BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di negara yang sedang berkembang seperti di Indonesia, ternyata banyak masyarakat kreatif yang menghasilkan sejumlah kreativitas yang didukung oleh suatu keterampilan tertentu. Hal ini terlihat dari sejumlah masyarakat yang meminati bekerja di suatu perusahaan industri kreatif. Tetapi khususnya di Indonesia masih kurang melahirkan seorang *creativepreneur*. Creativepreneur adalah sekelompok orang yang mempunyai kretifitas tinggi dalam dunia kreativitas dimana dalam mewujudkan visi dan impian mereka ke dalam sebuah misi global yang akan berdampak kepada perubahan lingkungan sekitarnya, baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang sesuai dengan visi dan impian mereka serta menciptakan kesempatan-kesempatan baru kepada orang lain dan berusaha membuka pandangan-pandangan baru tentang dunia kreatifitas masa depan yang tidak pernah dipikirkan oleh orang awam sebelumnya.

Untuk dapat mewadahi sekolompok orang yang memiliki jiwa kreatif yang tinggi serta membuka wawasan mereka mengenai cara pandang baru mengenai dunia kreatif di masa yang akan datang, maka diperlukannya sebuah fasilitas yang dapat mewadahi sebuah pendidikan terutama dalam dunia ilmu seni serta desain. Oleh karena itu Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Indonesia Telkom (STISI Telkom) turut serta dalam menyediakan fasilitas tersebut. STISI Telkom merupakan salah satu perguruan tinggi yang menyediakan khusus di bidang Seni Rupa dan Desain.

Program studi yang ada di STISI Telkom memang dirancang khusus bagi masyarakat yang menginginkan fasilitas pendidikan yang dapat mengasah keterampilan serta kreatifitas dalam ilmu seni serta desain. Dimana nantinya STISI Tekom dapat menghasilkan lulusan yang tidak hanya mampu bekerja di dunia industri kreatif tetapi juga memiliki potensi untuk berwirausaha atau bekerja mandiri dan membuka lapangan pekerjaan di bidang industri kreatif. Sesuai dengan *tagline* STISI Telkom *“Empowering You to Become Creativepreneur”.*

1.2 Maksud dan Tujuan

Maksud

- Merancang sebuah fasilitas pendidikan yang dapat secara khusus mewadahi kegiatan untuk mengasah keterampilan serta kreatifitas dalam dunia ilmu seni serta desain.
- Merancang sebuah fasilitas pendidikan yang dapat memberi bekal mengenai *Powerful Skill* di bidang Seni Rupa dan Desain (baik manual maupun *computerized*).
- Menciptakan suatu wadah yang dapat mengakomodasi kebutuhan akan fasilitas pendidikan yang mendukung kegiatan belajar mengajar maupun kegiatan-kegiatan yang lainnya secara ideal.

Tujuan

- Dengan dirancangnya sebuah fasilitas pendidikan di bidang ilmu seni dan desain diharapkan dapat menciptakan masyarakat madani yang lebih kreatif serta inovatif dalam perkembangan di bidang industri kreatif.
- Tidak hanya dapat mencetak masyarakat madani yang memiliki kreatifitas yang tinggi bahkan dengan dirancangnya fasilitas pendidikan yang mampu mewadahi ilmu seni dan desain ini juga diharapkan mampu menciptakan *creativepreneur-creativepreneur* yang baru yang mampu bersaing di dunia nasional maupun internasional.

1.3 Sasaran

Yang akan menjadi sasaran dalam pembangunan proyek STISI Telkom ini adalah seluruh lapisan masyarakat baik dari kalangan bawah maupun atas yang ingin menggali potensi baik berupa keterampilan maupun ide-ide kreatif dalam dunia ilmu seni serta desain sehingga menciptakan masyarakat madani yang lebih inovatif.

1.4 Manfaat

Dengan dirancangnya sebuah fasilitas pendidikan berupa pembangunan proyek STISI Telkom ini diharapkan dapat mewadahi semua lapisan masyarakat yang menuntut kelayakan suatu fasilitas pendidikan khususnya dalam dunia ilmu seni dan desain.

1.5 Permasalah

Dalam merancang sebuah fasilitas pendidikan ternyata ditemukan beberapa permasalahan diantaranya adalah :

- Merancang sebuah fasilitas pendidikan berupa kampus yang ideal.
- Menciptakan sebuah sirkulasi yang nyaman serta efisien dalam sebuah kampus.
- Sarana dan prasarana yang harus dirancang agar dapat mendukung kegiatan mengajar maupun fasiltas penunjang lainnya yang mendukung kegiatan mahasiswa.
- Merancang sebuah bangunan yang tidak hanya baik secara konsep desain maupun enak dipandang secara visual ataupun nyaman untuk ditempati tetapi juga harus tanggap terhadap isu-isu global maupun sosial.
- Merancang sebuah bangunan yang selaras dengan bangunan yang sudah ada.

1.6 Metoda Pengumpulan Data

Metoda pengumpulan data mengenai STISI Telkom ini dilakukan dengan cara :

- Studi literatur, mencari data-data yang menyangkut segala hal yang akan berhubungan dengan proses perancangan.
- Studi banding, mencari serta mengunjungi tempat yang sama dengan fungsi STISI Telkom. Dimana dalam studi banding ini melakukan wawancara, pengamatan lokasi, foto-foto lokasi, dan lain-lain.

1.7 Sistematika Penulisan Laporan

Sebagai kerangka penulisan laporan ini, membahas masalah proses-proses perencanaan dan perancangan dengan sistematika sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini dibahas tentang latar belakang, maksud dan tujuan perancangan, metoda pengumpulan data, sistematika penulisan laporan dan kerangka berpikir.

BAB 2 DESKIPSI PROYEK

Pada bab ini dibahas mengenai uraian umum mengenai proyek, hubungan fungsional, persyaratan teknis, studi banding sejenis, pemahaman yang didapat melalui studi banding tersebut, program kegiatan dan kebutuhan ruang.

BAB 3 ELABORASI TEMA

Pada bab ini dibahas mengenai penjelasan tema yang diangkat berupa; latar belakang pemilihan tema, interpretasi tema dan studi banding tema sejenis serta kesimpulan dari studi banding dan bagaimana implikasinya ke dalam perancangan.

BAB 4 ANALISIS

Pada bab ini dibahas mengenai analisi fungsional, organisasi ruang, epmintakan, program ruang, persyaratan teknis, analisis kondisi lingkungan (lokasi, kondisi dan potensi lahan, peraturan, bangunan sekitar, prasarana, karakter lingkungan, view, orientasi, lalulintas dan sirkulasi).

BAB 5 KONSEP PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang konsep dasar, rencana tapak (pemintakaan, tata letak, gubahan massa, pencapaian, hirarki ruang, sirkulasi, struktur dan konstruksi, desain interior, utilitas, pencegahan bahaya kebakaran.