

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara yang diharapkan mampu menjadi inisiator untuk mendorong kebangkitan sektor ekonomi kreatif dunia. Pada 11 November 2020 lalu dalam pertemuan *Friends of Creative Economy* (FCE), Indonesia mendapatkan kesempatan untuk mendorong implementasi Tahun Internasional Ekonomi Kreatif Dunia 2021 secara efektif, dan diharapkan dapat memberikan dampak yang baik bagi pemulihan sektor ekonomi kreatif maupun ekonomi dunia (Kemlu, 2020). Menurut data dari laporan *Opus Creative Economy Outlook* 2020, kontribusi subsektor Ekonomi Kreatif pada Produk Domestik Bruto (PDB) nasional mencapai Rp.1.211 triliun, membawa Indonesia menduduki posisi ketiga terbesar di dunia (Kemenparekraf, 2021). Maka dalam upaya mendapatkan hasil dan pendapatan yang baik, terdapat fokus pada pengembangan ekonomi kreatif di Indonesia. Berdasarkan Data Statistik dan Hasil Survei Ekonomi Kreatif 2019, terdapat 17 subsektor ekonomi kreatif antara lain kuliner; *fashion*; kriya; TV & radio; penerbitan; arsitektur; aplikasi & *game developer*; periklanan; musik; fotografi; seni pertunjukan; desain produk; seni rupa; film, animasi & video; desain interior; dkv. Diantara 17 subsektor tersebut, Indonesia didominasi oleh 3 subsektor yaitu kuliner, *fashion*, dan kriya. Kemudian terdapat 4 subsektor yang sangat potensial karena terjadi pertumbuhan pesat dari subsektor tersebut antara lain TV dan radio; film, animasi dan video; seni pertunjukan; dan DKV (Bekraf, 2018).

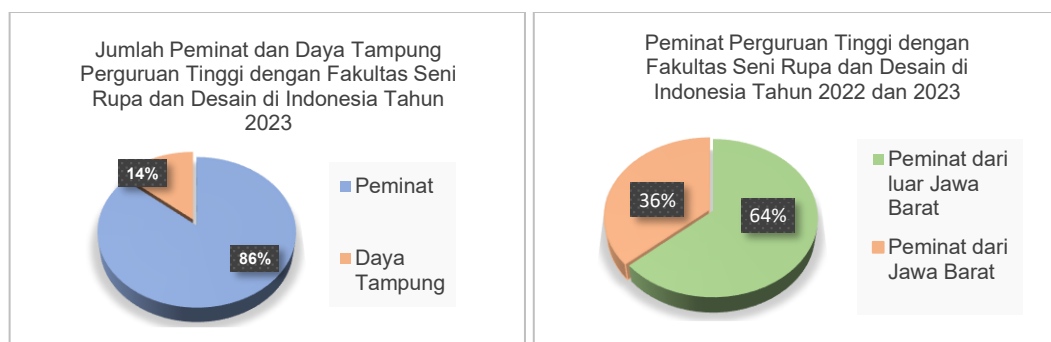
Saat ini terdapat sekitar lebih dari 8,4 juta jumlah usaha kreatif di Indonesia yang didominasi oleh 7 subsektor dari 17 subsektor ekonomi kreatif yang telah disebutkan sebelumnya, diprediksi juga industri ini akan terus meningkat (Kominfo, 2022). Dari fenomena di atas, sudah sepantasnya industri kreatif menjadi salah satu fokus utama pengembangan ekonomi Indonesia. Memiliki potensi yang besar dalam waktu jangka panjang, pertumbuhan industri kreatif dapat menjadi sinyal baik bagi ekonomi Indonesia, hal ini pun harus didukung oleh pemerintah dan organisasi-organisasi yang bergerak di bidangnya.

Berbeda dengan industri lainnya yang lebih bergantung kepada sumber daya alam yang tak terbarukan, kunci utama dari industri kreatif ada pada sumber daya manusia (SDM). Industri kreatif mengoptimalkan kreativitas dan informasi dengan mengandalkan ide dan pengetahuan dari sumber daya manusia sebagai produksi utamanya. Tantangan terbesar dalam industri ini adalah pengembangan diri dari sumber daya manusia agar dapat terus menciptakan ide-ide yang kreatif, inovatif, dan daya cipta yang tak terbatas (Steven Koesno, 2022). Oleh karena itu, sumber daya manusia harus ditingkatkan melalui pendidikan. Pendidikan di bidang kreatif sangat penting karena industri ini berkembang pesat di Indonesia. Pendidikan kreatif membantu generasi muda meningkatkan potensi dan keterampilan agar mampu bersaing di industri tersebut. Oleh karena itu, lembaga pendidikan terus bersaing dalam meningkatkan program dan metode pembelajaran, termasuk dalam pemanfaatan teknologi. Berdasarkan 17 subsektor ekonomi kreatif, pendidikan dalam bidang industri kreatif dapat dibagi menjadi beberapa bidang pendidikan, antara lain pendidikan di bidang kuliner, film dan TV, jurnalistik, *advertising*, *programming*, arsitektur, seni musik, seni pertunjukan, seni media rekam, dan seni rupa dan desain (Bekraf, 2018).

Pendidikan di bidang seni rupa dan desain memiliki potensi yang cukup besar, 3 dari 7 subsektor ekonomi kreatif yang sedang mengalami pertumbuhan pesat merupakan subsektor di bidang seni rupa dan desain, yaitu subsektor *fashion* atau desain produk, desain kriya, dan desain komunikasi visual. Namun, belum cukup banyak lembaga pendidikan yang dapat menyiapkan sumber daya manusia siap pakai di bidang seni, khususnya pendidikan tinggi (Bekraf, 2018). Secara akademik, seni rupa dibagi menjadi seni rupa murni yang menekankan estetika dan ekspresi (misalnya seni lukis, patung, grafis) serta seni rupa terapan yang berfokus pada fungsi praktis namun tetap mengutamakan nilai estetika (misalnya desain interior, desain produk). Kini, batas antara keduanya semakin kabur dan di perguruan tinggi, kedua bidang ini dipelajari secara terpadu dalam seni rupa dan desain (Jakarta Biennale, 2015).

Berdasarkan data dari Kemdikbud dalam website Sidata PTN SNPMB BPPP dan PDDikti (Pangkalan Data Pendidikan Tinggi) tahun 2023, terdapat 26 perguruan tinggi di Indonesia yang menawarkan program studi seni rupa dan

desain, seperti seni rupa, desain komunikasi visual, desain interior, desain produk dan seni kriya. Data Kemdikbud tahun 2022–2023 menunjukkan jumlah peminat jauh melebihi daya tampung, yaitu 14 % dari total pendaftar, sehingga banyak calon mahasiswa yang tidak tertampung. Karena itu, diperlukan tambahan perguruan tinggi seni rupa dan desain, terutama di wilayah yang potensial, agar industri kreatif nasional dapat berkembang.



Gambar 1. 1 Data Jumlah Peminat dan Daya Tampung Perguruan Tinggi dengan Fakultas Seni Rupa dan Desain di Indonesia Tahun 2022 dan 2023
Sumber : Analisis Pribadi, 2024

Sementara itu perguruan tinggi di Jawa Barat seperti ITB Ganesha, ITB Cirebon, UPI, UPI Cirebon, dan ISBI Bandung memiliki peminat terbanyak dari Jawa Barat, dengan persentase 36%. Sementara itu, 12 perguruan tinggi di luar Jawa Barat umumnya memiliki peminat utama dari kota masing-masing dan peminat kedua terbanyak dari Jawa Barat. Beberapa kampus seperti ISBI Aceh, ISBI Tanah Papua, dan Universitas Pendidikan Ganesha (Bali) bahkan memiliki daya tampung yang lebih besar dari peminatnya. Secara keseluruhan, mayoritas peminat seni rupa dan desain berasal dari Jawa Barat dan memiliki minat ke perguruan tinggi di Jawa Barat, namun daya tampung kampus di wilayah ini masih cukup terbatas.

Perancangan fasilitas Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain merupakan solusi untuk memajukan dan memaksimalkan SDM di Indonesia pada bidang seni (khususnya seni rupa dan desain). Perancangan ini juga dapat menjadi jawaban atas kurangnya daya tampung untuk peminat calon mahasiswa di bidang Seni Rupa dan Desain, khususnya di Jawa Barat. Salah satu solusinya adalah dengan membangun Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain tersebut di pusat Jawa Barat, yaitu wilayah Bandung Raya. Kota Baru Parahyangan yang terletak di kawasan Bandung Raya

dan memiliki misi sebagai kota pendidikan, merupakan opsi yang tepat untuk membangun Sekolah Seni Tinggi Seni di kawasan ini.

Area pendidikan seni ini dirancang dengan fasilitas lengkap untuk memenuhi kebutuhan sivitas akademika, serta memperhatikan aspek estetika, kenyamanan, dan keamanan. Bangunan pendidikan seni membutuhkan desain khusus yang mendukung kreativitas. Berdasarkan teori kontekstual Brolin dan Bentley, perancangan Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain di Kota Baru Parahyangan menerapkan asas kontras, sehingga tampil lebih unik dan menonjol dibanding bangunan pendidikan lain. Dengan pendekatan arsitektur dekonstruksi, desain yang kreatif dan inovatif diharapkan mencerminkan nilai artistik, menarik minat calon siswa, serta menciptakan lingkungan belajar yang mendukung ekspresi dan kreativitas. Fasilitas yang lengkap juga akan mendukung kebutuhan akademik dan berkontribusi pada kemajuan industri kreatif nasional, sehingga sekolah tinggi ini dapat mencetak tenaga kerja kompeten dan mendorong pertumbuhan ekonomi kreatif Indonesia

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, permasalahan utama dalam perancangan Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain ini adalah:

1. Bagaimana merancang Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain yang mampu mewadahi aktivitas pembelajaran dengan layak, nyaman dan aman sesuai dengan standar?
2. Bagaimana merancang Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain yang mampu menciptakan desain bangunan dan kawasan yang kontekstual dengan lingkungan sekitarnya?
3. Bagaimana prinsip-prinsip arsitektur dekonstruksi dapat diterapkan dalam perancangan Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain dengan baik dan tepat di lingkungan pendidikan?

1.3. Tujuan dan Sasaran

Adapun tujuan yang akan dicapai dari perancangan Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain ini antara lain adalah :

1. Merancang Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain yang mampu mewadahi aktivitas pembelajaran dengan layak, nyaman dan aman sesuai dengan standar.
2. Merancang dan menciptakan desain bangunan dan kawasan Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain yang kontekstual dengan lingkungan sekitarnya.
3. Menerapkan prinsip-prinsip arsitektur dekonstruksi dalam proses perancangan Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain dengan baik dan tepat di lingkungan pendidikan.

1.4. Penetapan Lokasi

Dalam proses perancangan, penetapan lokasi menjadi salah satu faktor yang penting untuk dipertimbangkan. Lokasi perancangan yang diambil harus dapat mendukung fungsi dari bangunan itu sendiri. Lokasi perancangan berlokasi di Kota Baru Parahyangan, tepatnya di Jl. Parahyangan Raya, Cipeundeuy, Padalarang, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat. Tapak yang dipilih merupakan lahan kosong dan merupakan kawasan yang direncanakan untuk dikembangkan sebagai kawasan pendidikan. Sebagaimana dengan yang ditulis di RTRW Kabupaten Bandung Barat Tahun 2009-2029, lokasi tapak merupakan wilayah yang berperan sebagai Pusat Kegiatan Lokal (PKL), dengan fungsi pengembangan salah satunya sebagai kawasan pendidikan. Lokasi tapak merupakan lokasi yang strategis karena berada di jalur utama Kota Baru Parahyangan, dengan berbagai jenis fasilitas yang lengkap di lingkungan sekitar lokasi perancangan.



Gambar 1. 2. Lokasi Tapak Perancangan, Kota Baru Parahyangan
Sumber : Google Maps (Berdasarkan Anallisis Pribadi 2024)

Berbagai macam sarana prasarana di Kota Baru Parahyangan antara lain yaitu infrastruktur transportasi, sarana kesehatan, sarana pendidikan, sarana air bersih dan sanitasi, sarana rekreasi dan ruang terbuka hijau, sarana keamanan, sarana pemerintahan, dan sarana pendukung lainnya.

1.5. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam proyek ini adalah pendekatan kontekstual dengan tema arsitektur dekonstruksi. Proses dalam perancangan didasari atas kebutuhan suatu data. Data sendiri dibagi menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari lapangan, sedangkan data sekunder merupakan data yang diperoleh dari hasil dokumentasi (Sugiyono, 2019). Data primer yaitu data yang menjadi sumber referensi utama atau dasar dalam proses perancangan. Cakupan dari data primer antara lain standar perancangan, observasi langsung lahan tapak, wawancara dengan pihak bersangkutan, dan observasi langsung tipologi bangunan. Sedangkan cakupan data sekunder yaitu data yang menjadi sumber referensi pendukung atau acuan dalam proses perancangan. Kaji banding bangunan sejenis, studi mengenai tema sejenis, dan lainnya berupa observasi langsung maupun studi literatur (berupa buku, artikel, video, dll). Metode pengumpulan data yang digunakan dalam laporan tugas akhir ini mencakup data primer dan data sekunder, dan terbagi menjadi dua teknik yaitu metode observasi dan metode studi literatur.

a) Metode Observasi

Metode observasi dilakukan dengan melakukan survei pada tapak dan studi banding bangunan. Kegiatan survei tapak dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi eksisting tapak yang nantinya akan diolah pada perancangan. Kegiatan survei tapak meliputi dokumentasi berupa foto dan video, melakukan observasi secara langsung, mengidentifikasikan elemen tapak seperti aksesibilitas, pemandangan, dan lainnya. Sementara itu kegiatan survei dalam konteks studi banding dilakukan dengan cara mendatangi beberapa Perguruan Tinggi Seni Rupa untuk merasakan alur aktivitas dan pengamalan spasial ketika berada di bangunan. Kegiatan survei studi banding meliputi dokumentasi berupa foto, mengobservasi pelaku dan aktivitas, memahami

kebutuhan dan penempatan ruang luar dan dalam, mengidentifikasi denah, gubahan massa, bentuk fasad, dan lainnya.

b) Metode Studi Literatur

Metode studi literatur dilakukan dengan melakukan pengumpulan dan pengutipan data, teori, hasil penelitian, penalaran, dan lainnya yang berasal dari referensi dalam bentuk buku, artikel, jurnal ilmiah, dokumen pemerintah, laporan penelitian, dan lainnya. Studi literatur meliputi dokumen seperti standar perancangan, regulasi pemerintah, tinjauan umum dan khusus, tema perancangam, dan hal lainnya. Studi literatur dan rujukan pada dokumen ilmiah perlu dilakukan demi memastikan kelayakan perancangan.

1.6. Ruang Lingkup Perancangan

A. Objek Perancangan

Objek perancangan yang akan dilakukan yaitu Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain di Kota Baru Parahyangan, Kabupaten Bandung Barat. Tujuan dari pembangunan Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain adalah untuk memenuhi kurangnya fasilitas pendidikan tinggi di bidang seni rupa dan desain, agar para pendidik yang memiliki minat di bidang seni rupa dan desain dapat tersalurkan kemampuannya dan mendapatkan kesempatan untuk meraih ilmu dan pendidikan sesuai bidang yang diminati. Perancangan ini berencana untuk membuat desain yang menarik dan nyaman bagi penggunaanya, khususnya dalam kegiatan belajar mengajar.

B. Batas Perancangan

Batasan perancangan pada proyek ini adalah bagaimana merancang bangunan Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain di Kota Baru Parahyangan, Kabupaten Bandung Barat yang memiliki fungsi sebagai bangunan pendidikan. Perancangan mencakup fasilitas untuk tiga aktivitas inti di Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain, yaitu kegiatan belajar mengajar, praktik, dan memamerkan hasil karya pelajar. Terdapat 5 (lima) konsentrasi bidang ilmu yang dapat dipilih oleh pelajar untuk lebih mendalami ilmu di bidang seni rupa dan desain, yaitu Program Studi Seni Rupa, Progra Studi Seni Kriya, Program Studi Desain Produk, Program Studi Desain Komunikasi Visual, dan Program Studi Desain Interior.

C. Pendekatan Perancangan

Pendekatan pada perancangan proyek ini akan menggunakan pendekatan arsitektur kontekstual, yaitu perancangan yang dalam prosesnya memperhatikan lingkungan fisik (bangunan, *landmark*, dan ciri khas bangunan) di sekitar kawasan tersebut. Pendekatan desain kontekstual pada perancangan Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain bertujuan untuk menghasilkan bangunan yang rancangannya mempertimbangkan keadaan dan karakteristik bangunan atau lingkungan di Kota Baru Parahyangan, sehingga dapat menghasilkan desain yang tepat diantara bangunan pendidikan yang lainnya.

D. Tema Perancangan

Tema perancangan yang diambil adalah Arsitektur Dekonstruksi. Arsitektur dekonstruksi merupakan pilihan yang tepat untuk bangunan pendidikan seni karena menurut Jacques Derrida, pendekatan ini menantang aturan dan bentuk konvensional, mendorong eksplorasi kreatif, serta kebebasan berekspresi dalam desain. Dengan membebaskan desain dari pola baku dan menciptakan bentuk yang dinamis serta tidak monoton, arsitektur dekonstruksi mampu menciptakan lingkungan belajar yang merangsang inovasi dan kreativitas mahasiswa seni.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan mengikuti aturan penulisan laporan Tugas Akhir yang sudah disusun oleh Tim Penyelenggaraan Tugas Akhir Program Studi Arsitektur, Universitas Pendidikan Indonesia, sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan paparan latar belakang yang diangkat mengenai perancangan, perumusan masalah, urgensi dari perancangan, dan apa tujuan yang ingin dicapai, latar penetapan lokasi, metode perancangan yang digunakan, ruang lingkup perancangan dan bagaimana sistematika penulisan pada laporan tugas akhir ini.

BAB II TINJAUAN PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Pada bab ini membahas teori-teori yang mendukung perancangan, berisikan tinjauan umum proyek, menjelaskan dan mengulas pengertian judul proyek tugas akhir, studi literatur dan studi banding kasus. Pada BAB ini juga menjelaskan mengenai elaborasi tema, memaparkan tema yang digunakan untuk merancang, interpretasi tema, studi banding tema, konsep tema pada desain. Kemudian memaparkan tinjauan khusus terkait lingkup perancangan, struktur organisasi, analisis pelaku dan aktivitas, analisis kebutuhan ruang beserta fungsinya, pengelompokan ruang, dan perhitungan luas ruang.

BAB III TINJAUAN LOKASI PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan latar belakang pemilihan lokasi dan penetapan lokasi perancangan yang dipilih, peraturan bangunan atau kawasan setempat, kondisi fisik dan analisis eksisting lokasi tapak, serta analisis tapak. Tinjauan mengenai peraturan -peraturan pembangunan kawasan setempat termasuk ke dalam bahasan. Pada bab ini akan mengangkat bagaimana tanggapan yang diangkat untuk menyeimbangi kondisi tapak dengan mengimplementasikan konsep perancangan.

BAB IV KONSEP RANCANGAN

Pada bab ini berisikan usulan desain perancangan, yaitu rincian dari konsep yang diangkat secara mendetail untuk diimplementasikan pada perancangan, diantaranya meliputi konsep bentuk dan gubahan massa, pengolahan tapak seperti konsep zoning, dan konsep sirkulasi. Desain konsep dan solusi arsitektural yang diterapkan berdasarkan hasil sintesis dari analisis data yang sudah didapatkan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bagian ini menyajikan ringkasan hasil perancangan dan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut.