

**PUSAT PENGEMBANGAN KARAKTER DAN
KETERAMPILAN ANAK DENGAN PENDEKATAN
DESAIN ARSITEKTUR ORGANIK**

SKRIPSI

**TUGAS AKHIR SARJANA STRATA 1 UNTUK MEMENUHI
PERSYARATAN UNTUK MENCAPAI DERAJAT SARJANA TEKNIK (S1)
PADA PROGRAM STUDI ARSITEKTUR**



OLEH :

IRA KHAIRUNNISA AZIZ

D511 14 305

DEPARTEMEN TEKNIK ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS HASANUDDIN

2020





Optimized using
trial version
www.balesio.com

**PUSAT PENDIDIKAN KARAKTER DAN KETERAMPILAN ANAK
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR ORGANIK**

Ira Khairunnisa Aziz¹⁾, Syahriana Syam, ST., MT²⁾, Ir. Ria Wikantari Rosalia,
ST., MT., Ph.D³⁾

¹⁾ Mahasiswa Departemen Arsitektur Universitas Hasanuddin, ²⁾³⁰ Dosen
Departemen Arsitektur Universitas Hasanuddin
Email yoirha@gmail.com

ABSTRAK

Karakter merupakan unsur yang sangat penting bagi individu, Pembentukan karakter dimulai dari dalam kandungan hingga mencapai fase dewasa, sehingga pada usia pertumbuhan anak-anak sangat penting, Pendidikan karakter sangatlah penting Di era globalisasi seperti sekarang ini, Selain dari sisi psikologis tentang karakter, diperlukannya kemampuan yang lebih dari sekedar kemampuan akademik, dimana yang dimaksud adalah kemampuan keterampilan atau *soft skill*, sebagai upaya dalam mendukung berkembangnya Pendidikan karakter dan keterampilan dibutuhkan sebuah wadah yang dapat menampung kegiatan Pendidikan karakter dan keterampilan anak. Salah satu alternatif adalah Pusat Pendidikan Karakter dan Keterampilan Anak.

Desain Pusat Pendidikan Karakter dan Keterampilan anak mengambil konsep arsitektur organik yang bersifat dinamis sehingga cocok dengan karakter anak yang tidak kaku dan lebih leluasa untuk berkeksplorasi.

Kata Kunci: Anak, Pendidikan Karakter, *Soft Skill*, Keterampilan, Arsitektur Organik



**PUSAT PENDIDIKAN KARAKTER DAN KETERAMPILAN ANAK
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR ORGANIK**

Ira Khairunnisa Aziz¹⁾, Syahriana Syam, ST., MT²⁾, Ir. Ria Wikantari Rosalia,
ST., MT., Ph.D³⁾

¹⁾ Mahasiswa Departemen Arsitektur Universitas Hasanuddin, ²⁾³⁰ Dosen
Departemen Arsitektur Universitas Hasanuddin
Email yoirha@gmail.com

ABSTRACT

Character is a very important element for individuals, character building start from the womb until its reaches adult phase, so that at the age of growing children is a very important phase amongs the other. Character education is very important in this era of globalization apart from the psychological side of character, more abilities are needed. than just academic ability, where what is meant is the ability of skills or soft skills, as an effort to support the development of character education and skills needed a place that can manage children's character and skill education activities. One alternative is Pusat Pendidikan Karakter dan Keterampilan Anak.

The design of the Children's Character and Skills Education Center takes an architectural concept that is dynamic in nature so that it matches the character of the child who is not rigid and is more flexible to explore.

Keyword: Children, Character education, Soft Skill, Skills, Organic Architecture.



PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ira Khairunnisa Aziz
Nim : D511 14 305
Program Studi : S1 Teknik Arsitektur

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila dikemudian hari saya terbukti atau tidak dapat dibuktikan bahwa atau keseluruhan skripsi ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Gowa, 29 September 2020

METERAI
TEMPEL
TCL
2CCF3AHF708232922
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Yang Menyatakan,

Ira Khairunnisa Aziz



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat, hidayah, dan karunia-Nya maka penulis dapat menyelesaikan skripsi tugas akhir ini dengan judul “*Pusat Pendidikan Karakter Dan Keterampilan Dengan Pendekatan Desain Arsitektur Organik*”. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menempuh ujian Sarjana Teknik Arsitektur.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan, hal ini dikarenakan keterbatasan kemampuan yang penulis miliki. Atas segala kekurangan dan ketidaksempurnaan ini, penulis sangat mengharapkan masukan berupa kritik dan saran yang bersifat membangun ke arah perbaikan dan penyempurnaan skripsi ini.

Penulis telah Menyusun tugas akhir ini dengan melalui berbagai hambatan, namun penulis mendapatkan bantuan dari berbagai pihak sehingga Tugas Akhir ini dapat tercapai dengan maksimal. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada :

1. **Orangtua Abdul Aziz Hud, SE dan Wahida, SE** yang selalu memberikan dukungan doa, dan kasih sayang kepada penulis dalam segala hal.
2. **Bapak Dr. Eng. Rosady Mulyadi, ST., MT dan Bapak H. Edward Syarif, ST., MT** selaku Ketua Departemen Teknik Arsitektur Universitas Hasanuddin periode sebelumnya dan sekarang.
3. **Ibu Syahriana Syam, ST., MT dan Ibu Ir. Ria Wikantari Rosalia, ST., MT., Ph.D** selaku pembimbing I dan pembimbing II atas bimbingan dan bantuan selama penulisan Tugas Akhir ini.
4. **Bapak Abdul Mufti Radja, ST., MT., Ph.D** selaku Penasehat Akademik, terima kasih
5. **Keluarga H.Fatahuddin dan H.Hud** atas segala dukungan dan motivasinya.



6. **Seluruh Dosen dan Staff Arsitektur**, terkhusus Bu anti, Pak Aca, Pak John, Pak Herul dan Pak Sawalli, terima kasih atas bantuannya selama ini.
7. **Muhammad Fadel Rustan dan Arsitektur 2014**, terkhusus Sahrul, Kiki, Akbar, Monic, Unis, Yusriadi, Arief, Aura, Uci, Thania, Rara, Mutia, Amanda, dan semuanya yang telah memberikan bantuan, support dan kenangan yang tidak terlupakan.

Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dan semoga amal baik yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan dari Allah SWT.

Gowa, 25 September 2020

IRA KHAIRUNNISA AZIZ

NIM D511 14 305



Optimized using
trial version
www.balesio.com

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR GAMBAR	i
DAFTAR TABEL.....	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan	5
D. Sasaran	5
E. Lingkup Pembahasan	6
F. Sistematika Pembahasan	7
BAB II TINJAUAN UMUM	8
A. Tinjauan Pendidikan Karakter.....	8
B. Tinjauan Pengembangan Keterampilan	17
C. Tinjauan Arsitektur Organik	23
D. Studi Banding	46
BAB III TINJAUAN KHUSUS.....	80
A. Tinjauan Kota Makassar	80
1. Gambaran Umum Kota Makassar	80
2. Peran Kota Makassar.....	80
B. Tinjauan Pusat Pengembangan Karakter dan Keterampilan Anak di Makassar.....	88
1. Potensi Pengadaan Wahana Pengembangan Karakter dan Keterampilan di Kota Makassar	88
2. Tujuan Pengadaan	88
3. Faktor Pendukung dan Penghambat	89
PENDEKATAN KONSEP PERANCANGAN.....	90



A. Pendekatan Makro.....	90
1. Pendekatan Penentuan Lokasi	90
2. Pendekatan Pemilihan Tapak	91
3. Pendekatan Konsep Analisis Tapak	92
B. Pendekatan Mikro	101
1. Potensi Pengadaan Pusat Pendidikan Karakter dan Pengembangan Keterampilan di Makassar	101
2. Identifikasi Kegiatan	101
3. Pengelompokan Ruang.....	117
4. Pendekatan Konsep Arsitektur Organik	118
5. Pendekatan Konsep Tata Ruang Dalam (<i>interior</i>)	119
6. Pendekatan Konsep Struktur	120
7. Utiiitas Bangunan	121
BAB V KONSEP DASAR PERANCANGAN	127
A. Konsep Dasar Perancangan Makro Pusat Pendidikan Karakter dan Pengembangan Keterampilan Dengan Pendekatan Desain Arsitektur Organik	127
1. Konsep Penentuan Lokasi	127
2. Pemilihan Tapak.....	130
3. Esisting Kondisi tapak.....	133
4. Luasan Tapak dan Sempadan	134
5. Zonasi Tapak	135
6. Kebisingan.....	135
7. Sirkulasi dan Parkir	136
8. Penataan Ruang Luar.....	137
B. Konsep Dasar Perancangan Mikro.....	139
1. Kebutuhan Ruang	139
2. Matriks Hubungan Ruang.....	141
Diagram Bubble.....	142
Besaran Ruang.....	144
Konsep Bentuk dan Penampilan Bangunan	147



6. Tata Ruang Dalam.....	149
7. Konsep Struktur.....	152
8. Sistem Utilitas Bangunan	154
DAFTAR PUSTAKA	163



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Keterampilan Menari Tradisional	20
Gambar 2 Keterampilan Menari Modern.....	21
Gambar 3 Keterampilan Melukis	21
Gambar 4 Keterampilan Menjahit.....	22
Gambar 5 Keterampilan Bermain Musik	22
Gambar 6 Keterampilan Menyanyi.....	23
Gambar 7 Legoritmik bangunan membentuk golden rectangle.....	28
Gambar 8 Pengaplikasian Golden ration pada Partehnon.....	29
Gambar 9 Homo Quadratus (Vitruvian Man) yang digunakan sebagai rasio proporsi oleh Vitruvius	30
Gambar 10 Pengaplikasian proporsi tubuh manusia pada bangunan.....	30
Gambar 11 Proporsi manusia pada bangunan.....	31
Gambar 12 Goethenaum	33
Gambar 13 Tassel House Tampak Depan.....	34
Gambar 14 Interior Tassel House Berkarakter Art Nouveau.....	34
Gambar 15 Ornamen Pada Interior Tassel House	34
Gambar 16 Casa Mila.....	35
Gambar 17 Fallingwater.....	36
Gambar 18 Gut Gau Farmhouse	37
Gambar 19 Detail Interior Gut Gau Farmhouse.....	37
Gambar 20 Gereja Ronchamp di Tahun 1920 oleh Le Corbusier.....	38
Gambar 21 Sydney Opera 1959 oleh Jorn Utzon.....	39
Gambar 22 Character Building Camp tampak depan	47
Gambar 23 Landasan Helikopter Character Building Camp Ciwidey.....	47
Gambar 24 Camp site Character Building Camp Ciwidey	48
25 Peta Kawasan Camp Laurel	49
26 Gedung Kelas Camp Laurel	50
27 Interior Ruang Kabin Camp Laurel.....	50



Gambar 28 Menara Mega Syariah, Kuningan Jakarta Selatan Tempat Kampus Lembaga Duta Bangsa	51
Gambar 29 Kelas Table Manner	52
Gambar 30 Suasana Regular Class	52
Gambar 31 Taman Baca Rumah Kreatif Kampung Pipitan.....	56
Gambar 32 Kelas Keterampilan Rumah Kreatif Kampung Pipitan.....	57
Gambar 33 Peserta Rumah Kreatif Kampung Pipitan	57
Gambar 34 Kelas Alam oleh Dik Doank	59
Gambar 35 Panggung Kandank Kurak Doank.....	59
Gambar 36 Gerbang Utama Kandank Jurank Doank.....	60
Gambar 37 Museum Seni Dik Doank	60
Gambar 38 Children's Creativity Museum.....	61
Gambar 39 Laboratorium Imajinasi Children's Creativity Museum.....	61
Gambar 40 Laboratorium Teknologi Children's Creativity Museum	62
Gambar 41 Galeri Spiral Children's Creativity Museum	62
Gambar 42 Children Learning Adventure.....	63
Gambar 43 Children's Learning Adventure tampak keseluruhan.....	64
Gambar 44 Kelas Kreatifitas Children's Learning Adventure.....	64
Gambar 45 Ruang Lobi Children's Learning Adventure.....	64
Gambar 46 The Fallingwater oleh Frank Lloyd Wright	69
Gambar 47 Potongan The Fallingwater	69
Gambar 48 Denah The Fallingwater	70
Gambar 49 Isometri The Fallingwater	70
Gambar 50 Jerome Seydoux Pathe Fondation	71
Gambar 51 Siteplan Jerome Seydoux-Phate Fondation.....	72
Gambar 52 Denah Lantai 1 Sampai Floorplan.....	72
Gambar 53 Gambar Potongan Samping.....	73
Gambar 54 Gambar Potongan Depan	73
55 Gambar 3D Modelling	73
56 Shell House	74
57 Bukaannya Jendela Yang Mendominasi Bangunan Shell House	75



Gambar 58 Floor Plan Shell House.....	75
Gambar 59 Potongan Shell House	75
Gambar 60 Peta Kota Makassar.....	81
Gambar 61 Peta Kota Makassar.....	83
Gambar 62 Peta Rencana Pola Ruang Kota Makassar.....	85
Gambar 63 Pola Tata Massa	100
Gambar 64 Struktur Organisasi Pengelola.....	103
Gambar 65 Ilustrasi Perpustakaan.....	109
Gambar 66 Ilustrasi Ruang Konsultasi	109
Gambar 67 Ilustrasi Parents Lounge	110
Gambar 68 Ilustrasi Theatre Room	110
Gambar 69 Ilustrasi Lobby.....	111
Gambar 70 Ilustrasi Ticket Booth.....	112
Gambar 71 Ilustrasi ATM Centre	112
Gambar 72 Ilustrasi Lavatory.....	113
Gambar 73 Ilustrasi Food and Beverage.....	113
Gambar 74 Ilustrasi Nursery Room	114
Gambar 75 Ilustrasi Mushollah.....	114
Gambar 76 Ilustrasi Lost and Found.....	115
Gambar 77 ilustrasi Ruang P3K.....	115
Gambar 78 Jenis Kegiatan Pengunjung	117
Gambar 79 Jenis Kegiatan Pengelola.....	117
Gambar 80 Fire Sprinkler.....	123
Gambar 81 Fire Hydrant	123
Gambar 82 Kran Hydrant indoor	124
Gambar 83 Peta Kecamatan Tamalate	127
Gambar 84 Peta Kecamatan Mariso.....	128
Gambar 85 Alternatif 1	130
36 Alternatif 2	131
37 Eksisting Lokasi Site.....	134
38 Luasan Tiap Sisi Tapak.....	134



Gambar 89 Pembagian Zona Tapak.....	135
Gambar 90 Pemetaan Zona Kebisingan Tapak.....	136
Gambar 91 Sirkulasi dan Zona Parkir Tapak.....	136
Gambar 92 Pola Tata Massa Cluster.....	137
Gambar 93 Contoh Vegetasi Yang Akan Digunakan.....	138
Gambar 94 Contoh Elemen Hardscape Yang Akan Digunakan.....	139
Gambar 95 Matriks Hubungan Ruang.....	141
Gambar 96 Diagram Bubble Lobby.....	142
Gambar 97 Diagram Bubble Hall Utama.....	142
Gambar 98 Diagram Bubble Ruang Rapat.....	143
Gambar 99 Diagram Bubble Gudang.....	143
Gambar 100 Konsep Bentuk.....	148
Gambar 101 Konsep Bentuk.....	148
Gambar 102 Konsep Bentuk.....	148
Gambar 103 Plafon.....	150
Gambar 104 Ilustrasi Rencana Dinding.....	151
Gambar 105 Ilstrasi Desain Lantai.....	152
Gambar 106 Ilustrasi Desain Furniture.....	152
Gambar 107 Struktur Pondasi.....	153
Gambar 108 Sturktur Tengah.....	154
Gambar 109 Struktur Atas.....	154
Gambar 110 Diagram Listrik.....	155
Gambar 111 Diagram Distribusi Listrik.....	156
Gambar 112 Sistem Pencahayaan Alami.....	157
Gambar 113 Pencahayaan Buatan.....	157
Gambar 114 Penghawaan Alami.....	158
Gambar 115 Sistem AC VRV.....	159
Gambar 116 Ilustrasi Distribusi Air Bersih.....	159



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Studi Banding Pusat Pendidikan Karakter	53
Tabel 2 Kesimpulan Studi Banding Pusat Pengembangan Keterampilan	65
Tabel 3 Kesimpulan Studi Banding Arsitektur Organik	76
Tabel 4 Jumlah Penduduk Menurut Kecamatan di Kota Makassar	84
Tabel 5 Pembagian Fungsi Detail Tata Ruang Kota (DTRK) Kota Makassar 2012-2013.....	87
Tabel 6 Analisis Penentuan Lokasi Berdasarkan Sistem Pembobotan	129
Tabel 7 Analisis Penentuan Tapak Berdasarkan Sistem Pembobotan	132
Tabel 8 Tabel Kebutuhan Ruang Pengelola.....	140
Tabel 9 Tabel Kebutuhan Ruang Pengunjung	141
Tabel 10 Kebutuhan Ruang Servis.....	141
Tabel 11 Besaran Ruang Kelompok Pengelola.....	144
Tabel 12 Besaran Ruang Kebutuhan Pengunjung.....	145
Tabel 13 Besaran Ruangp Kebutuhan Penunjang.....	146
Tabel 14 Besaran Ruang Kebutuhan Servis.....	147
Tabel 15 Besaran Ruang Parkir.....	147



LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI : TUGAS AKHIR SARJANA TEKNIK ARSITEKTUR
JUDUL : PUSAT PENDIDIKAN KARAKTER DAN
PENGEMBANGAN KETERAMPILAN DENGAN
PENDEKATAN DESAIN ARSITEKTUR ORGANIK
PENYUSUN : IRA KHAIRUNNISA AZIZ
NIM : D511 14 305
PERIODE :

Menyetujui

Pembimbing I

Pembimbing II

Syahriana Syam, ST., MT.

Ir. Ria Wikantari R, M.Arch., Ph.D

NIP. 19751124200604 2 032

NIP. 195803251986011001



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Karakter merupakan suatu dimensi psikososial dari diri individu dimana bisa dibentuk dengan tata cara bertahan dalam jangka waktu yang panjang. Pembentukan karakter dimulai dari dalam kandungan hingga mencapai fase dewasa, dengan keterlibatan peran keluarga dan pembentukan kepribadian. Pembentukan karakter ini merujuk pada bawaan individu serta merujuk pula pada pengalaman individu ketika berada di lingkungannya baik secara subjektif maupun objektif. Interaksi antara bawaan dan lingkungan ini akan saling mempengaruhi hingga pada kadar tertentu membentuk suatu perilaku yang menetap atau yang biasa disebut dengan karakter.

Karakter juga sering diasosiasikan dengan istilah apa yang disebut dengan temperamen yang lebih memberi penekanan pada definisi psikososial yang dihubungkan dengan pendidikan dan konteks lingkungan. Sedangkan karakter dilihat dari sudut pandang behavioral lebih menekankan pada unsur somatopsikis yang dimiliki individu sejak lahir. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa proses perkembangan karakter pada seseorang dipengaruhi

banyak faktor seperti bawaan dan lingkungan (Mandala,2017).

Faktor bawaan atau nature bisa dikatakan berada di luar jangkauan aruh masyarakat maupun individu itu sendiri, sedangkan faktor



lingkungan merupakan faktor yang berada dalam jangkauan masyarakat dan individu itu sendiri sehingga usaha pengembangan atau pendidikan karakter seseorang dapat dilakukan dalam dan oleh masyarakat ataupun individu sebagai bagian dari lingkungan itu sendiri.

Faktor lingkungan dalam konteks pendidikan karakter mengambil peran penting dalam mengarahkan individu menjadi individu yang lebih baik karena perubahan perilaku peserta didik menjadi hasil dari proses pendidikan karakter.

Pendidikan karakter merupakan bentuk kegiatan manusia yang didalamnya terdapat suatu tindakan yang mendidik diperuntukkan untuk generasi selanjutnya, yang bertujuan untuk membentuk penyempurnaan diri individu secara terus menerus dan melatih kemampuan diri demi menjadi individu unggul dan menuju kehidupan yang lebih baik (Wikipedia, 2018)

Di era globalisasi seperti sekarang ini, dimana informasi mengalir dan masuk dengan begitu derasnya membuat generasi muda dengan mudah mengetahui dan menyerap segala informasi maupun budaya dari negara lain, demikian pula sebaliknya, dimana negara lain bisa dengan mudah mendapatkan informasi mengenai negara kita. Maka daripada itu diperlukannya generasi-generasi muda yang berkarakter kuat agar terhindar dari penindasan dan efek negatif globalisasi. Generasi muda diharapkan dapat berperan dalam menghadapi berbagai macam dampak-dampak globalisasi dan juga bisa menyesuaikan diri dalam perkembangan zaman dan teknologi, tidak menghilangkan jati diri bangsa dan tetap menjunjung tinggi karakter berbudi luhur. Dalam konteks ini pendidikan karakter menjadi salah satu factor pendukung yang paling kuat dan efisien.

Di negara kita Indonesia, pendidikan karakter tengah menjadi sorotan dan menjadi hal yang penting. Penguatan karakter menjadi salah satu program prioritas Presiden Joko Widodo dan Wakil Presiden Jusuf Kalla. Dalam program nawacita disebutkan bahwa pemerintah akan melakukan revolusi karakter bangsa. Kementerian pendidikan dan kebudayaan mengimplementasikan penguatan karakter penerus bangsa melalui gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yang digulirkan sejak tahun 2016.



Selain dari sisi psikologis tentang karakter, dalam menghadapi era globalisasi diperlukannya kemampuan kemampuan yang lebih dari sekedar kemampuan akademik, dimana yang dimaksud adalah kemampuan keterampilan atau *soft skill*. *Hard skill* yang sudah didapatkan dari pendidikan formal di sekolah maupun universitas memang penting, namun lebih baik jika seorang individu memiliki *soft skill* atau keterampilan untuk menunjang kemampuan dan pekerjaan kita di masa yang akan datang.

Bentuk dari keterampilan itu sendiri bisa bermacam-macam, mulai dari pelatihan seperti seminar dan workshop hingga pengembangan keterampilan motoric seperti bermain music, kerajinan tangan, menari, latihan kepemimpinan, komunikasi, tampil di depan umum dan sebagainya.

Pentingnya *soft skill* atau keterampilan juga bukan hanya pada ketertarikan dan minat pribadi seseorang pada saat tertentu, namun bisa menjadi salah satu factor pengaruh karir di masa depan. Pada intinya, peran keterampilan adalah sebagai penyeimbang antara otak kanan dan otak kiri agar terjadi keselarasan berpikir dalam menjalani kehidupan sehari hari.

Korelasi yang erat antara pentingnya pendidikan karakter dan pentingnya pengembangan keterampilan menjadi landasan betapa pentingnya keberadaan pusat pendidikan karakter dan pengembangan keterampilan khususnya di negara berkembang seperti Indonesia.

Di Indonesia, belum ada fasilitas permanen yang memfokuskan pada pendidikan non formal untuk pendidikan karakter maupun pengembangan keterampilan. Sehingga penting untuk menjadi bahan pertimbangan bagi pemerintah dalam upaya mendukung sumber daya manusia terkhusus generasi muda untuk membangun pusat pendidikan karakter dan pengembangan keterampilan dalam wujud permanen sebagai bangunan.

Masih tentang globalisasi, dimana maraknya pembangunan gedung-gedung tinggi dan megah untuk berbagai fungsi penunjang kegiatan sehari hari usia dan perkembangan teknologi yang kian mumpuni menciptakan ide gagasan kreatif dalam bidang arsitektur, salah satunya adalah arsitektur organik.



Arsitektur organik adalah pendekatan perancangan arsitektur yang berfokus pada sebagian atau keseluruhan bangunan yang konsep desain berlandaskan pada bentuk-bentuk yang mengadaptasi dari alam yang dinamis (Tezza, 2009). Keberadaan arsitektur organik membawa warna tersendiri dalam dunia perancangan bangunan. Bentuk arsitektur organik yang dinamis bisa membuat sebuah daerah dengan bangunan yang monoton menjadi lebih dinamis dan menyenangkan, baik dalam segi visual maupun dalam segi penggunaan bangunan itu sendiri.

Karakter dari arsitektur organik dianggap cocok dan berkorelasi dengan fungsi bangunan yang memberikan Pendidikan non formal bagi anak-anak sehingga penerapan arsitektur organik yang dinamis, menyatu dengan alam cocok dan mendukung fungsi bangunan yang membutuhkan alam untuk membantu proses pembelajaran.

Dari landasan kasus diatas, maka penulis mengambil ide untuk membuat pusat pendidikan karakter dan pengembangan keterampilan dengan pendekatan desain arsitektur organik sebagai judul proposal perancangan tugas akhir.

B. Rumusan Masalah

Masalah Pusat Pendidikan Karakter dan Pengembangan Keterampilan Dengan Pendekatan Desain Arsitektur Organik yang harus ditinjau adalah berikut :

1. *Non Arsitektural*
 - a. Prinsip-prinsip dasar dalam pendidikan karakter dan pengembangan keterampilan, yang meliputi pendekatan system pengajaran, muatan materi tentang karakter dan keterampilan sebagai acuan dalam penentuan kegiatan pemakaian bangunan.
 - b. Jenis-jenis kegiatan yang akan diwadahi sebuah pusat pendidikan karakter dan pengembangan keterampilan.



- c. Bagaimana karakteristik arsitektur organik untuk penerapan pada bangunan pusat pendidikan karakter dan pengembangan keterampilan?

2. *Arsitektural*

- a. Bagaimana menentukan lokasi strategis untuk bangunan Pusat Pendidikan Karakter dan Pengembangan Keterampilan?
- b. Bagaimana pengaturan tata ruang untuk bangunan Pusat Pendidikan Karakter dan Pengembangan Keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan dan kegiatan pemakai bangunan sehingga tercipta suasana yang efisien dan nyaman?
- c. Bagaimana penataan lingkungan, vegetasi, sirkulasi kendaraan, sirkulasi pejalan kaki dan fasilitas penunjang bangunan lainnya agar nyaman, aman dan teratur?
- d. Bagaimana pola perancangan dan perancangan yang sesuai dengan fungsi bangunan sebagai Pusat Pendidikan Karakter dan Pengembangan Keterampilan dan memiliki karakteristik bangunan organik?

C. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai adalah menyusun dan mengemukakan suatu konsepsi perancangan mengenai Pusat Pendidikan Karakter dan Pengembangan Keterampilan dengan Pendekatan Desain Arsitektur Organik, baik dalam hal fungsi, efisiensi dan bentuk bangunan untuk dijadikan landasan konseptual perancangan.



ran

Adapun sasaran yang ingin dicapai adalah menyusun kriteria rancangan yang berisi kriteria dan syarat perencanaan perancangan Pusat

Pendidikan Karakter dan Pengembangan Keterampilan dengan Pendekatan Arsitektur Organik yang meliputi aspek :

1. *Non Arsitektural*

- a. Menganalisis kebutuhan pengguna bangunan Pusat Pendidikan Karakter dan Pengembangan Keterampilan dengan Pendekatan Arsitektur Organik.
- b. Mengidentifikasi jenis kegiatan yang akan diwadahi sebuah bangunan Pusat Pendidikan Karakter dan Pengembangan Keterampilan.
- c. Mengidentifikasi karakteristik dan standar desain Arsitektur Organik yang akan diterapkan.

2. *Arsitektural*

- a. Mengadakan studi tentang tata fisik makro meliputi:
 - 1) Analisis alternatif lokasi
 - 2) Penentuan site
 - 3) Pola tata lingkungan
- b. Mengadakan studi tentang tata fisik mikro meliputi :
 - 1) Kebutuhan dan besaran ruang
 - 2) Pengelompokan ruang
 - 3) Pola organisasi ruang
 - 4) Bentuk yang memenuhi kriteria Arsitektur Organik

E. Lingkup Pembahasan

Lingkup pembahasan menitikberatkan pada bangunan Pusat Pendidikan Karakter dan Pengembangan Keterampilan dengan Pendekatan Arsitektur Organik. Pembahasan masalah ditinjau dari disiplin ilmu arsitektur dan ilmu lain yang relevan terhadap perencanaan dan perancangan.



F. Sistematika Pembahasan

Penyusunan acuan perencanaan dilakukan dengan beberapa tahapan sebagai berikut :

- PERTAMA** : Pendahuluan, menguraikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan, sasaran pembahasan, lingkup pembahasan, dan sistematika pembahasan.
- KEDUA** : Tinjauan Pustaka, merupakan pembahasan mengenai Pendidikan karakter, pengembangan keterampilan, dan arsitektur organic. Meliputi pengertian, jenis-jenis, studi banding, dan sebagainya yang dijadikan referensi.
- KETIGA** : Metode Pembahasan, membahas tentang waktu, Teknik pengumpulan data, hingga sistematika penulisan proposal
- KEEMPAT** : Pendekatan konsep Perancangan, membahas tentang landasan landasan hingga kriteria desai makro dan mikro bangunan sebagai acuan dalam perancangan di bab selanjutnya.
- KELIMA** Konsep dasar perancangan, membahas rancangan-rancangan yang akan diterapkan pada bangunan berdasarkan landasan pada bab sebelumnya.



BAB II

TINJAUAN UMUM

A. Tinjauan Pendidikan Karakter

1. Definisi Pendidikan Karakter

a. Definisi Pendidikan

1) Kamus Besar Bahasa Indonesia

Pendidikan adalah proses mengubah sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan, proses, perbuatan, cara mendidik.

2) Ki Hajar Dewantara

Pendidikan adalah tuntunan tumbuh dan berkembangnya anak. Artinya, pendidikan merupakan upaya untuk menuntun kekuatan kodrat pada diri setiap anak agar mereka mampu tumbuh dan berkembang sebagai manusia maupun sebagai anggota masyarakat yang bisa mencapai keselamatan dan kebahagiaan dalam hidup mereka.

3) Stella Van Petten Henderson (1947)

Pendidikan adalah sebuah kombinasi antara pertumbuhan dan pengembangan diri serta warisan sosial.

4) Gunning and Kohnstamm (1995)

Pendidikan adalah sebuah proses pembentukan dan pembangunan hati nurani, di mana seseorang mampu membentuk serta menentukan diri secara etis berdasarkan hati nurani.



5) Martinus Jan Langeveld (1995)

Pendidikan adalah upaya untuk membantu peserta didik agar mereka mampu mengerjakan tugas kehidupan secara mandiri dan bertanggung jawab secara moral dan susila. Dalam hal ini, pendidikan juga diartikan sebagai upaya untuk membangun anak agar lebih dewasa.

6) Undang Undang No.20 tahun 2003

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi di dalam diri untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

7) Carter V Good (2005)

Pendidikan adalah sebuah upaya untuk mengembangkan kecakapan individu, baik secara sikap maupun prilaku dalam bermasyarakat. Dengan kata lain, pendidikan adalah proses sosial di mana lingkungan yang teroganisir seperti sekolah dan rumah, mampu mempengaruhi seseorang untuk mengembangkan kecakapan sikap dan prilaku dalam diri sendiri dan bermasyarakat.

8) Mastur Muslich (2011)

Pendidikan adalah proses internalisasi budaya kedalam diri seseorang dan masyarakat sehingga membuat orang dan masyarakat menjadi beradab. Pendidikan bukan merupakan sarana transfer ilmu pengetahuan saja, tetapi lebih luas lagi yakni sebagai sarana pembudayaan dan penyaluran nilai (enkulturasi dan sosialisasi). Seorang individu harus mendapatkan pendidikan yang menyentuh dimensi dasar kemanusiaan.

9) H.H Horne (2015)



Pendidikan adalah sebuah alat di mana komunitas sosial mampu melanjutkan keberadaan dalam mempengaruhi diri sendiri dan mempertahankan idealisme.

b. Definisi Karakter

Istilah karakter dipakai secara khusus dalam konteks pendidikan baru muncul pada akhir abad-18, dan untuk pertama kalinya dicetuskan oleh pedagogik Jerman F.W.Forester. Menurut bahasa, karakter adalah tabiat atau kebiasaan.Sedangkan menurut ahli psikologi, karakter adalah sebuah sistem keyakinan dan kebiasaan yang mengarahkan tindakan seorang individu.

Secara etimologi, akar kata karakter dapat dilacak dari bahasa Inggris: *character*; Yunani: *character*, dari *charassein* yang berarti membuat tajam, membuat dalam.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dimana karakter diartikan sebagai sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yg membedakan seseorang dengan yang lain. Karakter juga bisa diartikan tabiat, yaitu perangai atau perbuatan yang selalu dilakukan atau kebiasaan.Karakter juga diartikan watak, yaitu sifat batin manusia yang mempengaruhi segenap pikiran dan tingkah laku atau kepribadian.

Karakter berasal dari akar kata bahasa Latin yang berarti "dipahat". Sebuah kehidupan, seperti sebuah blok granit dengan hati-hati dipahat atau pun dipukul secara sembarangan yang pada akhirnya akan menjadi sebuah mahakarya atau puing-puing yang rusak. Karakter, gabungan dari kebajikan dan nilai-nilai yang dipahat di dalam batu hidup tersebut, akan menyatakan nilai yang sebenarnya (Rutland di Furqon (2010))

c. Definisi Pendidikan Karakter

- 1) Pendidikan Karakter menurut Ratna Megawangi adalah sebuah usaha untuk mendidik anak-anak agar dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mengaplikasikan hal tersebut dalam



kehidupan sehari-harinya, sehingga mereka dapat memberikan sumbangsih yang positif kepada lingkungan sekitarnya. Nilai-nilai karakter yang perlu ditanamkan kepada anak-anak adalah nilai-nilai universal yang mana seluruh agama, tradisi, dan budaya pasti menjunjung tinggi nilai-nilai tersebut. Nilai-nilai universal ini harus dapat menjadi perekat bagi seluruh anggota masyarakat walaupun berbeda latar belakang budaya, suku, dan agama (Megawangi, 2007).

- 2) Pendidikan karakter adalah sebuah proses transformasi nilai-nilai kehidupan untuk di tumbuhkan dan dikembangkan dalam kepribadian seseorang sehingga menjadi satu dalam perilaku kehidupan orang itu. Dalam definisi tersebut ada tiga ide pikiran penting, yaitu, proses transformasi nilai-nilai, ditumbuhkan dan dikembangkan dalam kepribadian, dan menjadi satu dalam perilaku (Fakhry, 2010)
- 3) Pendidikan karakter sama dengan pendidikan budi pekerti. Dimana tujuan budi pekerti adalah untuk mengembangkan watak atau tabi'at siswa dengan cara menghayati nilai-nilai keyakinan masyarakat sebagai kekuatan moral hidupnya melalui kejujuran, dapat dipercaya, dan kerjasama yang menekankan ranah efektif (perasaan, sikap) tanpa meninggalkan ranah kognitif (berfikir rasional) dan ranah psikomotorik (ketrampilan, terampil mengolah data, mengemukakan pendapat dan kerjasama). Seseorang dapat dikatakan berkarakter atau berwatak jika telah berhasil menyerap nilai dan keyakinan yang dikehendaki masyarakat serta digunakan sebagai kekuatan dalam hidupnya (Zuhriah, 2008).
- 4) Secara psikologis dan sosial kultural pembentukan karakter dalam diri individu merupakan fungsi dari seluruh potensi individu manusia (kognitif, afektif, konatif, dan psikomotorik) dalam konteks interaksi sosial kultural (dalam keluarga, sekolah,



dan masyarakat) dan berlangsung sepanjang hayat. Konfigurasi karakter dalam konteks totalitas proses psikologis dan sosial-kultural tersebut dapat dikelompokkan dalam: Olah Hati (*Spiritual and emotional development*), Olah Pikir (*Intellectual Development*), Olah Raga dan Kinestetik (*Physical and Kinesthetic Development*), dan Olah Rasa dan Karsa (*Affective and Creativity Development*) (Grand design, kemendiknas, 2010)

Berdasarkan pembahasan di atas dapat ditegaskan bahwa pendidikan karakter merupakan upaya-upaya yang dirancang dan dilaksanakan secara sistematis untuk membantu peserta didik memahami nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya dan adat istiadat.

2. Tujuan Pendidikan Karakter

Tujuan pendidikan karakter adalah mendorong lahirnya anak-anak yang baik. Begitu tumbuh dalam karakter yang baik, anak-anak akan tumbuh dengan kapasitas dan komitmennya untuk melakukan berbagai hal yang terbaik dan melakukan segalanya dengan benar, dan cenderung memiliki tujuan hidup. Meletakkan tujuan pendidikan karakter dalam rangka tantangan di luar kinerja pendidikan, seperti situasi kemerosotan moral dalam masyarakat yang melahirkan adanya kultur kematian sebagai penanda abad, memang bukan merupakan landasan yang kokoh bagi pendidikan karakter itu sendiri. Sebab dengan demikian, pendidikan karakter memperhambakan demi tujuan korektif, kuratif situasi masyarakat. Sekolah bukanlah lembaga demi reproduksi nilai-nilai sosial, atau demi kepentingan korektif bagi masyarakat di luar dirinya, melainkan juga mesti memiliki dasar internal yang menjadi ciri bagi lembaga pendidikan itu sendiri (Wina, 2008).



Manusia sejatinya memiliki insting alami untuk bertumbuh dan berkembang dalam hal fisik maupun mental, dimana dalam konteks mental, manusia cenderung berkembang untuk mengatasi keterbatasan dirinya serta keterbatasan budayanya. Pendidikan karakter memicu kepekaan social individu untuk peduli dan menyesuaikan diri dengan lebih baik terhadap lingkungannya sehingga individu tersebut menjadi lebih manusiawi, semakin manusiawi seorang individu, semakin baik pula relasi dengan lingkungan diluar dirinya tanpa kehilangan jati diri.

Pendidikan karakter pada intinya bertujuan untuk membentuk bangsa yang tangguh, kompetitif, berakhlak mulia, bermoral, bertoleran, bergotongroyong, berjiwa patriotik, berkembang dinamis, berorientasi pada ilmu pengetahuan dan teknologi yang semuanya dijiwai oleh iman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan Pancasila (Heri, 2012).

Dengan demikian, tujuan dari pendidikan karakter itu sendiri adalah untuk mempersiapkan generasi-generasi muda yang cerdas tidak hanya dalam segi akademik, tetapi dalam segi psikologis, tata krama, moral, dan social. Pendidikan karakter membawa individu menjadi individu yang siap menghadapi perubahan zaman tanpa kehilangan jati diri dan menjadi individu yang jauh lebih baik untuk masa depan.

3. Nilai-nilai Pendidikan Karakter

Berdasarkan kajian nilai-nilai agama, norma-norma sosial, peraturan/hukum, etika akademik, dan prinsip-prinsip HAM, telah teridentifikasi butir-butir nilai yang dikelompokkan menjadi lima nilai utama, yaitu nilai-nilai perilaku manusia dalam hubungannya dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, dan lingkungan serta kebangsaan. Berikut adalah daftar nilai-nilai utama yang dimaksud dan diskripsi ringkasnya (Dirjen Dikdasmen Kemendiknas).

- a. Nilai karakter berhubungan dengan Tuhan
 - 1) Religius



Pikiran, perkataan, dan tindakan seseorang yang diupayakan selalu berdasarkan pada nilai-nilai Ketuhanan atau ajaran agamanya.

b. Nilai karakter berhubungan dengan diri sendiri

1) Jujur

Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan, baik terhadap diri dan pihak lain.

2) Bertanggung Jawab

Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya sebagaimana yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan YME.

3) Bergaya Hidup Sehat

Segala upaya untuk menerapkan kebiasaan yang baik dalam menciptakan hidup yang sehat dan menghindarkan kebiasaan buruk yang dapat mengganggu kesehatan.

4) Disiplin

Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.

5) Kerja Keras

Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan guna menyelesaikan tugas (belajar/pekerjaan) dengan sebaik-baiknya.

6) Percaya Diri

Sikap yakin akan kemampuan diri sendiri terhadap pemenuhan tercapainya setiap keinginan dan harapannya.

7) Berjiwa Wirausaha

Sikap dan perilaku yang mandiri dan pandai atau berbakat mengenali produk baru, menentukan cara produksi baru, menyusun operasi untuk pengadaan produk baru, memasarkannya, serta mengatur permodalan operasinya.



8) Berfikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif

Berpikir dan melakukan sesuatu secara kenyataan atau logika untuk menghasilkan cara atau hasil baru dan termutakhir dari apa yang telah dimiliki.

9) Mandiri

Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.

10) Ingin tahu

Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.

11) Cinta Ilmu

Cara berpikir, bersikap dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap pengetahuan.

c. Nilai Karakter Berhubungan Dengan Sesama

1) Sadar Akan Hak Dan Kewajiban Atas Diri Sendiri Dan Orang Lain

Sikap tahu dan mengerti serta melaksanakan apa yang menjadi milik/hak diri sendiri dan orang lain serta tugas/kewajiban diri sendiri serta orang lain.

2) Patuh Pada Aturan Social

Sikap menurut dan taat terhadap aturan-aturan berkenaan dengan masyarakat dan kepentingan umum.

3) Menghargai Karya dan Prestasi Orang Lain

Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui dan menghormati keberhasilan orang lain.

4) Santun

Sifat yang halus dan baik dari sudut pandang tata bahasa maupun tata perilakunya ke semua orang.



5) Demokratis

Cara berfikir, bersikap dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.

d. Nilai Karakter Berhubungan dengan Lingkungan

1. Peduli Sosial dan Lingkungan

Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi dan selalu ingin memberi bantuan bagi orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.

e. Nilai Karakter Berhubungan dengan Kebangsaan

1. Nasionalis

Cara berfikir, bersikap dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsanya.

2. Menghargai Keberagaman

Sikap memberikan respek/ hormat terhadap berbagai macam hal baik yang berbentuk fisik, sifat, adat, budaya, suku, dan agama.

4. Metode Pendidikan Karakter

Pendidikan Karakter lebih banyak berurusan dengan penanaman nilai, pendidikan karakter agar dapat disebut utuh mesti perlu juga mempertimbangkan berbagai macam metode yang bisa membantu mencapai idealisme dan tujuan pendidikan karakter. Metode ini bisa menjadi unsur-unsur yang sangat penting bagi sebuah pendidikan karakter. Ada tiga metode pendidikan karakter yang bisa kita terapkan.

a. Mengajarkan

Metode pendidikan karakter yang dimaksud dengan mengajarkan di sini adalah memberikan pemahaman yang jelas



tentang apa itu kebaikan, keadilan, dan nilai, sehingga peserta didik memahami apa itu di maksud dengan kebaikan, keadilan dan nilai.

b. Keteladanan

Individu lebih banyak belajar dari apa yang mereka lihat (*verba movent exempla trahunt*). Pendidikan karakter merupakan tuntutan yang lebih terutama bagi kalangan pendidik sendiri. Karena pemahaman konsep yang baik tentang nilai tidak akan menjadi sia-sia jika konsep yang sudah tertata bagus itu tidak pernah ditemui oleh individu dalam praksis kehidupan sehari-hari.

c. Refleksi

Refleksi adalah kemampuan sadar khas manusiawi. Dengan kemampuan sadar ini, manusia mampu mengatasi diri dan meningkatkan kualitas hidupnya agar menjadi lebih baik. Jadi pendidikan karakter setelah melewati fase tindakan dan praksis perlu diadakan semacam pendalaman, refleksi, untuk melihat sejauh mana lembaga pendidikan telah berhasil atau gagal dalam melaksanakan pendidikan karakter.

B. Tinjauan Pengembangan Keterampilan

1. Definisi Pengembangan Keterampilan

a. Definisi Pengembangan

1) UU RI Nomor 18 Tahun 2002

Pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu (pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru. Pengembangan secara umum berarti pola pertumbuhan, perubahan secara perlahan (*evolution*) dan perubahan secara bertahap.

2) Seels & Richey



Pengembangan berarti proses menterjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan kedalam bentuk fitur fisik. Pengembangan secara khusus berarti proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran.

3) Tessmer dan Richey

Pengembangan memusatkan perhatiannya tidak hanya pada analisis kebutuhan, tetapi juga isu-isu luas tentang analisis awal-akhir, seperti analisis kontekstual. Pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk berdasarkan temuan-temuan uji lapangan.

4) Iskandar Wiryokusumo

Pengembangan adalah upaya pendidikan baik formal maupun non formal yang dilaksanakan secara sadar, berencana, terarah, teratur dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, mengembangkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan bakat, keinginan serta kemampuan-kemampuan, sebagai bekal atas prakarsa sendiri untuk menambah, meningkatkan, mengembangkan diri ke arah tercapainya martabat, mutu dan kemampuan manusiawi yang optimal serta pribadi mandiri.

Berdasarkan sumber-sumber diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan adalah sebuah kegiatan yang meliputi memproses informasi kemudian mengembangkan menjadi lebih baik dalam hal psikologi maupun motorik yang dilaksanakan secara sadar, berencana, teratur dan bisa dipertanggung jawabkan.

b. Definisi Keterampilan

1) Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)

Keterampilan berasal dari kata terampil yang berarti cakap, mampu, dan cekatan.

2) Iverson, 2001



Keterampilan membutuhkan pelatihan dan kemampuan dasar yang dimiliki setiap orang yang dapat membantu menghasilkan sesuatu yang lebih bernilai dengan lebih cepat.

3) Dunette

Pengertian keterampilan adalah kapasitas yang dibutuhkan untuk melaksanakan beberapa tugas yang merupakan pengembangan dari hasil training dan pengalaman yang didapat.

4) Nadler

Pengertian keterampilan (skill) adalah kegiatan yang memerlukan praktek atau dapat diartikan sebagai implikasi dari aktifitas.

5) Gordon

Keterampilan adalah kemampuan pekerjaan secara mudah dan cermat. Pengertian ini biasanya cenderung pada aktifitas Psikomotor.

6) Hari Amirullah

Istilah terampil juga diartikan sebagai suatu perbuatan atau tugas

7) Robbins, 2002

Keterampilan dibagi menjadi 4 kategori yaitu :

- a) *Basic Literacy Skill* : Keahlian dasar yang sudah pasti harus dimiliki oleh setiap orang seperti membaca, menulis, berhitung serta mendengarkan.
- b) *Technical Skill* : Keahlian secara teknis yang didapat melalui pembelajaran dalam bidang teknik seperti mengoperasikan komputer dan alat digital lainnya.
- c) *Interpersonal Skill* : Keahlian setiap orang dalam melakukan komunikasi satu sama lain seperti mendengarkan seseorang, memberi pendapat dan bekerja secara tim.
- d) *Problem Solving* : Keahlian seseorang dalam memecahkan masalah dengan menggunakan logika atau perasaannya.

Dari sumber-sumber diatas dapat disimpulkan bahwa keterampilan adalah kapasitas yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas yang



umumnya bersifat motoric, keterampilan berada di dalam seorang individu dikarenakan hasil belajar dan kegiatan rutin yang dilakukan selama beberapa periode waktu.

c. Definisi Pengembangan Keterampilan

Pengembangan keterampilan adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk mengembangkan skill atau keahlian keahlian yang cenderung bersifat motorik menggunakan beragam teori dan praktik sehingga individu yang melakukan kegiatan pengembangan keterampilan dapat menjalankan kegiatan ataupun tugas dengan lebih mudah kedepannya.

d. Jenis-Jenis Keterampilan

Keterampilan terdiri dari beragam jenis dan bentuk yang bisa ditekuni, umumnya keterampilan cenderung kearah keterampilan motoric, jenis-jenis keterampilan tersebut adalah sebagai berikut :

1) Keterampilan seni menari

Keterampilan menari adalah kemampuan orang dalam melakukan gerak yang bertata dan diselaraskan dengan irama disertai dengan penjiwaan yang tepat.



*Gambar 1 Keterampilan Menari Tradisional
(Sumber : www.google.com/menaritradisional)*





Gambar 2 Keterampilan Menari Modern
(Sumber : www.google.com/menarimodern)

2) Keterampilan Menggambar dan Melukis

Keterampilan menggambar dan melukis adalah kemampuan mengolah media dua dimensi atau tiga dimensi untuk menghasilkan citra tertentu.



Gambar 3 Keterampilan Melukis
(Sumber : www.google.com/melukis)



3) Keterampilan Menjahit

Keterampilan menjahit adalah kemampuan melakukan kegiatan menyambung kain, bulu, kulit dan sebagainya menggunakan jarum dan benang.



*Gambar 4 Keterampilan Menjahit
(Sumber : www.google.com/menjahit)*

4) Keterampilan Memainkan Musik

Keterampilan memainkan alat musik adalah kemampuan untuk menggunakan alat music secara tepat sehingga membentuk lagu atau musik.



*Gambar 5 Keterampilan Bermain Musik
(Sumber : www.google.com/bermainmusik)*



5) Keterampilan Menyanyi

Keterampilan menyanyi adalah kemampuan untuk suara dengan nada-nada yang beraturan.



Gambar 6 Keterampilan Menyanyi
(Sumber : www.google.com/menyanyi)

C. Tinjauan Arsitektur Organik

1. Definisi Arsitektur Organik

a) *Penguin Dictionary of Architecture*, Fleming, Honour, Pevsner

Arsitektur organik memiliki dua pengertian. Pertama, arsitektur organik adalah sebuah istilah yang diaplikasikan pada bangunan atau bagian pada bangunan yang terorganisir berdasarkan analogi biologi atau dapat mengingatkan pada bentuk natural. Kedua, arsitektur organik adalah istilah yang digunakan Frank Lloyd Wright, Hugo Haring, dan arsitek lainnya untuk arsitektur secara visual dan lingkungan saling harmonis, terintegrasi dengan tapak dan merefleksikan kepedulian arsitek terhadap proses dan bentuk alam yang diproduksinya.

b) Frank Lloyd Wright (*Conversation with Frank Lloyd Wright*, Patrick J, 1984)

Call organic architecture a natural architecture. It means building for and with the individual Organic architecture is informal



architecture, architecture in reflex, architecture seeking to serve man rather than to become, or be becoming to, those forces now trying so hard to rule over him. Here is one good reason why we may say organic architecture is the architecture of democracy. Now let us believe that any true concept of organic architecture, therefore of style, is the expression of character . . the essential style must be in and of all building provided only that style be naturally achieved from within the nature of the building problem itself and always found within the very means by which the building is built.

Sebut Arsitektur Organik sebagai arsitektur alami. Itu berarti membangun untuk dan dengan individu. Arsitektur organik adalah arsitektur informal, arsitektur reflex, arsitektur yang berusaha melayani manusia daripada menjadi manusia, atau menjadi kekuatan yang memerintah manusia. Inilah alasan bagus mengapa kita menyebut arsitektur organik adalah arsitektur demokrasi. Sekarang mari kita percaya kalau semua konsep sejati tentang arsitektur organik, entah itu gaya adalah ekspresi dari karakter. Gaya yang esensial harus ada di dalam dan diantara semua bangunan.

dalam mencoba untuk memahami sifat membangun bangunan indah.

c) Frank Lloyd Wright (*truth against the world*, Patrick J 1987)

Nothing can live without entity. Now, organic architecture seeks entity, it seeks that completeness in idea in execution which is absolutely true to method, true to purpose, true to character, and is as much the man who lives in it as he is himself, so that he loves it, lives it, and boasts of the fact that his house is the only house ever built. And he believes it. And it is, for him, if organic architecture has done its proper work.

Tidak ada yang bisa hidup tanpa entitas. Sekarang, arsitektur organik mencari entitas, mencari kelengkapan dalam ide dalam pelaksanaan yang benar-benar sesuai dengan metode, sesuai dengan



tujuan, sesuai dengan karakter, dan sama dengan orang yang hidup di dalam dirinya sendiri, sehingga dia menyukainya, hidup dengannya, dan membanggakan bahwa rumahnya adalah satu-satunya rumah yang pernah dibangun, dan dia percaya, dan baginya, arsitektur organik telah melakukan pekerjaannya dengan baik.

d) Frank Lloyd Wright (*second paper 1914*)

Nothing is more difficult to achieve than the integral simplicity of organic nature, amid the tangled confusions of the innumerable relics of form that encumber life for us. To achieve it in any degree means a serious devotion to the “underneath” in an attempt to grasp the nature of building a beautiful building beautifully, as organically true in itself, to itself and to its purpose, as any tree or flower.

Tidak ada yang lebih sulit dari menggapai kesederhanaan integral dari alam, menengahi kebingungan akan peninggalan yang tidak terhitung yang membebani hidup kita. Untuk mencapainya, di dalam tingkatan apapun, adalah kesetiaan kepada “yang dibawah” Frank Lloyd Wright (*Truth against the world, Patrick J 1987*)

Now, when is a thing organic? When can you say that a building is organic? When it’s natural, properly appropriate to whatever end it’s put; where the part is to the whole as the whole is to the part.

Sekarang, kapan disebut organik? Kapan anda bisa mengatakan kalau bangunan itu organik? Saat bangunan itu alami, tepat sesuai dengan akhir apapun dimana bagiannya adalah keseluruhan dan keseluruhan adalah bagiannya.

e) Frank Lloyd Wright (*second paper 1914*)

Organic architecture I mean an architecture that develops from within outward in harmony with the conditions of its being as distinguished from one that is applied from without

Arsitektur organik adalah yang berkembang dari dalam keluar selaras dengan kondisi-kondisinya yang dibedakan dari terapannya.



f) *The Theory of Architecture*. Johnson 1991

Arsitektur organik adalah arsitektur yang dilihat bagaikan atau seperti alam dalam hal kemiripannya dengan organisme baik dalam segi harmoni, karakter, dan kesatuan atau karena wujud dan strukturnya berasal dari bentuk-bentuk alam dan berpadu dengan alam, atau meniru proses-proses atau hasil keluaran alam, dalam hal ini alam dapat mengatur sesuatu, bereaksi dengan gaya-gaya lingkungan, gaya gravitasi, mengalami proses yang disebut bertumbuh, berbunga, dan berbiji, kemudian pada akhirnya mengalami kematian dan dapat memulai segalanya kembali.

g) Ganguly (2008) di Tezza (2009)

Arsitektur organik adalah hasil dari perasaan akan kehidupan seperti integritas, kebebasan, persaudaraan, harmoni, keindahan, kegembiraan dan cinta. Arsitektur organik merupakan filosofi arsitektur yang menjunjung harmoni antara lingkungan hidup manusia dan dunia alam melalui pendekatan desain. Arsitektur organik terintegrasi dengan baik dengan tapak dan memiliki suatu kesatuan, komposisi yang saling berkaitan, berisi bangunan-bangunan dan lingkungan sekitarnya.

h) Frank Lloyd Wright (*Within Outward Audioguide 2009*)

Meskipun kata "organik" biasanya mengacu pada sesuatu yang mengandung karakteristik tumbuhan atau hewan, bagi Frank Lloyd Wright, istilah arsitektur organik memiliki makna tersendiri. Baginya arsitektur organik adalah interpretasi dari prinsip-prinsip alam yang dimanifestasikan dalam bangunan yang selaras dengan dunia di sekitar mereka. Wright berpendapat bahwa sebuah bangunan harus merupakan produk dari tempatnya dan waktunya, yang terhubung erat dengan momen dan tempat tertentu — tidak pernah merupakan hasil dari gaya yang dipaksakan.

Wright tertarik dengan hubungan antara bangunan dan lingkungan sekitarnya. Dia percaya bahwa sebuah bangunan harus



melengkapi lingkungannya sehingga tercipta ruang tunggal dan terpadu yang tampak "tumbuh alami" dari tanah. Dia juga berpikir bahwa sebuah bangunan harus berfungsi seperti organisme yang kohesif, di mana setiap bagian dari desain berhubungan dengan keseluruhan. Arsitektur organik Wright sering menggabungkan elemen alami seperti cahaya, tanaman, dan air ke dalam desainnya. Pilihan warnanya mencerminkan lingkungan juga dengan warna kuning, jeruk, dan coklat. Warna aksen favoritnya merah, yang memiliki nilai penting baik di alam maupun dalam budaya Jepang, yang ia pelajari dan kunjungi serta dikagumi.

i) *What is Organic Architecture*

Dalam arsitektur organik, arsitektur tidak hanya dilihat sebagai ekspresi dari kehidupan budaya dan sosial, tetapi juga dilihat sebagai sesuatu yang mempengaruhi luar dan dalam manusia. Dalam pengertian ini, manusia dilihat sebagai sesuatu yang memiliki fisik, psikologi dan spiritual, dan terhubung dengan lingkungannya. Di kala arsitektur secara garis besar didominasi oleh ekonomi, teknik dan peraturan-peraturan, arsitektur organik berjuang untuk pendekatan menyeluruh yang juga terdiri dari aspek ekologis, budaya, dan aspek spiritual.

Jadi, definisi arsitektur organik yang bisa disimpulkan dari definisi-definisi yang diutarakan diatas adalah arsitektur organik adalah arsitektur demokratis. Arsitektur yang menitikberatkan pada harmoni bangunan dengan alam. Secara visual, arsitektur organik terlihat menyatu dengan lingkungan sekitarnya baik dari segi karakter, wujud, bentuk maupun kesatuan bangunan itu sendiri dimana setiap bagian bangunan menyatu dengan bagian lainnya. Arsitektur organik berprinsip pada keselarasan alam, menyatu dengan pengguna, tidak terikat pada ekonomi, teknik maupun peraturan lainnya.

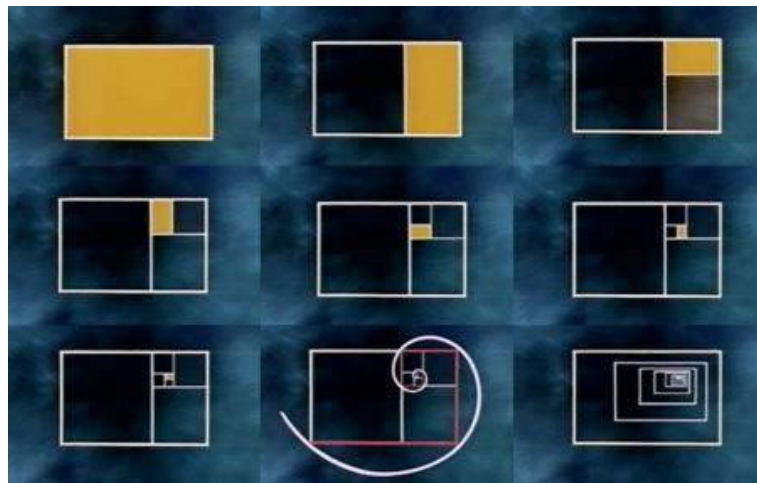


2. Perkembangan Arsitektur Organik

a. Arsitektur Organik di Masa Awal Peradaban

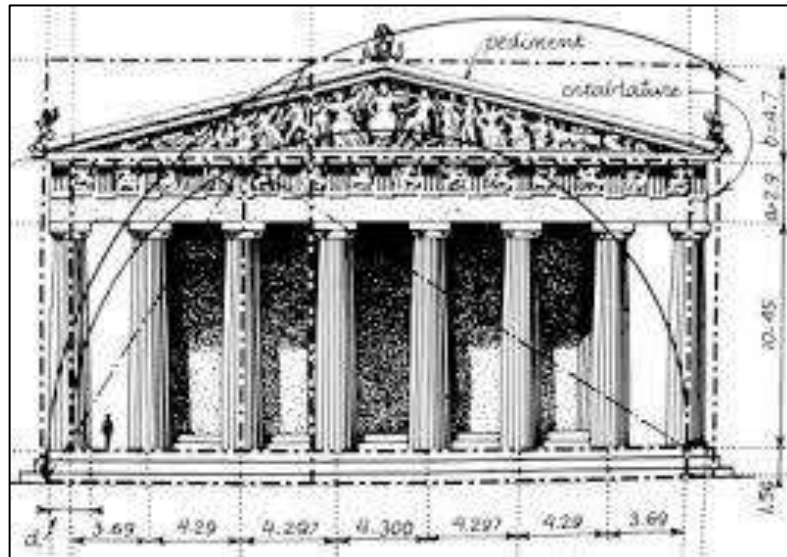
Penggunaan konsep alam dalam arsitektur sudah berlangsung sejak awal peradaban manusia. Arsitektur vernacular primitif menggunakan material lokal dan sederhana, dengan struktur dan bentuk yang berasal dari alam. Peradaban Yunani Kuno mempelajari bentuk-bentuk alam dan bentuk tubuh manusia, dan mengabstraksikannya sebagai kaidah geometri. Mereka menggunakan bentuk lingkaran, elips, segitiga, dan kotak untuk memperoleh proporsi tertentu pada bangunan yang mereka buat (Tezza, 2009).

Kaidah proporsi yang diterapkan berkaitan dengan ilmu matematika. Perhitungan logoritmik pada bangunan dengan bentuk dasar keong dapat menghasilkan kotak-kotak yang disebut *golden rectangle*.



Gambar 7 Legoritmik bangunan membentuk golden rectangle
(www.google.com/goldenratio)



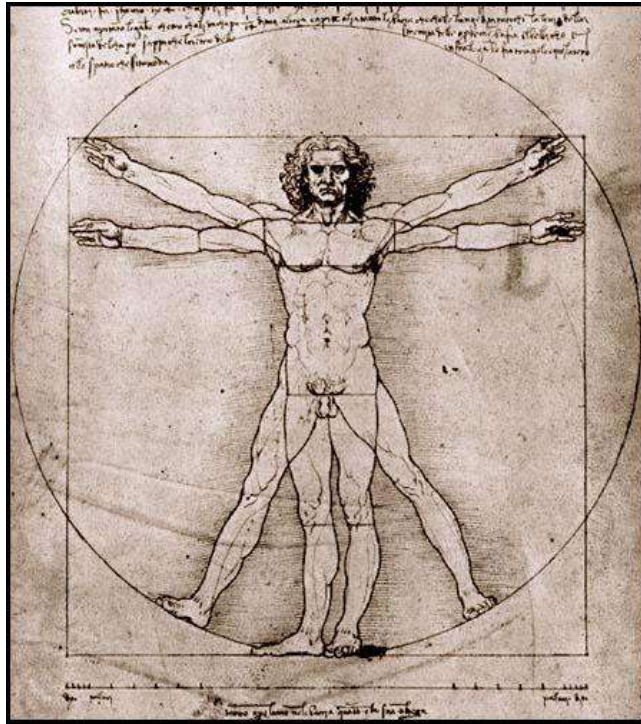


Gambar 8 Pengaplikasian Golden rasion pada Parthehnon

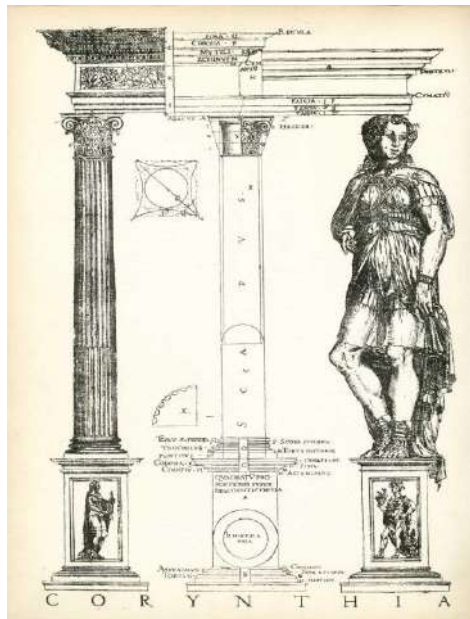
(www.geometryarchitecture.wordpress.com)

Setelah golden ratio, muncul teori proporsi dari Vitruvius, dimana Vitruvius mempercayai bahwa tubuh manusia merupakan ekspresi kesatuan (*unity*) yang paling ideal. Gambar *homo quadratus* dengan tangan dan kaki dibentangkan merupakan gambaran proporsi ideal dalam bentuk geometri yang dianggap paling sempurna. Kotak dan lingkaran. Ide proporsi ideal diterapkan pada arsitektur romawi, arsitektur islam dan byzantine kemudia dikembangkan pada masa reinassance. Kaidah proporsi tersebut pada arsitektur menggunakan system rasio matematika (Pearson pada Tezza 2009).



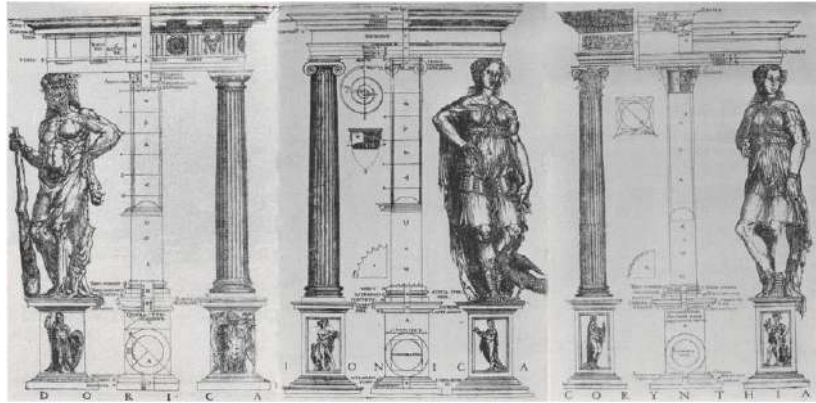


Gambar 9 Homo Quadratus (Vitruvian Man) yang digunakan sebagai rasio proporsi oleh Vitruvius (www.google.com/homoquadratus)



Gambar 10 Pengaplikasian proporsi tubuh manusia pada bangunan (www.google.com/vitruviuspropotiononbuilding)





*Gambar 11 Proporsi manusia pada bangunan
(www.google.com/vitruviusproportiononbuilding)*

b. Arsitektur Organik Di Masa Arsitektur Modern

Pekembangan arsitektur berikutnya terjadi ketika terdapat keinginan untuk bebas dari aturan klasik. Prinsip-prinsip arsitektur baru dicetuskan oleh Ruskin, Pugin, dan Viollet-le-Duc. Mereka terinspirasi dari bentuk-bentuk alam dan proses alami, dan mengusulkan tradisi-tradisi bangunan abad pertengahan seperti hirarki antara fungsi dan bentuk, ekspresi structural, kejujuran material, keahlian dan keterampilan, warna dan ornament. (Pearson 2009).

Perkembangan ilmu pengetahuan dalam bidang biologi cukup memberi pengaruh pada arsitektur. Kemajuan pesat pada bidang biologi diawali pada tahun 1750. Pada saat itu muncul ide-ide atau tulisan-tulisan mengenai klasifikasi tumbuhan, dan akibat klasifikasi tanaman, muncullah istilah 'organik'. istilah 'organik' pertama kali diperkenalkan oleh Xavier Bichat di tahun 1800. Istilah 'organik' dimaknai sebagai kehidupan yang berakar pada titik tertentu bukan kehidupan yang bergerak. Lamarck pada tahun 1800 memperkenalkan istilah 'biology' yang berarti ilmu kehidupan, dan pada saat bersamaan Johann Wolfgang von Goethe memperkenalkan



istilah 'morphology' atau ilmu tentang bentuk. (Collins 1998 di Tezza 2009).

Sepuluh tahun terakhir di abad 19 tidak hanya berdiri saksi dari kesuksesan arsitektur bergaya floral, tetapi juga berperan dalam pembukaan jalan kepada rasionalisme dan gaya organik. gaya organik terlihat sangat kental dalam gaya arsitektur art nouveau. (Francastle 2000).

Istilah Art Nouveau datang dari tokoh Siegfried Bing di Paris yang dibuka pada tahun 1895, kemudian dari jurnal Jerman pada tahun 1896, muncul istilah Jugendstil. Karakter yang muncul pada Art Nouveau adalah karakter asimetris seperti api yang menyala-nyala, dan penolakan terhadap hubungan apapun dengan masa lampau. Para perancang Art Nouveau memilih alam sebagai inspirasinya karena mereka membutuhkan bentuk baru untuk mengekspresikan sesuatu yang bisa tumbuh, bukan buatan manusia, sesuatu yang organik namun bukan bentuk Kristal karakter Art Nouveau antara menghindari garis lurus, menghindari masa lalu, dan sangat personal. (Pevsner 1995 di Tezza 2009)

Berikut adalah arsitek yang berpengaruh pada arsitektur organik di masa arsitektur modern :

1) Goethe (1749-1832)

Goethe mempelajari morfologi dan metamorphosis tumbuhan dan hewan. Teori-teori Goethe berpengaruh cukup mendalam pada filosofi spiritual Rudolf Steiner. Rudolf Steiner memperkenalkan prinsip metamorphosis pada arsitektur berdasarkan studi Goethe. Prinsip ini memungkinkan dia untuk mengekspresikan proses perkembangan yang melekat pada alam, budaya, serta kesadaran manusia. Karyanya terbilang unik dikarenakan memiliki khas dan gaya tersendiri dengan gaya organik dan ekspresif. Arsitekturnya disebut dengan arsitektur



Anthroposifik. Salah satu karya Steiner yang terkenal yaitu Goethenaum yang dianggap bernyawa (Ven 1995 di Tezza 2009).



*Gambar 12 Goethenaum
(www.google.com/goethenaum)*

2) Victor Horta ,

Harmoni antara struktur dan estetika dan ornamentasi. Dapat dilihat dari karyanya. Desainya membawa kejutan bagi setiap orang. Dengan mendesain rumah milik Emile Tassel. Horta telah membawa Art Nouveau yang dianggap sebagai seni dekoratif dua dimensi ke dalam skala yang lebih besar, yakni ke dalam seni terapan tiga dimensi arsitektur. Contoh bangunan ini merupakan sebuah pembuktian bahwa gaya art nouveau yang mulanya berawal dari skala kecil, yakni desain grafis seperti logo cap, lukisan, desain tekstil, dan benda seni tiga dimensi seperti vas, patung ke dalam skala besar yaitu arsitektur. (Pevsner, 1995 di Johan dan Ingerid 2013)

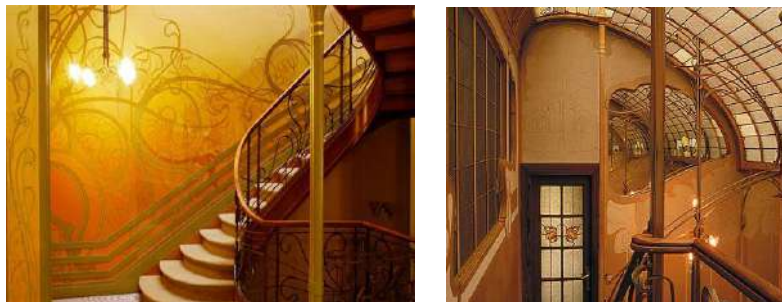




*Gambar 13 Tassel House Tampak Depan
(www.google.com/tasselhouse)*



*Gambar 14 Interior Tassel House Berkarakter Art Nouveau
(www.google.com/tasselhouse)*



*Gambar 15 Ornamen Pada Interior Tassel House
(www.google.com/tasselhouse)*



3) Hector Guinard (1900)

Merancang paris subway system (metro) menunjukkan penggunaan material besi dengan bentuk organic. Jika desain organic Horta memilih krakteristik seperti tumbuhan, desain organic Guinard lebih luas, dapat berbnetuk seperti hewan sperti tulang serangga. (Johan dan Ingerid 2013)

4) Gaudi

Dalam rancanganya Casa Mila. Fasadnya memiliki bentuk meliuk-liuk seperti ombak. Tidak hanya fasadnya saja yang memiliki ekspresi organic. Hal ini terlihat dari denahnya yang seakanakan seperti sebuah sel organism yang memiliki inti. (Johan dan Ingerid 2013)



Gambar 16 Casa Mila
(www.google.com/caxamila)

5) Frank Llyod Wright

Frank Lloyd sendiri menganggap bahwa bangunan merupakan bagian dari alam, bangunan terkesan seolah-olah muncul dari alam atau tapak dimana bangunan tersebut berdiri Wright tidak menyukain simetri yang statis, ia lebih menyukai kedinamisan alam yang tidak beraturan. Jadi, arsitektur organic menurut Frank Llyod Wright lebih menerkankan pada harmoniasasi antara alam



dengan bangunan, arsitektur yang tumbuh dari dalam keluar serta kediaman yang dihasilkan oleh ketidakteraturan.(Johan dan Ingerid 2013). Salah satu karya paling terkenal dari Frank Lloyd Wright adalah the Fallingwater house yang bangunannya seakan tumbuh dari air terjun.



Gambar 17 Fallingwater
(www.google.com/fallingwater)

6) Hugo Haring

Seorang arsitek ekspresionis yang berusaha mencari karakter organik, membedakan dua tampilan pada bentuk : *purpose* (guna) dan *expression* (ungkapan). Haring mengungkapkan dua macam tatanan yaitu tatanan geometric dan tatanan organik. baginya, ekspresi dari tatanan organik mendekati tuntutan-tuntutan fungsional. Tatanan organik mempresentasikan pemenuhan hidup itu sendiri, penampilan actual dari arsitektur. (Ven 1995 di Tezza 2009)





*Gambar 18 Gut Gau Farmhouse
(www.google.com/gutgauhugoharing)*



*Gambar 19 Detail Interior Gut Gau Farmhouse
(www.google.com/gutgauhugoharing)*

7) Aalto

Aalto menerapkan beberapa hal bagi arsitektur organik, misalnya integrasi dengan topografi tapak, integrasi dengan material untuk harmonisasi interior dan eksterior, penggunaan material yang tepat, material lokal disesuaikan dengan iklim disekitar tapak, dan sebagainya. Aalto pun menggunakan beberapa metafora untuk bangunannya (Antoinades 1990). Bentuk-bentuk melengkung arsitektur Aalto berhubungan dengan pencariannya



terhadap bentuk-bentuk Anthropomorfik dan bentuk yang terinspirasi dari fenomena alam. Arsitektur yang dekat dengan alam menurutnya lebih dari penggunaan material dan topografi lokal, alam diartikan sebagai sumber hukum atau sebagai model untuk arsitektur (Curtis 1996).

c. Arsitektur Organik Di Masa Post Modern

Di tahun 1950-1960, arsitektur organik mengalami kebangkitannya kembali. Kebangkitan ini ditandai oleh beberapa pencetus pergerakan modern yang mengtransformasikan karakter geometris kaku menjadi karakter yang lebih hidup dan lebih organik. Le Corbusier, dengan kejutannya dan perkembangan lebih lanjut oleh Aalvar Aalto dan Han Scharoun. (*What is Organic Architecture* di Tezza 2009).



Gambar 20 Gereja Ronchamp di Tahun 1920 oleh Le Corbusier
(www.google.com/gerejaronchamp)





Gambar 21 Sydney Opera 1959 oleh Jorn Utzon
(www.google.com/sydneyopera)

Imre Makovecz yang berasal dari Hungaria, menciptakan arsitektur organik yang memadukan berbagai aspek dalam karya-karyanya. Ia memadukan arsitektur *National Romanticism* tahun 1900 dengan arsitektur dongeng rakyat, bangunan hijau bawah tanah, dan metafora anthropomorphic dan zoomorphic. Ekspresi organik yang dia gunakan yaitu dengan simbolisme. Bentuk wajah, elang, bibir, mata, kulit, tulang belakang, dan otot terlihat menonjol pada karya-karyanya. Ia pun membuka tata bahasa baru dalam arsitektur organik dengan cara sedikit memutar bentuk-bentuk struktur dan menyelesaikannya dengan bidang-bidang datar yang saling *overlapping*. Makovecz melihat tradisi organik dalam istilah ekologis dan kosmik. (Jenks 1997 di Tezza 2009).

Istilah lain yang terkait dengan arsitektur baru adalah arsitektur bionik. Arsitektur bionik merupakan sebuah pergerakan untuk desain dan konstruksi pada bangunan-bangunan ekspresif yang susunan dan garis-garisnya mempresentasikan bentuk-bentuk alam. Pergerakan ini mulai matang di awal abad 21. Arsitektur bionic menempatkan dirinya sebagai bentuk perlawanan pada desain-desain 'lurus' dengan cara menggunakan bentuk dan permukaan melengkung, mengingatkan pada struktur-struktur biologi dan matematika fraktal. (Tezza 2009).



3. Prinsip Arsitektur Organik

Menurut Frank Lloyd Wright, sebagai karakter yang sesuai adalah arsitektur yang tidak dapat dielakkan dari organik. Mekanisme dari suatu bangunan akan tereksresi secara jelas dengan objektif. Hal ini berarti kesesuaian yang sama dari perancangan yang imajinatif untuk tujuan manusia yang spesifik dengan penggunaan alami dari bahan-bahan alam atau sintetis dan metode yang sesuai untuk konstruksi. (Rukayah, 2003)

Arsitektur organik memperlihatkan dimensi ketiga, tidak pernah sebagai berat atau ketebalan tetapi selalu sebagai kedalaman. Sedangkan, kedalaman adalah satu satunya elemen hakiki yang dapat membawa massa maupun permukaan (2 dimensi lain) ke dalam kehidupan. Arsitektur organik memperlihatkan shelter yang tidak hanyut sebagai kualitas ruang tetapi sebagai suatu semangat dan faktor utama dalam konsep bangunan, manusia dan lingkungannya dalam suatu sosok yang nyata. (Rukayah 2003)

Berikut adalah prinsip-prinsip dasar dalam Arsitektur Organik berdasarkan para ahli :

- a. Prinsip dasar arsitektur organik menurut Frank Lloyd Wright
 - 1) Bentuk organik bukan diartikan sebagai bentuk imitasi dari alam akan tetapi sebuah pengertian dasar yang abstrak dari prinsip-prinsip alam.
 - 2) Arsitektur organik adalah ekspresi kehidupan dari semangat hidup manusia.
 - 3) Arsitektur organik adalah arsitektur kebebasan sebagai batas ideal dari demokrasi.

Selain prinsip dasar, Frank Lloyd Wright juga menjabarkan filosofi dalam Arsitektur Organik yaitu :

- 1) Bentuk dan fungsi adalah satu.
- 2) Ornamen yang terpadu bukan hanya sekedar penempelan melainkan structural yang konstruksional.



- 3) Bangunan yang baik harus mempunyai hubungan dengan lingkungan.
- 4) Atap dari bidang diciptakan sebagai pelindung serta menghargai manusia di dalamnya, sehingga manusia tidak merasa dicampakkan alam.

Dalam mendesain bangunan berkarakteristik arsitektur organik, Frank Lloyd Wright dipengaruhi oleh beberapa teori yaitu :

1) *The Earth Line/Horisontalisme*

Style mendekati tanah, suatu hal yang memberikan perasaan mendekat pada bumi/ tanah. Rumah-rumah dibuat sedemikian dengan menggunakan aksent horisontal dari bangunan dimana garis tersebut sejajar dengan bumi seolah-olah merupakan bagian dari bumi. Bagian bawah biasanya merupakan pelebaran atap yang telah diperhitungkan untuk memberikan refleksi penerangan. Garis bumi ini semakin mendekatkan bangunan pada manusia serta alam.

2) Interpretasi Bidang

Pada arah keluar ditemukan ekspresi interpenetrasi bidang-bidang dan masa yang terkomposisi dengan gaya kubisme, dan pada arah ke dalam terdapat realitas dari room within space to be live in, yang tidak hanya ditemukan dalam ekspresi volumetrik yang mengarah keluar, melainkan juga mengalir melalui berbagai sel spatial sebagai gerak yang menerus. Ruang internal dan external saling merasuk satu sama lain sebagai konsep dari dimensi ketiga yaitu kedalaman.

3) *The Destruction of The Box*

Menghilangkan kesan kotak dari bangunan, menghilangkan sistem kolom konvensional yaitu dengan menghilangkan kolom-kolom pada sudut bangunan, dan menggantikannya dengan dinding penyangga dan kantilever.



4) *Continuity Space*

Merupakan konsep ruang yang mengalir sebagai cita-rasa plastisitas yang dikembangkan sebagai estetika baru. Ruangruang yang mengalir bebas tanpa terkekang dinding-dinding kaku sesuai dengan prinsipprinsip plastisitas yang fleksibel.

5) *Room Within Space To Be Lived In*

Merupakan filosofi dari Lao Tzu yang banyak diterjemahkan Wright dalam desain. Realitas bangunan tidak hanya terdiri dari 4 dinding dan atap melainkan dalam ruang dalam dan ruang yang didiami . realitas ini disebut kedalaman sebagai satu-satunya elemen hakiki yang dapat membawa manusia menuju kehidupan.

6) Pola Hirarki

Tampak pada penyusunan bentuk masa yang memberikan pusat-pusat sebagai tanda perubahan sumbu, dan memiliki komposisi yang dominan sebagai core bangunan, biasanya pusat merupakan ruang-ruang yang bersifat penting.

7) Unitarian

Suatu kesatuan dalam atau dari semua benda dan menciptakan bangunan yang mengekspresikan seluruh rasa kesatuan.

b. Prinsip arsitektur organik menurut Stedman, 2008

Stedman mengatakan bahwa salah satu ide yang melekat pada arsitektur organik adalah pada metode komposisi yang bekerja dari dalam keluar, yakni dari program kebutuhan penghuni dan harapan mengenai penampilan luar bangunan.



c. Prinsip arsitektur organik menurut John Rattebury dalam *Living Architecture*

1) *Based on idea*

Yang dimaksud dari based on idea adalah, bahwa ide yang terbaik adalah ide atau gagasan yang muncul dari alam atau tempat bangunan tersebut berpijak. Ide yang didapat dari alam tersebut akan dapat membuat bangunan yang dibangun pada site dapat menjadi kontekstual dan menyesuaikan dengan lingkungan sekitarnya.

2) *Integrity and Unity*

Sebagian dari bangunan dapat menjelaskan secara keseluruhan mengenai bangunan tersebut, dan keseluruhan dapat menjelaskan bagian itu. Pada bangunan organik, integritas mendasari, menunjukkan, dan mengkoordinasi semua prinsip yang lain. Ketika sebuah desain merupakan ide murni, yang diupayakan untuk menyelaraskan dengan kondisi fisik, sosial, dan lingkungan setempat, dan jujur dalam mengekspresikan struktur dan material yang digunakan, itu adalah integritas.

Contoh dari integritas pohon adalah, tujuan, struktur, dan bentuknya, semuanya dibentuk dan diadaptasi dari kekuatan alam. Bagian sistem struktur akar, batang, dan cabang memiliki relasi antara satu dengan yang lainnya. Keselarasan dan keseimbangan seluruh komponen bangunan merupakan unity. Biasanya unity dalam arsitektur dibawa melalui detail arsitektural, dari struktur sampai pada finitur, dari site plan sampai pada penataan perabot.

3) *Humanity and Spirit*

Ruang memberi kesan ramahmaka harus berkesinambungan dengan kodrat manusia. Bangunan yang digunakan oleh manusia skalanya harus disesuaikan dengan skala manusia, sehingga bangunan tersebut tidak terkesan memegahkan manusianya maupun mendesak manusianya. Maka dapat menciptakan suasana yang nyaman dan santai dalam bangunan tersebut.



Sebagian dari material bangunan cenderung bersifat dingin, seperti beto, baja, dan kaca. Melapisinya dengan material hangat seperti kayu, kain dapat menunjang kehidupan manusia. Pemilihan bentuk geometri, penggunaan udara dan cahaya alami, memberi hubungan terhadap ruang luar dan dalam.

4) *Harmony and the Environment*

Bangunan harus selaras dengan lingkungan, jika bangunan tersebut di bangun di atas bukit, maka jangan sampai bangunan tersebut menghilangkan kesan bukit atau gambaran view bukit tersebut, tetapi bangunanlah rumah out of the hill, agar orang yang menempati rumah tersebut dapat menikmati pemandangan bukit tersebut.

5) *Space form and Third Dimensional*

6) *Structural Continuity*

Integritas antara bentuk dengan bentuk yang ada. arsitektur organik adalah sintesis dari struktur dan bentuk, dimana bentuk bersatu dengan fungsinya.

7) *The Nature of Material*

Material yang digunakan pada bangunan akan menentukan kesesuaian massa, garis, dan khususnya proporsi. Kesalahpahaman yang sering terjadi dalam prinsip ini adalah bahwa material yang seharusnya digunakan pada bangunan adalah material yang dapat ditemukan di area site, namun hal tersebut bukanlah yang dimaksud dari prinsip ini. Kata alam dalam hal ini berarti perlengkapan individu, atau kualitas khusus yang mencirikan dari masing-masing material dan memberikan perbedaan.

Material merupakan sumber dari arsitektur. Setiap material memiliki arti penting, potensi, dan keterbatas. Masing-masing material juga memiliki penampilan yang unik dan tekstur tersendiri, dan antar material tidak dibuat untuk meniru satu dengan yang lain.



Terdapat banyak karakter untuk dipertimbangkan: kekuatan, daya tahan, kelenturan, berat, kekerasan, ketahanan terhadap air, tekstur, warna, transparansi dan ekonomi.

8) Karakter

Karakter dari sebuah bangunan harus sesuai dengan fungsi dari bangunan tersebut. Bentuk dari struktur bangunan dapat di indikasi dari aktivitas yang akan dilayani. Contoh yang mudah adalah, sebuah gedung sekolah tidak seharusnya terlihat seperti bangunan kantor, ataupun bangunan kantor yang terlihat seperti pabrik. Secara abstrak, sebuah bangunan menjadi icon atau lambang bagi kegiatan yang ada di dalamnya. Contohnya, karakter dari bangunan rumah sakit akan memiliki beberapa aspek dari teknologi medis, tetapi hal tersebut juga menimbulkan rasa kemanusiaan, kepedulian dan penyembuhan.

9) *Beauty and Romance*

Kecantikan bangunan harus nampak dari ide, bukan dari fasad atau dari luar saja, tapi dari keberhasilan bangunan untuk mewartakan fungsi-fungsi yang ada di dalamnya. Romantik adalah atribut dari perasaan manusia, kualitas yang puitis dan spiritual. Perasaan kagum yang muncu dari diri kita itulah romance. Ketika arsitektur berdasarkan ide imajinasi serta alam, romance akan nampak dari desain.

10) *Simplicity and repose*

Repose adalah sebuah yang esensial terhadap kerja sama dari alam dan kemamusiaan, contohnya kantilever., yang dibawahnya adalah tanah datar, menghubungkan struktur pada tanah atau bumi.

11) Desentralisasi

Lawan dari sentralisasi, perputaran untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi manusia.



12) Freedom

Kebebasan dalam arsitektur dapat dicari melalui continuous flow of space. Ketika sebuah ruang dibuat menjadi lebih terbuka maka ada kesan dimana ruang tersebut mengalir pada ruang yang lain. Dinding seakan-84 akan hanya menjadi sebuah screen saja. Material seperti kaca menjadikan bangunan lebih transparan dan memiliki koneksi dengan ruang luar.

D. Studi Banding

1. Studi Banding Pusat Pendidikan Karakter

a. Character Building Camp Ciwidey, Bandung

Character Building Camp Ciwidey, Bandung dibangun diatas lahan seluas 38 hektare di daerah Ciwidey, Bandung. Proses pembangunan dimulai sejak tahun 2007.

Ruangan yang ada di Character Building Camp, Bandung adalah

- Gedung induk
- Ruang belajar
- Asrama
- Lapangan upacara
- Landasan Helikopter
- Masjid
- Gereja
- Vihara
- Sport centre
- Capping site
- Outbond area



Character Building Camp Ciwidey bertujuan untuk pembentukan sikap dasar dan disiplin. BPSDSM bekerja sama dengan TNIAU,

sementara untuk pembentukan mental dan pemahaman tentang bellas negara bekerja sama dengan Psikologi UI. Sasaran pengguna Character Building Camp ini adalah pegawai negeri sipil. Tujuan pembangunan Building Character Camp ini adalah sebagai balai diklat untuk pegawai negeri sipil.



*Gambar 22 Character Building Camp tampak depan
(www.google.com/characterbuildingcampciwideoy)*



*Gambar 23 Landasan Helikopter Character Building Camp Ciwideoy
(www.google.com/characterbuildingcampciwideoy)*





*Gambar 24 Camp site Character Building Camp Ciwidey
(www.google.com/characterbuildingcampciwidey)*

b. Camp Laurel, USA

Camp Laurel terletak di daerah timur di danau Echo, 3 mil diluar desa di bukit Kent.Amerika Serikat. Camp Laurel dibuka khusus untuk musim panas, tujuan dari Camp Laurel adalah memberi lingkungan yang mendorong keselamatan dan kesehatan serta memperkuat citra diri yang positif pada peserta. Tujuan khususnya adalah memberikan pengalaman musim panas yang menyenangkan yang memotivasi peserta untuk mendekati kehidupan dengan keberanian, kepercayaan diri, dan perasaan harga diri.

Fasilitas yang ada di Camp Laurel adalah :

- Lapangan Hockey
- Lapangan Sepakbola
- Lapangan Basket
- Lapangan Volley
- Fishing Spot
- Dermaga untuk penggunaan kegiatan air
- Dermaga Kano
- Outbond Area



- Gedung kelas
- Ruang Teater
- Dapur
- Gedung Serbaguna
- Ruang Makan
- Pondok
- Lapangan Berkuda

Camp Laurel bisa menampung 480 peserta terdiri dari laki-laki dan perempuan, sasaran pengguna Camp Laurel adalah anak-anak di rentang umur 7-15 tahun.



*Gambar 25 Peta Kawasan Camp Laurel
(www.camplareel.com)*





Gambar 26 Gedung Kelas Camp Laurel
(www.camplaurel.com)



Gambar 27 Interior Ruang Kabin Camp Laurel
(www.camplaurel.com)

c. Lembaga Pendidikan Duta Bangsa

Lembaga Pendidikan Duta Bangsa lahir dari gagasan Mien Uno dan Drg. Anita Ratnasari. Lembaga pendidikan Duta Bangsa memiliki dua cabang yang semuanya terletak di Jakarta. Lembaga pusat beralamat di Menara Bank Mega Lt.7, Jl. Kapten Tendean 12-14a Jakarta Selatan dan cabang beralamat di Menara Mega Syariah Lantai 3 Jl. HR Rasuna Said Kav 19a.

Tujuan Lembaga Pendidikan Duta Bangsa adalah mengembangkan individu dari citra warganegara menjadi citra wargadunia yang baik dan positif mengintegrasikan nilai-nilai moral etika menjadi nilai moral yang berlaku universal.



Fasilitas pendidikan yang ditawarkan di Lembaga Pendidikan Duta Negara adalah :

- *Corporate Training Program*

Program pelatihan ini dirancang dengan jumlah peserta yang terbatas. Jumlah efektif peserta adalah 20-24 orang per kelas. Pada pelatihan ini, akan dilakukan oleh para fasilitator dengan rasio pembelajaran adalah 40% ceramah dan 60% Tanya jawab yang terbagi kedalam diskusi kelompok, praktek dan latihan, sharing dan bimbingan terarah face to face serta metode yang lain yang efektif.

- *Reguler Class*

Program ini diperuntukkan untuk umum atau perusahaan yang mengirim karyawan-karyawannya secara terbatas. Efektif pelaksanaan program adalah 3 bulan dan tempat kegiatan adalah kampus Duta Bangsa.



Gambar 28 Menara Mega Syariah, Kuningan Jakarta Selatan

Tempat Kampus Lembaga Duta Bangsa

(www.dutabangsa.com/gallery)





*Gambar 29 Kelas Table Manner
(www.dutabangsa.com/gallery)*



*Gambar 30 Suasana Regular Class
(www.dutabangsa.com/gallery)*



Optimized using
trial version
www.balesio.com

2. Kesimpulan Studi Banding Pusat Pendidikan Karakter

Tabel 1 Studi Banding Pusat Pendidikan Karakter

No	KASUS	LOKASI	FUNGSI UTAMA	JENIS BANGUNAN	LUAS	GAYA BANGUNAN	SASARAN PENGGUNA	FASILITAS
1.	Character Building Camp	<i>Urban Fringe</i> (Pinggir Kota)	<ul style="list-style-type: none"> • Wadah Pendidikan karakter pegawai • Wadah pemahaman dan pembinaan bela negara pegawai 	Bangunan permanen dan bermassa di lahan sendiri	38 ha	Terdiri dari bangunan-bangunan bergaya kantor dengan tambahan lapangan outbond	Pegawai yang ditugaskan menjadi pelatihan khusus	<ul style="list-style-type: none"> • Gedung induk • Asrama • Lapangan upacara • Masjid • Sport centre • Outbond area



2.	Camp Laurel	Daerah Perbukitan di pinggiran danau	<ul style="list-style-type: none"> • Perkemahan yang memotivasi peserta untuk mendekati kehidupan yang penuh keberanian dan kepercayaan diri • Wadah untuk menumbuhkan kemampuan emosional dan fisik peserta • Menumbuhkan rasa empati peserta 	Bangunan semi permanen bermassa di lahan sendiri		Menerapkan gaya bangunan <i>rustic</i> dengan material utama bangunan adalah kayu dan model bangunan berupa <i>cottage-cottage</i> sederhana	Anak-anak usia sekolah dasar hingga menengah pertama	<ul style="list-style-type: none"> • Pondok • Ruang teater • Gedung serbaguna • Ruang makan • Ruang kelas • Lapangan sepakbola • Lapangan basket • Dermaga • Dermaga kano • Outbond area • Lapangan berkuda
3.	Lembaga Pendidikan Duta Bangsa	Tengah Kota	<ul style="list-style-type: none"> • Lembaga Pendidikan non formal untuk mengembangkan individu • Lembaga Pendidikan yang mengajarkan nilai moral dan etika yang berlaku universal 	Berada di dalam bangunan rental office		Gaya bangunan yang diamatai adalah gaya bangunan rental office modern	Remaja dan pegawai utusan perusahaan maupun kantor	<ul style="list-style-type: none"> • Kelas table manner • Kelas diskusi <ul style="list-style-type: none"> • Ruang konseling • Ruang kelas regular



- a. Berdasarkan tabel diatas maka ada beberapa kesimpulan yang ditarik mengenai pusat pendidikan karakter, yaitu :
- Lokasi pusat Pendidikan karakter tidak mengambil kriteria spesifik
 - Fungsi utama pusat Pendidikan karakter berfokus pada pengembangan individual secara emosional, empati dan etika
 - Jenis bangunan tidak ada kriteria khusus
 - Luasan bangunan berkisar antara 0,5-8 Ha
 - Fasilitas utama yang harus ada adalah ruang lapang yang bisa digunakan untuk belajar



3. Studi Banding Pusat Pengembangan Keterampilan

a. Rumah Kreatif Kampung Pipitan

Rumah Kreatif Kampung Pipitan berlokasi di Kampung Pipitan kabupaten Serang, Banten. Berdiri sejak tahun 2013 yang bermula dari saung belajar kemudian bekerjasama dengan mahasiswa KKM dan berkembang menjadi Rumah Kreatif.

Tujuan dari Rumah Kreatif Kampung Pipitan adalah untuk mengembangkan dan mencerdaskan anak-anak di Kampung Pipitan, menjadi wadah untuk berkegiatan dan melakukan kreatifitas dan menjadi tempat berkumpul anak-anak.

Fasilitas yang ada di Rumah Kreatif Kampung Pipitan adalah :

- Saung Belajar
- Taman Baca
- Ruang berkreasi
- Taman Bermain
- Kelas Komputer dan Bahasa
- Kelas Mewarnai dan Menggambar
- Kelas Keterampilan



Gambar 31 Taman Baca Rumah Kreatif Kampung Pipitan
(www.rumahkreatifpipitan.com)





Gambar 32 Kelas Keterampilan Rumah Kreatif Kampung Pipitan
(www.rumahkreatifpipitan.com)



Gambar 33 Peserta Rumah Kreatif Kampung Pipitan
(www.rumahkreatifpipitan.com)



Optimized using
trial version
www.balesio.com

b. Kandank Jurank Doank

Kandank Jurank Doank yang mulai dirintis sejak tahun 1993 oleh artis dan seniman Dik Doank merupakan sekolah alam bagi anak-anak kampung sekitar. Ia ingin agar anak-anak bisa merasakan sekolah yang sebenarnya yaitu alam. Kandank Jurank Doank terletak di Ciputat, Tangerang, Banten. Kandank Jurank Doank merupakan tempat wisata yang mengajarkan kepada anak-anak kegiatan belajar bersama alam, seni menggambar, dan berbagai kegiatan outbond yang merangsang kemampuan motorik anak.

Jenis kegiatan yang ada di Kandank Jurank Doank adalah :

- Menggambar
- Sharing pengalaman bersama artis
- Menanam padi
- Memandikan kerbau
- Flying fox
- Menangkap ikan
- Naik perahu
- Makan bersama
- Membaca
- Olahraga

Fasilitas yang tersedia di Kandank Jurank Doank adalah :

- Panggung
- Ruang multimedia
- Kolam ikan
- Perpustakaan
- Museum
- Ruang kelas
- Pondok
- Lapangan basket
- Lapangan bola



- Dermaga
- Arena outbond
- Sawah

Sasaran pengunjung Kandank Jurank Doank adalah anak-anak usia balita hingga remaja, tetapi tidak menutup untuk orang dewasa sebagai pembimbing.



*Gambar 34 Kelas Alam oleh Dik Doank
(www.liburanak.com/kandankjurankdoank)*



*Gambar 35 Panggung Kandank Kurak Doank
(www.google.com/kandankjurankdoank)*





Gambar 36 Gerbang Utama Kandank Jurank Doank
(www.kandankjurankdoank.com)



Gambar 37 Museum Seni Dik Doank
(www.liburanak.com/kandankjurankdoank)

c. Children Creativity Museum

Children Creativity Museum yang terletak di San Fransisco memiliki tujuan untuk memelihara dan mengembangkan kreatifitas anak, mengembangkan ekspresi, inovasi dan berfikir kritis anak. Mengubah kebiasaan mengkonsusmsi media menjadi membuat media. Meskipun berbentuk museum, Childre Creativity /museum juga memiliki program pengembangan keterampilan untuk anak-anak.

Fasilitas yang ada di Children Creativity Museum adalah :



- Laboratorium Komunitas (*Community Lab*)
- Laboratorium Imajinasi (*Imagination Lab*)
- Studio Music (*Music Studio*)
- Museum Anak-anak (*Museum of Children*)
- Galeri Spiral (*Spiral Gallery*)
- Laboratorium Animasi (*Animation Lab*)
- Laboratorium Teknologi (*Techology Lab*)



Gambar 38 Children's Creativity Museum
(www.google.com/childrenscreativitymuseum)



Gambar 39 Laboratorium Imajinasi Children's Creativity Museum
(www.butterbin.com)



Optimized using
trial version
www.balesio.com



Gambar 40 Laboratorium Teknologi Children's Creativity Museum
 (www.creativity.org)



Gambar 41 Galeri Spiral Children's Creativity Museum
 (www.google.com/childrenscreativitymuseum)

d. Children's Learning Adventure

Children's Learning Adventure merupakan pusat edukasi dan pengembangan keterampilan anak yang memiliki banyak cabang di Amerika Serikat, salah satu cabang utamanya terletak di Las Vegas. Children's Learning Adventure menawarkan kegiatan kegiatan



edukasi yang menarik dan modern bagi anak-anak dengan tujuan kemampuan motoric anak-anak semakin berkembang seiring dengan kemampuan otak mereka. Selain itu, Children's Learning Adventure bertujuan untuk melatih kepercayaan diri anak-anak dengan metode pengajaran yang penuh kasih, penuh kepedulian dan menyenangkan. Fasilitas yang tersedia di Children's Learning Adventure adalah :

- Ruang kelas
- *Computer Lounge*
- Kelas Memasak
- Teater
- Ruang Bowling
- Lapangan Basket
- Ruang Kesenian
- Taman
- Lapangan Tenis

Bangunan Children's Learning Adventure dibangun oleh Merrit Construction dengan mengambil konsep bangunan modern dan ramah anak.



*Gambar 42 Children Learning Adventure
([www.childrenlearningadventure](http://www.childrenlearningadventure.com))*





Gambar 43 Children's Learning Adventure tampak keseluruhan
(www.childrenlearningadventure.com)



Gambar 44 Kelas Kreatifitas Children's Learning Adventure
(www.glassdoor.com)



Gambar 45 Ruang Lobi Children's Learning Adventure
(www.glassdoor.com)



Optimized using
trial version
www.balesio.com

4. Kesimpulan Studi Banding Pusat Pengembangan Keterampilan

Tabel 2 Kesimpulan Studi Banding Pusat Pengembangan Keterampilan

No.	KASUS	LOKASI	FUNGSI UTAMA	JENIS BANGUNAN	LUAS	GAYA BANGUNAN	SASARAN PENGGUNA	FASILITAS
1.	Rumah Kreatif Kampung Pipitan	<i>urban fringe</i> (Pinggir Kota)	<ul style="list-style-type: none"> • Tempat berkumpul anak-anak • Wadah anak-anak untuk berkreasi dengan menggambar dan membaca • Tempat memamerkan hasil karya anak-anak 	Bangunan semi permanen		Gaya bangunan berupa <i>cottage cottage</i> terbuka dengan material bambu	Anak-anak di kampung Pipitan dan sekitarnya	<ul style="list-style-type: none"> • Saung Belajar • Taman baca <ul style="list-style-type: none"> • Ruang berkreasi • Taman bermain • Kelas computer dan Bahasa
2.	Kandank Jurank Doank	Pedesaan	<ul style="list-style-type: none"> • Sekolah alam yang terdiri dari kelas terbuka dan arena outbond • Mengajarkan anak anak tentang seni • Mengajarkan anak anak bermain di alam terbuka 	Bangunan bermassa semi permanen		neovernakular dengan mengadaptasi bentuk pendopo pinggir sawah	Anak-anak usia 4-15 tahun	<ul style="list-style-type: none"> • Panggung terbuka • Ruang Multimedia • Perpustakaan • Ruang Pameran • Ruang Kelas Seni <ul style="list-style-type: none"> • Museum • Kolam Ikan • Lapangan



3.	Children's Creativity Museum	Pusat Kota	<ul style="list-style-type: none"> • Memelihara dan mengembangkan kreatifitas anak • Mengembangkan ekspresi, inovasi dan berfikir kritis anak • Mengubah konsumsi media menjadi membuat media 	Bangunan permanen, tidak bermassa		Modern	Anak-anak balita hingga usia remaja usia 3-15 tahun	<ul style="list-style-type: none"> • Laboratorium Komunitas • Laboratorium Imajinasi • Studio Musik • Museum Anak-anak • Galeri Spiral • Laboratorium Teknologi
4.	Children's Learning Adventure	Pusat Kota	<p>Wadah kegiatan edukasi yang menarik dan modern untuk anak-anak</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tempat melatih dan mengembangkan kemampuan motoric dan kemampuan otak anak • Sarana bermain sambil belajar anak (edutainment) 	Bangunan permanen, tidak bermassa		Arsitektur modern	Anak-anak usia pra sekolah hingga remaja umur 12 tahun	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang kelas • Computer lounge • Kelas memasak • Teater • Ruang bowling • Lapangan basket • Ruang kesenian • Taman • Lapangan tenis



Berdasarkan tabel diatas maka dapat diambil poin-poin kesimpulan sebagai berikut :

- Pusat Pengembangan Keterampilan tidak mengambil lokasi spesifik, lokasi diambil berdasarkan tema utama bangunan
- Fungsi utama pusat pengembangan keterampilan adalah mengasah kemampuan motoric anak dengan cara menstimulasi permainan kegiatan yang menggunakan logika juga mengembangkan kemampuan seni tiap peserta dengan cara bermain sehingga terasa menyenangkan
- Bangunan yang digunakan ada yang bermassa ada yang berada dalam satu rumpun gedung tergantung fasilitas dan pembagian ruang masing-masing objek studi banding
- Gaya asitektur yang diambil untuk diterapkan pada bangunan pengembangan keterampilan tidak ada yang spesifik, gaya bangunan yang diambil berdasarkan tema fasilitas itu sendiri
- Luasan pusat pengembangan keterampilan berada dalam rentang 0,5 ha-3 ha
- Sasaran pengguna adalah anak usia prasekolah hingga usia remaja di sekolah menengah pertama
- Fasilitas utama adalah fasilitas bermain dan fasilitas seni, juga fasilitas olahraga



5. Studi Banding Arsitektur Organik

a. The Fallingwater

The Fallingwater adalah rumah yang didesain oleh Frank Lloyd Wright pada tahun 1935 di Pennsylvania. Rumah ini didesain untuk rumah akhir pekan bagi keluarga Edgar. J. Kaufman dan Liliane Kaufmann. Setelah pembangunan selesai, The Fallingwater dinobatkan menjadi karya Frank Lloyd yang paling indah.

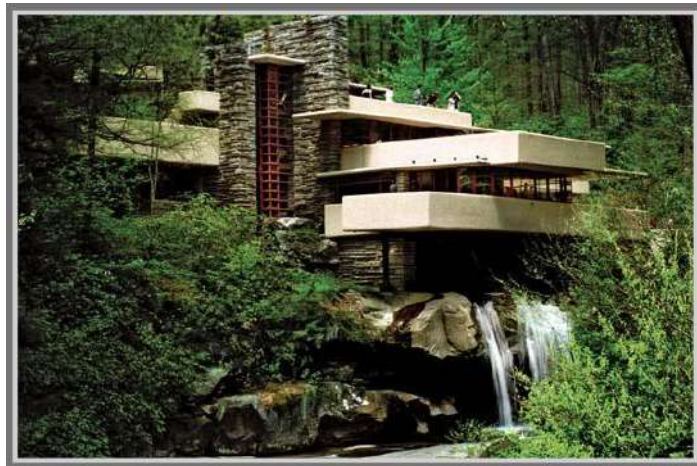
The Fallingwater menjadi salah satu karya Frank Lloyd Wright yang sangat menyatu dengan alam dan berintegrasi dengan baik dengan lingkungannya. Fallingwater dilambangkan sebagai lambing arsitektur organik. Desain khas Jepang sangat kental diterapkan pada Fallingwater, khususnya pada eksterior dan interior yang memberikan penekanan kuat pada harmoni antara manusia dan alam.

Detail desain pada The Fallingwater adalah :

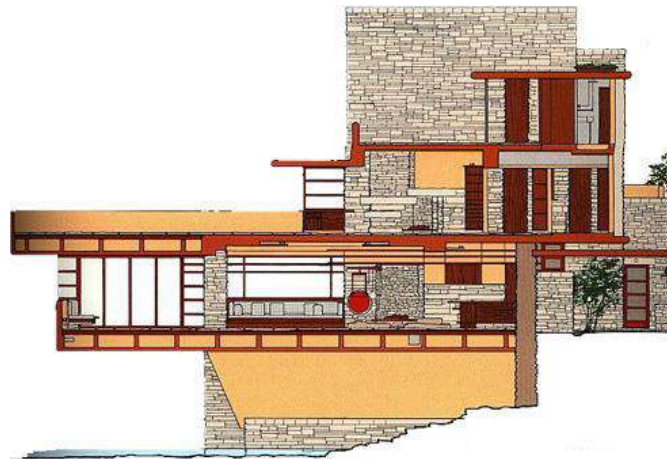
- Dimana kaca bertemu dengan dinding batu tidak ada logam yang digunakan, sebaliknya kaca dipasang pada batu yang sudah dicekungan sehingga tidak mengganggu bentuk luar batu maupun kaca.
- Di ruang tamu yang kantilever ada tangga yang mengarah langsung ke bawah sungai.
- Di ruang yang menghubungkan rumah utama dan ruang tamu ada mata air alami yang meneteskan air di dalamnya.
- Kamar-kamar dibuat berukuran kecil dengan langit-langit yang rendah sehingga mendorong penghuni untuk tidak berdiam diri di dalam kamar dan keluar menuju area sosial terbuka.
- Luas jendela dan balkon yang besar menjangkau pandangan yang lebih luas ke lingkungan sekitar dan pintu masuk utama diletakkan jauh dari air terjun.



- Kamar tamu memiliki kolam mata air yang mengalir langsung ke sungai di bawah.
- Agar semakin menyatu dengan alam, Frank Lloyd Wright membatasi penggunaan warna dengan hanya menggunakan warna coklat ochre ringan untuk beton dan warna merah khas suku Cheerokee untuk baja.

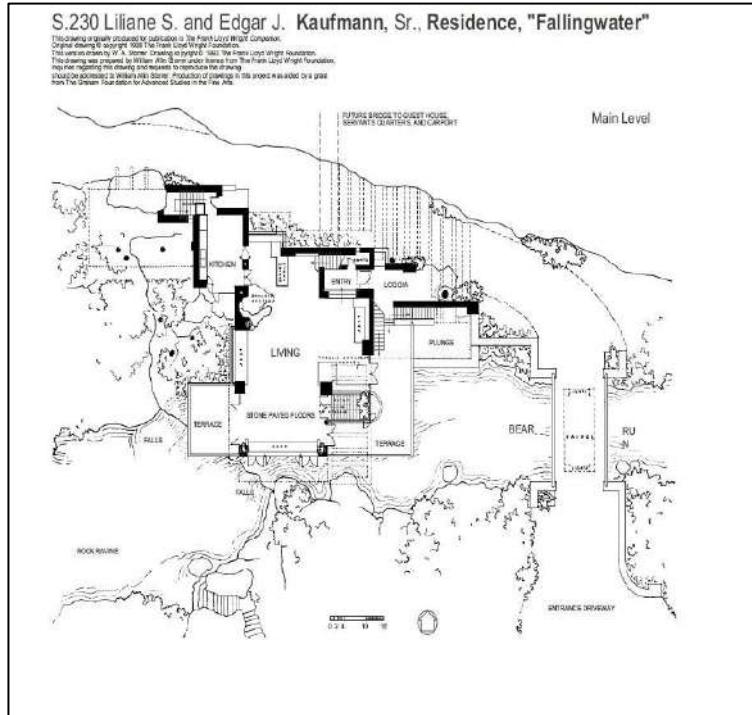


*Gambar 46 The Fallingwater oleh Frank Lloyd Wright
(www.google.com/fallingwater)*

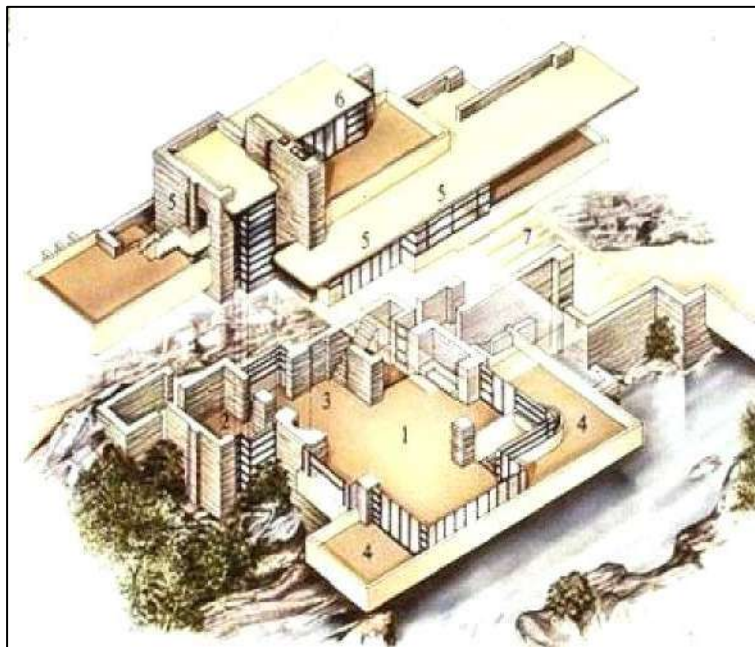


*Gambar 47 Potongan The Fallingwater
(www.google.com/fallingwatersection)*





Gambar 48 Denah The Fallingwater
 (www.google.com/fallingwaterfloorplan)



Gambar 49 Isometri The Fallingwater
 (www.google.com/fallingwaterisometric)



Optimized using
 trial version
www.balesio.com

b. Jerome Seydoux-Pathe Foundation

Jerome Seydoux-Pathe Fondation yang didesain oleh arsitek Renzo Piano adalah sebuah bangunan yang awalnya adalah sebuah bioskop dan teater yang kemudian di renovasi dan dijadikan bangunan yang didedikasikan sebagai museum, dan pusat edukasi sinema atau perfilman. Terletak di des Gobelins avenue kota Paris, Perancis. Bangunan ini dibangun di tengah-tengah bangunan klasik hasil pahatan Auguste Rodin, seorang seniman terkenal dari Perancis. Bangunan ini tetap melestarikan dan menonjolkan fasad karya Rodin, di belakangnya dibangun lambung kaca lima lantai di tengah-tengah taman dengan luas bangunan 2.200 m².

Ruang yang ada di Jerome Seydoux-Pathe Fondation yaitu :

- Kantor Arsip
- Pusat dokumentasi dan penelitian
- Perpustakaan DVD
- Ruang Pameran
- Ruang pemutaran Film

Bangunan transparan yang berada di tengah kompleks bangunan klasik yang berupa kaca tembus pandang yang menawarkan pemandangan ke seluruh penjuru lingkungan sekitar. Sehingga pengguna bangunan bisa merasakan perpaduan lingkungan klasik dengan bangunan modern.

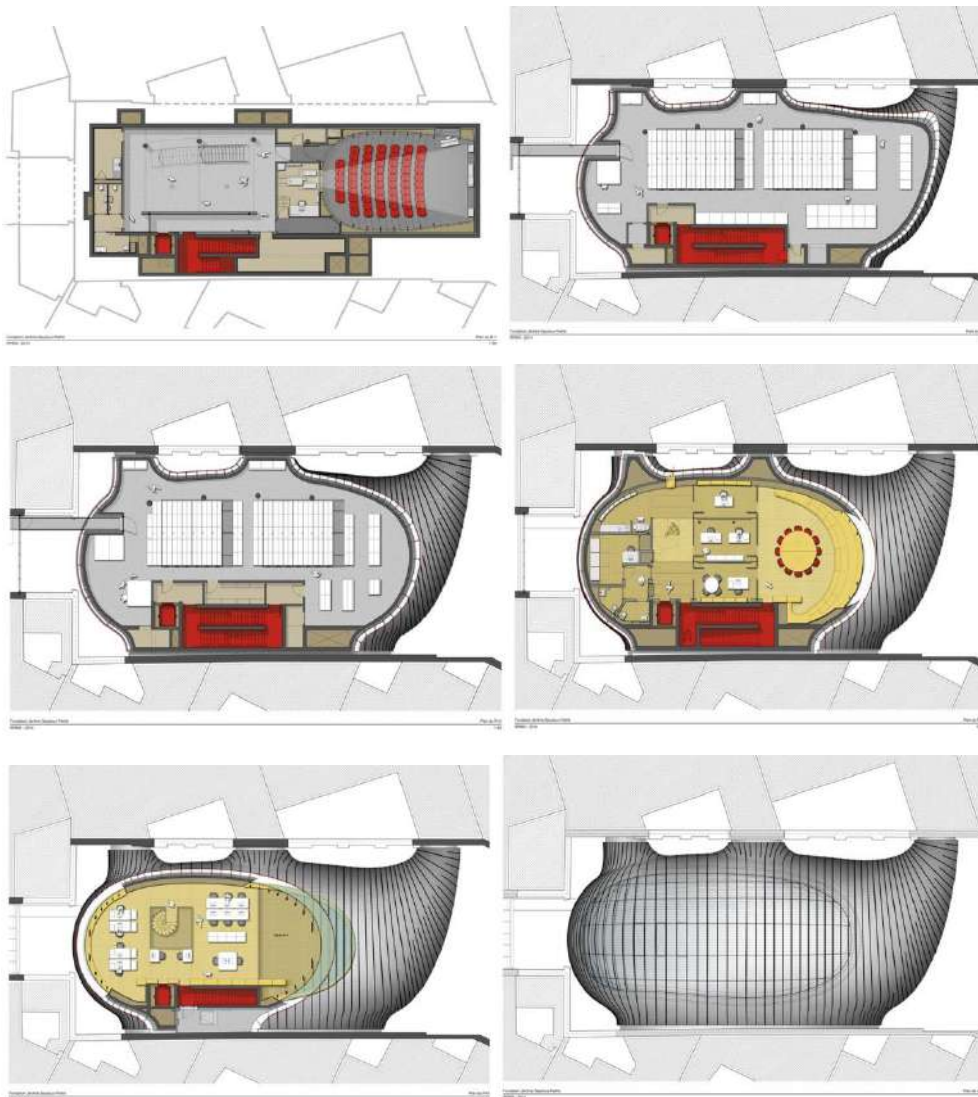


Gambar 50 Jerome Seydoux Pathe Fondation
(www.archdaily.com)





Gambar 51 Siteplan Jerome Seydoux-Phate Fondation
(www.archdaily.com)



Gambar 52 Denah Lantai 1 Sampai Floorplan
(www.archdaily.com)

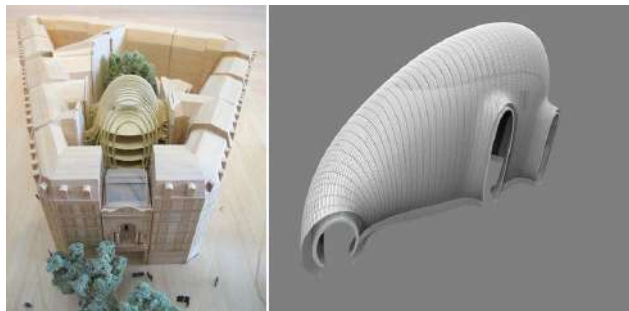




Gambar 53 Gambar Potongan Samping
(www.archdaily.com)



Gambar 54 Gambar Potongan Depan
(www.archdaily.com)



Gambar 55 Gambar 3D Modelling
(www.archdaily.com)



Optimized using
trial version
www.balesio.com

c. Shell House

Shell House merupakan vila yang didesain oleh arsitek Kotaro Ide terletak di distrik Kitasaku, Jepang. Shell House didesain sebagai vila yang berdiri mengelilingi pohon cemara besar sebagai pusat. Shell house memberi kesan bangunan yang bersatu dengan alam yang dikelilingi dan mengelilinginya, berbentuk silinder dengan struktur beton konkret dan bukaan jendela yang besar sehingga memberikan akses lebih besar terhadap pemandangan alam sekitar.

Shell house yang berbentuk silinder didesain sengaja mengekspos bahan konkret sehingga terkesan tidak dibuat-buat dan menyatu dengan alam. Interior dan embagian ruangan tidak dibatasi dengan partisi permanen, pencahayaan pun diambil adri lubang-lubang ventilasi yang dibuat diatas langit-langit dan dari bukaan jendela yang besar.

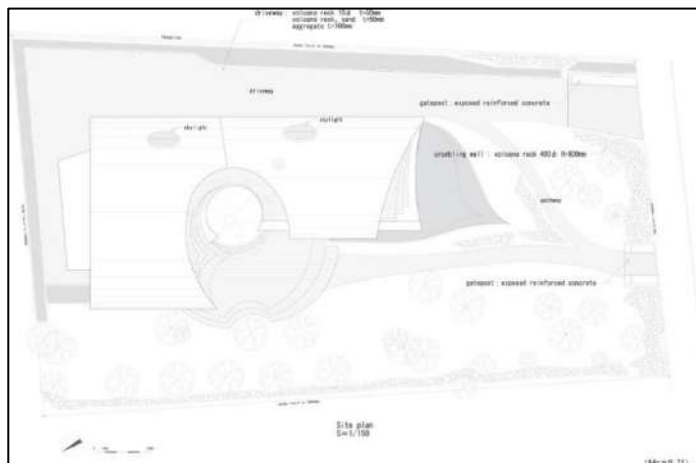


*Gambar 56 Shell House
(www.archdaily.com)*

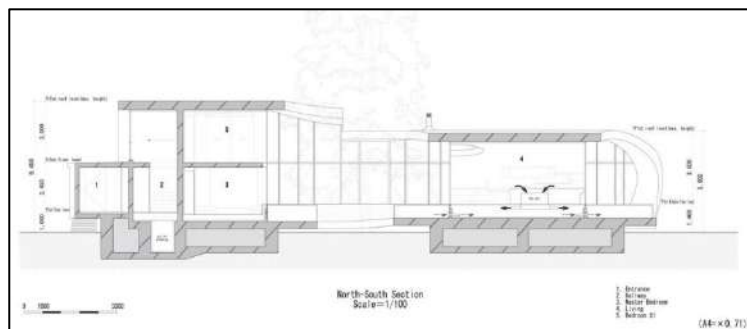




Gambar 57 Bukaannya Jendela Yang Mendominasi Bangunan Shell House
(www.archdaily.com)



Gambar 58 Floor Plan Shell House
(www.archdaily.com)



Gambar 59 Potongan Shell House
(www.archdaily.com)



6. Kesimpulan Studi Banding Arsitektur Organik

Tabel 3 Kesimpulan Studi Banding Arsitektur Organik

No.	KASUS	LOKASI	LUAS	FASAD	MATERIAL	WARNA	FUNGSI	KONSEP
1.	The Fallingwater	Tengah hutan, Sisi air terjun		Fasad didesain menggunakan batu alam dan bersusun mengikuti batuan air terjun	Material yang digunakan beton, batu alam dan kaca	Pembatasan warna degan hanya menggunakan warna coklat ocre dan merah suku cherooke yang merupakan warna dasar bebatuan di air terjun	Rumah rekreasi	<ul style="list-style-type: none"> • Interpretasi bidang, dimana meskipun bentuk yang digunakan adalah kubisme, tetapi komposisi bentuk tersebut mengikuti hirarki bebatuan di air terjun sehingga menampakkan rumah tersebut tersusun alami seperti keluar dari air terjun • Continuity space, dimana ruang ruang didalam tidak dibatasi secara permanen, ruangan memiliki hubungan langsung satu sama lain • Unity, bagaimana rumah ini terlihat menyatu antara unsur fasad maupun bagian dalam ruangan itu sendiri • Berintegrasi dengan alam, bangunan ini terlihat dan memang menempel dengan air terjun, ruang tamu yang menggunakan aliran air terjun sebagai salah satu perabot alami merupakan ide yang luar biasa dan penerapan konsep organic yang sangat baik



2.	Jerome Seydoux-pathe Foundation	Tengah Kota bergaya kolonial		Fasad utama adalah bangunan klasik hasil pahatan seniman Rodin, yang kemudia ditengah nya dibangun sebuah lambung kaca untuk menyatukan kompleks bangunan tersebut	Material utama yang digunakan adalah kaca	Berwarna bening kaca	Museum Film	<ul style="list-style-type: none"> • Room within space to be lived in, konsep yang pertama kali diutaraka oleh Lao Tzu, dimana bangunan ini membangun sebuah ruang di tengah sebuah ruang yang terbentuk oleh tiga sisi bangunan, sehingga bangunan menjadi sebuah inti atau pusat bangunan. • Dekat dengan alam, bangunan ini terdiri dari kaca yang membuat pengguna banguna yang sedang berada dalam banguna bukan hanya merasa ada di dalam bangunan tetapi merasa berada diluar bangunan, berinteraksi dengan citra penglihatan dengan lingkungan sekitar.
----	---------------------------------	------------------------------	--	--	---	----------------------	-------------	---



3.	Shell House	Tengah Hutan	329 m	Fasad utama berupa beton putih berbentuk silinder yang mengelilingi 40% bangunan dan sisanya adalah kaca	Material utama adalah beton konkret dan kaca	Warna pada shell house adalah putih senada dengan warna beton konkret	Villa Umum	<ul style="list-style-type: none"> • Berintegrasi baik dengan alam, bangun ini menjadikan sebuah pohon cemara sebagai pusat bangunan, dimana bangunan yang berbentuk silinder mengelilingi satu pohon cemara. • The destruction of the box, menghilangkan kesan kotak dari bangunan, dimana bangunan ini menggunakan, dimana bangunan ini tidak menggunakan kolom bersudut maupun fasad yang bersudut, memberi kesan organic yang dinamis. • Room within space, adanya ruang dalam ruang, bangunan ini berbentuk silinder yang melingkari sebuah pohon, ruang yang dilingkari oleh bangunan ini dimana bukaan bangunan seluruhnya mengarah ke pohon membentuk sebuah ruang baru dengan pohon di dalamnya.
----	-------------	--------------	-------	--	--	---	------------	--



Berdasarkan tabel diatas maka dapat diambil beberapa poin kesimpulan dari studi banding arsitektur organik sebagai berikut :

- Arsitektur organic tidaklah memilih lokasi, lokasi lah yang memilih bangunan, dimana bangunan mengikuti lokasi
- Pemilihan warna pada arsitektur organic dipilih berdasarkan lingkungan sekitar dimana warna yang diambil tidak kontras dengan lingkungan sekitar dan tidak menjadi anomali, melainkan menyatu dengan lingkungan di sekitar sehingga bangunan terkesan tidak berdiri sendiri.
- Fungsi mengikuti bentuk, arsitektur organic tidak terpaku pada fungsi bangunan
- Konsep yang digunakan pada bangunan organic bisa mengambil 2 sampai tiga konsep sekaligus seperti :
 - ✓ Menghilangkan kesan kotak dari bangunan
 - ✓ Ornamant yang dipakai bukan hanya tempelan melainkan bagian dari bangunan itu sendiri secara struktur maupun fungsional
 - ✓ Berhubungan baik dengan lingkungannya
 - ✓ Ruang-ruang yang mengalir bebas dengan sekat antar ruang yang minim

Bentuk bersatu dengan fungsinya

