BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek

Pada zaman sekarang, ilmu dan teknologi terus berkembang secara pesat sehingga memicu terjadinya persaingan yang ketat di kehidupan manusia. Oleh karena itu pendidikan merupakan salah satu elemen yang sangat penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan berintegritas, untuk mampu bersaing di dalam era globalisasi ini.

Pendidikan mempunyai beberapa fungsi di dalam kehidupan, salah satunya di bidang ekonomi. Seperti yang kita ketahui, negara yang tingkat perekonomiannya maju ditunjang oleh sumber daya manusia yang berkualitas. Tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan yang berkualitas dan berjenjang dari usia anak, remaja dan dewasa akan sangat mendukung di dalam lingkungan kerja.

Manfaat dari pendidikan sangatlah esensial bagi setiap orang. Di mana pendidikan akan memberikan ilmu pengetahuan dan menciptakan seseorang yang berkualitas dan berkarakter, melalui pengajaran dan pelatihan yang bersifat mendidik untuk persiapan di masa depannya.

Kemajuan zaman membuat pendidikan saat ini sangat bervariasi seperti desain, filming, tari dan banyak lainnya. Pendidikan tersebut yang merupakan anak cabang dari pendidikan seni mengalami perkembangan yang pesat dan mulai mendapatkan perhatian yang lebih baik di era sekarang, tidak seperti di jaman dahulu di mana pendidikan seni di pandang sebelah mata dan di anak tirikan. Pendidikan seni diharapkan dapat melahirkan generasi yang kreatif dan memiliki akal dan kehalusan budi, dalam mengantisipasi perubahan-perubahan dalam masyarakat.

Gambar 1.1 : Graphic Design & Photography
Sumber : www.graphicdesignschoolswiki.com

Gambar 1.2 : Seni Rupa ISI Yogyakarta
Sumber : http://jogjanews.com

Kota Yogyakarta identik dengan kota pelajar karena banyak sekali universitas-universitas negeri besar yang berskala nasional bahkan international seperti UGM, UNY, UIN, ISI dan 124 universitas swasta, maka banyak pelajar-pelajar dari luar daerah yang mencari ilmu di Yogyakarta. Namun, jangan pernah kita lupakan bahwa pendidikan di Yogyakarta tidak hanya dipenuhi oleh universitas-universitas tersebut, karena proses pendidikan itu berjenjang untuk melahirkan sumber daya manusia yang berkualitas harus melalui tahap demi tahap, baik itu formal maupun informal.

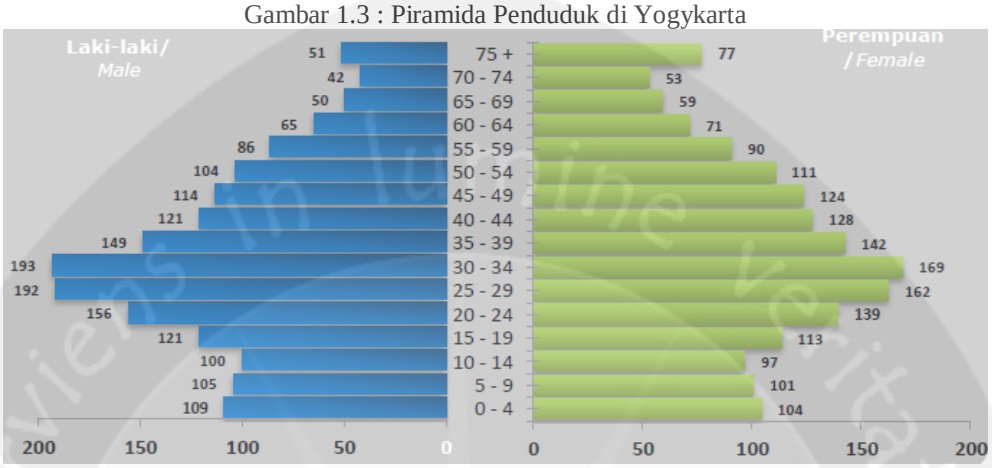
Yogyakarta dikenal sebagai kota seni dan berbudaya bukanlah secara tiba tiba, tetapi dikarenakan adanya dua faktor pendukung, yaitu para pegiat seni (seniman/pelaku) dan "institusi" pendukungnya. Dari Tabel 1.2 dapat diketahui bahwa jumlah sanggar-sanggar seni rupa, musik dan tari di Yogyakarta cukup banyak, tetapi tidak semua sanggar memiliki fasilitas dan tempat yang dan mendukung untuk anak-anak belajar dan berkembang di bidang industri kreatif.

Seperti yang diungkapkan Wakil Ketua Komisi B DPRD Kota Yogyakarta, Rifki Listianto, industri kreatif adalah kekuatan ekonomi baru di Yogyakarta perlu dikembangkan terutama di bidang fashion, periklanan, arsitektur, kerajinan, desain, video, film dan fotografi, musik, seni pertunjukan, serta layanan komputer dan piranti lunak.[1] Gubernur DIY, Sri Sultan HB X juga mengatakan bahwa anak-

[1] http://krjogja.com/read/248968/perkembangan-industri-kreatif-kurang-diperhatikan.kr

anak muda sekarang sebaiknya memiliki keahlian lain seperti seni karena ijazah sekolah tidak cukup untuk bersaing di lapangan kerja.[2]

Gambar 1.3 : Piramida Penduduk di Yogykarta



Sumber : DIY_Dalam_Angka_2013

Tabel 1.1 Jumlah Anak dan Remaja di D.I. Yogyakarta 2015

Proyeksi Penduduk menurut Kelompok Umur 4- 19 di D.I. Yogyakarta 2015.		
Umur	**Jumlah Anak**	**Persentase (%)**
4-9 (TK,SD)	213 000	6.06
10-14 (SD-SMP)	201 000	5.72
15-19 (SMA & SMK)	200 500	5.71
Total	**614 500**	**17.5%**

Sumber : DIY_Dalam_Angka_2013

Gambar 1.3 menunjkan bahwa jumlah total penduduk di Yogyakarta mencapai 3.514.762 penduduk, umur 0-24 memiliki 1.150.733 penduduk 32.74%, umur 25-59 memiliki 1.893.753 penduduk 53.88% dan umur 60 dan keatas memiliki 470.275 penduduk 13.38%. Kemudian Tabel 1.1 menunjukan bahwa penduduk di Yogyakarta untuk usia anak dan remaja berumur 4 sampai 19 tahun mencapai 614 500 orang (17.5%) dari total penduduk. Jumlah anak dan remaja menunjukan angka yang cukup besar dan perlu diperhatikan karena ini akan menjadi populasi masa depan kota Yogyakarta dan Indonesia. Maka dari itu dibutuhkan fasilitas

[2] http://krjogja.com/read/227356/wadahi-keahlian-seni-diy-kembangkan-akademi-komunitas.kr

pendidikan formal maupun informal yang baik, untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas demi masa depan negara.

Gambar 1.4 : Art Jog 2014
Sumber : http://jogja.tribunnews.com

Untuk mengatasi kebutuhan ini Yogyakarta membutuhkan adanya peningkatan fasilitas pendidikan formal yang memadai, tetapi tidak boleh dilupakan bahwa pendidikan informal sangat dibutuhkan untuk mengembangkan potensi, bakat dan kreatifitas secara maksimal yang tidak didapatkan di pendidikan formal. Dengan adanya fasilitas-fasilitas dan lingkungan yang mendukung suasana belajar mengajar yang kondusif, diharapkan anak-anak dan usia remaja dini sudah diperkenalkan dengan pendidikan seni dan menjadi bekal mereka untuk dapat mengembangkan potensi – potensi. Hal itu mampu menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dalam bidang kesenian agar mampu digunakan sebagai bekal untuk masuk dalam dunia kerja terutama dibidang industri kreatif.

Pendidikan informal mempunyai peran yang besar dalam bidang industri kreatif, hal tersebut mendorong berdirinya *Youth Creative Center* di Yogyakarta. Sebagai salah satu fasilitas pendidikan informal industri kreatif para siswa-siswi akan diajarkan tiga bidang mayor yang sedang dibutuhkan dalam dunia kerja antara lain seperti *Arts & Culture, Design* dan *Media & communication*.

Namun, dalam tiga mayor tersebut membutuhkan perhatian dalam penataan dan desain ruang secara psikologis yang mampu memaksimalkan kreativitas dan

mempengaruhi minta pengguna dalam berbelajar dan berkreasi, agar meningkatkan potensi mereka. Oleh karena itu, dalam perancangan bagunan *Youth Creative Center* perlu memperhatikan aspek-aspek arsitekturalnya, untuk menghasilkan sebuah rancangan yang mampuh memicu tingkat kreativitas pengguna untuk lebih berkreasi.

Tabel 1.2 : Daftar Sanggar Seni Yogyakarta

Daftar Sanggar Seni Rupa	
1. Gelaran Budaya-Komunitas	2. Ikatan Keluarga Istri Seni Rupawan Yogyakarta (Ikaisyo)
3. Indonesian Visual Art Archive (Ivaa)	4. Kelompok Sepi
5. Kelompok Nuansa	6. Lembaga Budaya Kerakyatan Taring Padi
7. Sanggar Bambu	8. Sanggar Bidar Sriwijaya/ Rumah Seni Muara
9. Sanggar Dewata Indonesia (Sdi)	10. Sanggar Bidar Sriwijaya/ Rumah Seni Muara
11. Sanggar Lukis Pratista.	12. Smartkidz Paud Jogja
13. Museum Seni Lukis Affandi	14. Kembang Square
15. Sanggar Lukis Batik Kalpika	16. Sanggar Tari Jawa Klasik Yayasan Siswa Among Beksa
Daftar Sanggar Seni Tari	
1. Sanggar Tari Kembang Sore Cabang Bantul	2. Paguyuban "Roso Tunggal "
3. Sanggar Kesenian Sanggar Tari Saraswati	4. Sanggar Kesenian Pusat Latihan Tari Bagong Kusudiardja
5. Sanggar Tari Kusuma Wiraga	6. Satria Muda Budaya
7. Paguyuban Jatilan Kudho Satriyo	8. Jatilan Taruno Mudho
9. Paguyuban Kudho Langen Driyo	10. Turonggo Seto
11. Turonggo Satrio Mudho	12. Kudho Manunggal Putra Putri Lestari
13. Bekso Raras Wiromo	14. Paguyuban Jatilan Bekso Kyai Janti
15. Paguyuban Tri Kudomanunggal	16. Sanggar Tari Natya Lakshita
17. Sanggar Niassari	18. Sanggar Seni Wira Budaya
19. Sanggar Tari Tembi	20. Aura Yoga Dan Tari
21. Sanggar Tari Pradhya Widya	22. Sanggar Tari Bali Siwa Nata Raja
23. Sanggar Kesenian Yayasan Pamulangan Beksa Sasminta Mardawa Yogyakarta	24. Sanggar Tari Tejo Arum
25. Lkp Tari Semusim	26. Sanggar Tari Wulandari
27. Sanggar Seni Gita Gilang	28. Sanggar Nuun
29. Sanggar Nusantara	30. Sanggar Nuun Yogyakarta
31. Lembaga Irama Tjitra Yogyakarta	32. Sanggar Tari Keraton Yogyakarta
33. Lembaga Tari Soenartomo	34. Yayasan Siswo Among Bekso
35. Yayasan Sasmita Mardawa	36. Yayasan Tari Gambirsawit,Swastigita
37. Lembaga Tari Santilaras	38. Perkumpulan Seni Tari Irama Citra
39. Yayasan Siswa Among Baksa	40. Mardawa Budaya
41. Padepokan Kridho Beksa Pratama	42. Sekar Bekunung
43. Sanggar Sipitan	44. Siswo Among Beksa,
45. Sekolah Menengah Karawitan Indonesia (Smki) Yogyakarta	46. Yayasan Pamulangan Beksa Sasminta Mardawa,
47. Paguyuban Surya Kencana Dan Institut Seni Indonesia (Isi)	48. Sanggar Siwa Nata Raja Yogyakarta
49. Padepokan Seni Sarotama Solo, Jawa Tengah	50. Dinas Kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta
51. Lpk Tari Natya Lakshita	52. Sanggar Tari Dan Dansa Melati
53. Ramayana Ballet	54. Paguyuban Putri Budaya Asri

Sumber : Go traditional: 100 sanggar seni, artshop, bengkel kerajinan bertradisi di Jogja dan Solo & Jogjapages.com

1.1.2 Latar Belakang Permasalahan

Kotamadya Yogyakarta selain terkenal dengan makanan khas gudeg juga terkenal dengan kota pelajar, kota seni dan budayanya. Karena banyak universitas-universitas besar seperti UGM, UNY, UII dan universitas berbasis seni seperti ISI, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dan lain-lain yang merupakan bagian dari infrastruktur seni Yogyakarta yang melahirkan banyak seniman-seniman yang disegani baik skala nasional dan international. Seniman-seniman yang menghasilkan karya-karya besar salah satunya adalah Affandi, Joko Pekik dan Widayat. Namun, pendidikan seni Yogyakarta masih kurang menyiapkan wadah bagi anak-anak untuk berbelajar seni yang berkaitan dengan bidang industri kreatif seperti desain, fotografi, musik, seni pertunjukan dan lain-lainnya.

Kota Yogyakarta memiliki berbagai sanggar-sanggar seni tetapi belum cukup representatif untuk menghasilkan sebuah sarana pendidikan seni yang berkaitan dalam bidang industri kreatif bagi anak-anak. Sebagai sebuah fasilitas pendidikan, memang sanggar-sanggar tersebut sudah cukup memadai tetapi dari sisi pengolahan tata ruang luar dan tata ruang dalam bangunan yang mampu meningkatkan kreativitas siswa untuk berkarya masih kurang memadai. Hal ini yang akan menjadi titik tolak bagi *Youth Creative Center* di Yogyakarta yang akan dirancang untuk mampu meningkatkan kreativitas para pengguna didalamnya.

Pengembangan kreativitas diharapakan mampu menciptakan sumber daya manusia yang mempunyai inovasi. Hal itu yang akan mendorong para sumber daya tersebut untuk berkreasi dan berkarya ditengah persaingan yang ketat.

Psikologi Arsitektur merupakan anak cabang dari *Environmental Psychology* yang berkaitan dengan bagaimana ruangan mampu mempengaruhi perasaan, berpikir, sifat dan cara berinteraksiakan akan sangat membantu menciptakan atmosfir bagi pengguna untuk meningkatkan kreativitas mereka.

Pendekatan Psikologi Arsitektur yang mencakupi suprasegmen bukaan, bentuk dan wujud, warna, tekstur, karakteristik bahan dan proporsi dan skala akan membantu pengolahan tata ruang luar dan tata ruang dalam yang mampu meningkatkan kreativitas pengguna.

Bangunan *Youth Creative Center* juga diharapkan untuk mampu menunjang dan memancing minat anak-anak dan remaja untuk mengembangkan bakat, kreativitas, ide dan potensi terutama di bidang seni sehingga mampu tetap berkarya dan mendorong industri kreatif Yogyakarta.

1.2. Rumusan Permasalahan

Bagaimana wujud rancangan *Youth Creative Center* di Yogyakarta yang dapat meningkatkan kreativitas dengan tatanan ruang dalam dan luar yang memberi pengaruh bagi inderawi pemakai dengan pendekatan psikologi arsitektur ?

1.3. Tujuan dan Saran

I.3.1. Tujuan

Mewujudkan rancangan bangunan *Youth Creative Center* di Yogykarta yang dapat meningkatkan kreativitas melalui pengolahan tata ruang luar dan tata ruang dalam berdasarkan gagasan desain psikologi arsitektur.

1.3.2. Sasaran

Untuk mencapai tujuan tersebut terdapat beberapa hal yang menjadi sasaran dalam merancang *Youth Creative Center* di Yogyakarta ini. Sasaran tersebut yaitu:

1. Mengkaji pengertian, fungsi, studi tipologi, persyaratan, dan standar-standar, serta teori-teori lain mengenai sekolah pendidikan seni.

2. Peninjauan khusus mengenai lokasi perancangan *Youth Creative Center* dalam Kota Yogyakarta.
3. Mencari teori-teori yang berhubungan dengan tata ruang luar dan tata ruang dalam, serta teori-teori arsitektural khususnya psikologi arsitekur yang dipakai untuk penyelesaian masalah.
4. Membuat analisis perilaku, karater dan kebutuhan anak dan remaja berbelajar.
5. Membuat analisis-analisis yang dipergunakan dalam perencanaan dan perancangan *Youth Creative Center* yang edukatif dengan menitik beratkan aspek kenyamanan dan psikologi arsitekur.
6. Membuat konsep berdasarkan analisis mengenai pengolahan tata ruang luar dan tata ruang dalam yang dapat meningkatkan kreativitas. Serta gagasan desain arsitektur yang mampu menarik para peniat seni untuk datang *Youth Creative Center* di Yogyakarta.

1.4. Lingkup Studi

1.4.1. Materi Studi

Pembahasan obyek studi yang akan diolah dalam penulisan adalah penekanan pada aspek dasar arsitektural pengolahan tata ruang luar dan tata ruang dalam yang mampu meningkatkan kreativitas. Tata ruang luar dan ruang dalam yang akan diolah mencakup suprasegmen dan elemen arsitektural seperti bentuk, bahan, warna, tekstur dan bukaan.

1.4.2. Pendekatan Studi

Penyelesaian penekanan studi akan dilakukan dengan pendekatan analogi tatanan ruang luar dan tatanan ruang dalam yang berdasarkan dari gagasan desain arsitektur sekolah industri kreatif dan Psikologi Arsitektur untuk meningkatkan kreativitas anak dan remaja ketika berbelajar.

1.5. Metode Studi

1.5.1. Pola Prosedural

Metode yang digunakan untuk menyelesaikan masalah adalah :

1. Studi komperasi

Mempelajari permasalahan, kebutuhan dan kekurangan pendidikan sekolah seni yang ada di Yogyakarta.

2. Studi Literatur

Mengumpulkan segala teori yang berhubungan dengan perencanaan dan perancangan pendidikan seni, industri kreatif dan Psikologi Arsitektur yang mampu meningkatkan kreativitas.

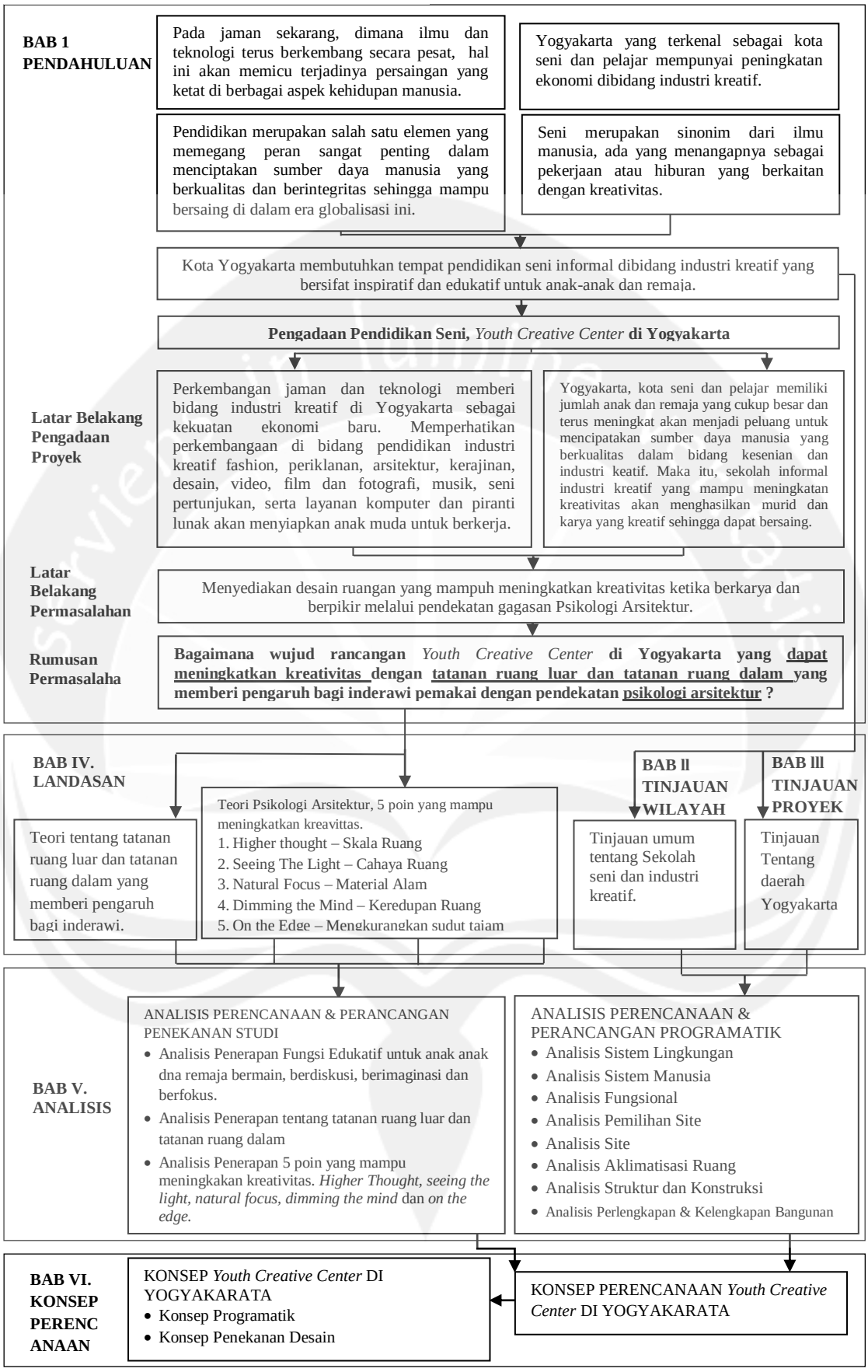
3. Analisis

Menganalisis data berdasarkan teori-teori yang ada untuk pemecahan masalah. Analisis termasuk sistem programatik, manusia, perilaku dan karater, kegiatan pelaku, kebutuhan dan besaran ruang, lokasi dan tapak, perencanaan tapak, aklimatisasi, konstruksi dan bahan, utilitas dan perencanan dan penekanan studi.

4. Kesimpulan

Menarik sebuah kesimpulan dari landasan konseptual yang bersifat umum kemudian menjadi khusus untuk tujuan hasil akhir landasan perencanaan dan perancangan bangunan *Youth Creative Cente* di Yogyakarta.

1.5.2 Tata Langkah



1.6. Sistematika Penulisan

Bab I : Pendahuluan - Berisi tentang latar belakang pengadaan proyek, latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, lingkup studi, metode studi, dan sistematika penulisan.

Bab II : Tinjauan Umum *Youth Creative Center* **-** Berisikan kajian teori umum tentang pengertian, fungsi, tipologi, tinjauan terhadap objek sejenis, persyaratan, kebutuhan/tuntutan, peraturan pemerintah, standar-standar perencanaan dan perencanaan, serta teori-teori lain mengenai *Youth Creative Center*.

Bab III : Tinjauan Kawasan / Wilayah - Tinjauan Khusus mengenai wilayah (lokasi) perancangan *Youth Creative Center* dalam hal ini Kota Yogyakarta. Pembahasan berisi tinjauan mengenai kondisi administratif, kondisi geografis dan geologis, kondisi klimatologis, kondisi sosial budaya dan ekonomi, kebijakan tata ruang kawasan, kebijakan tata bangunan, kondisi elemen perkotaan, kondisi sarana dan prasarana, kondisi kawasan, dan kondisi infrastruktur utilitas.

Bab IV : Landasan Teori - Berisi tentang teori-teori yang berhubungan dengan tata ruang luar dan tata ruang dalam, serta teori-teori arsitektural khususnya Psikologi Arsitektur yang dipakai untuk penyelesaian masalah pada bangunan *Youth Creative Center*.

Bab V : Analisis - Berisi tentang analisis-analisis yang dipergunakan dalam perencanaan dan perancangan *Youth Creative Center* di Yogyakarta meliputi analisis sistem programatik, manusia, perilaku dan karater, kegiatan pelaku, kebutuhan dan besaran ruang, lokasi dan tapak, perencanaan tapak, aklimatisasi, konstruksi dan bahan, utilitas dan perencanan dan penekanan studi.

Bab VI : Konsep Perencanaan dan Perancangan - Berisi tentang konsep dasar perencanaan dan perancangan bangunan *Youth Creative Center* di Yogyakarta yang merupakan hasil dari analisis untuk diterapkan dalam bentuk fisik bangunan.