

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan pembelajaran dari sebuah ilmu pengetahuan hingga keterampilan yang layak di dapatkan oleh semua orang. Sebagai hal yang penting, tentu pendidikan membutuhkan sekolah dengan fasilitas yang baik untuk mewedahi dan memaksimalkan kegiatan belajar mengajar. Sejak tahun 1853, telah dibuka Sekolah Kejuruan pertama di Indonesia, yang mendukung munculnya sekolah – sekolah kejuruan lainnya seiring perkembangan zaman. Sekolah kejuruan memiliki tujuan memiliki lulusan yang siap bekerja, dengan masing – masing program keahlian yang tersedia di sekolah tersebut. Sekolah Van Deventer merupakan salah satu Sekolah Kejuruan yang memiliki sejarah, didirikan untuk mengenang jasa Mr. Conrad Theodore van Deventer, adalah seorang ahli hukum dari Belanda yang memprakarsai politik etis (politik balas budi Belanda kepada pribumi). Sekolah itu pun berganti nama menjadi Balai Perguruan Putri (BPP) pada 1953.

Sebagai sebuah Sekolah Kejuruan, SMK BPP juga membutuhkan fasilitas yang memadai untuk memberi fasilitas kepada setiap program keahlian di dalamnya, sehingga kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan dengan maksimal.. Sekolah tersebut perlu didukung melalui sarana dan prasarana yang baik, yang disesuaikan dengan kebutuhan penggunaanya, agar kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung dengan baik.

Bandung memiliki sumber daya manusia yang lebih banyak dibandingkan dengan sumber daya alam dan sumber energi, maka dari itu menurut kutipan Tempo.co, Pemerintah Kota Bandung sejak tahun 2014 mendorong tumbuhnya industri kreatif seperti fashion, kuliner dan desain. Kota Bandung dapat mengembangkan sumber daya tersebut dalam rangka menuju Kota Ekonomi Kreatif.

SMK BPP Bandung memiliki lima program keahlian yang mendukung Kota Ekonomi Kreatif, yaitu Tata Boga, Tata Busana, Administrasi Perkantoran, Akomodasi Perhotelan dan Rekayasa Perangkat Lunak. Perancangan ini bertujuan

untuk memfasilitasi ruang kegiatan belajar mengajar setiap program keahlian agar sesuai dengan standar – standar yang telah ditentukan dan aktivitas yang akan dilakukan pada setiap ruang, juga untuk memaksimalkan kualitas SMK BPP tersebut, dengan cara merancang desain elemen ruang yang dapat membuat siswa dan siswi SMK BPP belajar dengan nyaman dan mengembangkan kreativitas siswa – siswinya.

Namun pada saat ini, dengan semakin banyaknya murid di SMK BPP, sekolah tersebut memerlukan adanya penyesuaian fasilitas untuk menyesuaikan kebutuhan setiap program keahlian dan seiring berkembangnya zaman. Sebagai salah satu pelopor Sekolah Menengah Kejuruan di Bandung, fasilitas tersebut saat ini kurang memperhatikan ketersediaan ruang hingga fasilitas ruang sebagai pendukung aktivitas yang dilakukan di setiap program keahlian.

SMK BPP memiliki banyak ruangan dengan ketentuan yang berbeda – beda, berdasarkan kegunaan dan ruangan yang digunakan setiap program keahlian sebagai ruang praktek. Setiap ruang tersebut harus memenuhi standarisasi ruang termasuk organisasi antar ruang yang baik. Hubungan antar ruang harus disesuaikan dengan program keahlian dan aktivitas yang dilakukan di ruang tersebut, agar kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik tanpa mengganggu aktivitas di ruangan lain atau pun program keahlian lainnya.

Oleh karena itu perancangan ini memiliki tujuan untuk melengkapi fasilitas – fasilitas ruang yang disesuaikan dengan kegunaan dan aktivitas ruang, dan merancang hubungan antar ruang agar sesuai dengan tujuan kegunaan ruang yang juga disesuaikan dengan setiap program keahlian di SMK BPP. Agar tujuan belajar mengajar dapat mendapatkan hasil yang maksimal dengan mengakomodasi setiap ruang tersebut.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah berdasarkan dari hasil survey yang di lakukan adalah sebagai berikut :

- a. Terdapat beberapa ruang yang tidak memiliki fasilitas sesuai dengan standar yang ada, seperti area dapur dan *dining*, area ruang jahit, area kegiatan belajar resepsionis, dan lab. komputer.
- b. Zonasi pada ruang praktek tidak sesuai dengan alur aktivitas yang ada, sehingga kegiatan belajar mengajar berjalan dengan kurang baik.
- c. Desain pada tiap ruang tidak memiliki tematik khusus yang disesuaikan dengan identitas setiap program keahlian.

### 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan hal-hal tersebut, maka dapat menghasilkan rumusan masalah yaitu:

- a. Bagaimana standar ukuran dan fasilitas ruang dalam ruang praktek akomodasi perhotelan, administrasi perkantoran, tata busana, tata boga dan rekayasa perangkat lunak yang benar?
- b. Bagaimana zonasi dalam setiap program keahlian yang baik agar kegiatan belajar mengajar setiap program keahlian dapat berjalan maksimal?
- c. Elemen interior seperti apa yang perlu diolah agar area setiap program keahlian terbagi dengan baik dan memiliki tematik sesuai dengan identitas setiap program keahlian?

### 1.4 Ruang Lingkup dan Batasan Masalah

Area yang akan dirancang adalah laboratorium setiap program keahlian, *office area*, toilet dan ruang kelas formal, yang menampung 540 orang murid, 25 orang guru produktif, 12 orang guru normatif, dan 30 orang staff.

Bagian yang dirancang kurang lebih mencakup 2300m<sup>2</sup> dengan luas bangunan sebesar 5131 m<sup>2</sup>, sisa dari perancangan tersebut akan digunakan sebagai pengembangan untuk jurusan akomodasi perhotelan dan tata boga bagian patiseri.

Ruang – ruang tersebut akan disesuaikan dengan kurikulum yang ditetapkan berdasarkan **Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 40 tahun 2008 telah ditentukan standar ruang sebagai berikut :**

1. Program Keahlian Tata Busana

Luas minimum ruang praktik Program Keahlian Tata Busana adalah 264 m<sup>2</sup> untuk menampung 32 peserta didik, yang meliputi: ruang praktik pola 32 m<sup>2</sup>, ruang praktik menjahit manual 32 m<sup>2</sup>, ruang praktik menjahit masinal 32 m<sup>2</sup>, ruang praktik peragaan busana 120 m<sup>2</sup>, ruang penyimpanan dan instruktur 48 m<sup>2</sup>.

2. Program Keahlian Tata Boga

Standar prasarana untuk Program Keahlian Restoran sebagai berikut, luas minimum ruang praktik Program Keahlian Restoran adalah 268 m<sup>2</sup> untuk menampung 32 peserta didik, yang meliputi: ruang praktik dapur latih 32m<sup>2</sup>, ruang praktik dapur produksi 32 m<sup>2</sup>, ruang praktik persiapan 16m<sup>2</sup>, ruang praktik mini bar 12 m<sup>2</sup>, ruang praktik tata hidang 128 m<sup>2</sup>, ruang penyimpanan dan instruktur 48 m<sup>2</sup>, dimana disetiap ruang memiliki sarananya masing-masing.

3. Program Keahlian Administrasi Perkantoran

Luas minimum ruang praktik program keahlian Administrasi perkantoran adalah 176 m<sup>2</sup> untuk menampung 32 peserta didik yang meliputi: ruang praktik mengetik/komputer 32 m<sup>2</sup> , ruang praktik kearsipan 32 m<sup>2</sup> , ruang praktik mesin kantor 32 m<sup>2</sup> , ruang praktik perkantoran 32 m<sup>2</sup> , ruang penyimpanan dan instruktur 48 m<sup>2</sup>.

4. Program Keahlian Akomodasi Perhotelan

Ruang praktik Program Keahlian Akomodasi Perhotelan berfungsi sebagai tempat berlangsungnya kegiatan pembelajaran: penerimaan tamu, pengolahan data, pembersihan dan penyiapan kamar. Luas minimum ruang praktik Program Keahlian Akomodasi Perhotelan adalah 256 m<sup>2</sup> untuk menampung 32 peserta didik, yang meliputi: ruang praktik house keeping 64 m<sup>2</sup>, ruang praktik front office 16 m<sup>2</sup>, ruang praktik pengolahan data dan informasi 32 m<sup>2</sup>, ruang praktik model hotel 96 m<sup>2</sup>, ruang penyimpanan dan instruktur 48 m<sup>2</sup>.

5. Rekayasa Perangkat Lunak

Ruang praktik Program Keahlian Rekayasa Perangkat Lunak berfungsi sebagai tempat berlangsungnya kegiatan pembelajaran: mengembangkan basis data, web desain dan program web. software digital audio video, operasional pembuatan data base, networking. Luas minimum Ruang praktik Program Keahlian Rekayasa Perangkat Lunak adalah 208 m<sup>2</sup> untuk menampung 32 peserta didik yang meliputi: ruang praktik pengembangan perangkat lunak (software) 64 m<sup>2</sup>, area kerja/studio web desain 48 m<sup>2</sup>, ruang perawatan dan perbaikan 48 m<sup>2</sup>, ruang penyimpanan dan instruktur 48 m<sup>2</sup>.

### 1.5 Tujuan dan Sasaran

#### a. Tujuan

- Untuk merancang sebuah fasilitas pendidikan formal dan informal, yaitu kegiatan belajar mengajar di kelas formal dan laboratorium setiap program keahlian. Hasil perancangan ini akan mewujudkan interior yang fungsinya memfasilitasi kegiatan – kegiatan tersebut namun juga mengasah kreativitas.
- Untuk merancang hubungan antar ruang yang baik agar memaksimalkan kegiatan belajar mengajar dan fungsi ruang, yang disesuaikan dengan standarisasi ruang dan program keahlian masing – masing.

#### b. Sasaran

- Mengatur hubungan antar ruang yang disesuaikan dengan setiap program keahliannya
- Membagi area setiap program keahlian agar kegiatan belajar mengajar lebih mudah dan maksimal
- Memberikan identitas kepada setiap ruang yang disesuaikan dengan fungsi ruang dan program keahlian yang menggunakan ruang tersebut
- Memfasilitasi setiap program keahlian dengan ruang praktek yang memadai disesuaikan dengan kurikulum

- Mengatur area ruang laboratorium praktek dan pelajaran formal agar tidak mengganggu aktivitas di ruang lainnya.

## 1.6 Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan hasil rancangan yang baik metode perancangan yang digunakan adalah :

a. Pengumpulan data primer dan data sekunder yang

Pengumpulan data – data tersebut didapatkan berdasarkan hasil survey. Survey yang dilakukan yaitu berupa survey lapangan terhadap objek perancangan dan wawancara kepada pihak – pihak terkait. Selain itu, data yang dikumpulkan juga berasal dari data – data literatur.

b. Analisa data primer dan sekunder

Setelah melakukan pengumpulan data melalui survey, maka dilakukan analisa berdasarkan data-data tersebut untuk mendapatkan kesimpulan yang akan dijadikan sebagai acuan dalam perancangan. Hasil analisa tersebut dapat menghasilkan data – data yang berguna sebagai panduan dalam pembuatan program ruang (*programming*).

c. *Programming*

*Programming* merupakan hasil analisa yang menghasilkan data berupa tabel kebutuhan ruang, zoning blocking, sirkulasi ruang, bubble diagram, dan tema konsep perancangan.

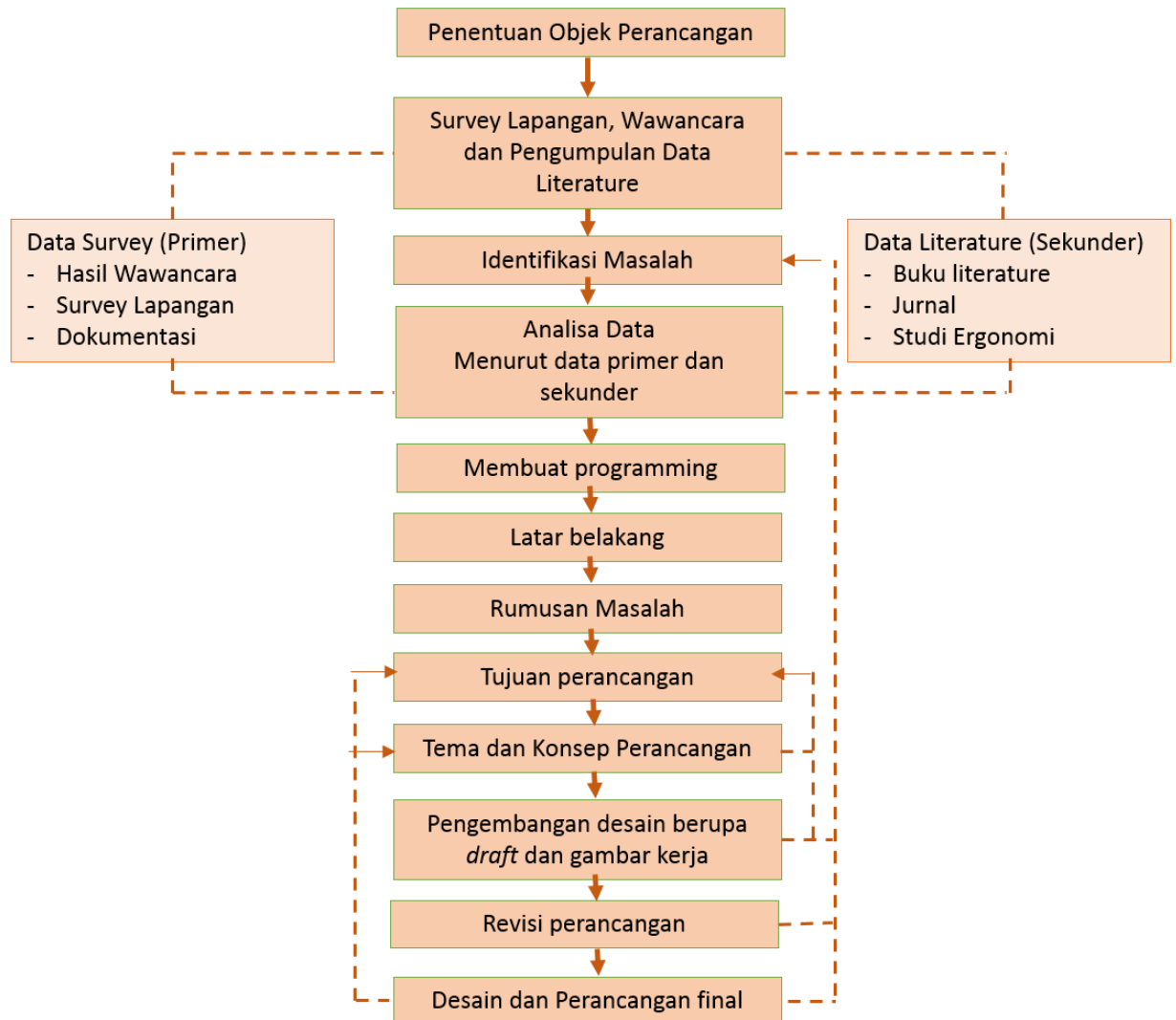
d. Pengembangan desain

Hasil dari pengembangan desain merupakan gambar kerja yang terdiri dari

- 1) Denah
- 2) Ceiling plan
- 3) Floor plan
- 4) Layout
- 5) Tampak interior
- 6) Tampak potongan

- 7) Detail interior
- 8) Detail konstruksi
- 9) Perspektif manual
- 10) 3D Digital
- 11) Maket

## 1.7 Kerangka Berpikir



Bagan 1.1 Kerangka Berpikir

Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

## 1.8 Sistematika Penulisan

Terdiri dari lima bagian yang terdiri dari pendahuluan, kajian literatur dan data perancangan, konsep perancangan desain, konsep perancangan visual denah khusus, serta kesimpulan dan saran. Pada masing-masing BAB membahas:

### BAB I PENDAHULUAN



Berisi pembahasan mengenai latar belakang masalah berupa fenomena yang mendasari pengambilan topik perancangan, identifikasi dan rumusan masalah, tujuan dan manfaat perancangan, teknik pengumpulan data yang digunakan, kerangka berpikir berupa bagan/skema yang merupakan bagian dari proses perancangan.

## BAB II KAJIAN LITERATUR DAN DATA PERANCANGAN

Bagian ini membahas dan menjelaskan dasar pemikiran dari teori yang berkaitan untuk digunakan sebagai acuan perancangan, deskripsi proyek, tinjauan lokasi, aktivitas dan kebutuhan ruang, *problem statement*, dan analisa konsep perancangan interior berupa konsep perancangan, organisasi ruang, bentuk, material, warna, pencahayaan, penghawaan, furniture, dan keamanan.

## BAB III KONSEP PERANCANGAN INTERIOR

Bagian ini berisi tentang data proyek, konsep perancangan yang terdiri dari tema umum dan suasana yang diharapkan dari tujuan perancangan, organisasi ruang dan layout furniture, konsep visual, dan persyaratan umum setiap ruang.

## BAB IV KONSEP PERANCANGAN VISUAL DENAH KHUSUS

Bagian ini akan membahas tentang pemilihan denah khusus, konsep tata ruang, persyaratan teknis ruang seperti sistem penghawaan, pencahayaan, kondisi udara dan pengamanan, dan perancangan dari elemen interior berupa lantai, dinding, ceiling dan furniture.

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bagian ini berisi kesimpulan dari uraian dan pembahasan yang ada pada bagian - bagian sebestumnya dan berisi saran untuk perancangan.