

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan menjadi sebuah tuntutan dalam memenuhi kebutuhan dimasa depan tercantum dalam pembukaan UUD 1945 yang berbunyi “mencerdaskan kehidupan bangsa”, artinya setiap warga negara atau manusia berhak mendapatkan pendidikan. Di Indonesia sekarang ini jalur pendidikan yang ada terdiri dari pendidikan formal, nonformal, dan informal. Hal tersebut tertuang dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang dijelaskan secara lengkap pada PP No.17 tahun 2010 tentang pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan.

Permasalahannya pendidikan sekarang ini cenderung kepada pendidikan formal saja. Menyebabkan pendidikan untuk mengembangkan mental dan motorik seseorang untuk meningkatkan kreativitas dan cara berfikirnya cenderung menipis. Menurut Daniel Schugurensky (2000) informal lebih tepat sebagai pembelajaran/belajar bukan pendidikan, karena didalam prosesnya tidak memiliki lembaga, instruktur/guru yang memiliki otoritas secara institusional, dan tidak ada kurikulum yang diresepkan.

Djamarah (2004) menjelaskan pada hakikatnya belajar merupakan “perubahan” yang terjadi di dalam diri seseorang setelah selesai melakukan aktivitas belajar. Dalam proses belajar seseorang menggunakan cara belajar yang berbeda-beda disebut dengan gaya belajar (Leny Hartati). Pada gaya belajar VAK (*Visual, Auditory, and kinesthetic*) menerapkan tiga indra sebagai sensor utamanya, yaitu penglihatan, pendengaran dan sentuhan atau fisik (Rose, 1987). Pada metode belajar ini mengutamakan kepada keaktifan seseorang agar dapat bersentuhan langsung dengan media objek pembelajaran dan dapat bergerak bebas untuk mengekspresikan dirinya menyesuaikan dengan gaya belajar yang ia sukai.

Menurut Seto Mulyadi (Ketua Umum Komisi Nasional Perlindungan Anak) untuk meningkatkan minat belajar seseorang, maka unsur rekreatif perlu dimasukkan dalam sistem pembelajaran. Sehingga diperlukan suatu program dalam menggabungkan unsur kegiatan menghibur atau kegiatan wisata dengan muatan pendidikan di dalamnya, kegiatan ini dinamakan wisata edukasi. Hal ini menjadi point penting agar dapat belajar tanpa adanya tekanan serta dapat mengembangkan pola pikir dan imajinasi seseorang sehingga mendapatkan sebuah pengalaman yang mengesankan dan pengetahuan yang lebih banyak.

Dengan mengangkat tema seni karena kesenian yang ada sekarang ini mulai mengalami kemunduran. Salah satu penyebabnya seperti kurangnya ketertarikan terhadap seni akibat termakannya waktu dari aktifitas kesibukan sehari-hari dan umumnya dalam proses pembelajaran

yang terjadi hanya di ruangan sehingga dikenal membosankan yang membuat pembelajaran kesenian terkesan ‘sepele’.

Sehingga dari fenomena tersebut pemilihan dari tema seni ini diharapkan menjadi salah satu bentuk upaya pengembangan seni serta pengetahuan /pendidikan dan informasi tentang seni kepada masyarakat. Menciptakan wadah yang mampu menampung, menyatukan, mewadahi aktifitas kesenian dan menciptakan tempat yang menyenangkan sebagai salah satu alternatif tempat hiburan yang mendidik sehingga dapat memotivasi dan menumbuhkan minat generasi muda untuk mencitai seni tidak hanya secara teori. Serta dapat membantu guru atau pengajar dalam mengembangkan pengajaran dengan menyesuaikan gaya belajar seseorang yang berbeda.

Disamping fenomena-fenomena tersebut, hal yang menguatkan bahwa bangunan Wisata Edukasi Seni perlu untuk dikembangkan di Kota Padang adalah sehubungan dengan upaya pemerintah dalam mewujudkan Kota Padang sebagai kota pelajar (Rencana Strategis Kota Padang 2016-2020) serta dapat menjadikan Kota Padang sebagai kota kreatif. Mengingat masih kurangnya fasilitas untuk menyalurkan kreativitas seseorang. Selain berguna bagi masyarakat di Kota Padang juga mampu dijadikan sebagai sarana untuk menarik wisatawan. Disamping itu, potensi lain yang diperoleh dari segi investasi yang akan masuk ke Kota Padang. Alasan yang lebih menguatkan lagi dikarenakan belum adanya fungsi sejenis di Kota Padang.

Dengan pendekatan arsitektur *hybrid* yang menggabungkan fungsi pendidikan, ekshibisi (pameran), dan *outdoor activity*. Penggabungan fungsi ini dipilih karena dengan merubah persepsi masyarakat terhadap bangunan kesenian yang membosankan menjadi hal yang menarik dengan memasukkan fungsi bangunan tidak hanya mewadahi aktivitas pameran di dalam bangunan tetapi juga aktivitas mengenal, membuat/ melakukan, dan dapat menunjukkan hasil karya seninya. sehingga pengunjung akan merasakan pengalaman dalam ruang yang berbeda dari kehidupan sehari-hari, seolah-olah tengah berada dalam cerita yang dikisahkan dalam tema tersebut (Burris, 2011). Oleh karena itu berdasarkan latar belakang diatas penulis mengambil judul **“Perancangan Wisata Edukasi Seni berbasis Visual, Auditorial dan Kinestik dengan Pendekatan Arsitektur Hybrid”**

1.2 Data dan Fakta

1.2.1 Data

Menurut Soedomo dalam Suprijanto (2007:8) ketika seseorang bermain, sesungguhnya mereka sedang belajar. Menurut Montessori, yang dikutip oleh Anggani Sudono, ketika seseorang sedang bermain, ia lebih mudah menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Bermain sebagai suatu kebutuhan sekaligus sebagai

pendekatan, strategi, kegiatan, dan metode belajar seseorang (Wolfgang, 1981). Bermain akan membangun kembali energi yang hilang sehingga diri mereka segar kembali (Lazarus dalam Hyun, 1998). Bermain merupakan wisata untuk menggunakan energi yang berlebih sehingga terlepas dari tekanan (Schiller & Spencer).

Dalam visi Bapak Mahyeldi, Walikota Padang Periode 2019-2024 adalah mewujudkan masyarakat Kota Padang yang madani berbasis pendidikan, perdagangan, dan pariwisata unggul serta berdaya saing, serta dalam misinya nomor 1 dan 5 yaitu meningkatkan kualitas pendidikan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang beriman, kreatif, inovatif, dan berdaya saing, dan meningkatkan kualitas pengelolaan pariwisata yang nyaman dan berkesan.

Secara garis besar Kota Padang berfokus pada 3 bidang percepatan pembangunan pada sektor pendidikan, perdagangan, dan pariwisata. Kota Padang juga sudah membuat 7 isu strategis pembangunan Kota Padang 2019-2024 yang diantaranya pada nomor 1 dan 5 yang berbunyi:

1. Peningkatan kualitas dan daya saing sumber daya manusia yang kreatif dan inovatif
 - a. Peningkatan daya saing SDM masih dihadapkan pada besarnya jumlah angkatan kerja. Jumlah pengangguran, rendahnya budaya unggul, tingkat pendidikan, kemiskinan, serta segmentasi layanan pendidikan
 - b. Untuk itu sektor pendidikan merupakan salah satu pilar pembangunan utama Kota Padang, sehingga diharapkan akan tercipta generasi-generasi yang berkualitas dan tangguh serta berdaya saing, dan tetap memegang nilai-nilai moral yang sesuai dengan tuntutan adat dan agama
2. Pariwisata yang unggul dan berdaya saing
 - a. Mewujudkan pariwisata yang aman, nyaman dan berkesan
 - b. Inovasi dalam pengembangan destinasi dan promosi pariwisata
 - c. Pengembangan pariwisata ke kawasan Timur Kota Padang
 - d. Peningkatan kepedulian masyarakat terutama disekitar destinasi wisata
 - e. Peningkatan peran masyarakat dalam mengelola kepariwisataan
 - f. Peningkatan infrastruktur ke destinasi wisata
 - g. Peningkatan layanan industri pariwisata yang menonjol nilai-nilai lokal
 - h. Pengembangan ekonomi kreatif

1.2.2 Fakta

Dengan fokus dari Walikota Padang dalam menanggapi isu mengenai pendidikan dan pariwisata, tidak lepas dari evaluasi tahun sebelumnya bahwa fasilitas untuk menunjang pendidikan selain disekolah, yang berwujud wisata pendidikan. Dengan daftar objek wisata berdasarkan bidangnya menunjukkan tidak terdapat objek wisata pendidikan di Kota Padang.

Tabel 1.1: Daftar Jumlah Objek Wisata Kota Padang

No	Jumlah objek wisata	2012	2013	2014	2015	2016	Satuan
1	objek wisata budaya	1	1	1	1	1	objek
2	objek wisata bahari	36	36	36	36	36	objek
3	objek wisata cagar alam	0	0	0	0	0	objek
4	objek wisata pertanian	0	0	0	0	0	objek
5	objek wisata buru	0	0	0	0	0	objek
6	objek wisata alam	25	25	27	27	28	objek
7	objek wisata sejarah	73	73	73	73	75	objek
8	objek wisata religi	1	1	2	2	2	objek
9	objek wisata pendidikan	0	0	0	0	0	objek

(Sumber: Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Padang, 2016)

Wisata pendidikan dengan memuat unsur edukasi, pariwisata dan jasa dengan sasaran kepada pelajar yang ada di Kota Padang, yang terbilang banyak seperti pada tabel dibawah:

Tabel 1.2: Data Peserta Didik di Kota Padang

DATA PESERTA DIDIK KOTA PADANG - DAPODIKDAEMEN						
NO	WILAYAH	SD	SMP	SMA	SMK	SLB
		JML	JML	JML	JML	JML
1	KEC. KOTO TANGAH	16.627	6.700	2.952	1.328	309
2	KEC. PADANG TIMUR	11.6	5.512	3.291	3.919	222

3	KEC. KURANJI	13.545	4.617	2.683	2.699	165
4	KEC. LUBUK BEGALUNG	9.649	3.136	1.118	3.659	58
5	KEC. PADANG BARAT	5.472	4.220	3.147	3.554	57
6	KEC. PADANG UTARA	6.594	2.856	3.441	3.093	114
7	KEC. NANGGALO	6.993	3.170	1.431	457	122
8	KEC. PADANG SELATAN	6.753	2.352	1.385	178	129
9	KEC. PAUH	5.123	1.839	2.092	1.032	165
10	KEC. LUBUK KILANGAN	5.616	2.382	1.268	303	100
11	KEC. BUNGUS TELUK KABUNG	3.134	804	832	0	31
TOTAL		91.106	37.588	23.64	20.222	1.472

(Sumber: Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Padang, 2016)

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka terdapat permasalahan yang diambil secara arsitektural dan non arsitektural :

1.3.1 Permasalahan Non Arsitektural

- Bagaimana proses belajar yang mendukung dalam belajar kesenian
- Bagaimana menciptakan pembelajaran berdasarkan gaya belajar seseorang yang berbeda
- Bagaimana membuat pengunjung mengingat tentang wisata edukasi seni dan berharap datang kembali

1.3.2 Permasalahan Arsitektural

- Bagaimana merencanakan pola tata ruang dan program ruang sehingga terjadi kegiatan yang dapat mendukung pembelajaran kesenian.
- Sarana dan prasarana apa yang tepat untuk pembelajar secara visual, auditorial, dan kinestetik
- Bagaimana Perancangan bangunan dengan penerapan metode Perancangan arsitektur *Hybrid*.

1.4 Ide atau Kebaruan

Perlu dilakukan perubahan cara pandang masyarakat terhadap pendidikan yang dikenal sebagai tempat yang kaku, formal dan membosankan dengan perubahan cara pandang tidak hanya sebagai wadah untuk kegiatan belajar secara formal tetapi dapat menjadi wadah untuk aktifitas lainnya termasuk berkumpul, bersantai, bermain dan lain sebagainya. Serta obyek wisata yang telah ada di Kota Padang khususnya tentang seni dikenal hanya dapat dilihat atau ditonton, sehingga perlu perubahan cara pandang yang mana didalamnya dapat memasukan aktivitas mengenal, membuat/ melakukan, dan dapat menunjukkan hasil karya seninya.

Dengan mengangkat tema wisata edukasi seni untuk meningkatkan minat masyarakat dan anak – anak sekolah dalam meningkatkan proses belajarnya. Sehingga dapat meningkatkan minat dan partisipasi masyarakat umumnya dan pelajar khususnya di kota Padang untuk mendalami, menggemari dan berprestasi di bidang kesenian tidak hanya secara teori.

Dengan metode perancangan menggunakan pendekatan arsitektur *Hybrid* dengan menggabungkan fungsi pendidikan, ekshibisi (pameran), dan *outdoor activity* untuk menciptakan prespektif ruang belajar yang berbeda. Dengan nuansa terbuka sehingga kegiatan belajar sambil bermain yang bersifat intraktif dan berhubungan langsung dengan media dan objek pelajaran.

1.5 Ruang Lingkup Pembahasan

1.5.1 Ruang Lingkup Spasial (Kawasan)

1. Lokasi

Lokasi yang dipilih merupakan lokasi yang mendukung kawasan yaitu:

- Memperhatikan kedekatan lokasi tapak dengan populasi yang akan dilayani, seperti fasilitas pendidikan.
- Memiliki luasan lahan yang cukup dan memadai.
- Memilih lokasi dengan memperhitungkan kemungkinan terjadinya bencana alam pada lokasi tersebut.
- Memiliki kemudahan akses untuk populasi yang akan dilayani

1.5.2 Ruang Lingkup Substansial (Kegiatan)

Pada lingkup pembahasan ini berfokus tentang seperti mencari isu literature survey lapangan untuk mengetahui data lokasi seperti permasalahan dan potensi lokasi. Serta mencari preseden dan melakukan analisa agar mendapatkan konsep yang sesuai dengan fungsi

1.6 Sistematika Pembahasan

BAB I : PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang, data dan fakta, rumusan masalah, ide/Kebaruan, tujuan, lingkup pembahasan, serta sistematika pembahasan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Berisikan tentang data dan teori yang berkaitan dengan judul, kumpulan rangkuman jurnal yang relevan keluaran 5 tahun terakhir dan preseden desain karya arsitek pesohor dengan fungsi serupa yang dibangun 10 tahun terakhir

BAB III : METODA PENELITIAN DAN PERANCANGAN

Berisikan tentang metoda perancangan arsitektur yang digunakan dan metoda penelitian.

BAB IV : TINJAUAN KAWASAN PERANCANGAN

Berisikan tentang hasil survey yang menjabarkan data dan fakta objek dilapangan, problematik kawasan secara makro dan meso yang melampirkan foto udara, foto tinjauan makro, foto tinjauan meso, serta rekaman gambar visual kawasan.

BAB V : PROGRAM ARSITEKTUR

Berisikan tentang analisa fungsi dan analisa ruang dalam yang menjabarkan beberapa analisa yaitu analisa pengguna bangunan, analisa aktivitas pengguna bangunan, analisa besaran ruang berdasarkan standard dan studi ruang, analisa sifat dan karakteristik ruang, analisa hubungan ruang dan masa bangunan, organisasi ruang dan masa bangunan, zoning makro dan zoning mikro