

HIGH SCHOOL OF ARCHITECTURE, ART AND DESIGN WITH A POST MODERN ARCHITECTURAL APPROACH SEKOLAH TINGGI ARSITEKTUR, SENI DAN DESAIN DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR POST MODERN

Gilang Sanusi Haryanto¹⁾, Anityas Dian Susanti²⁾, Gatoet Wardianto³⁾

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Pandanaran
sesajen03@gmail.com¹⁾
tyas@unpand.ac.id²⁾
gatoetwardianto@yahoo.com³⁾

Abstrak

Pada umumnya orang mengenal dengan sebutan sekolah seni pasti tertuju di Institut Seni Indonesia di Surakarta atau Institut Seni Indonesia di Yogyakarta, yang merupakan sebuah kebanggaan tersendiri bagi kota Semarang khususnya para lulusan SLTA memiliki sekolah tinggi arsitektur, seni dan desain yang berada di kota Semarang ini. Tujuan dalam perencanaan dan perancangan ini adalah menghasilkan konsep perencanaan dan perancangan sekolah tinggi arsitektur, seni dan desain yang dapat menjadi wadah untuk kegiatan pendidikan, belajar mengajar, untuk para mahasiswa dan pengajar. Site untuk perencanaan sekolah berada di Jalan Raya Ngaliyan, Ngaliyan, Semarang. Metode perancangan menggunakan pendekatan aspek kontekstual, aspek fungsional, aspek kinerja, aspek teknis Perancangan sekolah ini menggunakan pendekatan arsitektur post modern, yang tujuan post modern adalah memberikan kesempatan pada bangunan untuk dapat di ekspresikan dalam berbagai hal. Yang pada dasarnya fasade dan gubahan massa bangunan tersebut bebas berekspresi sehingga bisa membentuk bentuk massa yang tak beraturan.
Kata kunci: Sekolah, Arsitektur, Seni, Desain, Post Modern.

Abstract

*In general, people who know as an art school are sure to focus on the Indonesian Art Institute in Surakarta or the Indonesian Art Institute in Yogyakarta, which is a matter of pride for the city of Semarang, especially high school graduates who have a high school of architecture, art and design located in the city of Semarang. The purpose of this planning and design is to produce a planning and design concept for a high school of architecture, art and design that can become a forum for educational activities, teaching and learning, for students and teachers. The site for school planning is on Jalan Raya Ngaliyan, Ngaliyan, Semarang. The criteria for school planning are that around the site there are supporting facilities in the form of commercial and residential buildings, the site environment is not too noisy and suitable for teaching and learning activities and the location of the site is very strategic and easy to reach and pass by public or private vehicles. With the existence of a high school of architecture, art and design in Semarang, it is hoped that it can produce graduate students with prospects for the world of work in the architectural field (expert in building architecture, landscape architecture expert, and expert in feasibility studies), art (painting, and professional fine arts), and design (including: visual communication, interior and product design), as well as participating in socializing the art life in Semarang.
Keywords: School, Architecture, Art, Design, Post Modern.*

1. PENDAHULUAN

Sekolah tinggi merupakan perguruan tinggi yang menyelenggarakan pendidikan akademik, pendidikan vokasi, dan pendidikan profesi dalam sejumlah ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Sekolah tinggi hanya menyelenggarakan pendidikan dengan satu

fakultas yang terbagi ke dalam berbagai jurusan.

Arsitektur sendiri merupakan ilmu dan seni dalam mendesain dan merancang bangunan dan struktur. Pada intinya, Arsitektur bertujuan untuk menciptakan sebuah ruang untuk kebutuhan manusia.

Seni didefinisikan sebagai ekspresi atau penerapan keterampilan kreatif manusia, terutama dalam bentuk visual.

Desain Komunikasi Visual (DKV) adalah cabang ilmu desain yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan kreatif, teknik dan media dengan memanfaatkan elemen-elemen visual ataupun rupa untuk menyampaikan pesan untuk tujuan tertentu.

Tujuan

Menghasilkan konsep perencanaan dan perancangan sekolah tinggi arsitektur, seni dan desain yang dapat menjadi wadah untuk kegiatan pendidikan, belajar mengajar, untuk para mahasiswa dan pengajar.

Manfaat

Dapat bermanfaat sebagai masukan dan pengetahuan bagi mahasiswa yang akan menempuh tugas akhir, selain itu dapat digunakan sebagai masukan bagi Pemerintah Daerah Kota Semarang dan pihak-pihak yang berkepentingan pada pengembangan daerah tersebut.

1.1 Preseden



Gambar 1. Tampak Pintu Masuk ISI Yogya

Nama Bangunan Institut Seni Indonesia Yogyakarta

- Luas : 18 hektar
- Alamat : Panggunharjo, Sewon, Bantul
- Arsitek : Dibentuk atas dasar Keputusan Presiden RI No. 39/1984 tanggal 30 Mei 1984
- Fungsi : Kampus, Pusat Pendidikan Sekolah Seni



Gambar 2. Site Plan

Kampus ISI Yogyakarta terletak di Jalan Parangtritis Km. 6, Desa Panggunharjo, Kecamatan Sewon, Kabupaten Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Institut ini mengkhususkan pada pendidikan di bidang seni, yang terkelompok ke dalam tiga fakultas, yakni Fakultas Seni Rupa, Fakultas Seni Pertunjukan, dan Fakultas Seni Media Rekam. ISI Yogyakarta dibentuk berdasarkan penggabungan atas tiga pendidikan tinggi seni yang sudah ada sebelumnya yaitu yaitu Sekolah Tinggi Seni Rupa Indonesia “ASRI”, Akademi Musik Indonesia “AMI”, dan Akademi Seni Tari Indonesia “ASTI”. (Wikipedia : 7 Juni 2020)

ISI Yogyakarta terdiri atas 3 fakultas yaitu fakultas seni pertunjukan, seni rupa, dan seni media rekam.

a. Fakultas Seni Pertunjukan

Misi Menyelenggarakan pendidikan tinggi seni pertunjukan yang berkualitas untuk mengedepankan pelestarian, pengelolaan, dan pengembangan potensi seni, serta budaya dan kearifan lokal nusantara yang berdaya saing dalam percaturan global.

Fakultas Seni Pertunjukan terbagi lagi menjadi beberapa bagian yaitu :

- Tari
- Karawitan
- Musik
- Teater
- Etnomuskologi
- Pedalangan

b. Fakultas Seni Rupa

Misi Menyelenggarakan pendidikan bidang ilmu seni rupa yang di dalamnya merupakan unsur-unsur yang mempunyai kekhasan pada konsep, fungsi, terapan, motivasi penciptaan, bentuk, maupun material dan tekniknya dari selurung cabang seni rupa yang tumbuh dari pohon ilmu seni.

Fakultas Seni Rupa terbagi lagi menjadi beberapa bagian yaitu :

- Seni Murni
- Kriya
- Batik dan Fashion
- Desain Interior
- Desain Komunikasi Visual
- Desain Produk

c. Fakultas Seni Media Rekam

Misi Menyelenggarakan pendidikan yang memadukan kualitas intelektual dan kepekaan estetik yang disinergikan dengan kecanggihan teknologi rekam untuk menghasilkan insan yang kreatif dan berkepribadian yang menjunjung jati diri bangsa.

Fakultas Seni Rupa terbagi lagi menjadi beberapa bagian yaitu :

- Film dan Televisi
- Fotografi
- Animasi

1.2 Kesimpulan Preseden

Jadi kesimpulan yang saya ambil dari beberapa preseden diatas bahwa perancangan desain yang akan saya rancang ini, dengan membuat sekolah tinggi arsitektur, seni dan desain seperti dengan preseden ISI Yogyakarta. ISI Yogyakarta adalah Institut seni, yang belum ada fakultas arsitekturnya. Maka dari itu dalam perancangan ini saya membuat 3 fakultas yaitu fakultas arsitektur, fakultas seni dan fakultas desain.

Dan studi fakultas apa yang akan saya terapkan adalah sebagai berikut :

1. Fakultas Arsitektur

Visi Fakultas Arsitektur menyelenggarakan program Pendidikan arsitektur yang

inovatif, mandiri, berbasis kearifan lokal dan mitigasi bencana

2. Fakultas Seni

Visi Menjadi Fakultas Seni yang handal di Indonesia, mempunyai standar internasional dalam keilmuannya, dengan tetap memperhatikan tradisi dan kearifan lokal dalam mengembangkan seni, disain, ilmu pengetahuan dan teknologi, guna meningkatkan kualitas hidup dan peradaban.

3. Fakultas Disain

Visi Menjadi pusat unggulan pendidikan, riset dan pengembangan desain komunikasi visual di Indonesia.

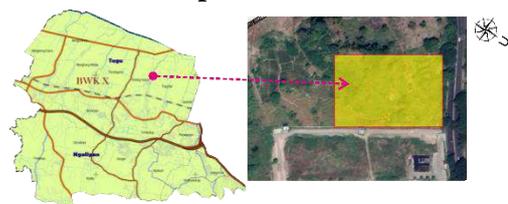
2. TINJAUAN TEORI

Arsitektur Post Modern adalah arsitektur yang menyatukan antara *Art* dan *Science*, *Craft* dan *Technology* Internasional dan lokal yang merupakan hasil perkembangan sumber daya manusia terhadap arsitektur modern. Post modern dalam arsitektur memiliki tujuan untuk menyelesaikan permasalahan pada arsitektur modern yang dianggap tidak memiliki makna terhadap konteks, membuka kemungkinan yang *ambigu* terhadap persepsi ruang, memecahkan persepsi-persepsi dan bersatu dengan berbagai arsitek untuk membuka prinsip baru yang lebih berkelanjutan.

Tujuan post modern adalah memberikan kesempatan pada bangunan untuk dapat di ekspresikan dalam berbagai bentuk. Yang pada fasade dan gubahan massa bangunan tersebut bebas berekspresi bentuk tak beraturan.

3. METODOLOGI PERANCANGAN

- Pendekatan aspek kontekstual

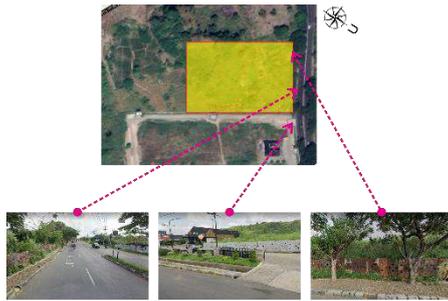


Gambar 3. Tapak Terpilih

Lokasi tapak terletak di Jalan Raya Ngaliyan, Ngaliyan, Semarang. Dengan

kondisi tapak menghadap kearah barat. Tapak ini memiliki luas ±45.000 m², adapun batas-batasnya adalah :

- Timur Laut : Pizza Hut Ngaliyan dan McDonald's Ngaliyan
- Tenggara : Lahan Kosong
- Barat Daya : Lahan Kosong
- Barat Laut : Jalan Raya Ngaliyan



Gambar 4. View Sekitar Tapak

Dari kriteria site diatas maka site yang dipilih adalah :

- Site terletak di Jalan Raya Ngaliyan, Ngaliyan, Semarang.
- Terdapat sarana pendukung berupa bangunan komersial dan permukiman.
- Dekat dengan kampus besar yaitu kampus UIN Walisongo.
- Sekitar lingkungan site, banyak terdapat tempat kos untuk mahasiswa.
- Lingkungan site tidak terlalu bising dan cocok untuk kegiatan belajar-mengajar.
- Letak site sangat strategis mudah dicapai dan dilewati oleh kendaraan umum ataupun pribadi.
- Kondisi jalan yang baik, tidak berlubang/banyak kerusakan.
- Jalan Raya Ngaliyan sebagai jalan utama dengan lebar jalan ±20 meter dengan jalan dua lajur.

• **Pendekatan aspek fungsional**

Para pelaku kegiatan yang akan berada dalam fasilitas sekolah tinggi ini terdiri menjadi beberapa kelompok yang dibagi berdasarkan jenis kegiatannya diantara lain sebagai berikut :

Tabel 1. Aktivitas

1. AKTIVITAS

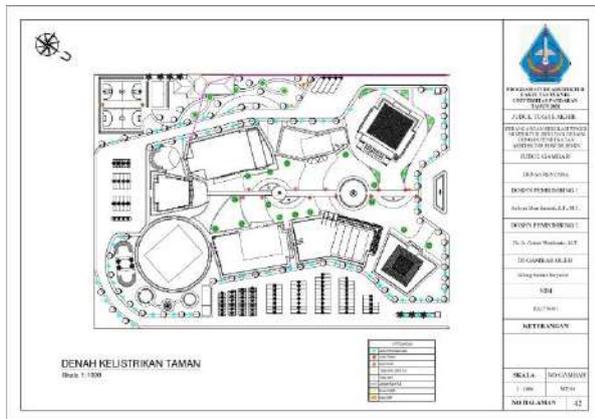
Kegiatan	Keterangan
• Belajar dan mengajar	Kegiatan yang dilakukan oleh pengajar dan siswa dengan tujuan proses penyampaian ilmu atau tranformasi ilmu dalam ilmu akademik maupun ilmu non akademik dan ilmu praktikum dalam ruang studio.
• Membaca dan browsing	Kegiatan membaca dan browsing untuk mencari ilmu melalui media buku dan internet.
• Praktik Studio	Suatu kegiatan bentuk pembelajaran yang dilakukan pada suatu tempat tertentu dimana mahasiswa berperan secara aktif dalam menyelesaikan rubrik/ problem yang diberikan melalui penggunaan alat, bahan, metode tertentu.
• Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM)	Kegiatan yang dalamnya terdapat lembaga kemahasiswaan tempat berhimpunnya para mahasiswa yang memiliki kesamaan minat, kegemaran, kreativitas, dan orientasi aktivitas penyaluran kegiatan ekstrakurikuler di dalam kampus.
• Kegiatan penunjang	Kegiatan yang dilakukan untuk menunjang aktivitas pelaku kegiatan dalam sekolah atau kampus dan dilakukan secara umum, seperti aktivitas makan, minum, parkir, beribadah, olahraga, menerima tamu dll.
• Kegiatan servis	Kegiatan yang dilakukan guna merawat dan menjaga sarana dan prasarana di gedung sekolah, yaitu perawatan kebersihan, teknis dan pengamanan area.
• Rapat pengelola	Kegiatan musyawarah untuk evaluasi, pengawasan peningkatan pendidikan dan sarana prasarana yang dilakukan oleh pengelola.

Kebutuhan ruang sangat beragam sesuai dengan pelaku aktivitas. Penjelasan mengenai analisis kebutuhan ruang dijabarkan melalui pelaku, aktivitas, kebutuhan ruang yang akan dijelaskan melalui tabel berikut :

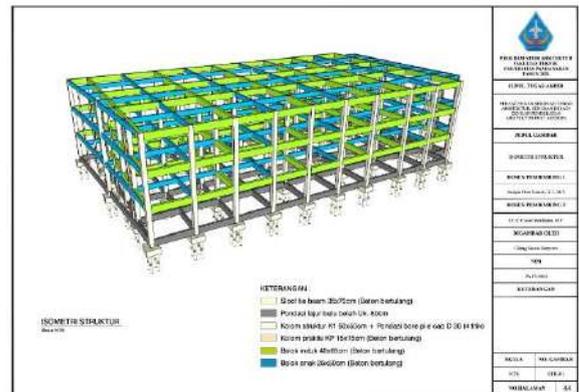
Tabel 2. Kebutuhan Ruang

2. KEBUTUHAN RUANG

Kelompok Aktivitas	Pelaku Kegiatan	Kebutuhan Ruang
• Belajar	• Mahasiswa	• Area Parkir • R. Kelas • Kantin • R. Studio Indoor/ Studio Outdoor • R. Galeri • Masjid • R. UKM • Lapangan OR • Toilet • ATM Center
• Mengajar	• Dosen/Pengajar	• Area Parkir • R. Kerja • R. Kelas • R. Studio Indoor/ Studio Outdoor • Kantin • Masjid • Toilet • ATM Center
• Pengunjung	• Tamu Perkantoran • Pengunjung Umum	• Area Parkir • R. Tunggu • Kantin • R. Galeri • Taman • Masjid • Toilet • ATM Center
• Pengelola	• Koordinator Yayasan • Staff	• R. Yayasan • R. Sekretaris • R. Rapat • R. Tunggu • R. Kerja • Kantin • R. Galeri • Masjid • Gudang • Toilet • ATM Center • Dan lain-lain
• Penunjang	• Staff Kebersihan • Staff Keamanan	• Area Parkir • R. Tunggu • Kantin • R. Galeri • R. Keamanan • R. Servis • R. Studio Indoor/ Studio Outdoor • Taman • Masjid • R. Kelas • Toilet • ATM Center • Gudang



Gambar 8. Denah Kelistrikan Taman

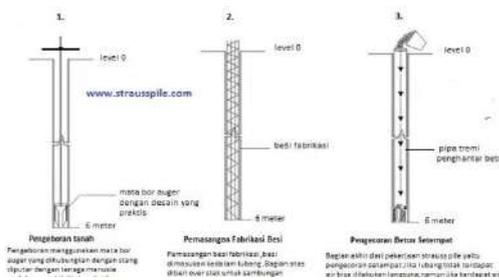


Gambar 10. Rencana Struktur Bangunan

• Pendekatan aspek teknis

a. Struktur Bawah

Jenis Pondasi yang digunakan pondasi pelat dan pondasi bored pile. Dipergunakan pada bangunan yang memiliki bentang lebar seperti fasilitas gedung pendidikan atau gedung fakultas, gedung serbaguna.



Gambar 9. Rencana Struktur Bawah Pondasi Bored Pile

b. Struktur Atas (Kolom dan Balok)

Pada struktur atas kolo dan balok menggunakan beton bertulang.

c. Struktur Atap

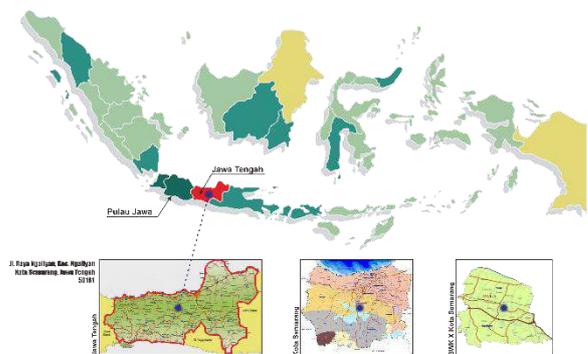
Struktur atap menggunakan atap datar dengan menggunakan pelat beton dan atap kerangka baja.

4. PEMBAHASAN

Berdasarkan perhitungan besaran ruang pada bab sebelumnya, didapatkan luasan :

Tabel 4.1 Rekapitulasi

REKAPITULASI		
No	KELOMPOK KEGIATAN	LUAS (M2)
1	RUANG KELOMPOK GEDUNG REKTORAT (3 LANTAI)	770.22
2	RUANG KELOMPOK GEDUNG FAK. ARSITEKTUR (3 LANTAI)	2.842.94
3	RUANG KELOMPOK GEDUNG FAK. DESAIN (3 LANTAI)	2.504.94
4	RUANG KELOMPOK GEDUNG FAK. SENI (2 LANTAI)	1.905.70
5	RUANG KELOMPOK GEDUNG STUDIO (3 LANTAI)	2.790.74
6	RUANG KELOMPOK GEDUNG PENUNJANG (2 LANTAI)	804.34
7	RUANG KELOMPOK GEDUNG SERBAGUNA (AUDITORIUM)	991.43
8	RUANG KELOMPOK GEDUNG MASJID	881.45
9	RUANG KELOMPOK GEDUNG SERVIS	190.84
10	RUANG KELOMPOK LAPANGAN OLAH RAGA	1.300.05
11	RUANG KELOMPOK KIOS RETAIL DAN ATM CENTER	63.05
12	RUANG KELOMPOK PARKIRAN	7.176.00
Luas Total Bangunan (m2)		22,221.71
Dibulatkan (m2)		22,200.00



Gambar 11. Lokasi Site

Peraturan RTRW di BWK X sebagai berikut :

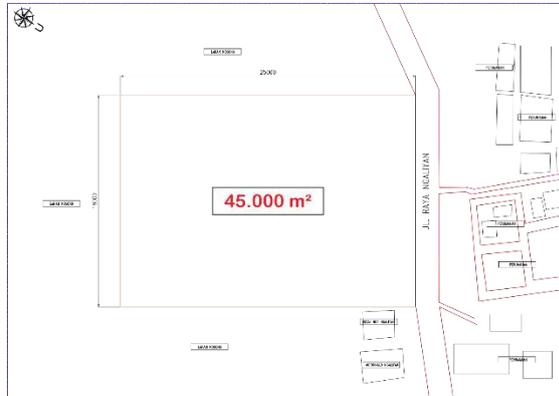
Dengan Luas Lahan : 45.000 m²

GSB : 20 m

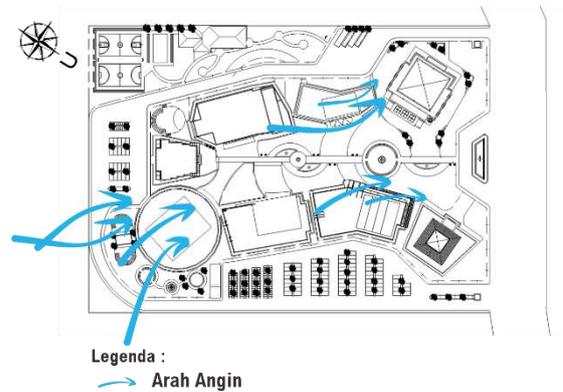
KDB : 50% = 22.500 m²

KLB : Max. 4 Lantai

RTH : 13.500 m²

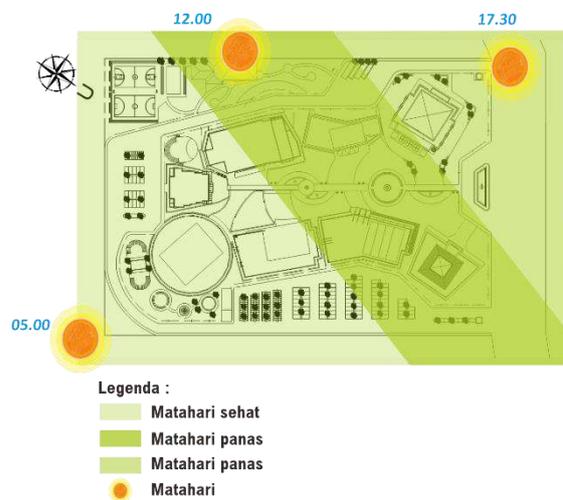


Gambar 12. Site Eksisting

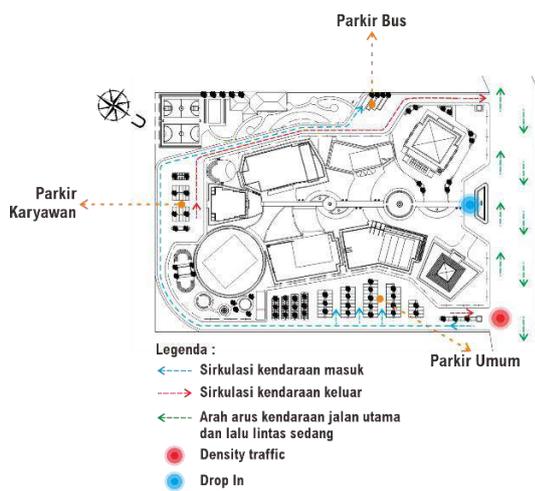


Gambar 14. Analisa Angin

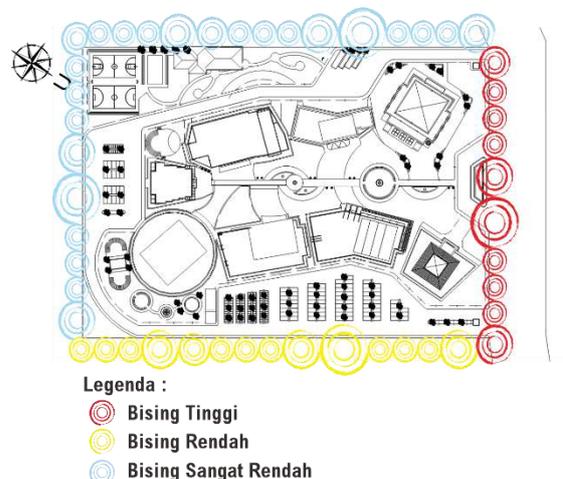
Melihat potensi site yang terletak pada zona kawasan pengembangan pendidikan serta kriteria lokasi yang baik untuk pendidikan yaitu kondisi infrastruktur yang baik, pencapaian ke site dengan mudah, dan yang penting kondisi lingkungan yang tenang dan nyaman untuk proses kegiatan belajar mengajar karna site berdekatan dengan perumahan, dan site tidak terlalu ramai/bising, serta site bagian belakang dan samping masih lahan kosong dan bangunan tidak banyak, jadi lebih baik untuk kegiatan belajar menjadi tenang dan kondusif.



Gambar 15. Analisa Matahari



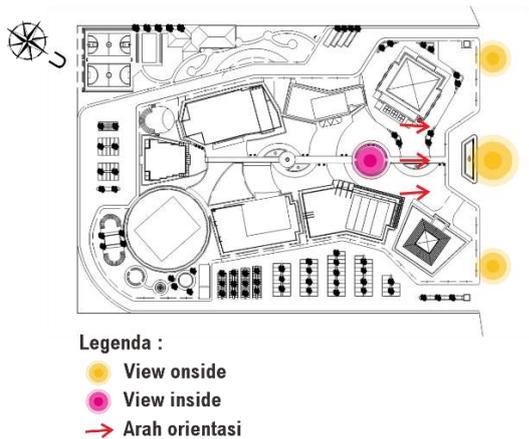
Gambar 13. Analisa Aksesibilitas



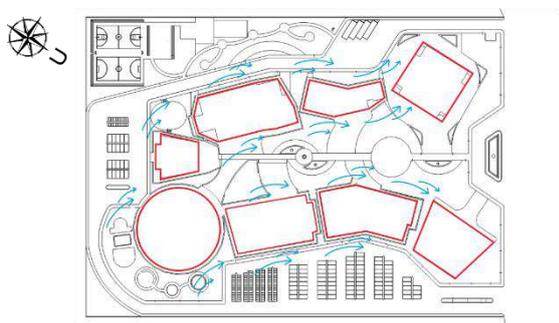
Gambar 16. Analisa Kebisingan



Gambar 17. Analisa Vegetasi



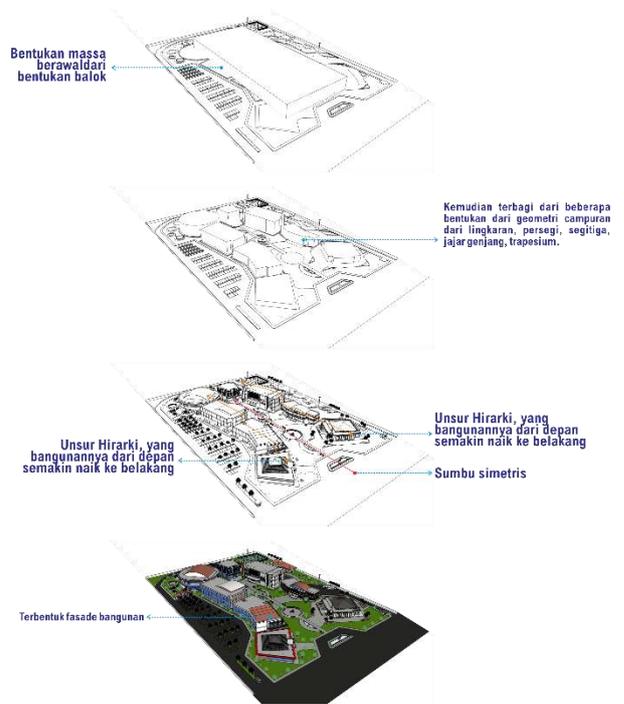
Gambar 18. Analisa Orientasi



Gambar 19. Bentuk Massa

Bentukan massa terbentuk mengikuti arah angin, dan kemudian terbagi dari beberapa bentuk dari geometri campuran yaitu dari bentuk lingkaran, persegi,

segitiga, jajar genjang, trapesium. Sehingga membentuk pola massa yang tak beraturan.

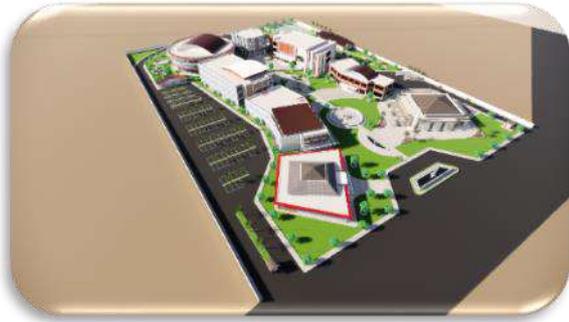


Gambar 20. Bentuk Konsep Gubahan Massa

5. KESIMPULAN

Sekolah Tinggi Arsitektur, Seni dan Desain dengan fungsi sebagai pusat pendidikan dan seni di Semarang merupakan fungsi utama dari bangunan yang akan dirancang nanti. Fungsi ini dijadikan tolak ukur untuk menentukan konsep visual bangunan agar mewujudkan citra visual bangunan itu sendiri.

Dalam perancangan bangunan ini diharapkan dapat menampilkan visual arsitektur yang diharapkan sesuai dengan fungsinya. Konsep yang akan digunakan dalam bangunan menggunakan pendekatan arsitektur post modern yang tujuan post modern adalah memberikan kesempatan pada bangunan untuk dapat di ekspresikan dalam berbagai bentuk. Yang pada fasade dan gubahan massa bangunan tersebut bebas berekspresi bentuk tak beraturan.



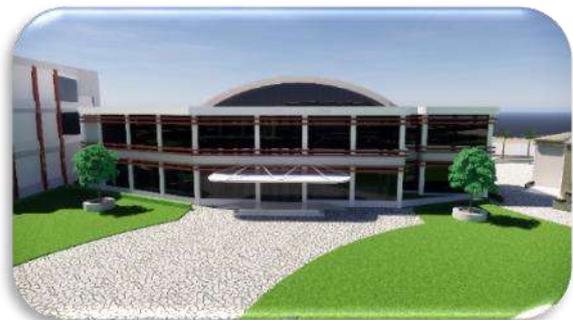
Gambar 45. Perspektif Eye Bird



Gambar 49. Perspektif Eksterior Gedung Fak. Desain



Gambar 46. Perspektif Eksterior



Gambar 50. Perspektif Eksterior Gedung Penunjang



Gambar 47. Perspektif Eksterior Gedung Fak. Arsitektur



Gambar 51. Perspektif Eksterior Gedung Rektorat



Gambar 48. Perspektif Eksterior Gedung Fak. Seni



Gambar 52. Perspektif Eksterior Gedung Studio dan Galeri



Gambar 53. Perspektif Eksterior Gedung Auditorium



Gambar 57. Perspektif Eksterior Toko dan ATM



Gambar 54. Perspektif Eksterior Gedung Masjid



Gambar 58. Perspektif Eksterior Studio Outdoor



Gambar 55. Perspektif Eksterior Open Space



Gambar 59. Perspektif Eksterior Lapangan Futsal



Gambar 56. Perspektif Eksterior Open Space



Gambar 60. Perspektif Eksterior Lapangan Basket



Gambar 61. Perspektif Eksterior Lapangan Badminton



Gambar 65. Perspektif Interior Kelas Non Formal



Gambar 62. Perspektif Eksterior Open Space



Gambar 66. Perspektif Interior Kelas Formal



Gambar 63. Perspektif Eksterior Parkiran Bus



Gambar 67. Perspektif Interior Kelas Formal



Gambar 64. Perspektif Interior Non Formal



Gambar 68. Perspektif Interior Receptionist



Gambar 69. Perspektif Interior Receptionist

DAFTAR PUSTAKA

- Nirbhawa, Marendra Mukti. 2017. Jurnal Perancangan Interior Gedung PSDI Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- Ching, Francis D.K. Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tananan. Jakarta. Penerbit Erlangga
- Neufert, Ernst. Terjemahan oleh Dr. Ing Sunarto Tjahjadi, jilid 1, Data Arsitek. Jakarta. Erlangga
- Neufert, Ernst. Terjemahan oleh Dr. Ing Sunarto Tjahjadi, dan Ferryanto Chaidir, jilid 2, Data Arsitek. Jakarta. Erlangga
- Lippsmeiner, George. 1994. Bangunan Tropis. Jakarta : Erlangga
- Standarisasi Nasional Indonesia SNI 03-6572-2001
- Peraturan Daerah Kota Semarang Tentang RTRW No. 14 Tahun 2011
- Peraturan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
- Badan Nasional Standarisasi Pendidikan
- www.archdaily.com
- <https://arthaventd1.wordpress.com/bauhaus/>
- <https://ars2016matana.wixsite.com/website/single-post/2017/12/17/BAUHAUS>
- <https://www.google.co.id/maps/place/Bauhaus+Dessau>
- <https://www.isi.ac.id>
- https://id.wikipedia.org/wiki/Institut_Seni_Indonesia_Yogyakarta
- <https://www.google.com/maps/place/Institut+Seni+Indonesia+Yogyakarta>
- <https://www.facebook.com/interiorisijogja/photos>
- <https://www.google.com/maps>
- <https://bsnp-indonesia.org/standar-sarana-dan-prasarana/>