

BAB I.PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini seni bukan hanya sekedar dekorasi semata, namun juga memiliki peran fungsional dalam kehidupan sehari-hari. Seni sendiri terbagi menjadi dua jenis, yaitu seni murni dan seni terapan (Aurissafan, n.d.). Seni rupa dan desain termasuk ke dalam keduanya.

Perkembangan seni dan desain sudah meluas ke berbagai bidang. Seni terapan merupakan karya seni rupa yang kita gunakan dalam kehidupan sehari – hari, dimana mengandung nilai dan fungsi tertentu. Tanpa disadari selama ini kita telah dikelilingi oleh produk – produk desain yang sering kita gunakan sehari – hari. Perabot dan aksesoris interior sering kita temui di berbagai tempat, seperti tempat perbelanjaan, rumah tinggal, perkantoran dan lain sebagainya (Swarintiasty, 2005). Semua itu tidak lepas dari ilmu desain dan pengaruh desain terhadap kehidupan manusia. Bahkan karya – karya animasi yang sering kita tonton di layar lebar merupakan salah satu karya hasil desain.

Peminat pendidikan di bidang seni rupa ini cukup populer di kalangan kaum muda Semarang. Dibuktikan dengan meningkatnya penerimaan peserta didik di beberapa sekolah pada tingkat SMK. Pada tahun ajaran 2017/2018 menunjukkan minat siswa terhadap bidang Multimedia di beberapa SMK menunjukkan angka 204 siswa. Kemudian di tahun ajaran 2019/ 2020 meningkat di angka 209 siswa. Untuk bidang Animasi, di tahun ajaran 2017/2018 berada di angka 76 siswa. Kemudian di tahun ajaran 2019/2020 berada di angka 82 siswa (PPDB SIAP, n.d.).

Seni dan Industri Kreatif yang berkembang diminati oleh kaum muda di Semarang. Diperlukannya perhatian lebih mengenai pemenuhan ruang berkesenian yang mengajarkan ilmu tentang seni bagi kaum muda di Semarang.

Sekolah Menengah Kejuruan Seni Rupa menjadi salah satu pilihan bidang keahlian yang menjanjikan untuk para kaum muda yang akan terjun di bidang Industri Kreatif dan Seni.

Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan ini dibangun dengan tujuan untuk membentuk tenaga kerja yang kompetitif, berkompentensi dan terampil. Sehingga peserta didik lulusan SMK sudah siap untuk bekerja di bidangnya. Namun, menurut Renstra Dit PSMK 2015-2019 prospek SMK masih sangat memprihatinkan karena banyak lulusan SMK yang menganggur (CNN Indonesia, 2015). Menurut KEMENDIKBUD pendidikan kejuruan dapat ditingkatkan kualitasnya dengan salah satunya yaitu meningkatkan sarana dan prasarana yang ada.

Fokus utama pemerintah saat ini bukan lagi pembangunan infrastruktur, melainkan pembangunan sumber daya manusia (SDM) (Ihsanuddin, 2019). Pengadaan fasilitas pendidikan kejuruan ini merupakan salah satu cara untuk mendukung program pemerintah. Dalam pidato lengkapnya, Presiden terpilih Jokowi mengatakan kualitas pendidikan akan terus ditingkatkan. Dapat dipastikan *vocational training*, *vocational school* merupakan aspek yang penting dalam membangun manajemen talenta Indonesia. Pemerintah akan memfasilitasi pembangunan talenta Indonesia sehingga nantinya Indonesia dapat bersaing di dunia internasional.

Pembangunan SMK di Jawa Tengah sendiri mengalami peningkatan dari tahun 2017-2019, terutama pada SMK Swasta. Menurut Data Statistik Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan Tahun 2018/2019 menyatakan perkembangan jumlah sekolah swasta di Provinsi Jawa Tengah mengalami peningkatan. Tahun ajaran 2016/2017 terdapat 1.313 sekolah, di tahun ajaran 2017/2018 terdapat 1.332 sekolah, dan yang terakhir di tahun ajaran 2018/2019 terdapat 1.336 sekolah. Kenaikan angka tersebut menunjukkan bahwa Sekolah Menengah Kejuruan masih menjadi pilihan bagi kaum muda untuk menentukan karirnya ke depan.

Semarang sebagai ibukota Provinsi Jawa Tengah memiliki peran penting sebagai pusat administrasi dan pemerintahan, industri, perdagangan dan jasa, maupun pendidikan dan kebudayaan. Sekarang ini pertumbuhan kota Semarang cukup pesat, baik dari pertumbuhan penduduknya, perdagangan, transportasi, industri perumahan, perikanan serta fasilitas – fasilitas lainnya. Seiring berkembangnya kebutuhan dari fasilitas – fasilitas tersebut, kota Semarang belum memiliki fasilitas pendidikan di bidang seni rupa, tepatnya untuk Sekolah Menengah Kejuruan. Beberapa sekolah hanya menampung sedikit dari beberapa aspek kejuruan seni rupa (Swarintasty, 2005).

Dengan adanya Sekolah Menengah Kejuruan Seni Rupa ini, yang di dalam programnya menunjang pengembangan keterampilan dan kreativitas sehingga menghasilkan lulusan peserta didik dengan prospek dunia kerja di bidang seni rupa dan desain. Selain itu dapat ikut serta dalam memasyarakatkan kehidupan seni di Semarang (Swarintasty, 2005).

1.2 Pertanyaan Masalah Desain

Masalah desain dari projek ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengolah peruangan dan keruangan pada Gedung Sekolah Menengah Kejuruan Seni Rupa yang dapat merangsang kreatifitas pada penggunaanya?
2. Bagaimana ekspresi bangunan akan merepresentasikan identitas sekolah senirupa?

1.3 Tujuan dan Manfaat

Pada sub bab ini membahas mengenai tujuan dari adanya perancangan projek Sekolah Menengah Kejuruan Seni Rupa serta manfaat terbentuknya projek ini, baik secara desain, akademik, maupun bagi masyarakat.

1.3.1 Tujuan

Tujuan dari projek ini adalah merencanakan dan merancang fasilitas pendidikan, yaitu Sekolah Menengah Kejuruan Seni Rupa di Semarang sebagai salah satu upaya penyediaan fasilitas pendidikan di bidang seni rupa untuk memajukan dunia seni dan industri di Semarang. Merupakan langkah untuk mendukung dan mensukseskan program pemerintah dalam peningkatan sumber daya manusia yang siap bersaing di dunia kerja.

1.3.2 Manfaat

Landasan Teori dan Program ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

a. Manfaat Praktis

1. Bagi Pemerintah dan Instansi Terkait

Mendukung perkembangan kota Semarang sebagai ibukota Jawa Tengah yang memiliki peran penting dalam beberapa aspek. Sebagai salah satu kontribusi untuk ikut serta dalam mendorong dan mensukseskan program pemerintah, yaitu peningkatan dalam Sumber Daya Manusia (SDM).

2. Bagi Masyarakat

Menyediakan fasilitas pendidikan, yaitu Sekolah Menengah Kejuruan Seni Rupa untuk menampung kreativitas kaum muda dalam mengembangkan kemampuannya secara akademik. Selain itu ikut serta dalam memasyarakatkan kehidupan seni di Semarang.

b. Manfaat Teoritis

Dapat menjadi referensi dan masukan bagi pihak – pihak terkait yang membutuhkan data mengenai bidang yang bersangkutan, dan menambah pengetahuan serta wawasan bagi penyusun dan mahasiswa

pada umumnya, khususnya dalam hal perencanaan dan perancangan Sekolah Menengah Kejuruan Seni Rupa.

1.4 Sistematika Pembahasan

BAB I : Pendahuluan

Bab ini berisi tentang deskripsi proyek mulai dari latar belakang proyek, permasalahan desain dalam proyek, tujuan dan manfaat serta sistematika pembahasan.

BAB II : Gambaran Umum

Bab ini berisi mengenai gambaran umum lokasi dan tapak yang direncanakan, fungsi bangunan proyek, gambaran lingkungan sosial dan budaya tapak.

BAB III : Pemrograman Arsitektur dan Perumusan Masalah

Pada bab ini dilakukan analisa kebutuhan dan persyaratan ruang, studi preseden proyek sejenis dan pola hubungan ruang. Selanjutnya dilakukan analisa mengenai potensi dan kendala terlebih dahulu, dan masuk ke penjabaran permasalahan desain berdasarkan analisa antara aspek ruang terhadap tapak dan lingkungan, baik buatan maupun alami.

BAB IV : Landasan Teori

Bab ini menguraikan berbagai teori yang digunakan sebagai dasar dalam pemecahan masalah desain berdasarkan pernyataan masalah desain yang sudah diputuskan.

BAB V : Landasan Teori

Pada bab ini berisi pendekatan yang digunakan sebagai pegangan dalam pemecahan masalah yang ada. Kemudian menetapkan konsep – konsep perencanaan sebagai landasan dalam proses perancangan arsitektur.

Daftar Pustaka

Berisikan sumber-sumber data dan referensi yang digunakan dalam proyek, baik yang berasal dari media cetak ataupun media elektronik, meliputi daftar pustaka, daftar gambar, daftar tabel dan daftar bagan/diagram.

Lampiran

Berisi data-data penyerta atau pelengkap yang berkaitan dengan proyek “**Sekolah Menengah Kejuruan Seni Rupa di Semarang**”.

