

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Berdasarkan Peraturan Menteri RISTEKDIKTI Nomor 51 Tahun 2018 Tentang Pendirian, Pengubahan, Pembubaran Perguruan Tinggi Negeri, dan Pendirian, Pengubahan, Pencabutan Izin Perguruan Tinggi Swasta, Sekolah Tinggi adalah Perguruan Tinggi yang menyelenggarakan jenis pendidikan akademik, dan dapat menyelenggarakan pendidikan vokasi, dan/atau profesi dalam 1 (satu) rumpun Ilmu Pengetahuan dan Teknologi tertentu.

Multimedia merupakan beberapa kombinasi dari teks, gambar, suara, animasi dan video yang dikirim melalui komputer atau alat elektronik lainnya atau dengan manipulasi digital (Vaughan 2004, p1).

Teknologi multimedia sudah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat Indonesia. Pokkt, Decision Lab dan Mobile Marketing Association (MMA) yang melakukan studi terkait *game* di Indonesia menyebutkan, jumlah *gamer mobile* di Tanah Air mencapai 60 juta pada tahun 2018. Selain itu, Badan Ekonomi Kreatif menyatakan bahwa jumlah penonton bioskop di Indonesia pada 2018 mencapai 52 juta. Data tersebut membuktikan bahwa penggunaan multimedia sudah menjadi hal biasa bagi masyarakat Indonesia. Dengan begitu, peluang pekerjaan di bidang multimedia juga meningkat dan sumber daya manusia dengan keahlian di bidang multimedia semakin banyak dibutuhkan. Selain itu dari data pendaftar Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi 2019, jumlah peminat pada program studi di bidang multimedia dari 5 PTN yang ada di Bandung mencapai 20.974 orang.

Salah satu cara untuk mendapatkan sumber daya manusia yang berkualitas yaitu dengan menempuh pendidikan di perguruan tinggi. Namun dari survey yang telah dilakukan masih banyak perguruan tinggi yang belum memperhatikan hal-hal penting pada fasilitas kampus seperti sistem akustik, sistem pencahayaan, sirkulasi, ergonomi dan lain-lain sehingga kegiatan pembelajaran menjadi tidak maksimal.

Untuk mencapai misi STMM “menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas” maka desain sekolah tinggi ini dibuat mirip dengan lingkungan kerja nyata supaya mahasiswa dapat merasakan suasana seperti bekerja langsung di kantor komersil dengan menggunakan konsep “*Be Professional and Creative*”. Selain itu konsep ini diharapkan juga akan memberikan suasana yang mencerminkan karakter multimedia.

Maka untuk menjawab kebutuhan akan hal-hal di atas, Tugas perancangan ini diberi judul “Perancangan Interior Sekolah Tinggi Multi Media Bandung.”

1.2. Identifikasi Masalah

- Sekolah Tinggi Multi Media Bandung harus memiliki ruang yang sesuai dengan kebutuhan pengguna per-program studi yang mampu meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia. Contohnya studio televisi untuk jurusan penyiaran dan studio sculpting untuk jurusan animasi dan desain teknologi permainan.
- Sekolah Tinggi Multi Media Bandung harus memiliki ruang lab dan studio yang dapat memberikan simulasi bekerja secara nyata dalam proses pembelajaran.
- Sekolah Tinggi Multi Media Bandung harus memiliki desain interior yang mencerminkan karakter multimedia.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, maka rumusan masalah untuk perancangan sekolah tinggi multi media ini adalah sebagai berikut :

- Bagaimana mendesain Sekolah Tinggi Multi Media yang sesuai dengan kebutuhan pengguna per-program studi dan mampu meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia?
- Bagaimana mendesain ruang lab dan studio yang dapat memberikan simulasi bekerja secara nyata dalam proses pembelajaran?
- Bagaimana mendesain Sekolah Tinggi Multi Media yang mampu mencerminkan karakter multimedia?

1.4. Batasan Perancangan

1.4.1. Lokasi Perancangan dan Pencapaian Luasan

Lokasi perancangan berada di Jl. Cicendo, Kecamatan Cicendo, Kelurahan Pasir Kaliki, Bandung. Sedangkan pencapaian luasan bangunan dalam perancangan ini adalah 8.640 m² (tidak termasuk basement).

1.4.2. Batasan Organisasi Ruang

Fokus perancangan Sekolah Tinggi Multi Media Bandung yaitu fasilitas ruang untuk kegiatan pembelajaran seluruh program studi yang ditawarkan, karena ruangan-ruangan inilah yang akan memfasilitasi mahasiswa untuk menjadi sumber manusia berkualitas sesuai dengan misi dari STMM.

1.4.3. Ruang Lingkup Perancangan

Ruang lingkup perancangan interior Sekolah Tinggi Multimedia Bandung mencakup beberapa aspek, diantaranya :

- Manusia dan penempatan ruang meliputi *user* (pengguna ruang), aktivitas, fasilitas, organisasi ruang (*zoning* dan *blocking*), sirkulasi, dan hubungan antar ruang (kedekatan ruang).
- Karakter ruang meliputi tema, konsep umum, konsep warna, konsep bentuk, dan suasana ruang.
- Pengisi ruang, meliputi fasilitas duduk, fasilitas non-duduk, dan fasilitas dekoratif.
- Elemen pembentuk ruang, meliputi lantai, dinding, dan plafon.
- Pengkondisian ruang meliputi penghawaan, pencahayaan, dan akustik.
- Mekanikal elektrikal dan plumbing, meliputi lampu dan kelistrikan lainnya.

1.5. Tujuan dan Sasaran Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah menciptakan desain interior Sekolah Tinggi Multimedia yang mampu meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia. Dengan sasaran dari perancangan ini adalah sebagai berikut :

- Mendesain ruang yang sesuai dengan kebutuhan per program studi dengan pertimbangan kurikulum.
- Mendesain ruang lab dan studio yang dapat memberikan simulasi bekerja secara nyata dalam proses pembelajaran.

- Mendesain ruang yang mampu mencerminkan karakter multimedia.

1.6. Metode Perancangan

1.6.1. Pengumpulan Data

a) Data Primer

Data yang didapat dari penelitian secara langsung dengan objek Sekolah Tinggi Multi Media atau Perguruan Tinggi yang menyediakan prodi di bidang multi media, meliputi :

- Pengumpulan data dan melakukan observasi dengan tempat survey diantaranya :
 - Sekolah Tinggi Multi Media “MMTC” Yogyakarta
 - Universitas Multimedia Nusantara
 - Universitas Budi Luhur
 - Universitas Mercu Buana
- Wawancara pada Kaprodi yang bersangkutan, bagian pemeliharaan bangunan, dosen, dan mahasiswa sebagai pengguna untuk mendapat informasi dan gambaran mengenai fasilitas dan aktivitas yang ada di lingkungan kampus.
- Dokumentasi berupa pengumpulan data berupa foto – foto hasil dari suvey yang telah dilakukan sebagai pelengkap data.

b) Data Sekunder

Data sekunder diperoleh dari sumber yang sudah ada untuk menambah pengetahuan mengenai objek yang akan didesain, meliputi :

- Studi literatur

Berikut adalah buku-buku dan sebagainya yang menjadi acuan perancangan, didapat dari berbagai sumber kepustakaan untuk menunjang penguat data. Beberapa literatur yang digunakan yaitu :

- Neufert, Ernst, *Data Arsitek Jilid 1*. Jakarta : Erlangga (1996)
- Panero, Martin Zelnik, & Joseph De Chiara (1979). *Time Saver Standard for Interior Design and Space Planning 2nd Edition*
- De Chiaradan Callender (1973). *TimeSaver Standards For Building Types*
- Handoko Sutanto (2015). *Prinsip-prinsip Akustik dalam Arsitektur*
- Leslie L. Doelle, *Akustik Lingkungan*. Jakarta : Erlangga (1985)

c) Studi Banding

Melakukan studi banding berupa penelitian pada objek sejenis sebagai bahan perbandingan dalam menyusun konsep perancangan, meliputi :

- Kapasitas dan aktivitas pengguna dalam sebuah ruang.
- Fasilitas pendukung kegiatan belajar baik yang sudah disediakan atau belum tersedia.
- Organisasi ruang.

1.6.2. Metode Desain

a) Analisa Data

Data yang sudah didapatkan baik data primer maupun sekunder dijadikan bahan analisa seperti fasilitas ruang, alur kegiatan pengguna dan lain-lain.

b) *Programming*

Membuat *programming* perancangan Sekolah Tinggi Multimedia Bandung seperti kebutuhan ruang, alur aktivitas, kedekatan ruang, zoning, dan blocking.

c) Tema dan Konsep Perancangan

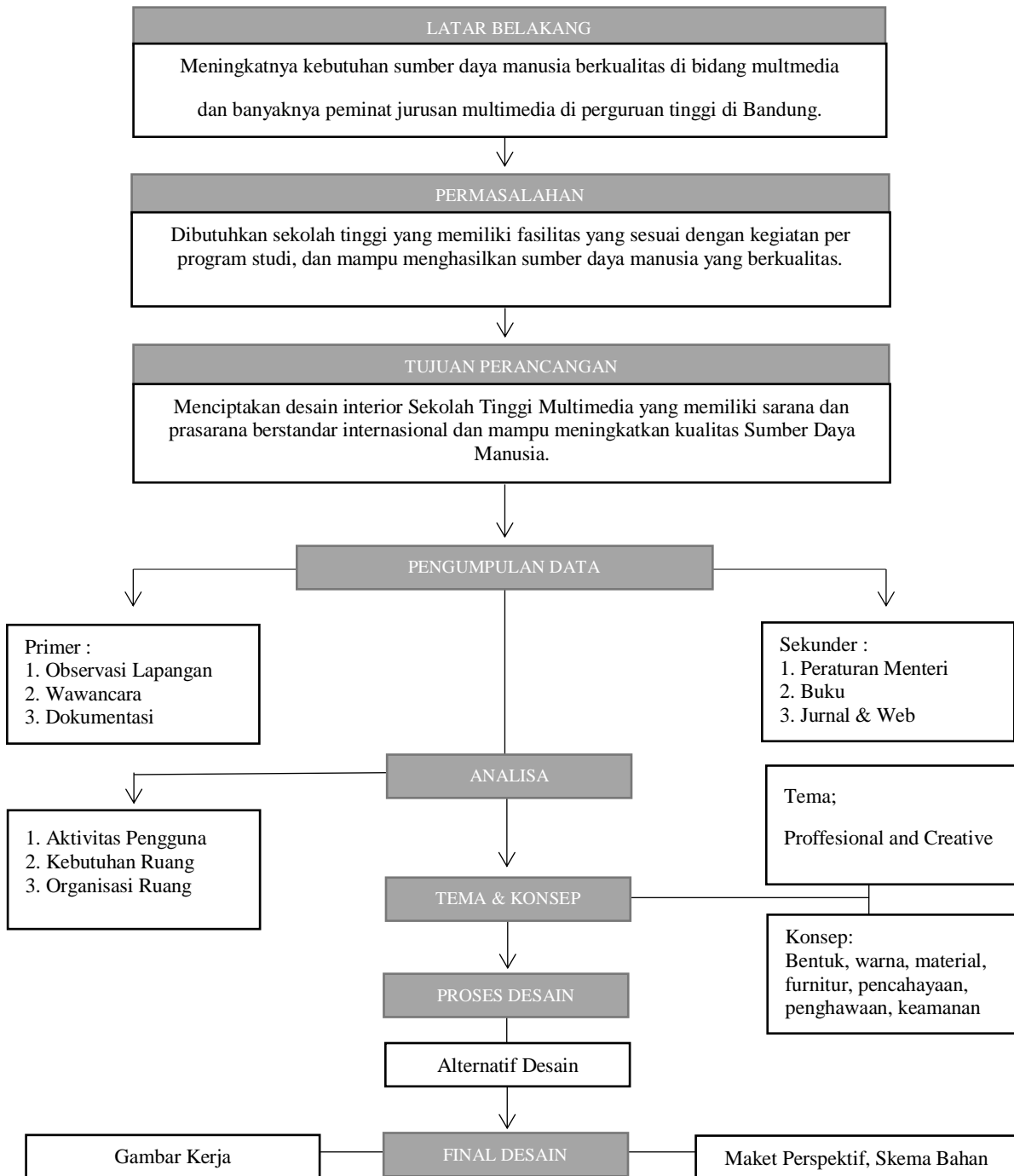
Menyusun tema dan konsep termasuk warna, bentuk, dan suasana ruang yang akan diaplikasikan pada perancangan.

d) Hasil Akhir

Membuat hasil akhir berupa gambar kerja yang terdiri dari :

- *Site Plan*
- Denah Layout
- Denah Pola Lantai
- Denah Rencana Plafon dan Titik Lampu
- Potongan Memanjang dan Melintang
- Desain Mebel Pilihan (Gambar kerja dan Detail)
- Detail Interior
- Denah Layout Berwarna
- Denah Khusus
- Gambar Perspektif Ruang Manual
- Gambar Perspektif Ruang Digital, dan lain-lain.

1.7. Kerangka Berpikir



1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada laporan pengantar ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian latar belakang berupa fenomena dan fakta yang mendasari pengambilan objek perancangan, identifikasi dan rumusan masalah, batasan perancangan, tujuan dan sasaran, metode perancangan, kerangka berpikir dan sistematika penulisan.

BAB II : KAJIAN LITERATUR DAN DATA PERANCANGAN

Bab ini berisi uraian literatur yang relevan untuk digunakan sebagai landasan perancangan meliputi tinjauan umum sekolah tinggi, tinjauan fasilitas ruang sekolah tinggi, data proyek, analisa *brand*, analisa tapak, studi banding, dan literatur konsep visual seperti warna dan bentuk.

BAB III : KONSEP PERANCANGAN DESAIN INTERIOR

Bab ini berisi uraian tentang tema dan konsep perancangan (meliputi tema umum dan suasana yang diharapkan), organisasi ruang (meliputi analisa pengguna, program ruang, alur sirkulasi, bubble diagram, zoning, dan blocking), konsep visual (meliputi konsep bentuk, konsep warna, konsep material, konsep furnitur, konsep pencahayaan, konsep penghawaan, dan konsep keamanan).

BAB IV : Bab ini berisi pemilihan denah khusus beserta penjelasan konsep tiap ruangan.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan berupa solusi atau jawaban dari permasalahan, dan saran perancangan Sekolah Tinggi Multimedia.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN