

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seni menjadi salah satu bagian dalam proses kehidupan manusia yang turut andil dalam perkembangan kehidupan manusia. Seni memiliki peran fungsional dalam kehidupan sehari-hari (Fata Aurisaffan, 2011). Saat ini, perkembangan seni semakin melebar ke berbagai bidang, salah satunya industri seni dan ekonomi kreatif. Industri ini mempunyai peran penting dalam pemanfaatan kreativitas individu. Kondisi tersebut, sesuai dengan Inpres No. 6 Tahun 2009 tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif, yakni pengembangan kegiatan ekonomi berdasarkan kreativitas, keterampilan, dan bakat individu untuk menciptakan daya kreasi dan daya cipta individu yang bernilai ekonomis dan berpengaruh pada kesejahteraan masyarakat Indonesia (Inpres, 2009).

Berdasarkan data dari Kemenparekraf pada tahun 2021, Indonesia menempati posisi 3 besar dunia setelah Amerika Serikat dan Korea Selatan dalam kontribusi sektor Ekonomi Kreatif terhadap Produk Domestik Bruto (PDB). Bersumber dari Laporan OPUS Ekonomi Kreatif, Indonesia menyumbang kontribusi subsektor pada PDB nasional sebesar Rp 1.211 triliun pada tahun 2020. Ekonomi Kreatif juga menjadi penting karena masuk dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional Tahun 2020-2024 untuk transformasi ekonomi berupa penguatan Ekonomi Kreatif dan Ekonomi Digital untuk sektor kuliner, *fashion*, kriya, aplikasi dan konten digital, *games*, film, serta musik, dengan target kenaikan PDB menjadi Rp 1.846 triliun pada tahun 2024. Pengekspor terbesar menurut Infografis Data Statistik Indikator Makro Pariwisata & Ekonomi Kreatif dipegang oleh Provinsi Jawa Barat yakni mencapai US\$ 7 miliar/tahun, dengan tiga sektor unggulan yaitu kerajinan tangan (27,1%), kuliner (26,4%), dan *fashion* (16,7%). Fakta ini menunjukkan bahwa bidang ini menjadi salah satu sektor dengan pengembangan tertinggi secara nasional. Adanya pemanfaatan kreativitas dan keterampilan diri dalam industri ini, maka diperlukan daya cipta individu sebagai basis sumber daya manusia yang mumpuni bagi pengembangan Ekonomi Kreatif. Salah satu pemenuhan sumber daya manusia untuk level menengah yang selaras adalah pembinaan pada tingkat pendidikan kejuruan. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 15, pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja pada bidang tertentu. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menjadi salah satu pilar yang dapat mendukung perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia pada umumnya (Alexandro & Irwansyah, 2020).

Sebagai sekolah berbasis kejuruan dan vokasi dengan visi mempersiapkan individu yang kompeten dan mampu berdaya saing di dunia industri, Pemerintah Indonesia melalui Ditjen Vokasi Kemendikbudristek meluncurkan program pendidikan yang bertujuan meningkatkan kualitas dan kinerja sekolah menengah kejuruan, berupa SMK Pusat Keunggulan (PK). Program ini merupakan penyempurnaan dari beberapa program sebelumnya yaitu Revitalisasi SMK serta SMK *Center Of Excellence* (CoE), dengan tujuan menghasilkan lulusan yang terserap di dunia kerja melalui keselarasan pendidikan vokasi yang lebih mendalam. SMK Pusat Keunggulan ini pun diharapkan mampu menjadi rujukan serta dorongan peningkatan kualitas SMK di sekitarnya. Program ini

memiliki prioritas pada empat sektor utama, yaitu Permesinan dan Konstruksi, Ekonomi Kreatif, *Hospitality*, serta *Care Services*.

Sebagai penyumbang sektor Ekonomi Kreatif tertinggi di Indonesia, sayangnya Jawa Barat memiliki kondisi pendidikan tingkat menengah atas yang masih kurang. Jumlah penduduk Jawa Barat untuk kelompok usia antara 15-19 tahun mencapai 4.060.896 jiwa. Sementara jumlah peserta didik yang tercatat bersekolah di tingkat SMA, SMK, MA negeri maupun swasta hanya sebanyak 2.106.641 jiwa. Maka, ada sekitar 2 juta peserta didik yang tidak tertampung oleh sekolah menengah atas di Jawa Barat (BPS Jawa Barat, 2023). Data dari Dinas Pendidikan Jawa Barat, sampai dengan Desember 2023 ada sekitar 15 kecamatan dari total 627 kecamatan di Jawa Barat yang tidak memiliki sekolah tingkat menengah (SMA/SMK) negeri maupun swasta. 15 kecamatan tersebut tersebar di Kab. Kuningan, Kab. Sumedang, Kab. Ciamis, dan Kab. Garut. Melihat isu ini, pemerintah melakukan upaya pemerataan sekolah menengah di 27 kab/kota se-Jawa barat yang masuk ke dalam Rencana Kerja Pemerintah Daerah (RKPD) Provinsi Jawa Barat tahun 2024 sebagai sasaran dan prioritas pembangunan. Kepala Dinas Pendidikan Jawa Barat, Drs. Wahyu Mijaya, SH., M.Si mengatakan bahwa pembangunan SMA/SMK baru bagi kecamatan yang membutuhkan akan dilakukan secara bertahap mulai tahun 2024, 2025, dan 2026 (Portal JabarProvGold, 2023).

Kebutuhan akan SMK didorong juga oleh harapan dalam pengembangan sekolah yang memiliki keunggulan khusus (Sesjen Kemendikbud, 2019). Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas) mempunyai kebijakan dalam perluasan dan pemerataan akses pendidikan pada semua jenis dan jenjang pendidikan. Berdasarkan kebijakan tersebut, Direktorat Pembinaan SMK berorientasi pada peningkatan akses SMK yang salah satunya adalah SMK *Boarding School* (Maknun, 2015). *Boarding School* atau sekolah berasrama memiliki keunggulan dalam pendidikan yang bersifat komprehensif dan dinilai lebih mampu dalam penyeimbangan *soft skill* dan *hard skill*, serta memiliki kesempatan implementasi keahlian secara langsung yang selaras dengan kebutuhan SMK. *Boarding School* juga memiliki keunggulan utama dalam fasilitas dan infrastruktur yang cenderung lebih lengkap dan memadai, serta memiliki jaminan kualitas dan keamanan (Maknun, 2015). *Boarding School* juga cenderung menggunakan pendekatan Pendidikan Holistik berupa prinsip pengembangan seluruh potensi bahwa siwa secara harmonis (pikiran, tubuh dan jiwa) (Sunusi, 2019).

Pengembangan perancangan pada laporan ini akan menggunakan pendekatan “Arsitektur Metafora Tidak Teraba” dengan pengaplikasian tema *masagi* yang diambil dari konsep kurikulum Jabar *masagi* sebagai basis atau parameter desain.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan Masalah desain dari proyek ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan dan perancangan bangunan SMK Pusat Keunggulan Seni dan Ekonomi Kreatif sesuai dengan fungsi dari masing-masing program keahlian?

2. Bagaimana perencanaan dan perancangan bangunan yang mampu mengakomodir seluruh aktivitas SMK Pusat Keunggulan Seni dan Ekonomi Kreatif menggunakan pendekatan Arsitektur Metafora Tidak Teraba dari tema *Masagi*?

1.3 Tujuan dan Sasaran

Tujuan dari proyek ini adalah merencanakan dan merancang fasilitas pendidikan, yaitu SMK Pusat Keunggulan Seni dan Ekonomi Kreatif berbasis *Boarding School*, yang di dalamnya meliputi:

1. Menghasilkan perencanaan dan perancangan bangunan SMK Pusat Keunggulan Seni dan Ekonomi Kreatif sesuai dengan fungsi dari masing-masing program keahlian
2. Menghasilkan perencanaan dan perancangan bangunan yang mampu mengakomodir seluruh aktivitas SMK Pusat Keunggulan Seni dan Ekonomi Kreatif menggunakan pendekatan Arsitektur Metafora Tidak Teraba dari tema *Masagi*

1.4 Penetapan Lokasi

Lokasi perancangan SMK Pusat Keunggulan Seni dan Ekonomi Kreatif berbasis *Boarding School* berada di Kecamatan Situraja, Kabupaten Sumedang, Provinsi Jawa Barat.

1.5 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam proyek ini dianalisis berdasarkan 2 (dua) sumber data dengan pendekatan perancangan pendekatan Arsitektur Metafora Tidak Teraba menggunakan tema *masagi* dalam desain

1.4.1 Data Primer

Data primer diperoleh dengan metode survey secara langsung terhadap dua sekolah yang berkaitan dan dapat dijadikan acuan perancangan, yaitu SMP-SMA *Boarding* Darul Hikam Bandung dan SMKN 14 Bandung untuk dilakukan observasi lapangan terkait aktivitas dan kebutuhan ruang.

1.4.2 Data Sekunder

Data sekunder diperoleh melalui studi literatur tentang SMK, *Boarding School*, serta program keahlian di SMK yang relevan. Data lain diperoleh dari pedoman dan regulasi yang dikeluarkan lembaga pemerintah (Kemendikbud, Diknas) dan standarisasi bangunan (Data Arsitek, Time Saver), serta jurnal-jurnal terkait.

1.6 Ruang Lingkup Rancangan

Ruang lingkup rancangan dari SMK Pusat Keunggulan Seni dan Ekonomi Kreatif berbasis *Boarding School* ini berupa objek SMK yang akan memiliki kelas teori, disertai dengan bengkel/ruang praktik program keahlian beserta asrama *boarding*, dengan batasan kelompok usia 15-19 Tahun yang akan melanjutkan pendidikannya ke jenjang SMK pada lingkup lokasi skala kecamatan.

Fungsi dan aktivitas yang akan dilakukan terdiri dari aktivitas belajar mengajar di SMK, berupa pembelajaran teori dan praktik. Program keahlian pada pembelajaran praktik meliputi Desain

Komunikasi Visual (sebagai konsentrasi pusat keunggulan), Kriya Kreatif Kayu dan Rotan, serta Kriya Kreatif Batik dan Tekstil yang diambil dari sektor potensi daerah Kab. Sumedang.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini dibagi dalam beberapa bab. Masing-masing bab menjelaskan bagian inti dari seluruh isi proposal. Adapun pembagiannya sebagai berikut :

- **BAB I : Pendahuluan**

Bab ini berisi tentang deskripsi proyek dimulai dari latar belakang proyek, permasalahan desain, tujuan dan manfaat, penetapan lokasi, metode perancangan, ruang lingkup rancangan, serta sistematika penulisan.

- **BAB II : Tinjauan Perencanaan**

Bab ini berisi mengenai tinjauan umum seputar judul, studi literatur, studi kasus beserta hasilnya. Bagian ini juga dilengkapi dengan elaborasi tema konsep serta beberapa tinjauan khusus seperti lingkup pelayanan dan studi ruang terkait.

- **BAB III : Tinjauan Lokasi Perencanaan dan Perancangan**

Pada bab ini dilakukan analisa terhadap lokasi proyek, berisikan latar belakang penetapan lokasi, analisis penilaian, kondisi fisik lokasi, serta peraturan bangunan/kawasan setempat.

- **BAB IV : Konsep Rancangan**

Pada bab ini dilakukan analisa terhadap konsep rancangan, berupa konsep gubahan massa, konsep *zoning*, konsep sirkulasi, dan lainnya.

- **BAB V : Rancangan Preliminer**

Pada bab ini dilampirkan rancangan preliminar berupa rencana tapak, denah lantai dasar, denah lantai atas, tampak, dan potongan.

- **Daftar Pustaka**

Berisikan daftar literatur yang digunakan atau dijadikan acuan dasar dalam penyusunan analisis rancangan pada proyek.

- **Lampiran**

Berisi data pelengkap mengenai proyek, dokumen-dokumen terkait, serta gambar rencana terkait.