



LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN
DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

**SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN
DI SEMARANG
PENEKANAN DESAIN ARSITEKTUR POST-MODERN SPACE**

Diajukan untuk memenuhi sebagian
persyaratan guna memperoleh gelar
Sarjana Teknik

Diajukan Oleh :
SWARINTIASTY

L2B 000 278

Periode 89

Oktober 2004 – Maret 2005

**JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2004**

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Seni tidak lagi dipandang sebagai dekorasi semata namun juga memiliki peran fungsional dalam kehidupan sehari-hari. Seni terbagi menjadi seni murni (termasuk seni rupa) dan seni terapan (desain). Seni yang meliputi seni patung dan lukis telah banyak berkembang dari masa naturalisme sampai kontemporer. Saat ini banyak sekali pameran-pameran seni rupa yang mengangkat konsep kontemporer, dengan berbagai media dan bentuk.

Desain sudah berkembang dan meluas ke segala bidang. Disadari atau tidak kita telah dikelilingi oleh produk-produk desain, mulai dari kemasan mainan, pasta gigi, makanan kecil, juga berbagai jenis catalog, brosur, poster, sampai pakaian yang kita kenakan sehari-hari. Sering juga kita melihat rumah, tempat kerja, tempat belanja dan ruangnya yang tertata rapi, perabot yang nyaman, dan aksesoris interior yang indah dipandang. Semua itu tidak lepas dari desain dan itu baru sebagian kecil dari pengaruh desain ada kehidupan manusia.

Kesempatan membuka usaha jasa desain semakin terbentang luas akan tetapi permintaan kurang diiringi bertambahnya desainer, diantaranya desain interior, desain komunikasi visual yang lebih dikenal dengan desain grafis, desain tekstil, maupun desain produk. Belum banyak lembaga pendidikan yang dapat menyiapkan desainer siap pakai untuk mengisi

kekosongan ini, lembaga yang ada hanya sebatas lembaga pendidikan nonformal berupa kursus computer dan hanya pada bidang desain grafis. Hal ini dapat dilihat dari jumlah daya tampung rata-rata lembaga pendidikan formal (Perguruan Tinggi Negeri dengan sistem seleksi Penerimaan mahasiswa Baru di Pulau Jawa) untuk jurusan deain hanya 105-135 mahasiswa pertahun akademik hingga tahun 2004. Padahal jumlah peminat hampir 6 kali daya tampung. Ditambah lagi dengan banyaknya lulusan SLTA yang ingin melanjutkan ilmunya ke Perguruan Tinggi dan tidak tertampung di Perguruan Tinggi Negeri yang menyebabkan mereka beralih ke Perguruan Tinggi Swasta. Fenomena ini memaksa kita untuk kembli lagi pada penyediaan pendidikan formal untuk desain seperti yang diharapkan.

Semarang sebagai ibukota propinsi Jawa Tengah mempunyai peranan yang sangat penting sebagai pusat administrasi dan pemerintahan, pusat perdagangan dan jasa, pusat kegiatan industri, maupun pusat pendidikan dan kebudayaan. Hubungan kota Semarang dengan kota-kota lain di Jawa Tengah juga cukup erat. Kegiatan kota-kota disekitar Semarang mempengaruhi kegiatan di bagian kota Semarang.

Pertumbuhan kota Semarang saat ini juga sangat pesat, baik dari aspek demograsi (populasi penduduk), alat transportasi, perdagangan, industri perumahan, pekantoran maupun fasilitas-fasilitas lain yangdapat menimbulkan implimasi pengembangan perkotaan, antara lain bidang sosial budaya, ekonomi, fisik kota dan sebagainya. Seiring dengan kebutuhan fasilitas-fasilitas tersebut, kota Semarang belum mempunyai fasilitas pendidikan di bidang seni rupa dan desain, tepatnya untuk Sekolah setingkat Perguruan Tinggi.

Adanya Sekolah Tinggi seni Rupa dan Desain di Semarang ini, yang didalam program pendidikannya menunjang pengembangan keterampilan

dan kreativitas penggunaannya, diharapkan akan dapat menghasilkan kelulusan peserta didiknya dengan prospek dunia kerja bidang seni rupa (seni rupa profesional) dan desain yang dibutuhkan mengiringi dunia industri perdagangan (ahli desain, diantaranya : interior, komunikasi visual, desain produk, dan tekstil) di Semarang, serta ikut memasyarakatkan kehidupan seni di Semarang.

B. TUJUAN DAN SASARAN

1. Tujuan

Tujuan utama yang ingin dicapai adalah merencanakan dan merancang suatu fasilitas pendidikan, yaitu Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain di Semarang sebagai salah satu upaya penyediaan fasilitas pendidikan bidang seni rupa dan desain untuk memajukan dunia seni dan industri di Semarang.

2. Sasaran

Sasaran yang hendak dicapai adalah menyusun dan merumuskan Landasan program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain di Semarang.

C. MANFAAT PEMBAHASAN

Manfaat yang dapat diperoleh adalah sebagai berikut :

1) Secara Obyektif

Sebagai masukan bagi pihak-pihak yang membutuhkan data mengenai bidang yang bersangkutan, dan tambahan pengetahuan dan wawasan bagi penyusun dan mahasiswa pada umumnya, khususnya dalam hal perencanaan dan perancangan sebuah Sekolah Tinggi Seni

Rupa dan Desain, serta sebagai landasan pada proses Desain Grafis Arsitektur (DGA).

2) Secara Subyektif

- a. Penyusunan naskah ini digunakan sebagai landasan program perencanaan dan perancangan arsitektur yang akan dilanjutkan dalam bentuk grafis.
- b. Sebagai salah satu persyaratan kelulusan yang harus dipenuhi dalam mata kuliah Tugas Akhir (TKA 145).

D. LINGKUP PEMBAHASAN

Pembahasan mencakup hal-hal yang berkaitan dengan pengertian Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain yang berfungsi sebagai sarana pendidikan yang memiliki jenjang pendidikan setingkat Perguruan Tinggi. Pengertian yang dimaksud dalam hal ini adalah yang berkaitan dengan disiplin ilmu arsitektur dan ditekankan pada aspek-aspek perencanaan dan perancangan arsitektur untuk Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain. Hal-hal yang terkait yang berada diluar disiplin ilmu arsitektur akan dibahas secara umum dan singkat sesuai logika untuk melengkapi pembahasan utama. Hasil yang muncul diharapkan dapat menjadi suatu solusi penyelesaian permasalahan yang ada.

E. METODE PEMBAHASAN

Metode pembahasan yang digunakan dalam penyusunan laporan ini adalah metod deskriptif, yaitu dengan mengadakan pengumpulan data-data primer maupun sekunder yang kemudian dijabarkan dan dianalisa sesuai

dengan kaidah arsitektur untuk menghasilkan kesimpulan, batasan dan anggapan yang digunakan sebagai dasar dari perencanaan dan perancangan Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain. Langkah-langkah pengumpulan data dilakukan dengan :

- 1) Studi literature melalui buku-buku, brosur-brosur dan situs internet, yang berhubungan dengan pendidikan, kurikulum, sekolah, sekolah tinggi dengan bidang seni rupa dan desain dan bidang-bidang lainnya yang berhubungan dengan Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain.
- 2) Observasi lapangan, yaitu dengan mengadakan observasi ke Perguruan tinggi dengan bidang seni rupa dan desain di Bandung, serta instansi lainnya yang dianggap memiliki potensi dan relevansi yang dianggap mendukung judul yang ada.
- 3) Wawancara, yaitu mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara langsung dengan pihak-pihak terkait.

F. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) dilakukan dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang, tujuan dan sasaran pembahasan, manfaat pembahasan, lingkup pembahasan, metode pembahasan, sistematika pembahasan dan alur pikir.

BAB II TINJAUAN UMUM

Menguraikan tinjauan umum yang mengacu atau berhubungan erat kepada perencanaan dan perancangan Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain antara lain tentang pengertian, tujuan dan sasaran pendidikan, sistem pendidikan, kurikulum, dan

persyaratan pendirian Perguruan Tinggi, menguraikan hasil studi banding STISI Bandung dan FSRD ITB serta kesimpulan studi banding.

BAB III TINJAUAN KHUSUS SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN DI SEMARANG

Menguraikan tentang tinjauan kota Semarang, tinjauan Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain di Semarang yang meliputi sistem pendidikan, pelaku, aktifitas, kurikulum dan struktur organisasi serta fasilitas Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain di Semarang.

BAB IV BATASAN DAN ANGGAPAN

Menguraikan batasan dan anggapan dari uraian pada bab sebelumnya. Batasan dan anggapan digunakan untuk mempertegas sejauh mana konsep perencanaan dan perancangan yang akan dilakukan, guna membatasi masalah yang terjadi sesuai dengan disiplin ilmu arsitektur.

BAB V PENDEKATAN PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

Menguraikan dasar-dasar pendekatan dan menguraikan pendekatan aspek fungsional, aspek arsitektural, aspek kinerja, aspek teknis, aspek kontekstual dan penekanan desain.

BAB VI KONSEP DAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Membahas mengenai konsep perancangan bangunan yang meliputi aspek-aspek konsep perancangan, dan program

peancangan yang meliputi program yang meliputi program ruang dan lokasi tapak terpilih.