 pengusaha UMKM yang menjadikan kota ini sebagai 10 besar kota ekonomi kreatif (Triwibowo, 2016). Sektor perdagangan besar dan eceran, industri pengolahan, reparasi mobil dan sepeda motor, dan konstruksi merupakan sektor utama di kota Pontianak. Subsektor industri makanan dan minuman berkontribusi

sebesar 57% pada tahun 2015 dalam industri pengelolaan. Kuliner merupakan salah satu bagian dari industri ekonomi kreatif yang sangat berpengaruh bagi sektor pariwisata di Indonesia, sekitar 60 % pariwisata ditunjang oleh ekonomi kreatif. Pada lain sisi, Kota Pontianak sebagai ibukota provinsi yang mempunyai aneka ragam kuliner daerah. Potensi kuliner perlu dikembangkan agar dapat memberikan kontribusi bagi perekonomian daerah sehingga peran pelaku ekonomi kreatif sangat dibutuhkan di Kota Pontianak. Ekonomi kreatif dibidang ini dapat dijalani oleh berbagai kalangan masyarakat tanpa memandang jenjang pendidikan (Gambar 1.4).

No	Tingkat Pendidikan	Jumlah	Persentase
1	Tidak Sekolah	5	1,74
2	SD	35	12,20
3	SMP	45	15,68
4	SMA/SMK	147	51,22
5	D1	1	0,35
6	D3	9	3,14
7	S1	43	14,98
8	S2	2	0,69
TOTAL		287	100

Gambar 1.4 Jumlah Pelaku Ekonomi Kreatif Subsektor Kuliner Berdasarkan Pendidikan di Kota Pontianak

Sumber: Jurnal Pemetaan Ekonomi Kreatif Subsektor Kuliner di Kota Pontianak (diakses pada 2 November 2023)

1.2. Latar Belakang Masalah

Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) adalah suatu wadah kegiatan pendidikan atau pembelajaran masyarakat yang diarahkan kepada pemberdayaan potensi guna menggerakkan pembangunan dibidang sosial, ekonomi, dan budaya. Pengembangan PKBM di Kota Pontianak didasari pada potensi Ekonomi kreatif khususnya bidang kuliner, sehingga dapat menciptakan desain yang berkelanjutan. Pengembangan PKBM ditujukan bagi anak-anak usia sekolah menengah pertama (12-15 tahun) dengan program dan jadwal fleksibel memungkinkan peserta didik untuk belajar di waktu yang sesuai dengan jadwal dan kebutuhan. Pengembangan dengan pendekatan yang lebih berorientasi pada aktivitas kerja praktik dalam memberikan pembekalan

keterampilan selain dari pembelajaran, yang dapat mengasah keterampilan.

Aktivitas kegiatan kerja praktik PKBM sebagai wadah yang dapat menguntungkan secara finansial, kegiatan ini juga membangun interaksi jaringan sosial yang menciptakan interaksi dan kolaborasi dengan anak dengan masyarakat luar. Kegiatan PKBM dibentuk untuk dapat memotivasi siswa dengan ruang lingkup yang diwujudkan dalam desain interaktif untuk mengatasi rasa kebosanan, kurangnya minat dan semangat, rasa trauma, suasana yang tidak mendukung, hubungan yang buruk, dan rasa intimidasi, dalam tata ruang luar dan tata ruang dalam.

Desain interaktif diciptakan pada tata ruang luar dan tata ruang dalam, hal ini diharapkan dapat menjadi alat yang ampuh dalam menciptakan lingkungan belajar yang aman dan mendukung yang memenuhi kebutuhan siswa. Suasana desain interaktif tata ruang luar meliputi, skala normal yang memberikan kenyamanan dalam beraktivitas, bentuk berdasarkan pada tapak, zoning ruang dan hubungan dengan alam, ruang hijau, dan penggunaan warna yang cerah, semangat, menarik, dan damai. Desain interaktif pada tata ruang dalam meliputi mencakup ergonomi kenyamanan beraktivitas dalam ruang, penyusunan kursi dan meja yang fleksibel untuk mendukung diskusi kelompok, dan pemilihan warna. Desain interaktif dihadirkan dengan hubungan perilaku manusia, maka dengan pendekatan perilaku manusia akan menghadirkan suasana yang lebih efektif dan mendukung bagi anak-anak yang beraktivitas.

Manusia merupakan makhluk sosial yang tidak terlepas dari lingkungan yang membentuk diri mereka, disisi lain arsitektur bangunan yang dirancang akan mempengaruhi pola perilaku manusia. Arsitektur dan perilaku memiliki hubungan erat dikarenakan aspek yang pembentuk perilaku manusia adalah bentuk arsitektur serta

lingkungannya. Saat merancang, seorang arsitek akan membuat asumsi mengenai kebutuhan manusia dengan memperkirakan perilaku manusia dan lingkungan untuk memberikan keputusan mengenai bangunan tersebut dapat menjadi lingkungan yang sehat bagi manusia pemakainya (Anthonius N. Tandal, 2011). Pengembangan PKBM berbasis ekonomi kreatif menjadi bekal pendidikan dan meningkatkan kualitas hidup masyarakat, maka dengan desain yang interaktif dan pendekatan arsitektur perilaku dapat menciptakan desain yang berkelanjutan.

1.3. Rumusan Masalah

Bagaimana rancangan Pendidikan Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) berbasis ekonomi kreatif yang interaktif melalui tata ruang luar dan tata ruang dalam dengan pendekatan Arsitektur Perilaku di Kota Pontianak?

1.4. Tujuan Dan Sasaran

1.4.1. Tujuan

Perencanaan dan perancangan Pendidikan Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) berbasis ekonomi kreatif kuliner bertujuan untuk dapat memberikan fasilitas edukasi bagi anak-anak yang dapat memberikan dukungan secara finansial dan motivasi dengan ruang lingkup yang tidak mengintimidasi. Perencanaan dan perancangan PKBM dengan pendekatan arsitektur perilaku, terhadap tata ruang luar dan tata ruang.

1.4.2. Sasaran

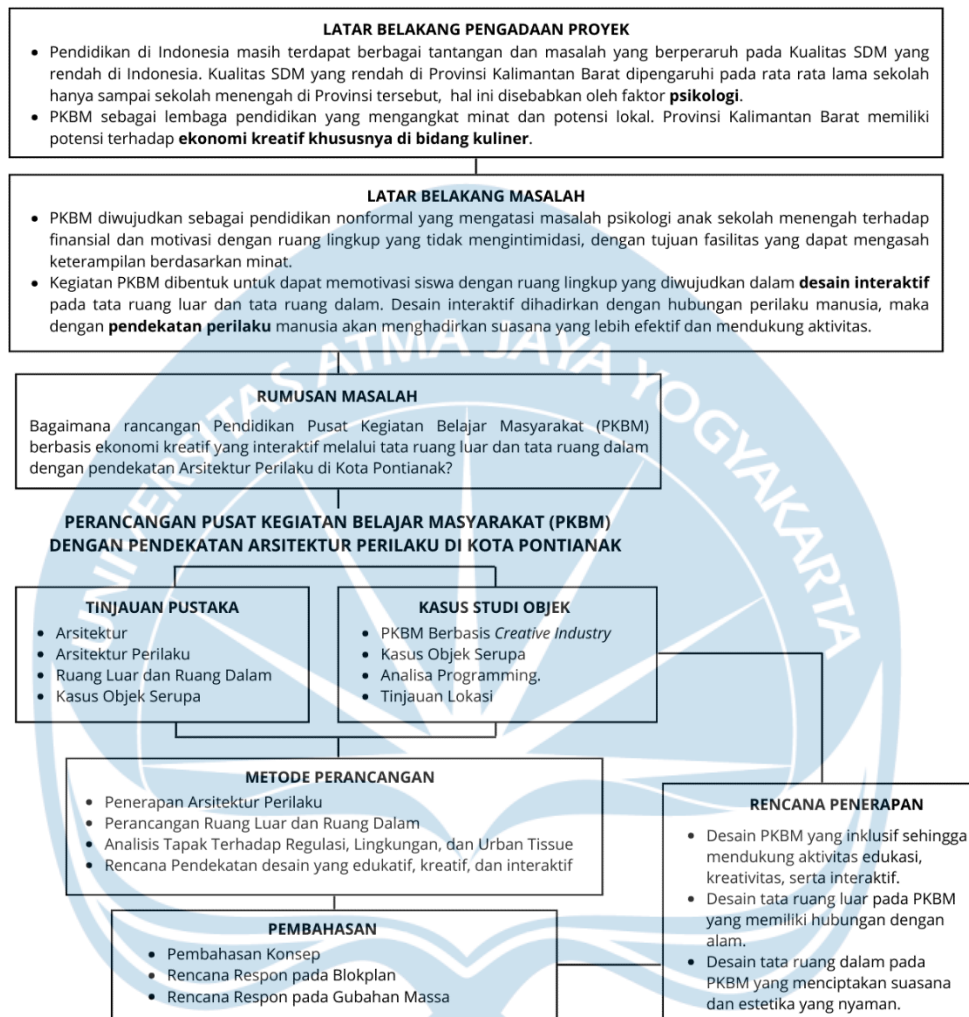
Terdapat beberapa sasaran didalam proses perancangan desain fasilitas Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) di kecamatan Pontianak Tenggara.

1. Menerapkan pendekatan arsitektur perilaku dalam tata ruang luar dan tata ruang dalam.
2. Tata ruang luar dan tata ruang dalam dapat mencerminkan desain yang interaktif bagi penggunanya.
3. Menyediakan fasilitas pendidikan bagi anak-anak yang mengalami masalah dalam psikologi serta dalam lingkungan

1.5. Lingkup Pembahasan

Pembahasan dibatasi dalam lingkup disiplin arsitektur. Masalah-masalah utama dan objek yang diteliti bisa tercapai agar pembahasan tidak meluas, maka penulis akan membatasi permasalahan dalam penentuan dasar program perencanaan dan perancangan arsitektur yang diterapkan. Ruang lingkup pembahasan akan dibatasi pada tiga ruang lingkup, yaitu ruang lingkup substansi materi, ruang lingkup kawasan studi, dan ruang lingkup waktu.

1.6. Alur Berpikir



Gambar 1.5 Diagram Alur Berpikir
Sumber: Dokumen Pribadi (2023)

1.7. Metode Studi

1.7.1. Metode Analisis Dan Sintesis

Metode analisis dan sintesis adalah pendekatan intelektual untuk menguraikan, memahami, dan menyusun kembali informasi atau data yang relevan.

- Metode Analisis: Data atau informasi didapatkan dari jurnal, buku, serta literatur yang berhubungan dengan kebutuhan

PKBM berbasis ekonomi kreatif dibidang kuliner untuk anak sekolah menengah dengan pendekatan arsitektur perilaku.

- Metode Sintesis: penyusunan hasil analisis dengan pendekatan arsitektur perilaku kedalam konsep perancangan.

1.7.2. Metode Studi Preseden

Pencarian studi preseden yang relevan dengan pendekatan arsitektur perilaku pada tata ruang luar dan tata ruang dalam, yang dianalisis penerapannya.

1.7.3. Metode Studi Literatur

Studi wawasan dan inspirasi dalam perancangan yang dirasa mempunyai hubungan dengan perancangan yang ingin di lakukan mengenai PKBM, fasilitas pendidikan, maupun fasilitas ekonomi kreatif. Selain berhubungan dengan Objek tetapi juga pada aktivitas dan kebutuhan ruang.

1.7.4. Metode Penetapan Konsep

Penetapan konsep menyesuaikan hasil analisis dan studi literatur yang telah dilakukan, untuk memberikan gagasan perancangan fasilitas Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM). Penerapan konsep akan dilakukan pada tata ruang luar dan tata ruang dalam, konsep ini bisa berupa kebutuhan ruang, penyediaan ruang sosial, standar penerapan, perilaku, tata ruang, dan lainnya

1.8. Sistematika Penulisan

1.8.1. Bab I Pendahuluan

Berisi latar belakang pengadaan proyek perencanaan dan perancangan PKBM yang akan mengarahkan kepada isu permasalahan dari pengembangan proyek, serta pendekatan perancangan yang akan digunakan. Latar belakang diakhiri

dengan pernyataan permasalahan esensi proyek, penekanan, dan pendekatan. Tujuan dan sasaran ditetapkan sebagai gambaran dan batasan dalam menyusun laporan tugas akhir.

1.8.2. Bab II Kajian Teori

Kajian teori berisi tinjauan pustaka, tinjauan pustaka dan teori berkaitan dengan perencanaan proyek, pendekatan proyek, pedoman dalam melakukan perancangan, yang berasal dari sumber yang valid seperti jurnal, web resmi, buku, dan lainnya.

1.8.3. Bab III Kasus Studi

Gambaran objek proyek, termasuk juga pemilihan kriteria dan justifikasi objek studi. Mengidentifikasi kebutuhan fungsional pengguna dan teknologi serta standar kriteria yang akan digunakan sehingga dapat menjadi pembahasan untuk menentukan konsep dasar perancangan.

1.8.4. Bab IV Metode Perancangan

Metode penelusuran harus berisi data yang valid berdasarkan fakta. Menjelaskan mengenai metode yang digunakan dalam melakukan analisis dan pembahasan.

1.8.5. Bab V Pembahasan

Bab ini membahas mengenai konsep dasar yang sesuai dengan penekanan desain dan pendekatan desain dalam skematik penulisan, alur berpikir, dan kerangka teoritis yang sesuai dengan perancangan.