

BAB I. PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Persoalan Perancangan

I.1.1. Latar Belakang Umum

Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) dikenal memiliki keunggulan budaya dan sosial yang kuat. Keunggulan tersebut perlu ditransformasikan sehingga menjadi keunggulan yang kompetitif. Keunggulan tersebut tak lepas dari peran masyarakatnya yang suka berkumpul (guyub), menjunjung tinggi budaya kesenian tradisional dan peran aktif pemudanya dalam olahraga. Bertolak dari pemahaman di atas, serta dengan berpedoman pada Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJPM) DIY dan perkembangan lingkungan strategis, cita-cita ini dituangkan ke dalam Visi Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga DIY Tahun 2012-2017, yaitu:

- Mewujudkan kualitas pendidikan, pemuda dan olah raga yang menjunjung tinggi nilai-nilai luhur budaya.

Untuk mewujudkan visi Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga DIY tersebut maka dirumuskan misi yang sebagiannya adalah :

- Mengembangkan pembinaan pemuda dan olahraga yang berkualitas dan berkarakter
- Mengembangkan tatakelola pendidikan, pemuda, dan olahraga berbasis budaya

Untuk mewujudkan visi dan misi Dikpora DIY tersebut maka dirumuskan tujuan strategis yang sebagiannya adalah sebagai berikut:

- Mewujudkan pemuda dan olahraga yang berkualitas, berdaya saing, dan berbudaya;
- Meningkatkan layanan pendidikan, pemuda, dan olahraga yang akuntabel dan berbudaya.

Berawal dari visi dan misi Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga yang disebutkan diatas maka terlihat keinginan pemerintah DI Yogyakarta pada umumnya untuk dapat mengembangkan nilai sosial, olahraga dan kebudayaan agar menjadi lebih kompetitif. Salah satu cara untuk mewujudkannya adalah dengan pengembangan langsung ke masyarakatnya pada lingkungan tempat tinggalnya kegiatan sosial, olahraga dan kesenian yang membaaur dengan masyarakat yang secara tidak langsung kegiatan-kegiatan itu membutuhkan sarana yang mewadahnya. Oleh karenanya perencanaan gedung serbaguna yang memfasilitasi aktivitas tersebut dibutuhkan.

I.1.2. Latar Belakang Khusus

Kawasan Balapan Pengok termasuk padat penduduknya dan memiliki kegiatan sosial yang cukup tinggi. Warga kawasan Balapan memiliki banyak kegiatan social dalam bidang organisasi, keolahragaan, dan kesenian. Kegiatan seperti melakukan rapat pertemuan antar pengurus RT dan RW sering dilakukan. Kegiatan olahraga voly, tenis, tenis meja, bulu tangkis juga menjadi kegiatan rutin warga. Dibidang kesenian warga Balapan memiliki kelompok seni panggung seperti musik, gamelan dan tarian. Kegiatan-kegiatan tersebut merupakan kegiatan social yang memberikan ruang interaksi antar warga tanpa adanya segregasi social.

Berbagai kegiatan sosial tersebut harus difasilitasi dengan sebuah bangunan yang terintegrasi dengan lingkungannya yang menunjang kegiatan pertemuan, olahraga dan pentas kesenian warga. Bangunan tersebut secara arsitektural juga harus dapat memenuhi kriteria bangunan yang multiguna. Perlu pengkajian mengenai bentuk, pencahayaan, penghawaan dan lain sebagainya yang terkait untuk mendukung berbagai fungsi di dalam bangunannya. Sehingga bangunan dapat digunakan dengan fungsi-fungsi tersebut secara berkualitas, optimal dan berimbang.

Bangunan yang menunjang berbagai fungsi kegiatan tersebut disebut dengan Gedung Serbaguna (Multipurpose Building) yang diberi nama Society Hall of Balapan. Oleh karena itu untuk mendukung kelengkapan sarana kawasan Balapan, maka gedung multiguna Hall of Balapan sangat dibutuhkan. Tentu saja perancangan bangunan ini dengan pengkajian arsitektural yang mengedepankan aspek keberimbangan baik dari aspek fungsi maupun social.

I.2. Pernyataan Persoalan Perancangan dan Batasannya

I.2.1. Pernyataan Persoalan

Permasalahan Umum

Bagaimana merancang *Society Hall* di kawasan Balapan Kesatrian dengan lahan terbatas untuk menampung kegiatan pertemuan, olahraga dan kesenian masyarakat?

Permasalahan Khusus

Bagaimana merancang *Society Hall* yang fleksibel agar dapat menampung kegiatan-kegiatan sesuai dengan karakternya dan saling berjalan tanpa terjadinya konflik (waktu, pencahayaan, penghawaan dan suara)?

I.2.2. Tujuan

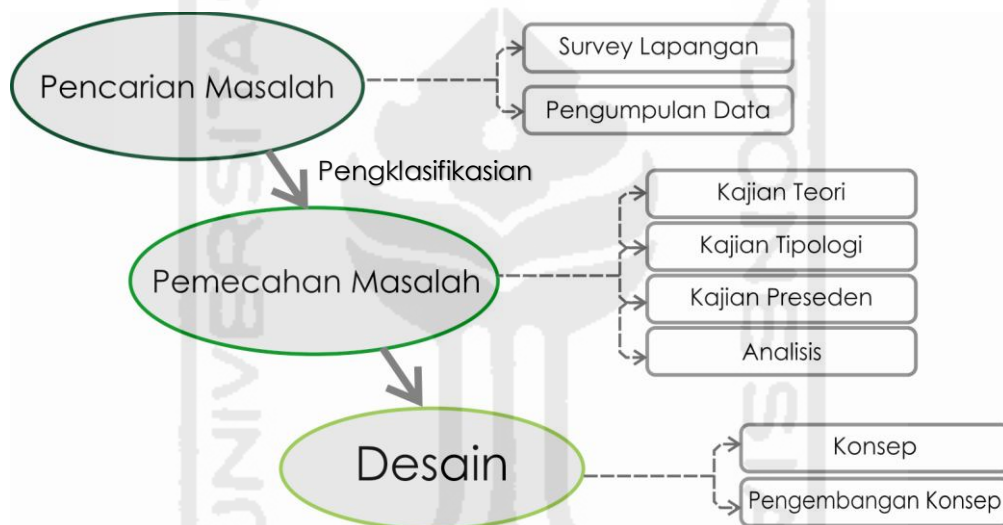
Tujuan Umum

Merancang *Society Hall* di kawasan Balapan Kesatrian dengan lahan terbatas untuk menampung kegiatan pertemuan, olahraga dan kesenian masyarakat?

Tujuan Khusus

Merancang *Society Hall* yang fleksibel agar dapat menampung kegiatan-kegiatan sesuai dengan karakternya dan saling berjalan tanpa terjadinya konflik (waktu, pencahayaan, penghawaan dan suara)?

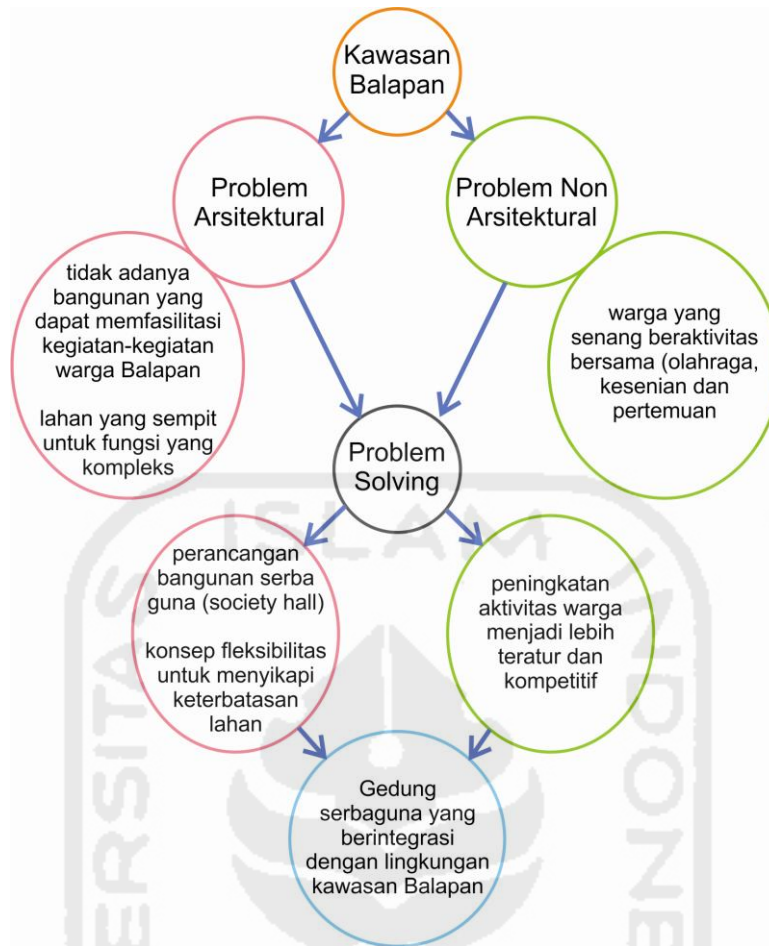
I.3. Metoda Pemecahan Persoalan Perancangan yang Diajukan



Skema 1. Tahapan Desain

(Sumber : Penulis 2015)

Tahapan desain yang pertama adalah pencarian masalah/problem. Permasalahan dibagi menjadi permasalahan Arsitektural dan non arsitektural (Skema 2). Setelah ditemukan masalahnya selanjutnya dilakukan pengklasifikasian untuk mendapatkan tuntutan-tuntutan pada perancangan. Tahap kemudian adalah pemecahan masalah. Pemecahan masalah juga dilakukan dari aspek arsitektural dan non arsitekturalnya. Untuk memecahkan masalah maka dibutuhkan kajian-kajian berupa teori tipologi, preseden kemudian dianalisis. Setelah tahap analisis barulah muncul desain. Desain dimulai dari konsep skematik hingga akhirnya detail (DED).



Skema 2. Peta Persoalan

(Sumber: Penulis 2015)

I.3.1. Variabel Perancangan

Dengan melihat pendekatan perancangan sebagai variabel maka dapat ditemukan tolok ukur untuk perancangan yang sesuai dengan kebutuhan Society Hall of Balapan Kesatrian. Tolok ukur adalah acuan yang diterapkan dalam perancangan yang berasal dalam peraturan, teori dan standar yang ada.

Tabel 1. Variabel Perancangan

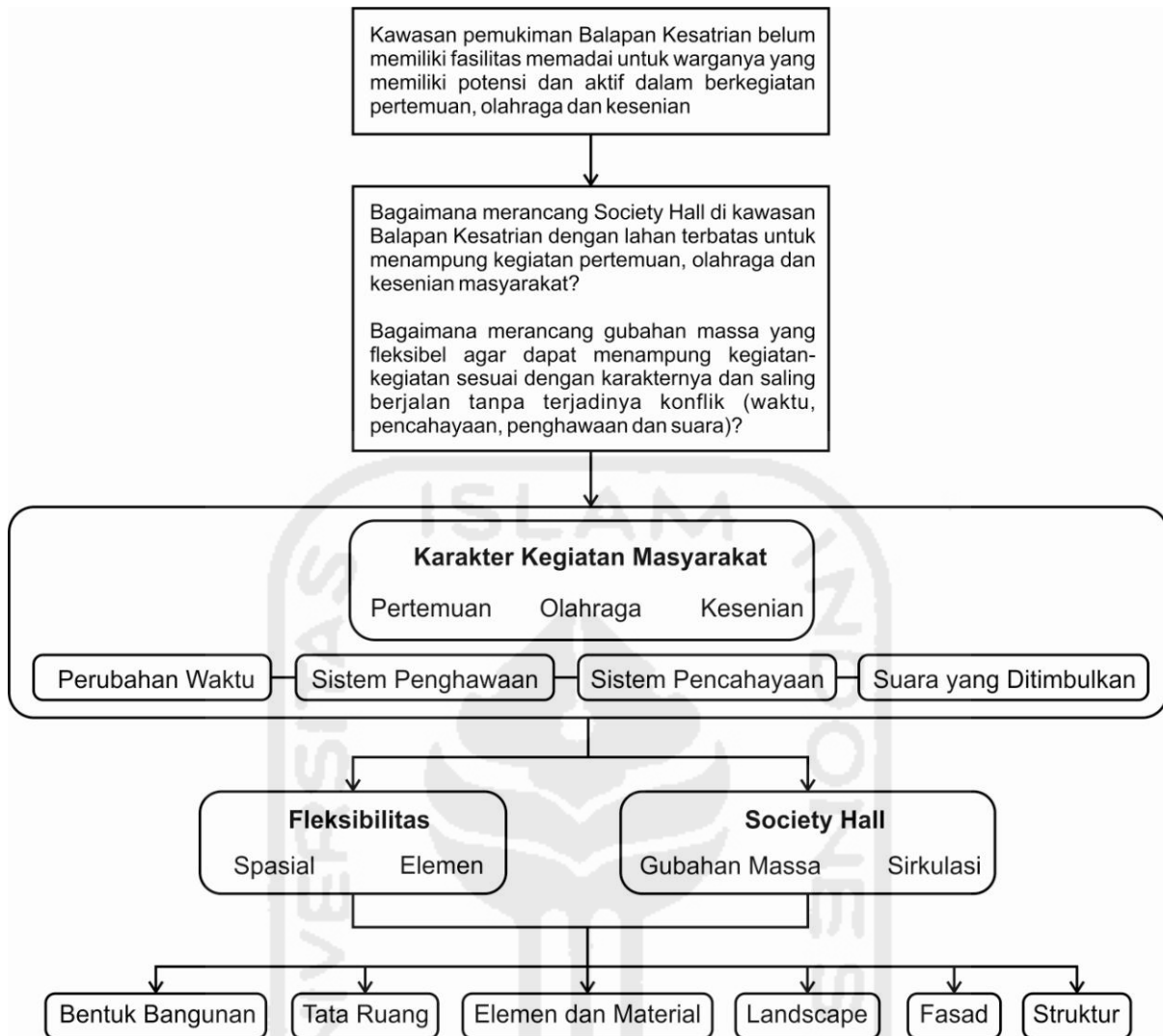
No	Variabel	Sub. Variabel	Tolok Ukur
1	Society Hall	Gubahan Massa	<ul style="list-style-type: none"> - Mengakomodasi fungsi kegiatan pertemuan, olahraga dan kesenian dengan fleksibilitas - Memiliki bentuk yang mengadaptasi dari lingkungan sekitarnya

		Sirkulasi	- Menjadi penghubung antar satu ruang dengan ruang lainnya tanpa terjadinya penumpukkan/tabrakan
2	Karakter Kegiatan Masyarakat Balapan	Pertemuan	- Layout ruang dapat digunakan untuk fungsi jenis pertemuan yang ditentukan
		Kesenian	- Layout ruang dapat digunakan berbagai model bentuk latihan kesenian: tari dan gamelan - Mengakomodasi panggung pertunjukan dan area penonton yang sesuai dengan kapasitas
		Olahraga	- Layout ruang dapat digunakan berbagai model untuk olahraga futsal, volly, badminton dan tenis meja
4	Fleksibilitas	Spasial	- Susunan ruang yang fleksibel berdasarkan teori konvertabilitas, ekspansibilitas dan versatibilitas
		Elemen	- Elemen dalam ruang dapat diatur secara fleksibel terhadap fungsi ruang pada kegunaan yang ditentukan

(Sumber : Penulis, 2015)

I.4. Peta Pemecahan Masalah

Kerangka berpikir diperoleh dari persoalan arsitektural mengenai kurangnya fasilitas yang memadai semua kalangan usia untuk berkegiatan sosial. Masyarakat Balapan Kesatrian yang memiliki potensi ini butuh untuk di fasilitasi dengan sarana sosial untuk berkegiatan dalam beberapa aktivitas yaitu pertemuan, olahraga dan kesenian. Ketiga kegiatan ini diwadahi dalam satu bangunan yang fleksibel agar masing masing kegiatannya dapat dilakukan dengan maksimal.



Skema 3. Kerangka Berpikir

(Sumber : Penulis, 2015)

I.5. Keaslian Penulisan

- Judul : Balai Warga Danukusuman, Baciro, Yogyakarta
Penulis : Aisyah Khafizah (11512203)
Penekanan : Behavior Setting sebagai Dasar Perancangan
Permasalahan : Bagaimana merancang balai warga yang sesuai dengan karakter warga strata sosial rendah yang cenderung menggunakan *home based space* sebagai ruang publik bersama untuk berbagai kalangan pengguna

1. Judul : Magelang Youth Center Revitalisasi Monumen A.Yani di Kota Magelang
- Penulis : Septian P
- Penekanan : Wadah Komunitas Penekanan Pada Penataan Ruang untuk Berekspresi Dan Rekreasi Bagi Remaja

