

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu bangsa yang saat ini sedang mengalami perubahan di era globalisasi. Hal ini terlihat pada sistem pendidikan yang selalu berubah dan perubahan di segala bidang. Penyelenggaraan pendidikan, mutu pendidikan, kurikulum, sarana dan prasarana pendidikan, serta inovasi strategi dan metode pembelajaran merupakan komponen perubahan. di bidang pendidikan. Peningkatan pendidikan sangat penting. Penyediaan gedung pendidikan dengan fasilitas dan fungsi yang efektif adalah salah satunya.

Pendidikan seni (*art*) selalu masuk dalam kurikulum sekolah karena merupakan mata pelajaran umum dengan tujuan tersendiri sehingga tidak tergantikan oleh mata pelajaran lain. Menurut sejumlah kajian, pendidikan seni memiliki peran atau nilai strategis yang unik dalam pendidikan. dalam menghadapi perubahan dan dinamika masyarakat. Program pembelajaran seni dan desain menjadi fokus utama dalam perancangan *Art and Design School* dalam membantu pendidik untuk mengupayakan strategi pembelajaran yang kreatif, inovatif dan efektif demi mencapai hasil yang optimal dalam belajar seni dan desain dan tercapainya tujuan dari pembelajaran *art and design* di sekolah.

Dari naturalisme hingga saat ini, seni, termasuk patung dan seni lukis, berkembang secara signifikan. Alhasil, peluang untuk membuka usaha jasa desain semakin meningkat, namun belum ada peningkatan jumlah desainer yang bekerja di bidang desain interior, desain grafis, maupun desain komunikasi visual. Beberapa lembaga pendidikan yang mampu mengadakan pelatihan desainer siap pakai untuk memenuhi permintaan jasa seni dan desain. Hanya ada lembaga pendidikan non formal khusus desain grafis. Lembaga ini hanya menawarkan kursus komputer. Namun, selain ketegasan, seni bangunan tetap harus memperhatikan utilitas dan venustas dalam arsitektur sebuah bangunan, yang

merupakan representasi dari fungsinya. proses sekaligus menciptakan bangunan yang merespon lingkungannya dan mempertahankan gaya atau identitas bangunan. Dalam hal ini, tema atau gaya arsitektur yang dipilih adalah arsitektur kontemporer, yang menunjukkan karakteristik desain sesuai dengan tema desain dan menyesuaikannya dengan zaman.

1.2 Pengertian Judul Proyek

Judul yang diambil dalam proyek ini adalah PERANCANGAN *ART AND DESIGN SCHOOL* DENGAN PENERAPAN KONSEP ARSITEKTUR KONTEMPORER. Deskripsi arsitektur, detail tentang komponen, dan batasannya adalah bagian dari desain, yang merupakan proses mendefinisikan sesuatu yang akan dilakukan dengan menggunakan berbagai teknik.

Art and design school adalah lembaga pendidikan yang dibuat untuk mendidik siswa di bawah arahan guru. Sebaliknya, Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan sekolah sebagai lembaga atau bangunan yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar berdasarkan tingkat pendidikan.

Seni (*Art*) adalah pernyataan perasaan manusia yang memiliki komponen keindahan di dalamnya dan dikomunikasikan dalam medium yang nyata, baik berupa nada, struktur, gerakan, dan syair, dan dapat dirasakan oleh panca indra manusia. Desain, pada sisi lain, adalah proses perencanaan dan perancangan suatu objek sehingga memiliki tujuan, memiliki nilai estetika, dan berguna bagi manusia..

Sekolah seni dan desain (*Art and design school*) adalah wadah yang dapat menjadi pendukung kegiatan siswa/ pelajar dalam mengembangkan ilmu dibidang seni. Sekolah seni dan desain ini memiliki fasilitas yang dapat memadai aktifitas penggunaannya, yakni fasilitas seni musik modern (drum,gitar,piano,biola) seni teater (pertunjukan), seni rupa (lukis, grafis,fotografi, patung) dan sinematografi (film). Untuk mendukung kegiatan seni yang ada disekolah diperlukan fasilitas seperti alat – alat musik, amphiteater untuk seni pertunjukan, studio, teater film, galeri film, alat – alat lukis, dan fasilitas desain (desain arsitektur) seperti meja gambar, studio gambar, kelas desain arsitektur fasilitas umum yaitu ruang kelas untuk kegiatan pembelajaran, laboratorium (internet), perpustakaan dan ruang serbaguna. kegiatan yang ada disekolah seni dan desain meliputi dari proses pembelajaran (teori,

praktik, pelatihan, diskusi kelompok), kegiatan pengelolaan gedung yang bersifat administratif dengan menyediakan sarana dan prasarana yang lengkap, kegiatan pagelaran yang berupa pameran, pertunjukan sebagai hiburan dan rekreasi dan kegiatan pelengkap yang mendukung kegiatan utama dari kegiatan sekolah seni dan desain. Penerapan yang dimaksud adalah suatu perbuatan dalam mempraktekan suatu metode untuk mencapai tujuan tertentu dalam perencanaan perihal mempraktikan terkait konsep desain yang digunakan dalam perancangan *Art and Design School*.

Arsitektur istilah "kontemporer" mengacu pada berbagai gaya yang muncul antara tahun 1940-an dan 1980-an. Gaya kontemporer juga sering diartikan sebagai istilah desain masa kini (*Outlined Word reference of Engineering, Ernest Weight*). Desain modern adalah gaya yang lebih baru yang mencerminkan zaman sekarang dan memiliki ciri khas tersendiri. Penggunaan bentuk geometris sederhana, warna netral, dan tampilan yang bersih membedakan arsitektur ini sebagai yang praktis dan fungsional. Penggunaan jendela besar dan kombinasi bentuk yang tidak biasa.

1.3 Tujuan dan Sasaran

a. Tujuan

Tujuan untuk perancangan *art and design school* adalah untuk mengembangkan pembelajaran tentang seni dan desain dan juga meningkatkan minat atau apresiasi ilmu seni dan desain, serta merangsang kemajuan dan ide – ide baru seseorang agar lebih produktif dan kreatif dalam menciptakan karya dalam bidang seni dan desain serta memajukan anak bangsa Indonesia di bidang tersebut

b. Sasaran

Sasaran dari perancangan *art and design school* adalah

1. *Art and design school* diperuntukan kepada setiap orang yang ingin mempelajari dan mendalami seni dan desain khususnya kepada mahasiswa.
2. Rancang bangunan agar nyaman agar orang yang menggunakan bangunan tersebut merasa nyaman.
3. Menciptakan karakteristik bangunan *art and design school* sesuai dengan pendekatan arsitektur kontemporer.

1.4 Manfaat

a. Subjektif

- 1) Untuk memenuhi salah satu persyaratan mengikuti Tugas Akhir di Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Kristen Indonesia.
- 2) Dapat menciptakan dan meningkatkan fasilitas atau lingkungan para pelaku seni secara terkhusus pada perencanaan dan *perancangan Art and Design School*.

b. Objektif

- 1) Menambah pengetahuan dan wawasan, baik untuk pembaca maupun orang sekitar, karena dari program perencanaan dan perancangan *Art and Design School* bertujuan untuk memberikan sarana sosial kepada mahasiswa yang ingin mengembangkan bakatnya dibidang seni dan desain (*art and design*).

1.5 Ruang Lingkup

Lingkup pembahasan difokuskan kepada hal yang berkaitan dengan perencanaan dan perancangan *Art and Design School* ditinjau dari disiplin ilmu arsitektur serta penerapan konsep pada perancangan bangunan *Art and Design School*.

1.6 Metode Pembahasan

Metode diskusi yang digunakan antara lain:

- a. Studi pustaka mencari sumber data berupa literatur, buku, internet, atau bahan tertulis lain yang kaya data. Dilakukan dalam rangka mengumpulkan data situs tertentu, landasan teori yang diperlukan, dan dasar perbandingan dengan bangunan yang melakukan fungsi yang sama atau hampir sama.
- b. Metode analisis mengidentifikasi data yang dikumpulkan dan memecahkan masalah untuk menemukan desain yang sesuai.
- c. Survei dilakukan di sejumlah lokasi terpilih sebagai bagian dari observasi lapangan untuk mempelajari kondisi dan potensi atau permasalahan yang ada.

1.7 Sistematika Pembahasan

Kerangka pembahasan laporan perencanaan dan perancangan Tugas Akhir dengan judul Perancangan *Art and Design School* dengan Penerapan Konsep Arsitektur Kontemporer adalah sebagai berikut:

a. Bab I Pendahuluan

Dalam bab ini dijelaskan tentang latar belakang, tujuan dan saran, manfaat, metode penulisan dan sistematika pembahasan yang mengungkapkan permasalahan secara garis besar dalam perancangan *Art and Design School*.

b. Bab II Tinjauan Pustaka

Dalam bab ini berisikan tentang penjelasan hasil dari tinjauan teori terkait topik, tema, kajian dan penerapan konsep arsitektur kontemporer, literatur dan studi preseden.

c. Bab III Analisa Permasalahan

Dalam bab ini berisikan tentang Analisa objek studi, kebutuhan ruang, implementasi konsep pada perancangan *Art and Design School*.

d. Bab IV Analisa Perancangan

Dalam bab ini berisikan analisa permasalahan dari perancangan *Art and Design School* yang terdiri dari analisis tapak dan analisis bangunan.

e. Bab V Konsep Perencanaan Dan Perancangan

Dalam bab ini berisikan tentang penjelasan terkait analisa data pada lokasi proyek baik secara makro maupun mikro. Adapun pengertian makro yaitu menganalisa pemanfaatan ruang, data kawasan, akses, aktifitas, pemilihan tapak konteks dan tipologi. Sementara makro yaitu menganalisis pendekatan fungsi, bentuk bangunan sirkulasi dan program ruang pada perancangan *Art and Design School*.

f. Bab VI Penutup

Berisikan tentang kesimpulan, kritik dan saran baik dari pembaca kepada penulis maupun dari penulis untuk para pembaca.