



LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN  
DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

**KAMPUS SENI RUPA ISI  
DI SURAKARTA**  
PENEKANAN DESAIN KONSEP ARSITEKTUR *POST-MODERN*

Diajukan untuk memenuhi sebagian  
persyaratan guna memperoleh gelar  
Sarjana Teknik

Diajukan Oleh :  
**UPI RIKA WATI**  
L2B 002 257

Kepada  
**JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS DIPONEGORO  
SEMARANG**  
**2006**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang

Perkembangan seni di Indonesia, khususnya seni rupa, sudah dimulai sejak jaman prasejarah, yaitu dengan ditemukannya patung-patung primitif yang menggambarkan nenek moyang di Papua (Irian Jaya) yang merupakan karya seni rupa Indonesia yang tergolong paling tua keberadaannya. Patung-Patung ini terdapat pada kuburan-kuburan batu dari prasejarah, dari jaman *neolitikum* (batu muda), dengan usia kurang lebih 2500 tahun sebelum masehi (Penerbitan Proyek Pembinaan Kesenian Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1987 : 7).

Perkembangan seni rupa di Indonesia sendiri tak lepas dari kebangkitan angkatan muda seni rupa yang disebut juga sebagai angkatan pembaru, seperti Raden Saleh, Abdullah Sr, Basuki Abdullah, S. Sudjojono, Affandi, Kartono Yudhokusumo, Kusnadi, dan masih banyak lagi yang turut memberikan saham bagi angkatannya, dan bagi perkembangan seni rupa di Indonesia (Penerbitan Proyek Pembinaan Kesenian Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1987 : 47).

Surakarta sebagai salah satu kota di Indonesia merupakan kota yang kaya akan karya seni. Kesenian dan kebudayaan tradisional yang sangat kental di Surakarta memberikan karakter yang sangat kuat akan keberadaan kota ini. Surakarta sendiri merupakan kota yang adat istiadatnya sangat terpengaruh oleh budaya Keraton Kasunanan Surakarta telah memberi dampak dengan banyaknya bermunculan karya seni yang bernuansa seni tradisional.

Melihat sumber potensi seni tradisional yang ada tersebut, Surakarta sebagai kota budaya cukup memenuhi syarat menjadi tempat untuk berdirinya suatu lembaga pendidikan tinggi seni tradisional, khususnya seni rupa. Sejarah telah memberikan kenyataan, bahwa Surakarta memiliki kedudukan yang kuat serta wilayah pendukung budaya dan kesenian yang cukup luas.

Salah satu sekolah tinggi seni rupa yang setingkat dengan perguruan tinggi adalah Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Surakarta yang terletak di Jalan Ki Hadjar Dewantara 19 Kentingan, Jebres, Surakarta 57126.

Seiring dengan berjalannya waktu dan kemajuan jaman yang canggih dengan teknologi serta meningkatnya sumber daya manusia, keberadaan Jurusan Seni Rupa STSI Surakarta sekarang ini terdapat suatu permasalahan yang cukup krusial. Permasalahan tersebut disebabkan karena STSI Surakarta itu sendiri akan mengalami peningkatan status dari Sekolah Tinggi menjadi Institut, yang mana hal ini menyebabkan reshaping mahasiswa. Terkait dengan hal tersebut diatas, maka bangunan STSI Surakarta Jurusan Seni Rupa yang saat ini masih mengalami keterbatasan ruang dalam proses belajar mengajar antara mahasiswa dan dosen dan acapkali mengganggu sistem pendidikan di sekolah tinggi tersebut. Keterbatasan tersebut mengakibatkan perlu adanya pembangunan kembali kampus seni rupa yang sesuai dengan kebutuhan ruang yang diharapkan. Selain itu juga diperlukan penambahan fasilitas penunjang kampus seni rupa sehingga perencanaan dan perancangan kampus seni rupa yang baru guna mengantisipasi kebutuhan-kebutuhan tersebut menjadi sangat penting. Permasalahan yang ketiga adalah dikarenakan semakin menjamurnya sekolah-sekolah tinggi seni rupa maupun institut seni rupa yang berada di kota-kota lain dan keberadaannya sudah semakin maju, baik dalam hal pendidikan maupun tampilan fisik bangunannya. Permasalahan tersebut menjadikan persaingan dalam mendapatkan calon mahasiswa baru menjadi lebih ketat.

Dari permasalahan yang ada tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa di Surakarta saat ini dibutuhkan suatu perencanaan dan perancangan kampus seni rupa yang baru untuk dapat mengatasi keterbatasan kapasitas ruang yang ada pada STSI Surakarta sebelumnya. Penekanan desain yang dilakukan adalah desain arsitektur *Post-Modern*, hal ini dikarenakan bahwa karakteristik dari bangunan-bangunan yang berlokasi di Jawa, khususnya Kota Surakarta masih sangat dominan dan banyak dipengaruhi oleh budaya setempat. Penekanan desain ini pula diharapkan dapat memberikan sebuah tampilan bangunan pendidikan, yaitu kampus seni rupa yang representatif, atraktif, dan dinamis tanpa melupakan budaya setempat, sehingga diharapkan dapat meningkatkan dan menunjang proses belajar mengajar pada Kampus Seni Rupa ISI di Surakarta ini.

## **2. Tujuan dan Sasaran**

### **1) Tujuan**

Memperoleh suatu Landasan Program Perencanaan dan Perancangan sebuah Kampus Seni Rupa ISI di Surakarta yang merupakan bagian dari STSI Surakarta, serta nantinya akan berkembang menjadi Institut Seni Indonesia Surakarta. Sebuah kampus seni rupa yang representatif, atraktif, dan dinamis, ditinjau dari segi pemenuhan kebutuhan ruang beserta persyaratan teknisnya sekaligus dari segi keindahan, keamanan dan kenyamanan bagi pengguna bangunan serta menciptakan suasana bangunan yang menarik dari sisi arsitektural yaitu melalui penekanan desain *Post-Modern*.

### **2) Sasaran**

Tersusunnya langkah-langkah kegiatan penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) dengan judul Kampus Seni Rupa ISI di Surakarta berdasarkan atas aspek-aspek panduan perancangan (*design guide line aspect*).

## **3. Manfaat**

### **1) Secara Subyektif**

Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) dengan judul Kampus Seni Rupa ISI di Surakarta ini adalah sebagai pegangan dan acuan selanjutnya, dalam proses Desain Grafis Akhir yang merupakan bagian yang tak terpisahkan dari Tugas Akhir serta untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik di Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro Semarang.

### **2) Secara Obyektif**

Manfaat secara obyektif yang dapat diperoleh adalah sebagai tambahan pengetahuan dan wawasan bagi mahasiswa yang akan mengajukan Tugas Akhir guna memperoleh Sarjana Teknik.

#### **4. Lingkup Pembahasan**

##### **1) Ruang Lingkup Substansial**

Perencanaan dan perancangan Kampus Seni Rupa ISI di Surakarta termasuk dalam kategori bangunan bermassa banyak.

##### **2) Ruang Lingkup Spasial**

Lokasi/tapak Kampus Seni Rupa secara administratif terletak di Kelurahan Mojosongo, Kecamatan Jebres, Kodya Surakarta. Adapun batas-batas tapaknya adalah :

- Sebelah Utara : pemukiman, jalan lingkar (*Ring Road*)
- Sebelah Timur : lahan kosong, pemukiman penduduk
- Sebelah Selatan : lahan kosong, jalan lingkungan, Kali Anyar
- Sebelah Barat : pemukiman/pemakaman umum

Perencanaan dan perancangan yang dimaksud mencakup tapak existing dan kawasan sekitarnya, yaitu :

- Perencanaan dan perancangan secara mendetail didalam tapak terpilih
- Perencanaan dan global di sekitar tapak terpilih

#### **5. Metode Pembahasan**

Metode pembahasan yang digunakan adalah metode deskriptif, yaitu dengan mengadakan pengumpulan data untuk kemudian dianalisa untuk memperoleh dasar-dasar program perencanaan dan perancangan. Langkah-langkah pengumpulan data dilakukan dengan cara :

- Studi literatur

Dilakukan untuk mendapatkan data-data sekunder yang berkaitan dengan pengumpulan data dan peta dari instansi terkait, teori, konsep maupun standar perencanaan suatu kampus.

- Wawancara

Yaitu mencari informasi dari narasumber dan pihak-pihak yang terkait mengenai masalah-masalah yang berkaitan dengan perancangan Kampus Seni Rupa di Surakarta.

- Survei/Observasi Lapangan

Yaitu dengan studi kasus Sekolah Tinggi Seni Indonesia Surakarta, dan studi banding Sekolah Tinggi Seni Indonesia Bandung.

Metode pembahasan yang dilakukan adalah dengan mencari data primer dan data sekunder. Data yang telah diperoleh kemudian kita telusuri lebih lanjut mengenai tinjauan yang berkaitan dengan judul yang dikemukakan sebelumnya. Pada tinjauan tersebut akan muncul *design requirment* (kebutuhan desain) dan *design determinant* (penentuan desain). Data dan tinjauan itu kemudian dianalisis dengan pendekatan-pendekatan arsitektural, sehingga akan melahirkan sebuah tapak atau lokasi, program ruang yang terdiri dari macam ruang, luas ruang, hubungan ruang, modul/struktur dan konstruksi, utilitas, maupun penekanan desainnya; yang pada akhirnya akan hal tersebut akan dijadikan acuan pedoman untuk desain grafik arsitektur.

Pembahasan pertama adalah tentang pemilihan lokasi dan tapak, dimana dalam menentukan lokasi dan tapak bahan yang diperlukan adalah data primer dan sekunder menurut kriteria yang telah ditentukan. Alat yang digunakan untuk menentukan lokasi dan tapak adalah dengan nilai bobot terhadap kriteria yang telah ditentukan. Caranya adalah dengan scoring terhadap kriteria x nilai bobot, kemudian diambil nilai yang terbesar sebagai lokasi dan tapak terpilih.

Pembahasan kedua adalah program ruang yaitu ruang. Pembahasan ruang dilakukan dengan melihat pelaku ruang itu sendiri beserta kegiatannya, dilakukan dengan observasi dan studi banding, serta dengan standar/literatur. Penghitungan populasi/kapasitas ruang dilakukan dengan mencari bahan yang berupa data 10 tahun terakhir yaitu tahun 1995-2005. alat yang digunakan adalah dengan rumus proyeksi (proyeksi statistik), dan caranya dengan diproyeksikan ke 10 tahun mendatang. Pembahasan program ruang tidak lepas dari hubungan ruang didalamnya. Hal tersebut dilakukan dengan obsaervasi dan studi banding, baik secara langsung di lapangan maupun internet dan literatur-literatur. Modul/struktur dan konstruksi, utilitas, maupun penekanan desain pembahasannya

dilakukan dengan mencari bahan, baik data primer maupun sekunder, melalui observasi, studi banding maupun dengan standar/literatur yang ada.

Pembahasan diatas merupakan bagian dari *design requirpment* (kebutuhan desain) dan *design determinant* (penentuan desain), yang nantinya akan digunakan sebagai acuan/pedoman untuk merencanakan dan merancang desain grafis arsitektur.

## **6. Sistematika Pembahasan**

Penulisan dilakukan dengan sistematika sebagai berikut :

### **BAB I. PENDAHULUAN**

Membahas tentang uraian latar belakang, tujuan dan sasaran, manfaat, lingkup, metode pembahasan, dan sistematika pembahasan.

### **BAB II. TINJAUAN PENDIDIKAN SENI RUPA**

Membahas tentang tinjauan teori berkenaan dengan pengertian Pendidikan Tinggi, tinjauan kampus, Seni Rupa dan tinjauan tentang Arsitektur *Post-Modern*.

### **BAB III. TINJAUAN KAMPUS SENI RUPA ISI DI SURAKARTA**

Membahas tentang tinjauan Kota Surakarta, tinjauan Sekolah Tinggi Seni Rupa ISI di Surakarta beserta data yang diperoleh.

### **BAB IV. BATASAN DAN ANGGAPAN**

Membahas batasan dan anggapan yang diperlukan agar Landasan Program Perencanaan dan Perancangan yang disusun lebih terarah dan tidak melebar.

### **BAB V. PENDEKATAN PROGRAM DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

Membahas analisis pendekatan aktifitas dan sirkulasi, pengguna dari Kampus Seni Rupa, pendekatan aspek-aspek arsitektur, serta pendekatan program ruang.

### **BAB VI. KONSEP DASAR DAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

Membahas rumusan konsep dasar perencanaan dan perancangan serta program ruang yang dibutuhkan.