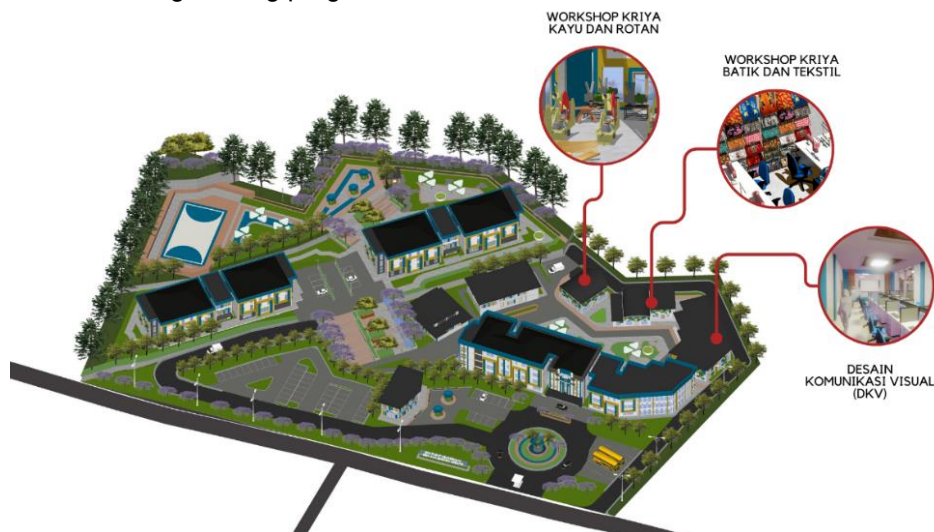


BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Rancangan SMK Pusat Keunggulan Seni dan Ekonomi Kreatif berbasis *Boarding School* Sesuai dengan Fungsi dari Masing-Masing Program Keahlian

SMK Pusat Keunggulan Seni dan Ekonomi Kreatif berbasis *Boarding School* ini mewadahi 3 program keahlian, yang disesuaikan dengan fungsi dan dasarnya masing-masing. Berikut adalah penjabaran dari masing-masing program keahlian:



Gambar 5.1. Rancangan Kawasan Gedung Pembelajaran Khusus Sesuai Program Keahlian

Sumber : Ilustrasi Penulis, 2024

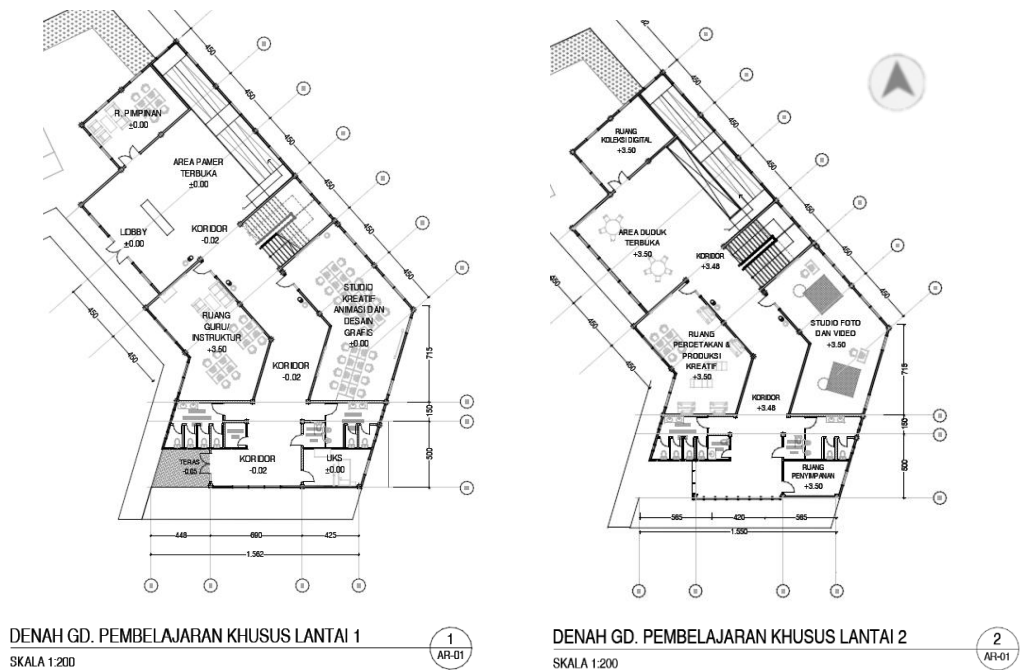
5.1.1 Desain Komunikasi Visual (DKV)

Program keahlian pertama yaitu Desain Komunikasi Visual yang masuk pada bidang Seni dan Ekonomi Kreatif dengan konsentrasi keahlian Desain Komunikasi Visual itu sendiri yang menjadi basis sekolah Pusat Keunggulan (PK) untuk mendukung pembelajaran pada Era Revolusi Industri 4.0 dan persiapan menuju pembelajaran menuju Era *Society 5.0*. Pada program keahlian ini terdapat kelengkapan ruang praktik berupa Studio Kreatif Animasi Dan Lab Desain Grafis, Studio Foto Dan Video, Ruang Percetakan & Produksi Kreatif, dan Ruang Penyimpanan yang terdiri dari 2 lantai.



Gambar 5.2. Visualisasi Interior Studio Kreatif Animasi Dan Lab Desain Grafis

Sumber : Ilustrasi Penulis, 2024



Gambar 5.3. Rancangan Gedung Pembelajaran Khusus DKV

Sumber : Ilustrasi Penulis, 2024

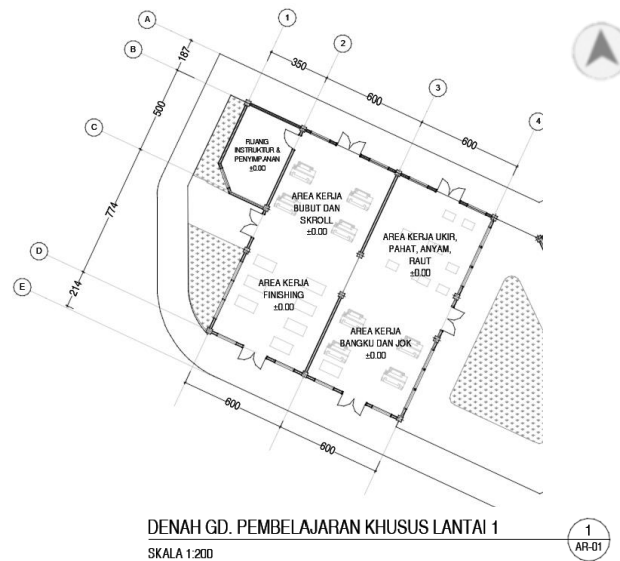
5.1.2 Kriya Kreatif Kayu dan Rotan

Program keahlian kedua yaitu Kriya Kreatif Kayu dan Rotan yang masuk pada bidang Seni dan Industri Kreatif dengan konsentrasi keahlian Desain dan Produk Kreatif Kriya. Program keahlian ini disesuaikan dengan potensi daerah Kabupaten Sumedang guna melestarikan produk lokal dan pengembangan wirausaha setempat. Pada program keahlian ini terdapat kelengkapan ruang praktik berupa Area Kerja Bangku dan Area Kerja Jok (Upholestry), Area Praktik Area Kerja Ukir-Pahat dan Area Kerja Anyam-Raut, Area Praktik Kerja Bubut dan Area Kerja Scroll, Area Praktik Kerja Finishing, Ruang Instruktur Dan Ruang Simpan.



Gambar 5.4. Visualisasi Interior Workshop Kriya Kreatif Kayu dan Rotan

Sumber : Ilustrasi Penulis, 2024



Gambar 5.5. Rancangan Workshop Pembelajaran Khusus Kriya Kayu dan Rotan

Sumber : Ilustrasi Penulis, 2024

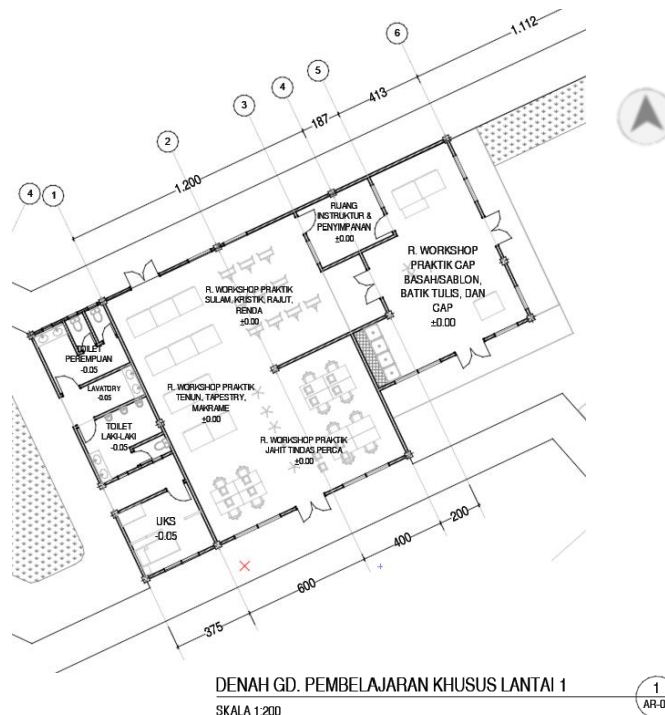
5.1.3 Kriya Kreatif Batik dan Tekstil

Program keahlian ketiga yaitu Kriya Kreatif Batik dan Tekstil yang masuk pada bidang Seni dan Industri Kreatif dengan konsentrasi keahlian Desain dan Produk Kreatif Kriya. Program keahlian ini juga disesuaikan dengan potensi daerah Kabupaten Sumedang guna melestarikan produk lokal dan pengembangan wirausaha setempat. Pada program keahlian ini terdapat kelengkapan ruang praktik berupa Area Praktik Tenun, Tapestry, Makrame, Area Sulam, Kristik, Rajut, Dan Renda, Area Praktik Jahit Tindas Perca, Area Praktik Pencapan Basah/ Sablon, Batik Tulis, Dan Batik Cap, dan Ruang Penyimpanan



Gambar 5.6. Visualisasi Interior Workshop Pembelajaran Khusus Kriya Batik dan Tekstil

Sumber : Ilustrasi Penulis, 2024



Gambar 5.7. Rancangan Workshop Pembelajaran Khusus Kriya Batik dan Tekstil

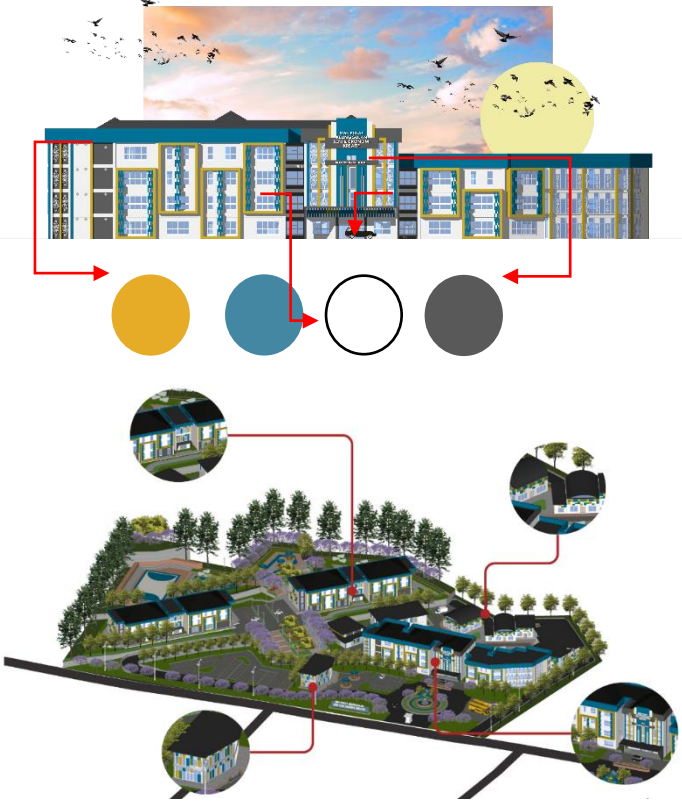





Sumber : Ilustrasi Penulis, 2024


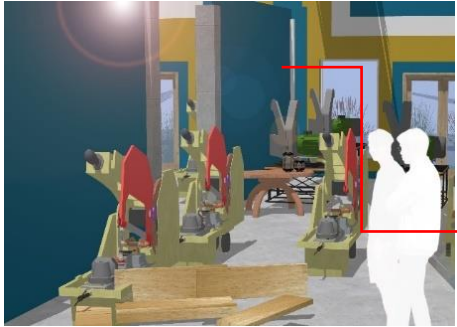
5.2 Rancangan SMK Pusat Keunggulan Seni dan Ekonomi Kreatif menggunakan pendekatan Arsitektur Metafora Tidak Teraba dari tema *Masagi*




Metafora Tidak Teraba digunakan sebagai dasar konsep yang berangkat dari ide, nilai, dan hakikat, diimplementasikan dalam tema "Masagi." Masagi, kata Sunda yang berarti seimbang dan kokoh, juga memiliki filosofi genap dalam budaya Jawa, melambangkan keselarasan hidup. Di Jawa Barat, Masagi menjadi kurikulum pendidikan Jabar Masagi yang berfokus pada nilai kearifan lokal dan budaya, dengan tujuan menciptakan ekosistem sekolah yang mendukung kesejahteraan siswa. Berdasarkan kajian pedoman Jabar Masagi, kesejahteraan atau kebahagiaan peserta didik yang dimaksud adalah "keadaan mental dan emosional yang relatif stabil, ditandai dengan perasaan positif, sikap optimis, serta hubungan yang harmonis dengan orang lain di lingkungan sekolah." Konsep ini juga mencakup "resiliensi", pengembangan potensi diri secara maksimal, dan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap proses pembelajaran.


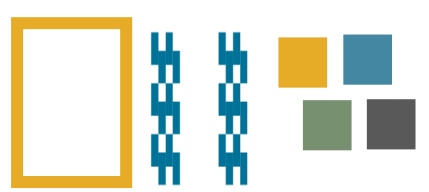

Dalam kerangka kesejahteraan ini terdapat tujuh dimensi kebahagiaan yang meliputi *Positivity, Resilience, Engagement, Purpose, Strength, dan Relationship*. Dimensi-dimensi ini dijadikan parameter desain dengan interpretasi yang dijelaskan berdasarkan kata kunci dari masing-masing dimensi, yang nantinya menghasilkan *Outcome* terkait pengembangan potensi diri secara maksimal dengan berbagai fasilitas keunggulan serta kesesuaian arsitektur dalam pengolahan emosi yang akan menciptakan perasaan positif, sikap optimis, serta hubungan harmonis dengan lingkungan sekolah yang berdampak pada meningkatnya kepuasan yang terhadap proses pembelajaran


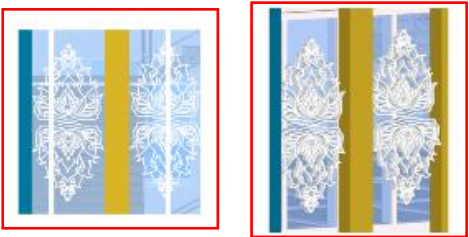

Tabel 5.1. Pengaplikasian Dimensi Prosper Harmoni Masagi Rancangan SMK Pusat Keunggulan Seni & Ekonomi Kreatif Berbasis *Boarding School*

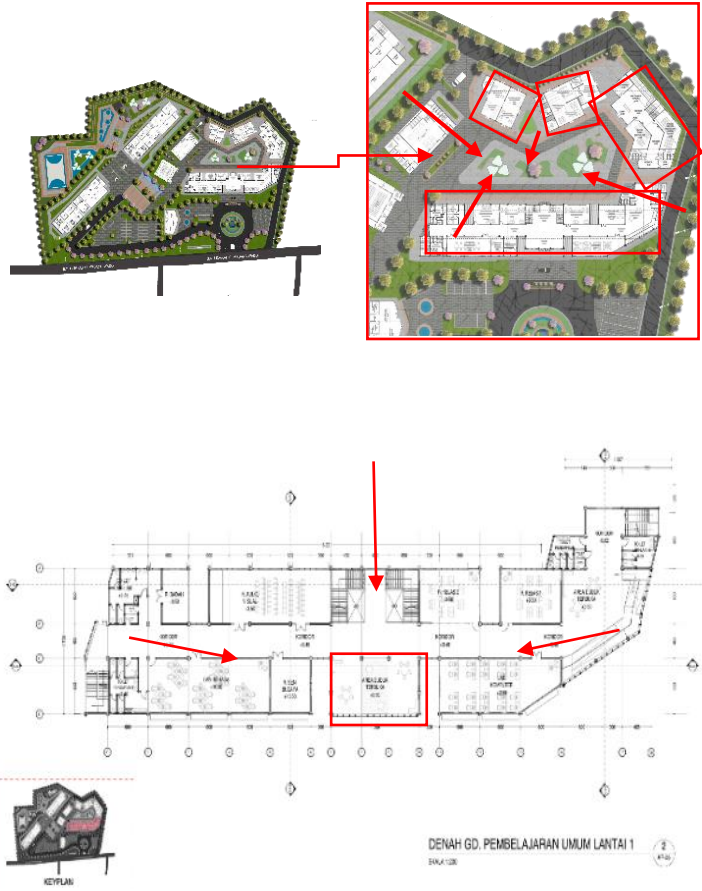
	Penerjemahan Desain	Perletakan	Pengaplikasian Desain
<p>Dimensi Positivity (Kepositifan)</p>	<p>Penggunaan warna-warna berikut dengan macam modifikasi dan pola agar tercipta pengalaman ruang yang berbeda</p>	<ul style="list-style-type: none"> Fasad bangunan seluruh kawasan memainkan pola warna kuning, biru, dan sedikit abu untuk memberikan kesan kuat dengan dasar putih sebagai penetralan warna 	<ul style="list-style-type: none"> Fasad menggunakan pola warna kuning dan biru sebagai aksent di atas dasar putih dengan tambahan warna abu sebagai kominasi untuk meberikan kesan kuat dan tegas diantara warna yang sudah ada 
	<p>5 Kuning (#e6ac28) Optimis, intelektualitas</p> 		
	<p>6 Biru (#4387a3) Damai, sejuk</p> 		
	<p>7 Hijau (#779070) Harmoni, kebebasan</p> 		
	<p>8 Putih (#FFFFFF) Penetralan warna</p> 		
	<p>9 Abu Tua (#779070) Ketegasan, kuat</p> 		

		<ul style="list-style-type: none"> Aksen interior ruang pembelajaran umum dan asrama : didominasi putih agar tidak merusak fokus, dengan sedikit modifikasi biru dan kuning 	 <p>Didominasi warna putih agar tidak mengganggu fokus ○</p> <p>Aksen biru dan kuning ● ●</p> <p>Aksen biru dan kuning ● ●</p> <p>Didominasi warna putih agar tidak mengganggu fokus ○</p>
		<ul style="list-style-type: none"> Aksen interior ruang pembelajaran khusus : didominasi biru/warna gelap menyesuaikan kegiatan yang memungkinkan mudahnya terkena noda (kriya kayu rotan, kriya batik tekstill 	 <p>Didominasi biru ●</p>

		<ul style="list-style-type: none"> Fasad bangunan teaching factory : memainkan pola warna kuning, biru, hijau sebagai pusat pembejaran berbasis komersil agar mudah terlihat (paling menonjol) 	 <p>Kombinasi kuning, biru, hijau</p>
<p>Dimesi Strength (Kekuatan) dan Dimesi Resilience (Ketahanan)</p>	<p>Penerjemahan Desain</p> <ol style="list-style-type: none"> Penggunaan elemen vertikal (garis-garis tebal, tegak, lurus) Penggunaan aksen geometris, kaku, kotak-kotak Penggunaan modifikasi warna gelap (abu) 	<p>Perletakan</p> <ul style="list-style-type: none"> Fasad Aksen interior 	<p>Pengaplikasian Desain</p> <p>Penggunaan aksen geometris, kaku, kotak-kotak</p>  <p>Modifikasi sisipan warna gelap abu</p> <p>Elemen vertikal tegak, garis, tebal</p>  <p>Aksen interior vertikal</p>

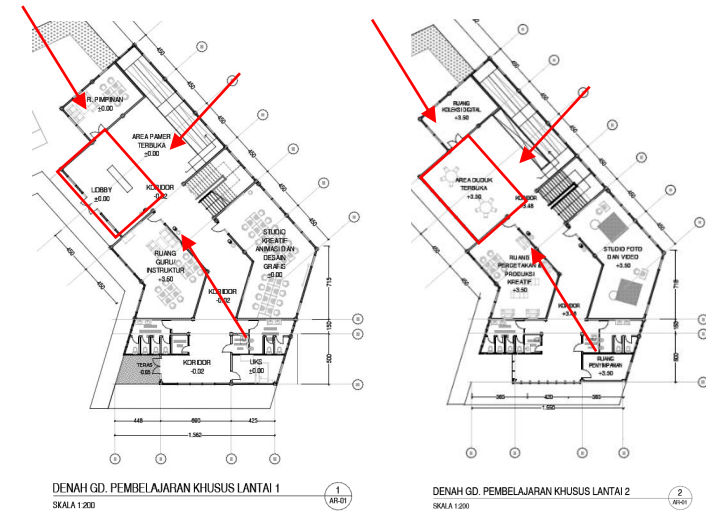
	Penerjemahan Desain	Perletakan	Pengaplikasian Desain
<p style="text-align: center;">Dimesi Relationship (Kekerabatan)</p>	<p>1. Pengulangan pola dan motif yang sama pada setiap bangunan agar tercipta ritme komunitas yang sama</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fasad • Akses interior 	<div style="text-align: center;">  </div> <p>Pengulangan pola 4 pilar masagi dan penggunaan pola warna pada setiap bangunan memberikan ritme kesamaan komunitas yang berada pada satu kawasan terpadu</p> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div>

	Penerjemahan Desain	Perletakan	Pengaplikasian Desain
<p>Dimesi Purpose (Kebermaknaan)</p>	<p>Penggunaan modifikasi motif khas kasumedangan sebagai salah satu arahan langgam menurut Perbub No. 130 Tahun 2020 untuk sarana pendidikan SPU 2.1</p> <p>berupa motif Mahkota Binokasih, yang melambangkan silih asah, asih, dan asuh. "Silih asah" berarti saling mencerdaskan, memperbaiki kemampuan, dan potensi diri. "Silih asih" berarti saling mengasih, empati, dan kepedulian sosial. "Silih asuh" berarti saling membimbing, membantu, dan mendukung perkembangan sesama yang selaras dengan prinsip Jabar Masagi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Modifikasi fasad bangunan pembelajaran umum sebagai pusat kegiatan 	<div data-bbox="1301 347 1939 719">  <p>Motif khas kasumedangan "Mahkota Binokasih"</p> </div> <div data-bbox="1402 762 1868 999">  <p>Berarti silih asah, asih, asuh</p> </div> <div data-bbox="1379 1094 1906 1326">  </div>

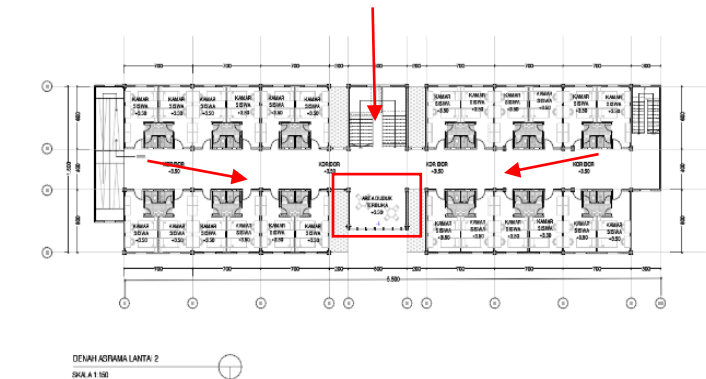
	Penerjemahan Desain	Perletakan	Pengaplikasian Desain
<p style="text-align: center;">Dimesi Engagement (Keterlibatan)</p>	<p>1. Perletakan bangunan pendidikan utama saling berhadapan, berkumpul, terpadu dengan area tengah sebagai ruang interaksi sosial</p> <p>2. Pengaturan ruang denah dengan adanya ruang bebas bersama terpusat di area tengah sebagai ruang unggulan SMK sebagai penciptaan hubungan sosial yang harmonis dengan orang lain di lingkungan sekolah.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Perletakan bangunan pendidikan Denah Bangunan Utama Pembelajaran Umum 	<p>Bangunan pendidikan utama saling berhadapan, berkumpul, terpadu dengan area tengah sebagai ruang interaksi sosial</p>  <p>The diagrams illustrate the design application. The top left shows a 3D perspective rendering of the school building complex. The top right is a site plan with red arrows pointing to the main building and its central courtyard. The bottom part is a detailed floor plan of the main building, with a red box highlighting the central open area and red arrows pointing to the building's layout. A small site plan is also shown at the bottom left.</p> <p style="text-align: right;">DENAH GD. PEMBELAJARAN UMUM LANTAI 1 SKA120</p>

Pengaturan ruang denah dengan adanya ruang bebas bersama terpusat di area tengah sebagai ruang unggulan SMK sebagai penciptaan hubungan sosial yang harmonis dengan orang lain di lingkungan sekolah.

- Denah Area Pembelajaran Khusus DKV



- Denah Asrama



	<p>3. Pengaturan layout duduk pada kelas dengan penggunaan meja berbentuk trapesium agar memudahkan interaksi siswa dalam kegiatan <i>project based learning</i>.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Perletakan furniture interior 	 
OUTCOME			
<p>Pengembangan potensi diri secara maksimal dengan berbagai fasilitas keunggulan serta kesesuaian arsitektur dalam pengolahan emosi yang akan menciptakan perasaan positif, sikap optimis, serta hubungan harmonis dengan lingkungan sekolah yang berdampak pada meningkatnya kepuasan yang terhadap proses pembelajaran</p>			

Sumber: Analisis dan Ilustrasi Penulis, 2024