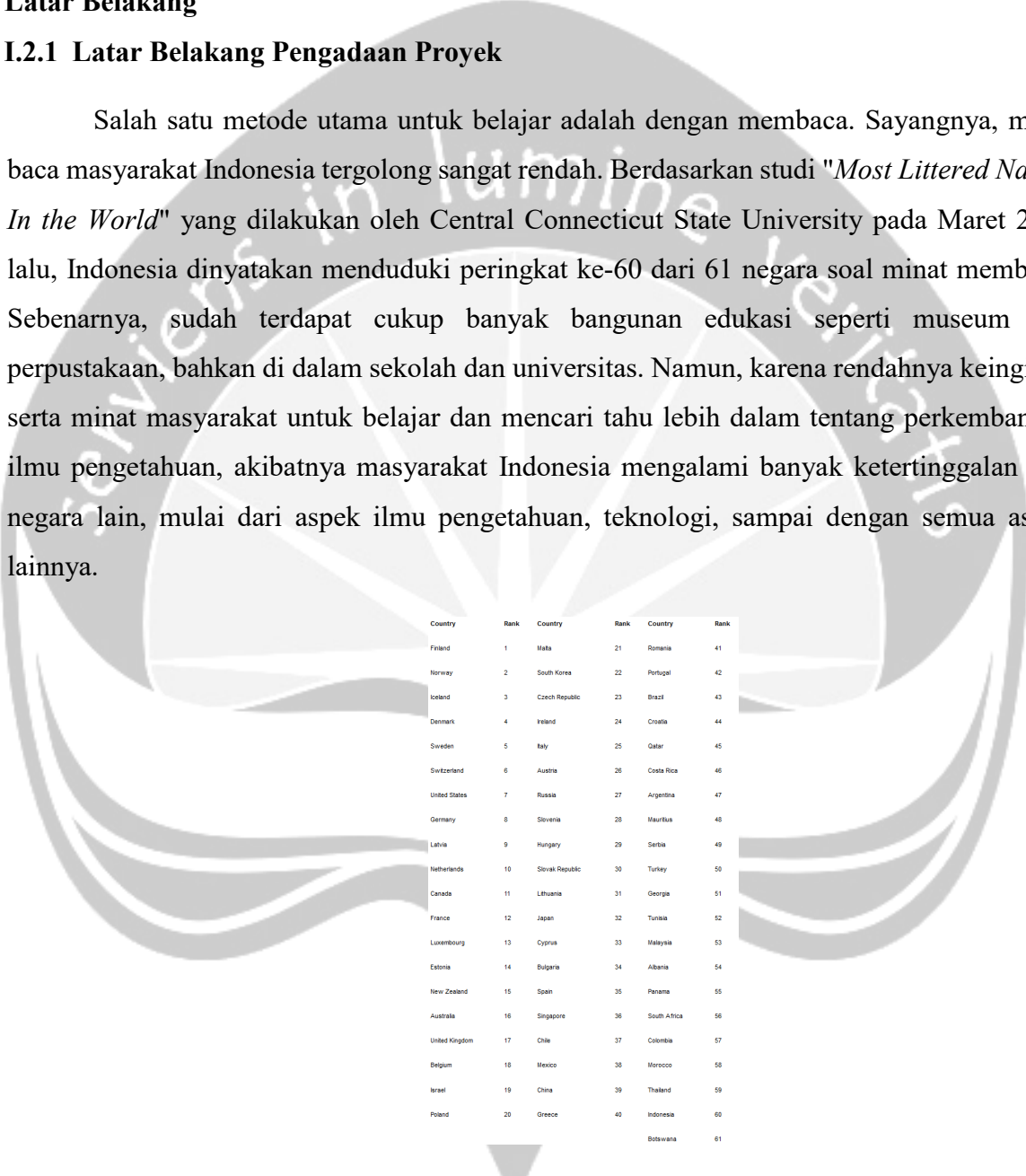


BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

I.2.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek

Salah satu metode utama untuk belajar adalah dengan membaca. Sayangnya, minat baca masyarakat Indonesia tergolong sangat rendah. Berdasarkan studi "*Most Littered Nation In the World*" yang dilakukan oleh Central Connecticut State University pada Maret 2016 lalu, Indonesia dinyatakan menduduki peringkat ke-60 dari 61 negara soal minat membaca. Sebenarnya, sudah terdapat cukup banyak bangunan edukasi seperti museum dan perpustakaan, bahkan di dalam sekolah dan universitas. Namun, karena rendahnya keinginan serta minat masyarakat untuk belajar dan mencari tahu lebih dalam tentang perkembangan ilmu pengetahuan, akibatnya masyarakat Indonesia mengalami banyak ketertinggalan dari negara lain, mulai dari aspek ilmu pengetahuan, teknologi, sampai dengan semua aspek lainnya.



Country	Rank	Country	Rank	Country	Rank
Finland	1	Malta	21	Romania	41
Norway	2	South Korea	22	Portugal	42
Iceland	3	Czech Republic	23	Brazil	43
Denmark	4	Ireland	24	Croatia	44
Sweden	5	Italy	25	Qatar	45
Switzerland	6	Austria	26	Costa Rica	46
United States	7	Russia	27	Argentina	47
Germany	8	Slovenia	28	Mauritius	48
Latvia	9	Hungary	29	Serbia	49
Netherlands	10	Slovak Republic	30	Turkey	50
Canada	11	Lithuania	31	Georgia	51
France	12	Japan	32	Tunisia	52
Luxembourg	13	Cyprus	33	Malaysia	53
Estonia	14	Bulgaria	34	Albania	54
New Zealand	15	Spain	35	Panama	55
Australia	16	Singapore	36	South Africa	56
United Kingdom	17	Chile	37	Colombia	57
Belgium	18	Mexico	38	Morocco	58
Israel	19	China	39	Thailand	59
Poland	20	Greece	40	Indonesia	60
				Botswana	61

Gambar 1. 1 Tabel *Most Littered Nation in the World* Tahun 2016

(Sumber: <http://webcapp.ccsu.edu>, 2017)

Di Surakarta terdapat data tentang pelajar yang putus sekolah dan puncaknya adalah pada usia 16-18 tahun dengan jumlah 3.277 siswa yang putus sekolah. Menurut Kemendikbud, semua anak di Indonesia harus meraih pendidikan minimal SMA/ SMK. Tujuannya adalah agar kualitas pendidikan masyarakat Indonesia meningkat dan Indonesia dapat menjadi negara maju pada tahun 2045 (Anna, 2012). Artinya anak-anak ini harus mendapat fasilitas yang memungkinkan mereka meraih pendidikan setara SMA. Fasilitas setara SMA menurut ketentuan dapat diadakan berupa *Learning Center*.

Jenis Kelamin dan Kelompok Umur Sekolah <i>Sex and School Age Group</i>	Partisipasi Sekolah/ <i>School Participation</i>		
	Tidak/Belum Pernah Sekolah <i>Not/Never Attending School</i>	Masih Sekolah <i>Attending School</i>	Tidak Sekolah Lagi <i>Not Attending School Anymore</i>
(1)	(2)	(3)	(4)
Laki-Laki/Male			
7-12	550	24,024	0
13-15	0	11,281	183
16-18	0	10,508	2,445
19-24	0	13,765	18,169
7-24	550	59,578	20,797
Perempuan/Female			
7-12	0	26,003	0
13-15	0	12,145	0
16-18	0	10,455	832
19-24	200	19,278	14,440
7-24	200	67,881	15,272
Laki-laki+Perempuan/Male+Female			
7-12	550	50,027	0
13-15	0	23,426	183
16-18	0	20,963	3,277
19-24	200	33,043	32,609
7-24	750	127,459	36,069

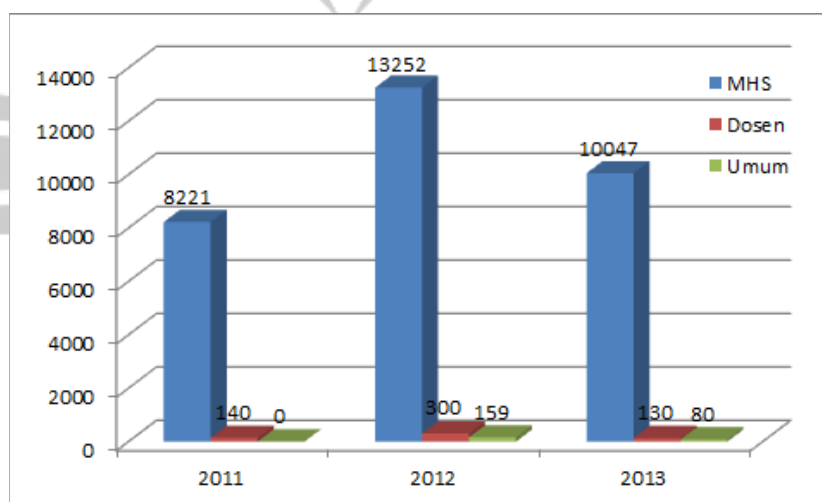
Gambar 1. 2 Tingkat Partisipasi Sekolah Kota Surakarta Tahun 2016

(Sumber: BPS Kota Surakarta, 2017)

Penyebab terbesar siswa-siswi di Kota Solo mengalami putus sekolah disebabkan adalah karena faktor ekonomi (Aryono, 2016). Pemerintah telah menerapkan program sekolah dan buku gratis sampai dengan jenjang pendidikan tertentu, namun ternyata program tersebut belum dapat menjangkau secara menyeluruh. Kota Solo memerlukan sebuah fasilitas edukasi nonformal dengan tarif khusus atau bahkan gratis untuk dapat menjangkau pendidikan bagi warga yang tidak mampu membayar pendidikan sekolah. Solusinya adalah sebuah *Learning Center* yang dikelola oleh pemerintah sehingga fasilitas ini dapat berjalan dengan harga yang murah atau gratis melalui subsidi dan anggaran pemerintah.

Dalam pusat edukasi nonformal yang baik seharusnya terdapat dua metode belajar yang ditawarkan, yaitu metode pasif dan metode aktif. Metode pasif berupa metode dimana pelaku melakukan kegiatan yang tidak menimbulkan interaksi langsung (keaktifan dari pelaku), malinkan pelaku harus memproses sendiri dengan membayangkan ataupun memikirkannya. Contoh dari metode pasif adalah membaca buku referensi, mendengarkan berita/ koran, dsb. Sedangkan metode aktif dalam proses pembelajaran. Contohnya berupa kegiatan pelaku yang melakukan eksperimen di lab. Pusat edukasi perlu mengakomodasi kedua metode belajar tersebut untuk dapat menyesuaikan dengan karakteristik belajar siwa. Solusinya adalah sebuah *Learning Center* yang mengakomodasi metode pembelajaran aktif dan pasif.

Fasilitas *Learning Center* dan fasilitas edukasi nonformal lainnya yang ada di Indonesia selama ini sebagian besar hanya digunakan untuk mahasiswa untuk mengerjakan tugas atau penelitian. Sebuah survey dilakukan pada sebuah salah satu fasilitas edukasi nonformal, yaitu perpustakaan dan hasilnya pengunjung yang datang sangat didominasi oleh kalangan mahasiswa dibandingkan pengunjung umum lainnya. Idealnya *Learning Center* dapat dimanfaatkan oleh pelajar dan mahasiswa. Kelemahan sekarang ini daya tarik untuk pelajar tidak ada, padahal fasilitas itu sangat penting bagi mereka. Dengan demikian, *Learning Center* harus diperbaiki dan dirancang menarik bagi mahasiswa dan pelajar.



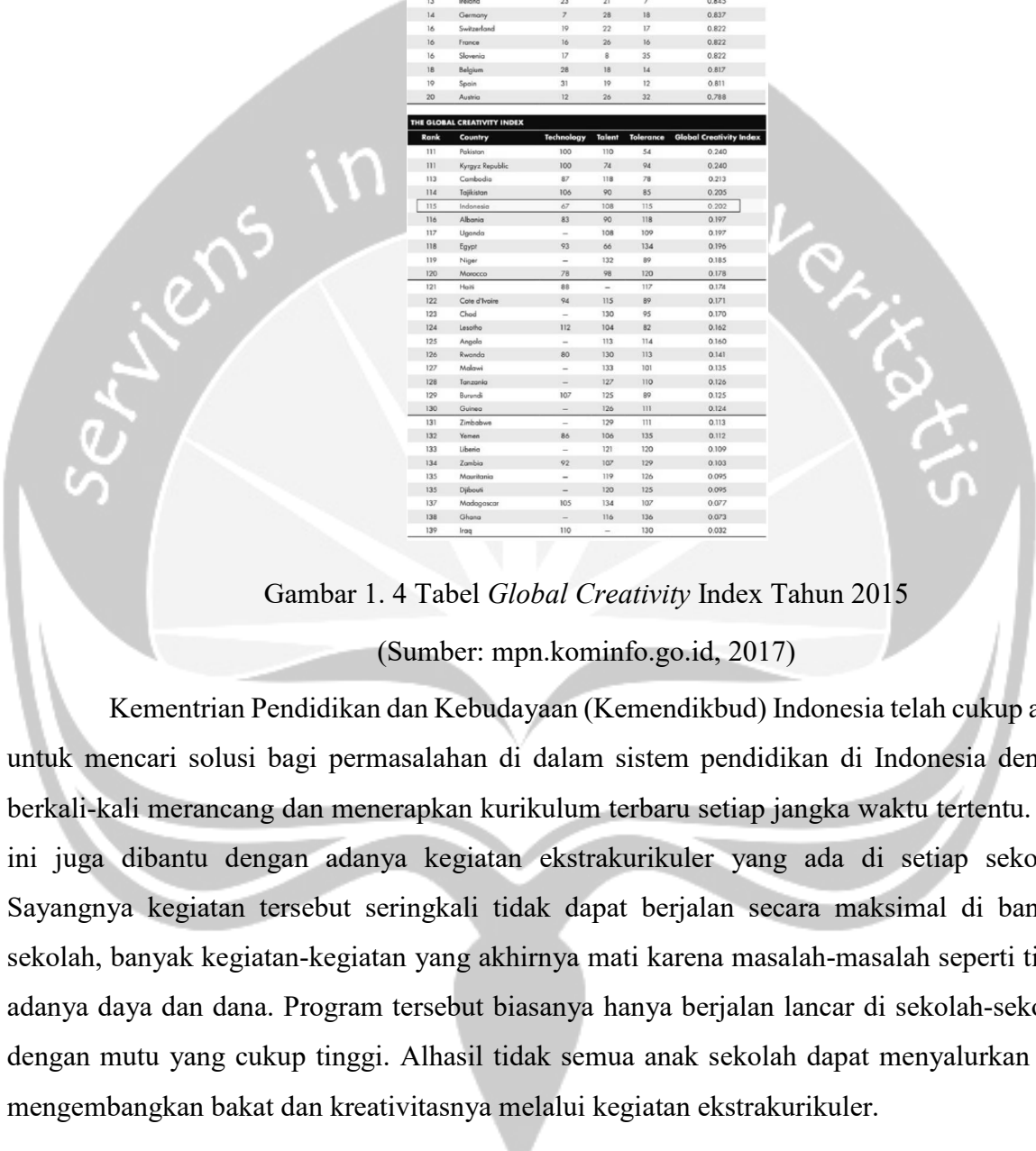
Gambar 1. 3 Grafik Pengunjung Perpustakaan Bakrie tahun 2011-2013

(Sumber: <http://library.bakrie.ac.id>)

Learning Center di Solo sangat dibutuhkan dan perlu didirikan. Fasilitas *Learning Center* perlu dibangun di Kota Solo. Ciri-ciri fasilitas *Learning Center* di Solo adalah: (1) *Learning Center* merupakan fasilitas edukasi nonformal; (2) Fasilitas *Learning Center* dikelola oleh pemerintah sebagai fasilitas edukasi publik; (3) *Learning Center* dengan metode pembelajaran aktif dan pasif; (4) *Learning Center* menarik bagi pelajar dan mahasiswa.

I.2.2 Latar Belakang Permasalahan

Berdasarkan tabel *Global Creativity Index* (GCI) mengenai nilai kreatif masyarakat dalam berbagai negara tahun 2015, tercatat bahwa negara Indonesia menempati peringkat ke 115 dari 139 negara dengan nilai 0,202, dimana angka ini termasuk dalam kategori yang sangat rendah. Ini berarti dapat dikatakan bahwa tingkat kreativitas masyarakat di Indonesia masih tergolong sangat rendah dibandingkan dengan negara-negara lain di dunia. Tentu hal ini sangat mengkhawatirkan, karena selain minat baca yang rendah, masyarakat Indonesia juga tidak memiliki semangat kreatif. Jikalau dibiarkan, pendidikan dan perkembangan ilmu pengetahuan di Indonesia akan semakin tertinggal jauh dari negara lain.



Rank	Country	Technology	Talent	Tolerance	Global Creativity Index
1	Australia	7	1	4	0.970
2	United States	4	3	11	0.950
3	New Zealand	7	8	3	0.949
4	Canada	13	14	1	0.920
5	Denmark	10	6	13	0.917
5	Finland	5	3	20	0.917
7	Sweden	11	8	10	0.915
8	Iceland	26	2	2	0.913
9	Singapore	7	5	23	0.896
10	Netherlands	20	11	6	0.889
11	Norway	18	12	9	0.883
12	United Kingdom	15	20	5	0.881
13	Ireland	23	21	7	0.843
14	Germany	7	28	18	0.837
15	Switzerland	19	22	17	0.832
16	France	16	26	16	0.822
16	Slovenia	17	8	35	0.822
18	Belgium	28	18	14	0.817
19	Spain	31	19	12	0.811
20	Austria	12	26	32	0.788

Rank	Country	Technology	Talent	Tolerance	Global Creativity Index
111	Pakistan	100	110	54	0.240
111	Kyrgyz Republic	100	74	94	0.240
113	Cambodia	87	118	78	0.213
114	Tajikistan	106	90	85	0.205
115	Indonesia	67	108	115	0.202
116	Albania	83	90	118	0.197
117	Uganda	—	108	109	0.197
118	Egypt	93	66	134	0.196
119	Niger	—	132	89	0.185
120	Morocco	78	98	120	0.178
121	Haiti	88	—	117	0.174
122	Cote d'Ivoire	94	115	89	0.171
123	Chad	—	130	95	0.170
124	Lesotho	112	104	82	0.162
125	Angola	—	113	114	0.160
126	Rwanda	80	130	113	0.141
127	Malawi	—	133	101	0.135
128	Tanzania	—	127	110	0.126
129	Burundi	107	125	89	0.125
130	Guinea	—	126	111	0.124
131	Zimbabwe	—	129	111	0.113
132	Yemen	86	106	135	0.112
133	Liberia	—	121	120	0.109
134	Zambia	92	107	129	0.103
135	Mauritania	—	119	126	0.095
135	Djibouti	—	120	125	0.095
137	Madagascar	105	134	107	0.077
138	Ghana	—	116	136	0.073
139	Iraq	110	—	130	0.032

Gambar 1. 4 Tabel *Global Creativity Index* Tahun 2015

(Sumber: mpn.kominfo.go.id, 2017)

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Indonesia telah cukup aktif untuk mencari solusi bagi permasalahan di dalam sistem pendidikan di Indonesia dengan berkali-kali merancang dan menerapkan kurikulum terbaru setiap jangka waktu tertentu. Hal ini juga dibantu dengan adanya kegiatan ekstrakurikuler yang ada di setiap sekolah. Sayangnya kegiatan tersebut seringkali tidak dapat berjalan secara maksimal di banyak sekolah, banyak kegiatan-kegiatan yang akhirnya mati karena masalah-masalah seperti tidak adanya daya dan dana. Program tersebut biasanya hanya berjalan lancar di sekolah-sekolah dengan mutu yang cukup tinggi. Alhasil tidak semua anak sekolah dapat menyalurkan dan mengembangkan bakat dan kreativitasnya melalui kegiatan ekstrakurikuler.

Sebuah *Learning Center* perlu memiliki landasan yang mendukung metode pembelajaran pada *Learning Center* itu sendiri. Anak-anak di Indonesia memiliki berbagai macam kecerdasan yang berbeda-beda. Teori kecerdasan majemuk adalah salah satu pendekatan metode belajar yang menyesuaikan dengan kecerdasan anak. Teori ini dapat

diterapkan dalam *Learning Center* sehingga metode yang diaplikasikan dalam *Learning Center* di Solo dapat mendukung kecerdasan anak-anak di Indonesia yang beraneka ragam.

Learning Center harus dapat menarik pengunjung untuk datang. Menurut data, penyebab anak-anak di Surakarta putus sekolah disebabkan oleh faktor ekonomi, faktor lingkungan yang kurang mendukung, dan motivasi belajar pada anak yang kurang kuat. Untuk dapat menarik pengunjung terutama pelajar dan mahasiswa agar tertarik untuk belajar di *Learning Center*, perlu dilakukan pendekatan arsitektur yang sesuai (Jenks, 1970). Salah satu pendekatan arsitektur yang bersifat atraktif adalah pendekatan arsitektur metafora, yaitu pendekatan melalui gaya bahasa yang disampaikan oleh arsitek ke dalam wujud rancangan arsitektural, baik secara konkrit, abstrak, ataupun kombinasi keduanya.

Menurut Howard Gardner, kecerdasan manusia saat ini terbagi menjadi 8 macam. Delapan macam kecerdasan itu memiliki karakteristik dan metode pembelajaran yang berbeda-beda. Delapan kecerdasan itu diantaranya adalah: kinestetik, interpersonal, linguistic, mathematical, naturalistic, intrapersonal, spatial, dan musical (Gardner, 2003). Gubahan massa berdasarkan pendekatan arsitektur metafora membutuhkan acuan untuk memecahkan gubahan massa seperti apa yang akan dihasilkan nantinya. Solusinya adalah gubahan massa yang berdasarkan delapan tipe kecerdasan melalui pendekatan arsitektur metafora.



Gambar 1. 5 Bagan pembagian 8 tipe kecerdasan

(Sumber: mpn.kominfo.go.id, 2017)

Sebagian besar pelajar di Kota Solo masih belum memanfaatkan fasilitas edukasi publik yang ada secara optimal. Menurut hasil survey, pengunjung terbanyak adalah dari kalangan mahasiswa untuk kebutuhan menyelesaikan tugas dan penelitian mereka. Karena itu, desain fasad bangunan *Learning Center* harus mampu menarik minat pengunjung dari berbagai kalangan, terutama pelajar untuk mau datang dan memanfaatkan fasilitas *Learning Center*. Idenya adalah dengan memunculkan desain yang atraktif dengan pendekatan arsitektur metafora.

Menurut Munif Chatib, aktivitas belajar berbasis teori kecerdasan majemuk tidak terbatas hanya di ruang kelas (Chatib, 2016). Ada banyak ruang yang dapat dimanfaatkan sesuai dengan karakteristik kecerdasan siswa, seperti ruang hall, ruang audiovisual, taman, dan sebagainya. Oleh karena itu perlu diwujudkan penataan tata ruang dalam dan tata ruang luar sesuai dengan kebutuhan pelaku dengan desain yang atraktif.

Learning Center di Kota Solo menjadi kebutuhan yang cukup mendesak bagi masyarakat terutama di kalangan pelajar dan mahasiswa. Fasilitas di *Learning Center* menjadi sarana edukasi publik dan dapat membantu permasalahan siswa di sekolah maupun universitas. Ciri-ciri fasilitas *Learning Center* di Solo adalah: (1) *Learning Center* berlandaskan teori kecerdasan majemuk; (2) *Learning Center* dirancang berdasarkan pendekatan arsitektur metafora; (4) *Learning Center* memiliki fasad bangunan yang atraktif; (5) *Learning Center* memiliki tata ruang dalam dan tata ruang luar yang mendukung proses pembelajaran.

I.2 Rumusan Permasalahan

Bagaimana konsep rancangan *Learning Center* yang dilandasi oleh teori kecerdasan majemuk dan dirancang dengan pendekatan arsitektur metafora?

I.3 Tujuan Dan Sasaran

I.4.1 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai adalah merumuskan konsep perencanaan dan perancangan *Learning Center* di Kota Solo sebagai wadah kegiatan mengembangkan kecerdasan dan kreatifitas bagi masyarakat guna menggali potensi dan ilmu mereka lebih dalam lagi sesuai kaidah dan prinsip teori kecerdasan majemuk yang dikombinasikan dengan pendekatan

arsitektur Metafora dan diharapkan mampu menghasilkan rancangan Learning Center yang baik pada, gubahan massa, fasad bangunan, tata ruang dalam, dan tata ruang luar.

I.4.2 Sasaran

Sasaran yang akan dicapai untuk mewujudkan tujuan adalah:

1. Terwujudnya ruang-ruang pada *Learning Center* yang memberikan kenyamanan dan suasana yang optimal untuk beraktivitas yang berlandaskan teori kecerdasan majemuk.
2. Terwujudnya gubahan massa, fasad bangunan, tata ruang dalam, dan tata ruang luar yang efektif menciptakan keatraktifan dalam *Learning Center* di Solo dengan pendekatan arsitektur metafora.

I.4 Metoda Studi

I.5.1 Metode Studi Pustaka

Pengumpulan data diperoleh dengan studi literatur, yaitu mencari sumber-sumber data yang berasal dari buku, browsing internet, jurnal, dan bahan tertulis lainnya yang memuat data tentang *Learning Center*, kecerdasan majemuk, arsitektur metafora, dan sebagainya.

I.5.2 Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan adalah analisis pendekatan/ penekanan studi, yaitu analisis mengenai hal-hal yang menjadi penekanan dalam desain dan pendekatan yang akan digunakan dalam penekanan tersebut.

I.5 Pendekatan Studi

Penyelesaian pendekatan studi dilakukan dengan cara membentuk *Learning Center* berdasarkan pendekatan arsitektur metafora.

I.6 Lingkup Studi

Lingkup studi yang akan diuraikan pada bab ini dibagi menjadi tiga lingkup, yaitu lingkup spasial, lingkup substansial, dan lingkup temporal.

- 1) Lingkup Spasial

Lingkup obyek studi yang akan diolah sebagai penekanan sebagai bentuk dari pendekatan terhadap rancangan adalah pada bagian gubahan massa, fasad bangunan, tata ruang dalam, dan tata ruang luar.

2) Lingkup Substansial.

Bagian-bagian gubahan massa, fasad bangunan, tata ruang dalam, dan tata ruang luar yang akan diolah menjadi penekanan studi adalah yang mencakup bentuk, tatanan, warna, tekstur, dan elemen pelengkap ruang.

3) Lingkup Temporal

Rancangan ini diharapkan akan dapat menjadi penyelesaian terhadap penekanan studi dalam kurun waktu 20 tahun.

I.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab pertama merupakan pendahuluan yang memaparkan tentang gambaran umum seluruh isi penulisan dan pembahasan pada tahap konsep perancangan dan perancangan perpustakaan. Bab ini berisi pengertian judul, latar belakang proyek dan permasalahan, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran, metoda studi, pendekatan studi, lingkup studi, dan sistematika pembahasan, serta kerangka berpikir dari perencanaan dan perancangan *Learning Center* di Kota Solo berbasis teori kecerdasan majemuk dengan pendekatan arsitektur metafora.

BAB II TINJAUAN *LEARNING CENTER* DAN TEORI KECERDASAN MAJEMUK

Bab kedua berisi tinjauan pustaka yang memaparkan tentang gambaran umum bangunan tipologi *Learning Center*, prinsip-prinsip teori kecerdasan majemuk, serta penerapan teori kecerdasan majemuk di dunia pendidikan, pendekatan arsitektur metafora dan teori-teori ruang yang mendukung tentang desain sebagai acuan konsep perencanaan dan perancangan serta tinjauan preseden tentang bangunan perpustakaan dan *Learning Center* maupun bangunan yang menggunakan pendekatan arsitektur metafora dengan menerapkan teori

kecerdasan majemuk. Kesimpulan yang di dapat digunakan sebagai pemandu dalam merumuskan konsep perencanaan yang digunakan dan diterapkan.

BAB III TINJAUAN ARSITEKTUR METAFORA

Bab ketiga berisi tinjauan pustakan mengenai pendekatan arsitektur metafora, jenis, prinsip, dan penerapannya di dalam desain arsitektural. Kesimpulan yang didapat melalui tinjauan-tinjauan yang ada digunakan sebagai pemandu dalam merumuskan konsep perencanaan dalam memecahkan permasalahan dan kebutuhan arsitektural.

BAB IV TINJAUAN WILAYAH *LEARNING CENTER* DI SOLO

Bab keempat berisi mengenai gambaran umum *Learning Center di Kota Solo Berbasis Kecerdasan Majemuk dengan Pendekatan Arsitektur Metafora* yang direncanakan dalam bentuk pembahasan.

BAB V ANALISIS DAN SINTESIS

Bab kelima memaparkan analisis perencanaan dan perancangan *Learning Center di Kota Solo Berbasis Kecerdasan Majemuk dengan Pendekatan Arsitektur Metafora* yang meliputi analisa kegiatan, pola tata ruang, pemilihan dan pengolahan tapak, gubahan massa, fasad bangunan, tata ruang dalam, dan tata ruang luar.

BAB VI KONSEP PERANCANGAN

Bab keenam merupakan bab paling akhir yang berisi kesimpulan dari kelima tahap sebelumnya dalam bentuk strategi desain perencanaan dan perancangan *Learning Center di Kota Solo Berbasis Kecerdasan Majemuk dengan Pendekatan Arsitektur Metafora*.