

BAB I PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Konon ada dua kekuatan yang mewarnai kehidupan manusia yaitu akal dan hati, dimana akal adalah segala sesuatu yang bersifat pasti, relatif dan rasional sedangkan hati lebih banyak berpijak pada keyakinan (iman). Dua kekuatan ini sangat berpengaruh pada segala jenis aspek kehidupan manusia sehingga selalu menimbulkan pertentangan sampai sekarang dan selalu berebut untuk mendominasi jalan hidup manusia. Dalam sejarah filsafat dikatakan orang yang mula – mula menggunakan akal secara serius adalah Thales (kira - kira 624 – 546 SM), yang mengajukan sebuah pertanyaan yaitu, *Apakah sebenarnya bahan alam semesta ini ?* Dia sendiri menjawab 'air'. Setelah itu silih berganti para filosof sezamannya dan sesudahnya mengajukan jawaban. Sejak itu pertentangan akal dan hati mulai terjadi” (TAFSIR,, AHMAD, DR, *Filsafat Umum*), pertarungan yang terjadi antara akal dan hati terus berlanjut sampai sekarang dan terus berebut ingin menguasai jalan hidup manusia, sehingga banyak memberikan pengaruh pada kehidupan manusia dan pengaruh terbesar terjadi pada dunia ilmu pengetahuan termasuk arsitektur yang menjadi pokok bahasan penulisan ini.

Akal dan hati yang selalu diributkan oleh filosof pada masa lalu sebenarnya juga ikut mempengaruhi perkembangan ilmu arsitektur, terutama mengenai masalah ide ruang yang pada saat itu menjadi isu vital dalam diskusi ilmu filsafat dan pengetahuan alam. Hanya saja dalam dunia arsitektur pemahaman mengenai ide ruang baru bisa muncul beberapa waktu lalu dan kita tidak bisa menemukan satu risalahpun mengenai arsitektur sebelum paruh akhir abad ke 19 yang menganggap ruang sebagai hal yang hakiki. Dan perlu diketahui bahwa adanya arsitek berteori sebenarnya merupakan fenomena baru. Selain dari teori - teori dari Vitruvius, kita tidak mengenal adanya risalah – risalah kritis mengenai arsitektur yang ditulis para arsitek sebelum zaman Alberti. Persoalan ini dirasakan sampai kurun waktu berikutnya dimana ruang tetap sekedar suatu gagasan yang *inabstracto*. Dan ide ruang hanya merupakan penalaran logika saja

dan ruang dianggap sebagai bentuk yang tidak perlu dipermasalahkan. Baru setelah revolusi humanis pada awal renaissance, *master builder* yang biasanya diam seribu bahasa itu, perlahan-lahan berubah menjadi sosok yang mulai memperhatikan posisinya sebagai seorang arsitek yang terpelajar.

Pertarungan antara akal dan hati pada bangunan arsitektur masa lampau, bisa dilihat dari katedral-katedral gothic pada masa skolastik yang dikuasai oleh kuasa hati karena bangunan pada masa itu selalu berkaitan dengan keyakinan. Para pembangun katedral berusaha untuk merepresentasikan ide mengenai Tuhan (hati) dalam bentuk cahaya dan ruang. Pada masa itu para arsitek tidak tertarik untuk menulis masalah - masalah mengenai metafisika. Bahkan mereka merasa perlu tahu pun tidak. Serta menganggap ide ruang sebagai bagian dari dunia intuisi intelektual sehingga tidak dipandang sebagai konsep artistik melainkan sebagai konsep metafisika biasa. Hal ini bisa terjadi karena pada masa skolastik tersebut arsitek yang ada kebanyakan adalah tukang, sehingga menyebabkan arsitektur belum memiliki landasan teori yang bisa dipakai sebagai acuan untuk menciptakan sebuah rancangan (peranan kuasa akal).

Karena pertarungan yang terjadi antara akal dan hati begitu besar dan memberikan banyak pengaruh pada seluruh hidup manusia maka penulis tertarik untuk menjadikannya sebagai bahan dasar (ide) pembentuk bangunan. Biasanya seorang arsitek memerlukan banyak ide untuk mendapatkan bentuk desain yang diinginkan. Dimana ide tersebut bisa berupa benda yang bisa dilihat dan dirasakan secara nyata, tapi ada juga ide yang kasat mata atau tidak terlihat seperti dari musik atau cerita. Untuk mengolah ide tersebut arsitek menggunakan akal dan hatinya untuk merangkai ide yang didapatnya menjadi sebuah media yang bisa dipakai dan diterjemahkan kedalam bentuk arsitektural. John Locke (1632-1704) pernah mengemukakan teori *tabula rasa* yang secara bahasa berarti *meja lilin* yang berisikan pendapat bahwa manusia itu pada mulanya kosong dari pengetahuan, lantas pengalamannya mengisi jiwa yang kosong itu, kemudian dia memiliki pengetahuan yang masih sederhana yang lama kelamaan berkembang menjadi semakin kompleks (TAFSIR, AHMAD, DR, *Filsafat Umum*), ini bisa menjelaskan kepada kita bagaimana manusia menggunakan akal dan hatinya. Begitu juga halnya dengan para arsitek pada saat dia melakukan pencarian ide.

Karena sebelumnya didalam pikiran ide itu belum ada dan masih kosong sehingga perlu diisi dengan teori-teori atau penampakan-penampakan yang bisa dilihat dan dirasakan, kemudian diolah menjadi ide. Pengolahan ide - ide dasar tersebut dilakukan oleh akal dan hati, jadi bisa dikatakan akal dan hati merupakan sebuah sistem kerja yang menghasilkan pemikiran dan perasaan.

Akal dan hati pada pembahasan ini akan dianggap atau diandaikan sebagai Matahari, untuk pembahasan lebih lanjut mengenai pemilihan matahari sebagai lambang akan dibahas pada bab selanjutnya. Pengandaian ini dilakukan untuk memudahkan kita dalam menyusun akal dan hati menjadi sebuah ide. Sebab apabila kita membahas akal dan hati secara filsafat kita akan memiliki bahasan yang terlalu luas mengenai keduanya. Karena menyangkut banyak hal mengenai kehidupan dan memerlukan banyak penjelasan untuk menguraikan keseluruhannya. Hal ini bisa menimbulkan kesulitan apabila kita akan mentransformasikannya kedalam bentuk bangunan. Karena akal dan hati merupakan satu permasalahan yang kompleks sekali, maka kita hanya akan mengandaikannya sebagai benda agar kita lebih mudah untuk mentransformasikannya kedalam bentuk bangunan gelanggang remaja. Dan pada bahasan sebelumnya telah dijelaskan bawa penulis tertarik menjadikan akal dan hati sebagai ide karena kemampuannya yang tak terbatas.

1.1.1. LATAR BELAKANG PEMIKIRAN

Penjelasan sebelumnya sudah bisa memberikan gambaran kepada kita mengenai akal dan hati secara umum dan mengapa akal dan hati dipakai sebagai sebuah ide. Tapi kita tidak mungkin mengangkat akal dan hati secara utuh karena memiliki artian yang luas. Jadi harus dilakukan pembatasan untuk memudahkan pengolahan dan mencari keterkaitannya dengan gelanggang remaja serta remajanya. Batasan bisa dilakukan setelah kita mengetahui apa itu akal dan hati, serta hal apa yang bisa dipakai sebagai ide perancangan. Untuk lebih jelasnya kita bisa melihat keterangan dibawah ini;

- **AKAL** : *Akal disini ialah akal logis yang terletak di kepala yang memungkinkan manusia untuk berpikir atau menghasilkan sebuah*

pikiran dan akal merupakan segala sesuatu yang bersifat pasti, relatif dan rasional. Sedangkan sifatnya akal merupakan segala sesuatu yang bisa diterima dengan logika dan pasti, atau bisa dikatakan mempunyai satu ukuran yang jelas.

- **HATI** : *Hati adalah salah satu kelebihan manusia sehingga manusia bisa merasakan sesuatu, meyakini sesuatu (kepercayaan), atau hal – hal lain yang tidak bisa dirasakan oleh akal. Hati lebih banyak berpijak pada keyakinan (iman). Sedangkan sifat hati adalah tidak pasti karena segala sesuatu yang ada didalamnya tidak mempunyai ukuran dan tidak mungkin untuk direlatifkan atau dirasionalkan secara mudah.*

Dari penjelasan di atas kita sudah bisa mendapatkan poin-poin yang bisa kita gunakan sebagai ide, salah satunya adalah sifat akal dan hati yaitu pasti dan tidak pasti yang kemudian diterjemahkan menjadi bentuk desain. Untuk lebih jelasnya, *akal menghasilkan buah pikiran yang dapat diukur sehingga menghasilkan suatu pola pikir dan memiliki pola yang jelas, sementara hati tidak dapat diduga maupun diukur oleh pengukur apapun (walaupun manusia sebagai ukurannya), karena itu hasil yang timbul dari karya hati tidak berpola.*

Tapi poin – poin yang telah didapat mengenai akal dan hati belum sepenuhnya dapat dipakai sebagai ide dasar desain sebab belum terlihatnya hubungan dengan gelanggang remaja. Jadi kita harus melakukan penghubungan dengan gelanggang tersebut, dan hal apa yang bisa diangkat atau dipakai sebagai penghubung. Dan yang diambil sebagai alat penghubung adalah remaja yang merupakan obyek utama dari gelanggang. Karena kalau kita memasukan akal dan hati secara langsung akan menimbulkan paham yang saling berseberangan. Dimana di satu posisi akal dan hati merupakan hal yang berkaitan dengan prinsip-prinsip kehidupan. Sedangkan gelanggang remaja dengan remaja sebagai obyek utamanya tidak berkaitan banyak dengan hal – hal mengenai prinsip kehidupan, jadi kita akan mencari hal apa yang bisa menghubungkan keduanya menjadi satu bagian. Dimana akal dan hati merupakan ide utama dan gelanggang remaja

sebagai hasil akhir dari semuanya. Penghubung yang dimaksudkan disini adalah satu media yang bisa menyatukan keduanya menjadi satu rangkaian pola dasar pembentuk desain bangunan. Untuk lebih jelasnya kita bisa melihat keterangan dibawah ini mengenai hal apa yang bisa dijadikan sebagai media penghubung ;

- Akal dan Hati : *Merupakan kelebihan yang dipunyai manusia untuk menghasilkan sesuatu yang logis serta sesuatu mengenai perasaan dan keduanya selalu bekerja dalam hidup manusia, sehingga bisa dikatakan keduanya merupakan sesuatu yang memiliki sifat dinamis. Dan kekuatan yang dimiliki oleh keduanya selalu menimbulkan pertentangan dalam hidup manusia.*
- Remaja : *Remaja merupakan satu tahapan kelompok umur yang memiliki aktivitas bergerak yang cukup tinggi karena pada usia ini mereka selalu cenderung untuk mencoba dan merasa ingin tahu dan cenderung lebih dinamis. Dan pada tingkatan usia remaja ini seseorang cenderung mengalami satu pergolakan dan pertentangan didalam dirinya. Disatu sisi remaja mengalami pergolakan, karena ingin menunjukkan siapa dirinya. Tapi disisi yang lain terjadi pertentangan karena apa yang ingin dilakukannya tidak sesuai dengan kondisi yang dimiliki.*

Dari penjelasan diatas kita sudah bisa melihat satu hal yang bisa dijadikan sebagai penyatu antara akal, hati dan remaja yaitu sifatnya yang *dinamis*. Karena sifat dinamis tersebut bisa mewakili keduanya, maka hal ini akan semakin membantu dalam proses transformasi ide kedalam bentuk - bentuk rancangan.

Penjelasan diatas sedikit banyaknya bisa memberikan gambaran kepada kita bagaimana akal dan hati yang akan digunakan sebagai ide dasar pembentuk

bangunan (gelanggang remaja). Dan hal apa yang bisa menyatukan akal dan hati dengan remaja sebagai obyek utama dari bangunan tersebut.

1.1.2. LATAR BELAKANG GELANGGANG REMAJA

Gelanggang remaja yang dimaksudkan disini adalah sebuah tempat yang bisa menampung kegiatan remaja kedalam satu tempat yang lebih baik. Dan memiliki fasilitas yang memadai sehingga bisa memberikan sebuah kenyamanan bagi penggunanya. Sebab tempat yang selama ini dianggap sebagai gelanggang belum bisa mewakili kebutuhan remaja yang ada di Indonesia pada umumnya dan Yogyakarta khususnya. Sementara kegiatan dan aktivitas remaja yang ada pada saat ini terus berjalan dan berkembang mengikuti laju pergerakan zaman.

Gelanggang remaja yang diinginkan adalah sebuah gelanggang yang bisa dijadikan sebagai sebuah jawaban dari kebutuhan remaja akan sebuah tempat yang bisa menampung kegiatan mereka untuk beraktivitas, berkumpul, menyalurkan bakat, dan berinteraksi dengan sesamanya . Walaupun pada akhirnya, tidak semua kegiatan bisa ditampung didalamnya disebabkan oleh adanya keterbatasan lahan, dan tempat yang ingin diciptakan ini merupakan sebuah tempat yang menghindari nilai komersial dan tidak ditujukan untuk satu tingkat status sosial masyarakat tertentu. Sementara pada kenyataannya kebanyakan klub – klub olah raga atau musik yang ada di Indonesia lebih banyak tercipta untuk golongan menengah keatas dan bersifat komersial sehingga tidak semua orang bisa menikmatinya. Untuk itulah gelanggang remaja ini disediakan secara khusus untuk dapat dinikmati oleh semua tingkat dan golongan masyarakat dan merupakan fasilitas publik.

Karena keadaan gelanggang remaja yang selama ini sudah ada tidak semuanya bisa mewakili kebutuhan remaja dan klub – klub remaja baik itu olah raga atau musik tidak semuanya bersifat non komersial maka gelanggang yang sudah ada dianggap tidak pernah ada dan gelanggang yang akan disediakan ini merupakan sebuah jawaban atas kebutuhan remaja untuk mendapatkan satu tempat beraktivitas yang layak dan bisa memenuhi keinginan mereka.

1.2. PERMASALAHAN

Bagaimana akal dan hati yang diangkat menjadi sebuah bahan dasar (ide) bisa ditransformasikan menjadi sebuah bentuk bangunan yang nantinya akan dicerminkan melalui penampilan bangunan dan bentuk pola ruang gelanggang remaja. Permasalahan utama yang harus diselesaikan adalah bagaimana bangunan (gelanggang remaja), yang tercipta nantinya tidak hanya mengekspresikan akal dan hati tapi juga bisa mewakili bentuk – bentuk kedinamisan remaja.

1.3. TUJUAN DAN SASARAN

1.3.1. Tujuan

Mewujudkan gelanggang remaja yang dapat menampung kegiatan dan aktifitas remaja pada satu tempat dengan fasilitas yang memadai, dan bangunan gelanggang remaja yang tercipta merupakan hasil dari sebuah ide yang dituangkan kedalam bentuk arsitektur sebagai objek perancangan.

1.3.2. Sasaran

Dapat memadukan apa yang terdapat pada akal dan hati kedalam pola arsitektural sehingga diperoleh penampilan bangunan gelanggang remaja yang mampu mengekspresikan maksud dari sebuah ide dengan cara :

- Mempelajari teori transformasi dan pendekatan bentuk bangunan.
- Mempelajari akal dan hati serta sifat dinamis yang merupakan media penghubung sebelum akal dan hati sebagai ide dasar diterjemahkan kedalam bentuk bangunan.
- Mempelajari apakah gelanggang remaja itu sehingga kita bisa menentukan kebutuhan apa saja yang diperlukan, fasilitas apa saja yang dibutuhkan dan bagaiman kebutuhan ruangnya.

1.4. LINGKUP PEMBAHASAN

Lingkup pembahasan ditekankan pada pembahasan mengenai akal dan hati manusia dengan penekanan pada:

- Pembahasan mengenai akal dan hati yang dijadikan sebagai ide agar bisa disusun menjadi sebuah elemen yang bisa ditransformasikan kedalam bentuk arsitektural.
- Pembahasan mengenai hal – hal apa saja yang bisa dipakai sebagai media pembantu untuk mempermudah proses pentransformasian ide menjadi sebuah bentuk rancangan.
- Pembahasan mengenai gelanggang remaja yang mencakup aktivitas yang diwadahi, morfologi ruang, wujud penampilan bangunan, serta penerapan teori – teori perancangan sebagai konteks rancangan bangunan.

1.5. METODE PEMBAHASAN

1.5.1. Observasi

Observasi yang dilakukan adalah melalui studi literatur mengenai gelanggang remaja. Studi literatur disini dipakai untuk membantu kita bagaimana seharusnya menciptakan sebuah gelanggang yang baik dan bisa berjalan sesuai fungsinya. Literatur – literatur yang diperlukan adalah literatur mengenai gelanggang atau yang berkaitan dengan gelanggang dan teori mengenai proses transformasi. Sedangkan observasi lain yang dilakukan adalah wawancara dengan remaja sebagai pengguna bangunan.

1.5.2. Pengumpulan Data

Melalui interview langsung dengan remaja untuk memperoleh data – data mengenai gelanggang remaja seperti apa yang lebih diinginkan oleh mereka. Selain interview langsung penulis juga memberikan kuisisioner untuk mendapatkan data – data yang lebih akurat sehingga kita bisa mengetahui jenis kegiatan apa saja yang lebih dominan, bagaimana bentuk yang diinginkan dan bagaimana fungsi gelanggang tersebut apakah hanya sebagai tempat permainan atau tempat yang juga bisa bersifat mendidik.

Pengumpulan data tersebut bisa membantu kita untuk mendapatkan kesimpulan mengenai bentuk bangunan gelanggang remaja yang lebih bisa mewakili keinginan remaja sebagai pengguna.

1.5.3. Analisa

- Analisa terhadap studi kasus gelombang remaja yang sudah ada seperti di Jakarta, Bandung, Solo serta majalah atau bacaan – bacaan yang memuat mengenai gelombang remaja. Analisa ini dipakai untuk menentukan kebutuhan ruang dan fasilitas yang dibutuhkan walaupun gelombang atau tempat sejenis yang sudah ada dianggap tidak pernah ada.
- Analisa terhadap permasalahan pokok yang berisikan pemikiran untuk mendapatkan konsep yang sesuai sebagai jawaban dari permasalahan yang sebenarnya yaitu transformasi akal dan hati manusia kedalam bentuk arsitektur.

1.6. SISTEMATIKA PENULISAN

BAB 1 PENDAHULUAN

Mengungkapkan secara umum mengenai latar belakang permasalahan, tujuan dan sasaran, metode pembahasan serta sistematika pembahasan

BAB 2 TINJAUAN AKAL DAN HATI

Berisikan tinjauan tentang akal dan hati. Serta bagaimana kita menyusun akal, hati tersebut menjadi sebuah elemen yang bisa ditransformasikan kedalam bentuk arsitektural.

BAB 3 TINJAUAN GELANGGANG REMAJA

Berisikan tinjauan tentang gelombang remaja untuk menentukan kebutuhan ruang apa saja yang bisa menampung aktifitas remaja serta studi perbandingan dengan tempat sejenis yang sudah ada yang kemudian bisa dipakai sebagai bahan analisa untuk menentukan pilihan bentuk dan fasilitas yang diperlukan. Dan tinjauan mengenai penampilan bentuk bangunan.

BAB 4 ANALISA

Berisikan tentang landasan – landasan yang menjadi latar belakang munculnya konsep yang dipakai sebagai dasar pedoman mentransformasikan ide kedalam desain.

BAB V KONSEP DESAIN

Membahas tentang kesimpulan yang didapat dari bab – bab sebelumnya yang akan digunakan sebagai pendekatan dan strategi perancangan bangunan. Meliputi konsep lokasi site, penataan bangunan, ruang dan hal – hal lain yang berkaitan.

1.7. Keaslian Penulisan

Untuk menjaga keaslian penulisan dan menjaga agar tidak terjadi duplikasi maka literatur untuk mendukung penyusunan adalah sebagai berikut :

1. Nama / No. Mhs : Krisnita Handayani / 89340020 / TA / UII

Judul Gedung Olah Raga di Yogyakarta
Landasan Konseptual Perancangan

Perbedaan :

Gedung olah raga yang tercipta pada penulisan ini lebih didasari kepada bentuk - bentuk yang bisa diambil dari olah raga dan diolah menjadi suatu bentuk atau ditransformasikan kedalam bentuk gelanggang olahraga. Sedangkan gelanggang remaja yang ada pada penulisan saya ini tercipta dari proses pentranformasian akal dan hati yang dijadikan sebagai bahan dasar kedalam bentuk bangunan.

2. Nama / No. Mhs : RM. Muhammad Brahmoaji / 9434 / TA /UII

Judul Sport Club Dengan Nuansa Alam

Permasalahan Penekanan pada pola hubungan hubungan ruang antar ruang dalam dan ruang luar yang saling interaksi satu sama lain

Perbedaan :

Pada penulisan saya ini penekanan yang dilakukan lebih kepada bentuk – bentuk ruang yang bisa menjadi perlambang perwujudan sebuah ide.

3. Nama / No. Mhs : Siti Rofiqoh / 92340024 / TA / UII

Judul *Gelanggang Mahasiswa Universitas Islam Indonesia
Sebagai Sarana Ukhuwah Islamiyah*

Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan

Perbedaan :

Gelanggang remaja yang dibahas pada penulisan ini merupakan sarana yang tidak melakukan penekanan kepada hal – hak keagamaan.

4. Nama / No. Mhs : Urey Fery Andi / 92340015 / TA / UII

Judul *Sport Club di Yogyakarta*

Permasalahan Ungkapan karakteristik kedinamisan gerak pada penampilan bangunan.

Perbedaan :

Bangunan yang tercipta merupakan cerminan kedinamisan gerak olah raga yang disampaikan melalui penampilan bangunan. Sedangkan gelanggang remaja yang ada pada penulisan saya ini merupakan cerminan akal dan hati.

1.8. KERANGKA POLA PIKIR

Latar Belakang

