

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peran pendidikan tinggi di Indonesia menjadi tolak ukur kecerdasan bangsa untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang unggul dan mampu bersaing di tingkat global. Terlebih lagi dunia pada saat ini telah memasuki era *super smart society* (*society 5.0*) dimana segala sesuatu aktivitas kegiatan berjalan beriringan yang berbasis teknologi. Sehingga terjadi perubahan suatu metode pendidikan yang mampu merespon era *society 5.0* ini dimana pendidik dituntut untuk memiliki ketrampilan di bidang digital dan mampu memberikan suatu metode didalam pembelajaran yang bervariasi, kreatif serta inovatif, selain itu di abad 21 ini baik pendidik atau mahasiswa harus memiliki kemampuan berpikir yang dikenal dengan 4C yaitu *creativity, critical thinking, communication and collaboration* (Risdianto,2019 dalam (Sekolah Dasar, 2022))

Di Indonesia perkembangan pendidikan tinggi mengalami kenaikan yang cukup pesat, terbukti dengan banyaknya perguruan tinggi di Indonesia dengan memiliki keahlian kompetensi yang beragam. Salah satunya yaitu perguruan tinggi dengan memiliki fokus pembelajaran di bidang seni yang berada di beberapa Kota di Indonesia yaitu ISI Solo, ISI Yogyakarta, ISI Denpasar, dan IKJ. Menurut penelitian tentang pendidikan seni, pengalaman belajar seni dapat memberikan kesempatan bagi anak muda untuk berlatih dan mengembangkan diri lebih dalam terkait dengan jenis ketrampilan kognitif (berpikir secara abstrak, kritis, refleksi) didalam kegiatan berseni sering sekali terjadi kegiatan untuk menuntut, memberikan alternatif cara serta mengkomunikasikan suatu ide/gagasan penting, informasi, perasaan dan pemahaman melalui suatu bentuk (Deasy dalam (Zhang & Ordway, 2003)). Selain itu melalui pembelajaran seni juga dapat mendukung pengembangan rasa empati, kepercayaan diri, kreativitas, dan berfikir secara kritis untuk menyelesaikan permasalahan (Catterall dalam (Zhang & Ordway, 2003)).

Ibu Kota provinsi Jawa Tengah yaitu Semarang memiliki berbagai pusat kesenian dan kebudayaan serta terdapat beberapa tradisi yang menjadi identitas kota Semarang. Selain itu juga terdapat beberapa komunitas seni, salah satunya Hysteria yaitu suatu

komunitas yang memperkenalkan seni kepada masyarakat umum. Hal ini menunjukkan bahwa masih adanya pelaku seni yang berkembang di kawasan Semarang.

Peminatan seni di Kota Semarang dapat dilihat dari keberadaan Sekolah Menengah Kejuruan di Semarang yang memiliki kompetensi keahlian di bidang seni dan desain, diantaranya SMK 4, SMK 8, SMK 11, SMK Perdana Semarang yang memiliki jurusan dkv, multimedia, dan desain grafis dengan begitu dapat diketahui anak muda di Kota Semarang memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap Seni. Peminatan anak muda di Kota Semarang terkait seni rupa dan desain dapat juga ditinjau dari pendaftar di Perguruan Tinggi Negeri yaitu Universitas Negeri Semarang dengan mengambil program studi seni rupa dan desain dua tahun terakhir tercatat terdapat 575 orang pendaftar dan hanya memiliki daya tampung 71 orang sehingga terjadi ketimpangan antara calon mahasiswa peminat seni dan daya tampung pendidikan tinggi.

Hal ini memunculkan permasalahan terkait banyaknya peminat seni di Kota Semarang untuk melanjutkan pendidikan tinggi yang terfokus pada pendidikan seni namun ketersediaan perguruan tinggi seni di Kota Semarang tidak memadai maka diperlukan suatu perguruan tinggi yang memiliki fokus pembelajaran terhadap seni, salah satunya dengan memberikan fasilitas pembelajaran pendidikan tinggi berupa Institut Seni Rupa dan Desain di Kota Semarang. Dengan adanya Institut Seni Rupa dan Desain akan menjadi wadah anak muda untuk mengasah kemampuan berseni melalui bidang akademik, bereskreasi melalui karya dan meningkatkan kualitas karya yang nantinya dapat bersaing di tingkat global. Pelaku utama di dalam Institut Seni Rupa dan Desain ini merupakan mahasiswa berjiwa seni yang memiliki karakteristik perilaku yang unik dan berbeda dengan mahasiswa pada umumnya. Hal ini akan berpengaruh terhadap bentuk desain bangunan dan ruang yang dituntut untuk dapat meningkatkan kreativitas pengguna serta dapat merespon karakteristik mahasiswa seni. Sehingga dengan merespon karakteristik mahasiswa seni akan membuat tipologi kelas dan studio yang baru sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik mahasiswa seni. Untuk menciptakan tipologi ruang baru ini penggunaan pendekatan ruang kreatif dirasa dapat menjawab permasalahan terkait dengan menumbuhkan atau meningkatkan kreativitas mahasiswa dan menghasilkan tipologi ruang yang baru sesuai dengan kebutuhan pembelajaran,

berkreasi, bereksperimen, berpraktek, berkeaktivitas dan merespon karakteristik mahasiswa yang berasal dari anak muda berjiwa seni.

Untuk pemilihan lokasi berada di kawasan pendidikan tinggi Kota Semarang yang belum memiliki fungsi bangunan serupa yaitu berada di kawasan Semarang atas dimana keadaan alamnya rata-rata memiliki kondisi tanah yang berkontur yang dimana pada lahan tersebut terdapat potensi dan kendala yang harus diselesaikan pada proses mendesain bangunan ini diperlukan penggunaan struktur yang dapat merespon kondisi lingkungan sekitar atau lahan berkontur.

1.2 Pernyataan Masalah

- Bagaimana menciptakan tipologi kelas dan studio baru dalam kampus Institut Seni Rupa dan Desain yang mampu merespon karakteristik anak muda berjiwa seni?
- Bagaimana mendesain bangunan Institut Seni Rupa dan Desain di lahan berkontur?

1.3 Tujuan

Tujuan dari proyek perancangan Institut Seni Rupa dan Desain dengan Pendekatan Ruang Kreatif di Semarang bertujuan untuk menjawab permasalahan.

- Mendesain sebuah fasilitas edukasi berupa bangunan ruang belajar dengan pendekatan ruang kreatif bertujuan untuk memberikan pengaruh positif dan meningkatkan kreativitas pengguna bangunan dan lingkungan.
- Mendesain bangunan institut seni rupa dan desain yang aman terhadap kondisi tanah berkontur serta penerapan struktur yang tepat.

1.4 Orisinalitas

Tabel 1. Tabel Orisinalitas Penulisan

No	Judul Proyek	Topik / pendekatan yang diangkat	Nama Penulis dan institusi
1	Perencanaan dan Perancangan Sekolah Tinggi Seni Rupa di Palembang	Arsitektur Psikologis	Apriska Ambarsari – Universitas Sriwijaya
2	Sekolah Seni Rupa dan Desain dengan Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular di Kota Baru Parahyangan	Arsitektur Neo-Vernakular	M Faisal Anpasha R- Institut Teknologi Nasional Bandung
3	Kampus Seni Rupa ISI di Surakarta	Arsitektur Post Modern	Upi Rika Wati – Universitas Diponegoro Semarang
4.	Institut Seni Rupa dan Desain di Semarang	Pendekatan Ruang Kreatif	Asa Putri Dewanti- Universitas Katolik Soegijapranata Semarang