

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Minat dan bakat merupakan dua faktor internal yang sangat erat hubungannya dengan pencapaian prestasi yang dihasilkan. Minat sebagai suatu aspek kewajiban bukan saja dapat memengaruhi tingkah laku individu, tetapi juga dapat mendorong individu untuk tetap melakukan dan memperoleh sesuatu yang diminatinya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Holland (Tahyan, 2010) bahwa “Minat sebagai aktifitas atau tugas-tugas yang membangkitkan perasaan ingin tahu, perhatian, dan memberi kesenangan atau kenikmatan. Minat dapat menjadi indikator kekuatan seseorang di area tertentu, dimana ia akan termotivasi mempelajarinya dan menunjukkan kinerja yang tinggi”.

Sementara bakat menurut (Wijaya, 1988) adalah suatu kondisi pada seseorang yang telah dimiliki sejak lahir, dan memungkinkannya dengan suatu latihan khusus mencapai suatu kecakapan, pengetahuan, dan keterampilan khusus, misalnya: berupa kemampuan berbahasa, kemampuan bermain musik, melukis, menari dan lain sebagainya”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa untuk menunjang kematangan bakat seseorang, maka perlu disertai minat untuk mengasah dan melatih bakat yang telah dimilikinya.

Pengembangan minat, bakat, dan kemampuan merupakan bagian yang perlu diperhatikan pada kalangan remaja khususnya di bidang kesenian. Seni merupakan ungkapan perasaan manusia yang dituangkan kedalam kreasi dalam bentuk gerak, rupa, nada dan syair yang mengandung unsur-unsur keindahan dan dapat mempengaruhi perasaan seseorang. Untuk itu perlu adanya kesadaran dari para remaja akan pentingnya seni agar bisa menjadi pendorong utama untuk melestarikan kesenian. Seni juga dapat dijumpai di berbagai aspek kehidupan manusia salah satunya dalam dunia pendidikan, yang dilaksanakan melalui pendidikan Seni Budaya.

Pada era modern ini, perkembangan dalam berbagai sektor mulai mengalami perubahan oleh karna budaya asing yang masuk ke Indonesia, salah satunya adalah perkembangan di bidang kesenian yang dikenal dengan seni rupa modern. Seni rupa modern berkembang di Eropa sejak awal abad ke-19 pengaruhnya masuk ke

Indonesia pada awal abad ke-20 oleh seorang seniman rupa bernama Raden Saleh yang telah belajar seni lukis dan mengembara di Eropa selama kurang lebih 20 tahun pulang ke Indonesia dengan membawa gaya dan teknik melukis yang diperoleh di Eropa.

Seni rupa modern adalah suatu karya seni rupa hasil kreativitas untuk menciptakan suatu karya yang baru atau bisa dikatakan karya seni rupa pembaharuan. Oleh sebab itu seni pada masa kini bukan hanya mencakup unsur tradisional saja tetapi juga unsur modern seperti:

- Seni tari modern : Dance dan B-boy.
- Seni musik modern : Raper, Beat Box dan Dj.
- Seni Rupa : Grafiti.

Unsur-unsur modern ini disebut sebagai *Hip Hop*. Melihat fenomena di Indonesia *Hip-Hop* sudah sangat direspon baik di kalangan remaja khususnya remaja di Kota Kupang. Munculnya seni modern di Kota Kupang berawal sejak tahun 1990, dimana pada awalnya muncul salah satu unsur seni modern yaitu musik *raper (Rap)*, kemudian diikuti dengan *break dance* yang di dalamnya ada unsur *B-Boy* dan *Dance*, setelah itu pada tahun 1998 munculah *Disc Jockey (DJ)* dan Grafiti. Sejak masa itu secara perlahan para remaja mulai terjun ke dunia *Hip-Hop* untuk menyalurkan bakat serta hobi yang mereka miliki.

Dalam menyalurkan bakat serta hobi yang mereka miliki ini, karya-karya baru terus dihasilkan oleh para remaja, hingga saat ini segala karya *Hip-Hop* terus diperlombakan melalui *event-event* yang diselenggarakan oleh pihak swasta dan pemerintah Kota Kupang, baik itu tingkat Kabupaten, Kota maupun tingkat Propinsi, bahkan sebagian besar pelajar Sekolah Menengah Atas (SMA) dan sebagian mahasiswa di beberapa perguruan tinggi Kota Kupang, salah satunya adalah Intan Fangidae siswi kelas 2 SMA N 2 Kupang yang sedang menjalani latihan dance untuk mewakili SMA N 2 Kupang dalam lomba DBL anatar SMA Kota Kupang pada 8 Mei 2018 nanti. Selain itu juga dalam beberapa pendidikan SMA Kota Kupang telah diwajibkan untuk melakukan praktek seni modern sebagai salah satu tuntutan dalam mata pelajaran seni budaya serta ekstra kurikuler.



Gambar 1.Lomba Skala Lokal
Sumber : <http://dance.org/sites>

Selain itu, sebagian besar remaja Kota Kupang yang telah berkiprah dalam dunia *Hip-Hop*, tidak hanya mengadu kemampuan mereka dalam skala lokal saja, tetapi mereka pun turut berpartisipasi dalam perlombaan yang berskala nasional, seperti : perlombaan *Let's Dance* Indonesia, Kreting Daeng, dan juga Indonesia Mencari Bakat. Selain itu Kota Kupang juga tercatat sebagai pecinta seni rupa yang tergolong antusias, sehingga mengundang niat dari komunitas seni rupa di dunia datang untuk mendemonstrasikan karya seni rupa di Kota Kupang, yang telah berlangsung selama 2 minggu, mulai dari tanggal 18 Februari hingga 3 Maret 2018.



Gambar 2.Lomba Tingkat Nasional
Sumber : <http://dance.org/sites>

Dari fenomena ini, sangat menarik perhatian oleh karna keterbatasan wadah serta fasilitas pendukung kegiatan yang masih sangat minim, namun tidak menjadi sebuah halangan untuk melakukan aktifitas yang dapat melahirkan karya serta prestasi yang mereka raih. Keterbatasan tersebut meliputi : minimnya studio sebagai tempat untuk mereka berlatih, sehingga rata-rata dari masing-masing seni modern ini masih menggunakan fasilitas umum sebagai tempat untuk berkumpul dan berlatih. Selain itu, fasilitas-fasilitas yang digunakan sebagai penunjang kegiatan juga masih sangat sederhana, bahkan tergolong apa adanya.

Perencanaan Pusat Seni Modern ini merupakan dasar pemikiran agar dapat membantu menjalankan aktifitas remaja Kota Kupang dalam dunia *Hip Hop*, agar sekiranya seluruh rangkaian kegiatan yang dilakukan dapat diatur secara baik, dalam perencanaan ini juga, perlu diperhatikan aktifitas dari masing-masing seni agar bisa saling berkaitan, baik secara indoor maupun outdoor. Penerapan sistem akustik juga perlu dihadirkan sebagai aspek kenyamanan dari kegiatan yang dilakukan.

Dalam perencanaan pusat seni modern ini, tema arsitektur futuristik diangkat sebagai wujud untuk menarik peminat yang lebih dari kalangan remaja Kota Kupang, yang pada dasarnya sangat cepat terpengaruh akan perkembangan teknologi, serta dari tema arsitektur futuristik ini juga sebagai bentuk penyelarasan dari fungsi seni modern untuk melahirkan sebuah karya baru pada masa kini hingga di masa yang akan datang.

Penghadiran pusat seni modern ini juga, sekiranya dapat mengarahkan pemikiran remaja Kota Kupang ke arah positif, serta karya-karya baru yang di hasilkan tidak hanya bersaing dalam tingkat nasional saja tetapi mampu bersaing hingga ke tingkat internasional. Selain itu, perencanaan pusat seni modern ini, juga bisa membantu mengurangi sedikit angka pengangguran Kota Kupang sebagai sebuah lapangan kerja baru.

1.2. Permasalahan

1.2.1. Identifikasi masalah

1. Kelakuan remaja yang meresahkan warga dalam hal ini perbuatan negatif.
2. Minimnya fasilitas yang dapat mendukung aktifitas seni moderen.
3. Penerapan sistim akustik.
4. Penerapan gaya arsitektur sebagai bentuk penanggapan terhadap perkembangan zaman.

1.2.2. Perumusan masalah

“Bagaimana konsep perencanaan Pusat Seni Modern yang dapat menarik peminat remaja, serta dapat mewadahi aktifitas seniman untuk berkumpul dan mengembangkan minat dan bakat, baik secara *indoor* maupun *outdoor* ?”

1.3. Tujuan dan Sasaran

1.3.1. Tujuan

Menciptakan sebuah konsep arsitektur futuristik dengan kehadiran fasilitas yang modern dengan memperhatikan sistim akustik sebagai aspek kenyamanan.

1.3.2 Sasaran

- a. Mengupayakan bentuk-bentuk bangunan yang tak terduga.
- b. Menciptakan pencahayaan buatan sebagai aksen dari bangunan.
- c. Memanfaatkan teknologi sebagai kehadiran material pada bangunan.

- d. Menghadirkan ruang sebagai media pengembangan bakat, serta ruang pertunjukan seni, baik secara *indoor* maupun *outdoor*.

1.4. Ruang lingkup dan batasan

A. Ruang lingkup substansial.

Merencanakan dan merancang pusat seni modern Kota Kupang dengan memperhatikan pola hubungan ruang antar masing-masing aktifitas, sistem akustik dalam ruang, serta tampilan bangunan berdasarkan beberapa teori prinsip arsitektur modern yaitu :

1. Fungsional, bentuk mengikuti fungsi
2. *Nihilism*.
3. Kejujuran.

B. Ruang lingkup spasial.

Perencanaan dan perancangan pusat seni modern Kota Kupang digolongkan dalam peruntukan kawasan campuran, yang terletak pada batas wilayah Kota II (BWK II) dalam tata ruang Kota Kupang, dengan luas lahan 8.255 m².

1.5. Metode dan Teknik

A. Metode Pengumpulan Data.

1. Pengumpulan data primer, dilakukan dengan cara :
 - a. Observasi untuk mendapatkan eksisting atau kondisi lapangan seperti: pengukuran lokasi perencanaan, jenis vegetasi, kondisi topografi, dan geologi sebagai data studi dan untuk menunjang analisis site serta kelayakan dalam perencanaan.
 - b. Wawancara dengan narasumber terkait mengenai pemahaman dalam objek perencanaan pusat seni moderen, dalam hal ini adalah komunitas *Hip-Hop* Kupang yang di dalamnya terdiri dari: kumpulan remaja Raper, kumpulan remaja *Beat box*, kumpulan remaja Dj, kumpulan remaja Dance, kumpulan remaja *B-Boy* dan kumpulan remaja Grafiti. Beberapa kumpulan dalam komunitas *Hip-Hop* ini adalah pelaku utama untuk menunjang analisis persentase jumlah anggota dalam komunitas, analisa kebutuhan ruang dan analisis fasilitas penunjang yang dibutuhkan.

2. Pengumpulan data sekunder, dilakukan dengan cara studi literatur yang terdiri dari:

- a. Buku-buku serta jurnal yang membahas tentang pemahan seni moderen, serta standar-standar ruang dalam sebuah pusat seni moderen, dan buku-buku tentang pemahaman arsitektur futuristik, untuk menunjang tinjauan teoritis dan analisis ruang.
- b. Peraturan daerah (PERDA) Kota Kupang dalam hal ini, kondisi administratif dan geografis Kota Kupang, batas wilayah Kota Kupang serta kondisi fisik dasar Kota Kupang, untuk menunjang dalam menganalisis pemilihan lokasi site.

B. Metode Analisa.

1. Kualitatif.

Pada data kualitatif ini bersifat data yang tidak terukur sehingga data dari sumbernya bisa sangat beragam, pada data kualitatif ini lebih tertuju pada kenyamanan dan rasa terhadap obyek perencanaan seperti : penzoningan serta sirkulasi pada ruangan, kehadiran fasilitas penunjang, dan tampilan eksterior maupun interior.

2. Kuantitatif.

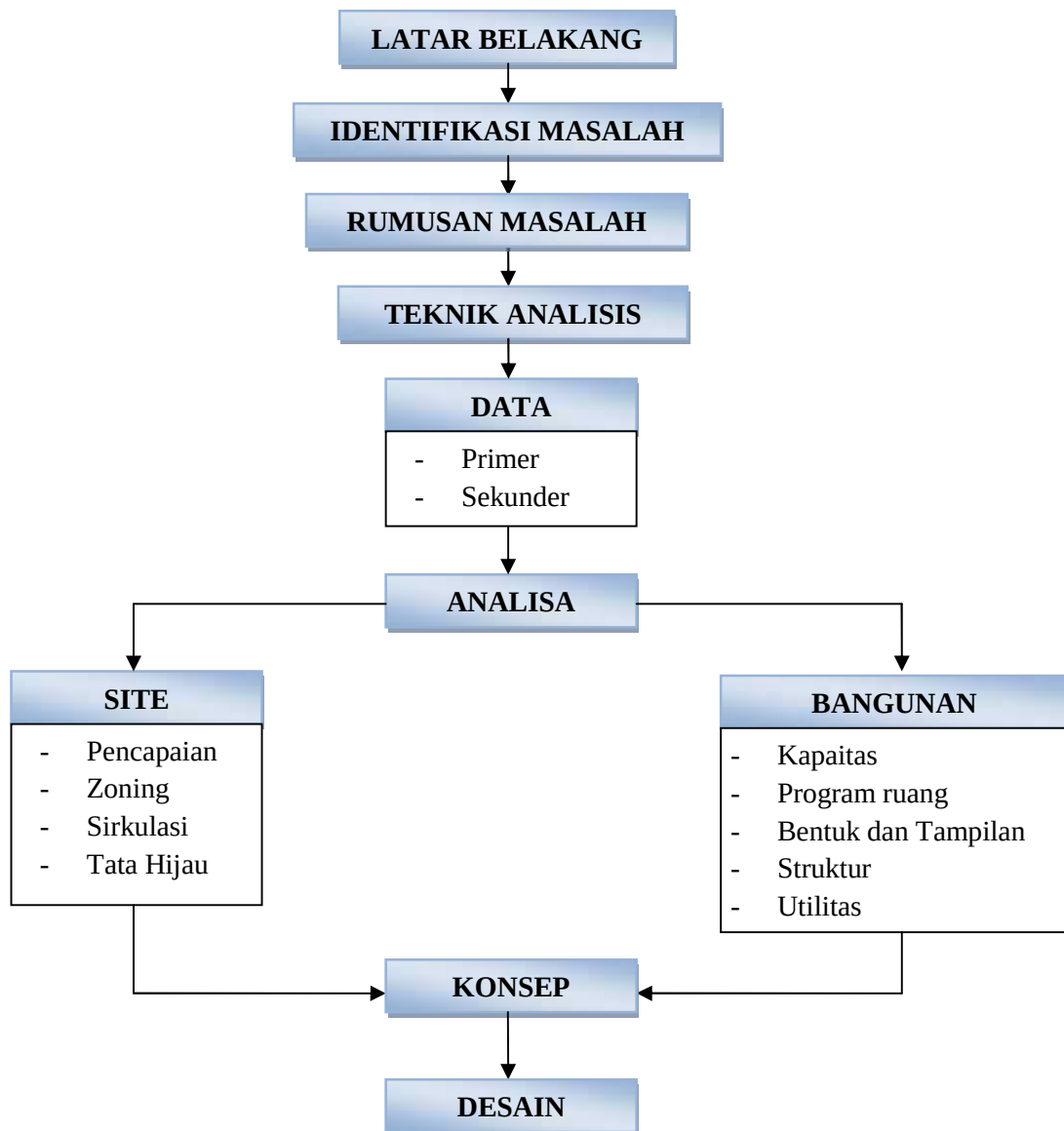
Pada data kuantitatif ini bersifat data yang terukur sehingga pada data kuantitatif ini dapat berupa : besaran ruang, tinggi ruangan, penggunaan struktur, dan sistem akustik pada masing-masing studio.

C. Teknik Analisa Data.

No	Data	Jenis Data	Sumber Data	Teknik Pengumpulan Data	Kebutuhan Analisis	Teknik Analisis
1.	Pola Ruang Kota Kupang	Data primer	Dinas Perumahan Rakyat dan Tata Ruang (DPRTR) Kota Kupang	Observasi	Analisa penentuan lokasi perencanaan	Penjabaran kriteria lokasi perencanaan sesuai Peraturan Daerah (PERDA) Kota Kupang.
2.	Literatur yang membahas mengenai perencanaan seni moderen yakni mengenai teori-teori perencanaan dan standar ruang seni moderen.	Data sekunder	Internet (E-Book,E-journal) dan perpustakaan.	Studi literatur	Analisa, standar ruang perencanaan, sistim akustik perencanaan.	Perhitungan luasan ruang berdasarkan standar ruang, serta pemilihan material sesuai standar sebagai sistim akustik dalam ruang.
3.	Literatur yang membahas mengenai prinsip-prinsip arsitektur futuristik serta metode penerapannya.	Data sekunder	Internet (E-Book,E-journal) dan perpustakaan.	Studi literatur	Analisa bentuk serta tampilan bangunan perencanaan.	Penjabaran proses pemilihan bentuk bangunan perencanaan, serta penerapan metode pencapaian arsitektur <i>Neo-Modernisme</i> (futuristik).
4.	Eksisting lokasi	Data primer	Survey, Dokumentasi Lokasi	Observasi	Analisa ruang terbuka dan tata hijau tapak perencanaan	Penjabaran kriteria elemen tapak <i>soft</i> material dan <i>hard</i> material sesuai fungsi dalam tapak perencanaan.
5.	Aktifitas dan jumlah anggota komunitas	Data primer	Komunitas <i>Hip Hop</i> Kupang	Observasi dan Wawancara	Analisa aktifitas dan kebutuhan ruang serta hubungan ruang.	Perhitungan kapasitas pengguna dengan proyeksi bunga berganda, serta Penjabaran pola hubungan dengan <i>bubble</i> diagram.

Tabel 1. Teknik Analisis Data
Sumber : Hasil Analisis

1.6. Kerangka Berpikir / proses dan langkah



Gambar 3. Skema alur pikir
Sumber : Hasil Analisis

1.7. Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan, berisi tentang latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah, tujuan dan sasaran, ruang lingkup dan batasan studi, metode dan teknik, kerangka berpikir serta sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka, berisi tentang pemahaman judul rancangan, pemahaman tentang obyek perencanaan, dan pemahaman tema perancangan.

BAB III Tinjauan Lokasi Perencanaan, berisi mengenai tinjauan umum wilayah perencanaan, tinjauan khusus lokasi perencanaan dan kegiatan yang berkaitan dengan perancangan.

BAB IV Analisis Perencanaan dan perancangan, berisi mengenai kelayakan, makro keruangan, aktifitas dan *flow* aktifitas, Tapak dan Bangunan.

BAB V Konsep Perencanaan dan Perancangan, berisi tentang konsep tapak, dan konsep bangunan.