

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sumber daya manusia Indonesia semakin menjadi perhatian utama bagi perusahaan dan negara. Presiden Jokowi mengatakan bahwa jika kualitas SDM (Sumber Daya Manusia) meningkat, Indonesia bisa jadi negara yang maju. Kualitas dan talenta setiap individu sekarang banyak dipandang sebagai kunci pertumbuhan lapangan kerja dan inovasi. Namun berdasarkan *Global Talent Competitiveness Index (GTCI)* yang mengukur kemampuan/talenta yang dimiliki sumber daya manusia, Indonesia menempati peringkat ke enam di ASEAN dengan skor 38,61. Sementara Singapura menempati posisi pertama dengan skor 77,27. Disisi lain anak-anak sekolah yang akan menjadi penerus bangsa menjadi perhatian utama. Indeks pendidikan Indonesia masih tergolong rendah. Terbukti dikutip dari *Education Index* yang dikeluarkan oleh *Human Development Reports* pada tahun 2017, Indonesia menempati peringkat ke tujuh di ASEAN dengan skor 0,662. Sementara Singapura menempati posisi pertama dengan skor 0,832. Pada laporan *GCI (Global Creativity Index)* tahun 2015, Indonesia menempati peringkat ke 115 dari 139 negara yang berpartisipasi.



Gambar 1 : Global Talent Competitiveness Index 2019
Sumber : gtcistudy.com



Gambar 2 : Education Index 2017
 Sumber : hdr.undp.org

Menurut Undang-undang nomor 20 tahun 2003 Bab III Pasal 4, Pendidikan diselenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Siswa-siswi dituntut untuk dapat kreatif dan berinovasi namun ketersanggupan sekolah-sekolah di Indonesia menjadi wadah yang baik untuk mengeluarkan potensi-potensi siswa tersebut masih tergolong rendah. Hal tersebut masih terjadi hingga saat ini dan Pendidikan di Indonesia perlu ditingkatkan. Menurut Julia Cameron dan Mark Bryan (2000), beberapa hal yang dapat menyebabkan hambatan pada siswa dalam menggapai potensi-potensi kreativitas tersebut adalah kebiasaan buruk, manajemen waktu yang tidak teratur, memiliki banyak masalah, takut akan kegagalan, sulit diarahkan ke arah yang benar, tidak memedulikan masalah, takut mendapat kritikan dan lain-lain. Hal-hal buruk tersebut jika diringkas terdapat 2 hal yang menjadi fokus utama yaitu, kebiasaan (*behavior*) dan emosi (*emotion*). Kebiasaan buruk dan tidak terkontrolnya emosi adalah kendala inti dari terhambatnya pertumbuhan kreativitas. Jika dihubungkan dalam satu ranah, kebiasaan dan emosi memiliki keterkaitan dengan psikologi. Faktor tersebut berhubungan erat dengan lingkungan ataupun tempat perkembangan siswa. Lingkungan sekolah menjadi peranan penting dalam mempengaruhi kesuksesan murid-murid dalam berkembang.

Hal-hal seperti emosi dan kebiasaan tersebut akan sangat mempengaruhi murid-murid setelah selesai menjalani kehidupan sekolah untuk melanjutkan jalur pendidikan selanjutnya maupun bekerja. Yang menjadi perhatian utama adalah SMA (Sekolah Menengah Atas) merupakan jenjang pendidikan terakhir sebelum para siswa menuju ke perguruan tinggi ataupun langsung bekerja. Di masa SMA (umur 16-19 tahun) sendiri menjadi masa yang sangat menentukan perkembangan manusia. Di masa tersebut murid masih mengalami masa percobaan (*trial and error*) dan masa tersebut disebut masa *adolescence*. Menurut Psikolog G. Stanley Hall, masa tersebut merupakan masa dimana terjadi perubahan signifikan terhadap emosional, fisik dan intelektual. Emosi saat masa SMA merupakan sebuah domain penting yang harus dikontrol dan tidak dibatasi secara menyeluruh.

Mathias Goeritz menyatakan bahwa suatu tempat harus berhadapan dan berkomunikasi dengan kita baik secara fisik dan emosional. Lingkungan sekolah-sekolah di Indonesia saat ini mayoritas memiliki format bentuk dan pengalaman yang belum sesuai untuk masalah perkembangan siswa yang telah dibahas. Hal tersebut membuat sekolah sulit untuk memunculkan potensi kreatifitas dari para pelajar khususnya SMA. Tentunya rancangan sekolah yang baik dibutuhkan untuk sekolah untuk memfasilitaskan murid-muridnya sebagai tempat belajar yang tepat dan nyaman. Dikutip dari Dezeen.com 2 Januari 2013 oleh Amy Frearson, rancangan desain sekolah yang baik dapat meningkatkan pembelajaran para siswa sebanyak 25%. Rancangan yang baik tersebut dapat terbentuk dengan kebebasan dalam merancang seperti pemakaian dinding kaca ataupun modul kelas yang memiliki unsur melengkung. Oleh karena itu desain bangunan sekolah perlu diperhatikan di Indonesia karena arsitektur berperan penting dan dapat menaikkan kualitas pendidikan Indonesia kedepan. Dengan ini penulis ingin memberikan solusi terhadap perkembangan Pendidikan di Indonesia dalam menyediakan lingkungan sekolah menengah atas yang tepat dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa-siswi di sekolah.

Dalam penelitian ini akan diaplikasikan juga tema Arsitektur Ekspresionisme ke dalam bangunan sekolah menengah atas tersebut. Arsitektur

Ekspresionisme sendiri merupakan rancangan yang menjamin kebebasan perancang untuk mengekspresikan perasaan ke dalam rancangan bangunan yang dapat berupa perasaan negatif ataupun positif. Maka dari itu, terpilihnya tema tersebut berhubungan dengan teori yang akan diaplikasikan dalam merancang sekolah terkait lingkungan yang sesuai dalam pembentukan perilaku dan emosi yang baik dari siswa-siswi yang dapat berperan penting dalam perkembangan kreativitas siswa.



1.2 Perumusan Masalah

Sekolah Menengah Atas merupakan sarana tempat pembelajaran untuk anak-anak penerus bangsa sebelum melanjutkannya ke perguruan tinggi ataupun dunia kerja. Sekolah mempunyai pengaruh besar dalam masa depan murid-murid.

- a. Bagaimana mengaplikasikan rancangan bangunan sekolah menengah atas dengan tema arsitektur ekspresionisme yang tepat untuk membentuk perilaku dan mengontrol emosi murid-murid untuk meningkatkan kreativitasnya?
- b. Bagaimana penerapan rancangan pada program ruang yang mengangkat tema arsitektur ekspresionisme terhadap sistem pembelajaran yang diterapkan sekolah?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan riset ini untuk mengetahui, mempelajari kelayakan kualitas rancangan sekolah yang tepat sehingga dapat mengeluarkan potensi kreativitas siswa-siswi dengan maksimal.

1.4 Manfaat Penelitian

- a. Bagi seluruh pelaku yang mendirikan sekolah agar dapat memaksimalkan kreativitas siswa dengan unsur arsitektur yang tepat kedalam bangunan sekolah.
- b. Bagi masyarakat untuk memahami, mengetahui peran arsitektur terhadap kreativitas siswa dan siswi di lingkungan sekolah.

1.5 Metodologi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan penggunaan metode kualitatif untuk mencari informasi yang membutuhkan fokus keadaan sosial dan budaya pada waktu penelitian dilakukan. *Phenomology* adalah salah satu pendekatan yang tepat digunakan dalam riset kualitatif. Pendekatan tersebut digunakan untuk permasalahan yang ada adalah pengalaman sosial yang berupa fenomena yang mengandeng teori yang dipraktikan oleh ahli dan kesadaran umum di bidangnya (Groat & Wang, 2013). Dengan tema arsitektur ekspresionisme dalam merancang, harus mempunyai responden yang dapat mengubah data kualitatif menjadi kuantitatif. Pembahasan yang dilakukan kepada responden bisa dalam bentuk non-arsitektural sampai arsitektural. Dalam hal tersebut bisa dilakukan dengan menggunakan metode eksperimental. Dari kedua metode penelitian tersebut lalu digabung untuk menghasilkan kriteria rancangan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

1.6 Pembatasan Masalah

Riset ini dibatasi dengan pembahasan rancangan sekolah menengah atas yang menganut pedagogi nasional Indonesia mengenai rancangan bangunan sekolah menengah atas dengan tema ekspresionisme yang dapat mempengaruhi psikologi siswa-siswi di lingkungan sekolah agar para murid dapat mengeluarkan potensi kreativitasnya dengan maksimal.

1.7 Nilai Kebaruan

Peran penting dalam arsitektur dalam menghadirkan pengalaman yang dapat memberikan efek psikologi dalam meningkatkan kreatifitas terhadap murid sehingga sekolah dapat memaksimalkan potensi siswa-siswinya.

1.8 Sistematika Penelitian

Pembahasan hasil penelitian ini akan disistematika menjadi enam bab yang saling berkaitan satu sama lain. Sebelum memasuki bab pertama akan didahului dengan : halaman judul, pernyataan orisinalitas, halaman pengesahan, kata pengantar, halama pernyataan persetujuan publikasi, abstrak, daftar isi, daftar gambar, daftar table, dan daftar lampiran.

Bab pertama atau pendahuluan berisi latar belakang, perumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penilitian, metodologi penelitian , pembatasan masalah, nilai kebaruan, dan sistematika penelitian.

Bab kedua atau tinjauan teori berisi teori non arsitektural, teori arsitektural, preseden dan pisau analisa.

Bab ketiga atau metodologi berisi metodologi penelitian, subyek dan obyek penelitian.

Bab keempat atau analisa berisi kunjungan lokasi, analisa hasil temuan lapangan, analisa preseden, kriteria perancangan dan kriteria pemilihan tapak.

Bab kelima atau simulasi perancangan berisi pemilihan tapak dan peraturan berlaku, konsep dan filosofi perancangan, strategi perancangan, strategi tapak, simulasi perancangan.

Bab keenam atau kesimpulan dan saran berisi kesimpulan dan saran yang akan memperbaiki kekurangan dan sebagai pelajaran untuk penulisan penelitian di masa yang akan datang.