

BAB 2

GAMBARAN UMUM

2.1 Gambaran Umum Proyek

Pada sub bab berikut akan diuraikan mengenai gambaran umum proyek secara fungsional berdasarkan gambaran aktivitas dan pelaku.

2.1.1 Terminologi Proyek

Institut merupakan perguruan tinggi yang menyelenggarakan pendidikan akademik atau pendidikan vokasi selain itu juga dapat menyelenggarakan pendidikan professional dengan memiliki sejumlah rumpun ilmu pengetahuan dan/atau teknologi tertentu, pengertian institut berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi (Kementerian Hukum dan HAM, 2014). Berdasarkan Kebijakan Kelembagaan PERMENRISTEKDIKTI No 51 Tahun 2018 (Indonesia, 2018) pendirian pendidikan tinggi berupa Institut minimal memiliki 3 program studi pada satu program sarjana.

Tujuan pendidikan tinggi menurut UU No 12 tahun 2012 tentang pendidikan tinggi terbagi menjadi empat, yaitu (a) meningkatkan keimanan, ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia, sehat, kreatif, mandiri, terampil, kompeten dan berbudaya untuk kepentingan bangsa. (b) Menghasilkan lulusan yang menguasai cabang ilmu pengetahuan dan / teknologi untuk meningkatkan daya saing bangsa. (c) Menghasilkan ilmu pengetahuan dan teknologi melalui penelitian dengan memperhatikan dan menerapkan nilai Humaniora. (d) Mewujudkan pengabdian kepada masyarakat berbasis penalaran terhadap karya penelitian yang bermanfaat dalam memajukan kesejahteraan umm dan mencerdaskan bangsa. (Kementerian Hukum dan HAM, 2012)

Seni merupakan suatu ide atau gagasan yang muncul dari pikiran manusia yang diaplikasikan atau dicurahkan melalui media benda yang berupa suatu rangkaian bentuk atau pola pengertian seni menurut Koentjanraningrat. Melalui sebuah bentuk ekspresi

seniman mampu melahirkan kreasi atau temuan baru dengan memiliki sifat-sifat kreatif, emosional, individual dan universal. Seni terbagi menjadi 2 jenis yaitu seni rupa dan desain. Berdasarkan artikel *The Truth about Art vs Design* karya *Benek Lisefski* **Seni Rupa** adalah ilustrasi yang diekspresikan melalui media rupa (visual) seperti titik, garis, bentuk, warna, tekstur, volume dan ruang dengan perwujudan pengalaman visual perupa sebagai tujuan (Zamrodah, 2016). Selain itu seni rupa akan bekerja secara naluri dan tidak memiliki batasan aturan atas karyanya. Sedangkan **Desain** memiliki arti ilustrasi yang diekspresikan melalui media rupa (visual) seperti titik, garis, bentuk, warna, tekstur, volume dan ruang dengan perwujudan pengalaman visual hanya menjadi alat untuk mencapai suatu tujuan. Desain selalu memiliki tujuan yang harus dicapai dalam berkarya (Salam et al., 2016)

Sehingga dapat disimpulkan bahwa Institut Seni Rupa dan Desain memiliki fungsi sebagai bangunan pendidikan lanjutan yang berfokus pada bidang pendidikan ilmu seni yang berhubungan dengan seni murni yang muncul secara naluri dan seni desain visual. Bangunan ini tidak hanya sebagai tempat pendidikan bersifat formal melainkan juga sebagai ruang kreatifitas mahasiswa dalam berkarya.

2.1.2 Gambaran Umum Fungsi Bangunan

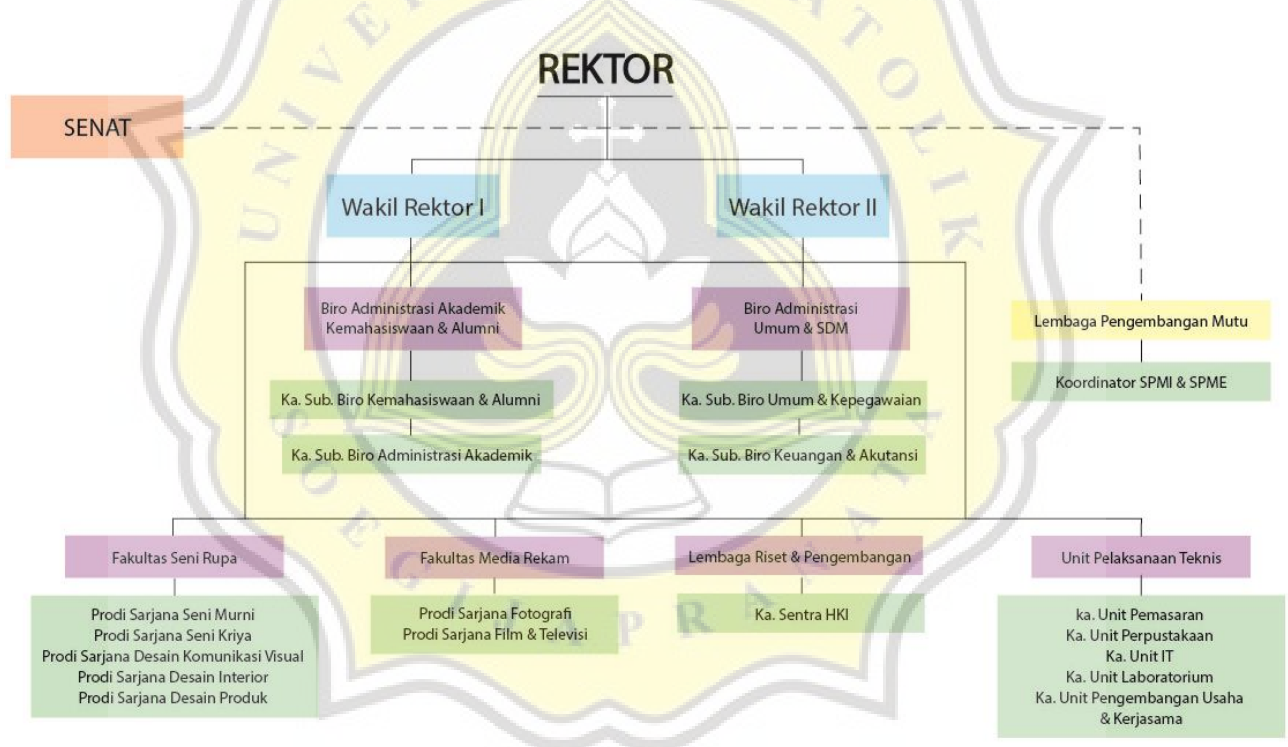
- **Karakteristik Bangunan**

Bangunan Institut Seni Rupa dan Desain ini akan mewadahi anak muda berjiwa seni yang memiliki peminatan untuk melanjutkan pendidikan di bidang seni khususnya untuk seni rupa dan desain di Kota Semarang. Institut Seni Rupa dan Desain merupakan perguruan tinggi yang menghasilkan lulusan dengan memiliki keahlian bidang dan atau teknologi di bidang seni dan industri kreatif.

Institut Seni Rupa dan Desain di Semarang memiliki 2 fakultas, yaitu fakultas Seni Rupa dengan 5 program studi diantaranya seni murni, seni kriya, desain komunikasi visual, desain interior, desain produk. Sedangkan fakultas seni media rekam memiliki 3 program studi yaitu fotografi, film dan televisi, serta animasi.

Bangunan kampus Seni Rupa dan Desain ini akan merespon kebutuhan dan karakteristik mahasiswa berjiwa seni dengan menghadirkan desain bangunan dan ruang yang sesuai dengan karakteristik mereka, hal ini akan menjadikan kampus seni memiliki identitas tersendiri dan berbeda dengan kampus lain di Semarang. Institut Seni Rupa dan Desain ini menerapkan desain bangunan dengan prinsip ruang kreatif dan arsitektur berkelanjutan yang berdasarkan dari respon karakteristik mahasiswa berjiwa seni, sehingga akan menciptakan tipologi ruang-ruang baru yang mencirikan karakteristik mahasiswa yang merupakan anak muda berjiwa seni dan juga sebagai bangunan yang menggunakan material alami dan pertimbangan penghematan energi lainnya yang tidak menimbulkan efek negatif untuk lingkungan sekitar.

2.1.3 Pengguna Bangunan



Gambar 1. Struktur Organisasi Institut

Sumber : (ITS, 2022)

a. Pimpinan

Merupakan pihak yang memimpin dan bertanggung jawab penuh terhadap seluruh proses akademik, administrasi pada bangunan Institut Seni Rupa dan Desain di Semarang.

b. Pengajar/Dosen

Tenaga pendidik profesional dan ilmuwan memiliki kedudukan sebagai pengajar, pengembang, dan penyebarluasan ilmu pengetahuan, teknologi melalui pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Aktivitas kegiatan dosen di dalam kampus antara lain :

- Melaksanakan proses pembelajaran di dalam ruang kelas maupun studio.
- Melakukan bimbingan terhadap mahasiswa dalam mengerjakan tugas kuliah.
- Menguji tugas akhir mahasiswa.
- Melakukan penelitian di dalam kampus

c. Pengelola/Staff Sekolah

Pengelola atau staff sekolah merupakan petugas yang bertanggung jawab atas pelayanan serta pengelolaan secara menyeluruh baik administrasi atau pelayanan umum terhadap Institut Seni Rupa dan Desain.

d. Mahasiswa

Pelaku kegiatan mahasiswa pada proyek ini merupakan anak muda berjiwa seni yang memiliki tujuan untuk belajar, bereksperimen, bereksplorasi, berinovasi terhadap seni yang ditekuni dan dibimbing serta dibina oleh dosen pengajar yang kompeten di Institut Seni Rupa dan Desain di Semarang. Anak muda yang memiliki jiwa seni tentunya memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak muda lainnya yang dituliskan dalam (linimasaade, 2022), yaitu :

- Berkarakteristik yang unik dan berbeda, pada karakteristik ini mereka biasanya lebih menonjol dari anak muda pada umumnya, baik dari perilaku, penampilan maupun cara berpakaian mereka.
- Memilih teman yang sejalan, memilih teman yang sebagian besar dapat terkoneksi dengan dirinya baik dari pola pikir, kegemaran mereka, pola belajar mereka.

- Memiliki daya tarik dan selera tinggi, dalam berkarya anak muda dengan jiwa seni memiliki selera yang tinggi untuk menciptakan karya sehingga dapat memunculkan daya tarik tersendiri untuk memikat pengunjung peminat seni.
- Berimajinasi dan memiliki banyak ide, orang seni tentunya tidak mudah kehabisan ide dan mereka selalu memiliki imajinasi baru yang kreatif untuk menciptakan sesuatu hal baru yang inovatif.
- Memiliki jiwa yang bebas, anak muda yang berjiwa seni cenderung tidak menyukai aturan. Mereka menyukai hidup bebas dalam hal apapun baik berpikir, berpenampilan, maupun saat berkarya, menurut mereka dengan adanya aturan akan membatasi mereka untuk menjadi diri sendiri.
- Cenderung bekerja secara mandiri, artinya anak muda berjiwa seni ini tidak pernah bergantung pada orang lain. Mereka selalu berdasarkan pada ide pikirannya dan mengembangkannya sendiri tanpa mengandalkan orang lain.
- Memerlukan waktu untuk menyendiri, tentunya orang seni memerlukan waktu menyendiri untuk bermeditasi, menenangkan diri, menstimulasi diri guna mereshfresh diri dengan tujuan untuk memunculkan ide-ide baru.
- Memiliki banyak energi, anak muda berjiwa seni ini memiliki banyak energi baik energi fisik maupun mental. Dalam hal ini mereka senang menghabiskan waktu dan konsentrasi yang tinggi untuk melakukan sesuatu hal yang mereka anggap menarik untuk menghasilkan suatu karya.
- Mencintai keindahan, tentunya dalam berseni itu sudah pasti mencintai keindahan alam untuk dikaji dan dituangkan melalui suatu media yang dapat divisualisasikan dan dinikmati oleh semua orang.
- Dapat menyelesaikan masalah tanpa berputus asa
- Berpenampilan berbeda, anak muda berjiwa seni memiliki selera fesyen penampilan yang tidak bergantung pada trend yang ada. Mereka cenderung memiliki selera fesyen yang mereka ciptakan sendiri sehingga hal tersebut akan menjadi ciri khas dari anak seni.
- Berani mengambil resiko,

- Lebih fokus terhadap kualitas karya dibandingkan dengan kuantitas, dalam pengerjaan suatu karya orang berjiwa seni sangat mementingkan kualitas yang mereka hasilkan dimana mereka harus totalitas terhadap sesuatu yang mereka kerjakan.
- Mudah bosan, orang berjiwa seni dan kreatif memiliki tingkat kebosanan yang cukup tinggi. Hal ini membuat mereka untuk melakukan inovasi atau sesuatu hal yang baru dan tidak terkesan monoton terhadap karya yang mereka hasilkan.

Selain itu juga terdapat karakteristik anak muda berjiwa seni yang unik juga berasal beberapa generasi dijelaskan dalam buku “*The Urban Middle Class Millennial*” (Alvara Research Center, 2017) menyimpulkan bahwa generasi z memiliki 3 karakter utama yaitu :

- *Creative* , anak muda generasi z memiliki pola pikir out of the box dalam penemuan ide ataupun menyelesaikan suatu masalah.
- *Confidence*, mereka memiliki rasa percaya diri yang tinggi terhadap suatu hal dan berani mengungkapkan ide atau gagasan tersebut kepada khalayak umum.
- *Connected*, merupakan karakter yang dapat menyesuaikan diri dengan cepat pada lingkungan tertentu atau mudah bersosialisasi baik di lingkungan fisik maupun dunia maya.

Dengan memahami karakteristik mahasiswa yang dominan berasal dari anak muda berjiwa seni yang muncul di berbagai generasi maka diketahui kebutuhan ruang yang dapat merespon karakteristik mahasiswa seni untuk menunjang proses pembelajaran maupun aktivitas lainnya di dalam kampus.

e. Tamu Umum/Tamu Khusus

Tamu umum merupakan orang-orang berasal dari masyarakat umum yang memiliki maupun tidak memiliki hubungan tugas tetapi memiliki kepentingan dengan Institut Seni Rupa dan Desain. Tamu khusus yang dimaksud merupakan tamu dari instansi tertentu yang berkunjung ke Institut dengan suatu maksud dan kepentingan tertentu, seperti tamu instansi pemerintahan dengan tujuan untuk pengadaan penilaian sekolah dalam acara tertentu.

2.1.4 Fasilitas yang akan dialokasikan

Berdasarkan fungsi bangunan, fasilitas yang dibutuhkan dalam bangunan terbagi menjadi dua yaitu fasilitas utama dan fasilitas pendukung dalam bangunan. Berikut adalah fasilitas yang dibutuhkan dalam proyek.

- Fasilitas Utama

Fasilitas utama dalam bangunan berupa ruang administrasi untuk pendidikan dan ruang kelas maupun studio guna mewadahi proses pembelajaran mahasiswa dalam bangunan. Fasilitas utama dalam bangunan meliputi :

- a. Gedung Rektorat

Gedung rektorat merupakan pusat dari kegiatan administrasi pusat di Institut Seni Rupa dan Desain yang berisi ruang yayasan, pimpinan institut, serta staff administrasi lainnya.

- b. Gedung Fakultas

Dalam fasilitas gedung fakultas terdapat ruang TU sebagai pusat kegiatan administrasi dari suatu fakultas tertentu. Selain itu juga terdapat fasilitas ruang dekan, dosen, ruang rapat, serta ruang kelas dan studio.

- c. Ruang Kelas

Ruang kelas ini dibagi menjadi 2 tipe ruang kelas dengan kapasitas yang berbeda. Akan dibahas lebih detail pada bab 3

- d. Ruang Studio

Ruang studio ini merupakan nyawa dari kegiatan aktivitas akademik ini, dimana mahasiswa banyak menghabiskan waktu dengan bereksperimen di dalam ruangan ini. Pada bangunan ini memiliki banyak jenis ruang studio sesuai dengan kebutuhan tiap program studi yang nanti akan dijelaskan lebih detail pada bab 3.

- e. *The Canvas*

The canvas merupakan sebuah fasilitas utama berupa dinding besar yang digunakan untuk mengekspresikan diri melalui seni dengan menggoreskan tinta ke

dinding besar *the canvas* dan kegiatan aktivitas ini dilakukan setiap mahasiswa angkatan baru.

- **Fasilitas Penunjang**

Fasilitas penunjang merupakan fasilitas pendukung yang terdapat dalam bangunan guna untuk mendukung kegiatan didalam bangunan.

- a. Area service
- b. Area penunjang

Fasilitas yang dialokasikan dalam bangunan akan diuraikan lebih detail pada bab 3.

2.1.5 Kurikulum

Intitut Seni dan Desain di Semarang ini merupakan perguruan tinggi swasta yang menggunakan pedoman dasar kurikulum dari Institut Seni Indonesia Yogyakarta untuk dijadikan kurikulum Institut Seni dan Desain guna penyusunan jadwal pembelajaran yang memiliki tujuan untuk menentukan kebutuhan ruang kelas, fasilitas, jam kerja yang akan digunakan. Berikut merupakan penjelasan kurikulum yang telah ditetapkan sesuai dengan jurusan masing-masing.

- **Program Studi S1 Seni Murni**

Program Studi S1 Seni Rupa Murni (Seni Lukis dan Seni Patung) mengajarkan mahasiswa untuk menciptakan suatu karya berdasarkan kebutuhan nurani atau spiritual yang bersifat subjektif dan tidak secara langsung terkait dengan kebutuhan praktis atau fungsional. Jurusan ini menghasilkan sarjana seni rupa murni yang memiliki kemampuan untuk mengungkapkan konsep seni dan mampu mewujudkannya ke dalam karya seni rupa, serta mampu menganalisis berbagai bentuk karya seni murni secara teoritik.

Sebaran Mata Kuliah Jurusan/Program Studi Seni Murni

Tabel 2. Kurikulum Seni Rupa Murni

MATA KULIAH	SKS	SMT	
Agama	2	1	
Kewarganegaraan	2		
Bahasa Indonesia	2		
Gambar Bentuk 1	3		
Sketsa 1	3		
Desain Elementer 1	3		
Seni Rupa Murni Dasar 1	5		
Bahasa Inggris	2		2
Filsafat Pancasila	2		
Gambar Bentuk II	3		
Sketsa II	3		
Desain Elementer II	3		
Seni Rupa Murni Dasar II	5		
Sejarah Kebudayaan	2		
Sejarah Seni Rupa Indonesia	2	3	
Sejarah Seni Rupa Barat	2		
Ilmu Bahan Seni Lukis	3		
Ilmu Bahan Seni Patung	3		
Ilmu bahan Seni Grafis	3		
Metodologi Penulisan	2		
Anatomi Plastis Manusia	3		
Seni Ilustrasi I	3		
Seni Lukis Dasar 1	5		
Seni Lukis Patung Dasar 1	5		
Seni Grafis Dasar 1	5		
Seni Ilustrasi II	3		4
Seni Lukis Dasar II	5		
Seni Patung Dasar II	5		
Seni Grafis Dasar II	5		
Filsafat Seni	2		
Seni dan Masyarakat	2		
Sejarah Seni Rupa Modern	2		
Gambar Manusia	3		
HAKI dan Kewirausahaan	2		
Estetika	2	5	
Kajian SR I	2		
Manajemen Seni Rupa	3		
Studi Orientasi Profesi	4		
Seni Lukis Madya I	5		
Seni Patung Madya I	5		
Seni Grafis Madya I	5		
Seni Lukis Aplikatif	3		
Seni Patung Aplikatif	3		
Seni Grafis Aplikatif	3		
Kajian SR II (Project Seni)	3	6	
Seni Lukis Madya II	5		
Seni Patung Madya II	5		
Seni Grafis Madya II	5		
Teori Seni Lukis	2		
Teori Seni Patung	2		
Teori Seni Grafis	2		
Seni Rupa Asia	2		
Seni dan Teknologi	3		
Seni dan Aktivitas Sosial	4		
Seminar*	2	7	
Eco Art	3		
Proposal TA	2		
Seni Lukis Lanjut*	5		
Seni Patung Lanjut*	5		
Seni Grafis Lanjut*	5		
Tugas Akhir Skripsi/Karya Seni	6	8	
MATA KULIAH PILIHAN SEMESTER GENAP			
MATA KULIAH	SKS		
Seni Rupa Eksperimental	3		
Teknik Reproduksi	3		
Fotografi	3		
Relief	3		
Mata Kuliah Pilihan Lintas Prodi (Ditawarkan Prodi Seni Rupa Murni)			
MATA KULIAH	SKS		
Seni Rupa Eksperimental	3		
Komik dan Kartun	3		
Seni Rupa Intermedia	3		
Seni Rupa Tradisi	3		

Sumber : (Yogyakarta, 2019b)

- **Program Studi S1 Seni Kriya**

Program studi S1 seni kriya merupakan jurusan yang mengajarkan tentang penciptaan, pengkajian kriya berbasis budaya lokal, nasional dengan berwawasan internasional. Selain itu mahasiswa juga mempelajari tentang perkembangan seni budaya, ilmu pengetahuan dan teknologi terhadap seni kriya. Pada prodi seni kriya terdapat penjurusan lagi sesuai dengan minat bakat mahasiswa sesuai dengan cabang seni kriya yang ditekuninya.

Sebaran Mata Kuliah Jurusan/Program Studi Seni Kriya

Tabel 3. Kurikulum Seni Kriya

MATA KULIAH	SKS	SMT
Agama	2	1
Kewarganegaraan	2	
Bahasa Inggris	2	
Pengetahuan Ornamen	2	
Desain Elementer I	3	
Gambar Bentuk I	3	
Ornamen I	3	
Seni Kriya Dasar I	3	
Filsafat Pancasila	2	2
Bahasa Indonesia	2	
Pengantar Kebudayaan	2	
Sejarah Seni Rupa Indonesia	2	
Desain Elementer II	3	
Gambar Bentuk II	3	
Ornamen II	3	
Seni Kriya Dasar II	3	
Sejarah Seni Rupa Timur	2	3
Filsafat Seni	3	
Tinjauan Seni Kriya	2	
Gambar Teknik I	3	
Ilmu Bahan	3	
Ornamen III	3	
Seni Kriya Lanjut I (Tradisional)	4	
Sejarah Seni Rupa Barat	2	4
Manajemen	2	
Arsitektur Tradisional	3	
Gambar Teknik II	3	
Apikasi Komputer I	3	
Teknik Produksi Kriya	3	
Seni Kriya Lanjut II (Industri)	4	

Sumber : (Yogyakarta, 2019b)

MATA KULIAH	SKS	SMT
Metode Penelitian I	3	5
Antropologi Seni	2	
Kapita Selektta	3	
Apikasi Komputer II	3	
Desain Produk Kriya II	3	
Seni Wayang	2	
Seni Kriya Lanjut III (Kontenporer)	4	
Metode Penelitian II	3	
Kritik Seni	3	
Semiotika	3	
Finishing	3	
Perhiasan	3	
Seni Kriya Lanjut IV (Monumental)	4	
Kewirausahaan	3	7
Seni Batik	3	
Tosan Aji	3	
Seminar	3	
Taah Sungging (MK Pilihan)	3	
Topeng (MK Pilihan)	3	
Ukir Logam (MK Pilihan)	3	
Cenderamata Keramik (MK Pilihan)	3	
Kerja Profesi	4	8
Tugas Akhir	6	

- **Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual**

Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual melahirkan sarjana desain yang memiliki nilai kemanusiaan, kreatif, inovatif dan memiliki jiwa *interpreneurship* bertujuan untuk memberikan kesiapan untuk bersaing secara global.

Sebaran Mata Kuliah Jurusan/Program Studi Desain Komunikasi Visual

Tabel 4. Kurikulum DKV

MATA KULIAH	SKS	SMT	MATA KULIAH	SKS	SMT
Pendidikan Agama	2	1	Tinjauan DKV	2	5
Bahasa Inggris	2		DKV : Visual Branding	6	
Bahasa Indonesia	2		Grafika	3	
Sejarah Seni Rupa Indonesia	2		Animasi	3	
Desain Elementer Dwimantra	3		Desain Digital	3	
Gambar Bentuk	3		Sinematografi	3	
Filsafat Seni	2		Jumlah	20	
Tipografi	4				
Jumlah	20				
Bahasa Inggris Terapan	2	2	DKV : Projek Desain	6	6
Desain Elementer Trimatra	3		Film Animasi	3	
Gambar Ekspresi	3		Seni Gambar Sekuensial	3	
Metodologi Desain	2		Metodologi Penelitian	3	
Sejarah Desain Grafis	2		Jumlah	15	
Tipografi Desain	4				
Proses Komunikasi	2		Seminar Proposal	6	7
Antropologi Seni	2		Kewirausahaan	4	
Jumlah	20		Mata Kuliah Pilihan 1	2	
			Mata Kuliah Pilihan 2	2	
		Pendidikan Kewarganegaraan	2		
		Jumlah	16		
Komunikasi Periklanan	2	3	Kerja Profesi	6	8
Sosiologi Desain	2		Tugas Akhir (TA)	8	
DKV : Grafis Informasi	6		Jumlah	14	
Fotografi	3				
Ilustrasi	3				
Filsafat Pancasila	2				
Jumlah	18				
Kajian Tanda dan Makna	2	4	MATA KULIAH PILIHAN SEMESTER GENAP		
Fotografi Desain	3		MATA KULIAH	SKS	
DKV : Media Kreatif	6		Kajian Media dan Budaya	2	
Ilustrasi Desain	3		Game Desain	2	
Penulisan Teks	3		Kapita Selekta	2	
Audio Visual	3				
Jumlah	20				

Sumber : (Yogyakarta, 2019b)

- **Program Studi S1 Desain Interior**

Program studi S1 desain interior merupakan jurusan yang menekuni tentang perencanaan dan perancangan ruang yang memperhatikan kebutuhan fungsi serta keindahan serta memadukan perkembangan teknologi, mengadaptasi lingkungan dan berkarakter dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas hidup pengguna ruang.

Sebaran Mata Kuliah Jurusan/Program Studi Desain Interior

Tabel 5. Kurikulum Desain Interior

MATA KULIAH	SKS	SMT				
Agama	2	1	Desain Interior Komersial II	5	5	
Gambar Teknik	3		Interior Bangunan Tradisional	3		
Gambar Bentuk I	3		Desain Mebel III	3		
Desain Elementer I	3		Desain Berkelanjutan	3		
Bahasa Inggris	3		Filsafat Seni	2		
Bahan & Produk Interior	3		Mata Kuliah Pilihan	3		
Sejarah Desain I	2		Mata Kuliah Pilihan	3		
Sejarah Seni	2		Jumlah	22		
Jumlah	21					
Bahasa Indonesia	2	2	Praktik Kerja Profesi	5	6	
Desain Interior Residensial I	5		Manajemen Desain	3		
Gambar Bentuk II	3		Sistem Bangunan II	3		
Desain Elementer II	3		Aplikasi Komputer Desain II	3		
Sejarah Desain II	2		Ergonomi Desain II	3		
Konstruksi Bangunan	3		Teknik Presentasi	3		
Kewarganegaraan	2		Jumlah	20		
Jumlah	20					
Pancasila	2		3	Pra Tugas Akhir Desain		3
Desain Interior Residensial II	5	Pra Tugas Akhir Penelitian		3		
Aplikasi Komputer Desain II	3	Mata Kuliah Pilihan		3		
Desain Mebel I	3	Mata Kuliah Pilihan		3		
Ergonomi Desain I	2	Jumlah		12		
Sistem Bangunan I	2	Seminar		2	8	
Metodologi Desain I	2	Tugas Akhir		6		
Jumlah	19	Jumlah		8		
Desain Interior Komersial I	5	4		Desain Interior Komersial I	5	4
Kewirausahaan & HKI	3		Kewirausahaan & HKI	3		
Desain Mebel II	3		Desain Mebel II	3		
Berpikir Desain	3		Berpikir Desain	3		
Desain Aksesoris Interior	3		Desain Aksesoris Interior	3		
Metode Penelitian	2		Metode Penelitian	2		
Mata Kuliah Pilihan	3		Mata Kuliah Pilihan	3		
Jumlah	22					

Sumber : (Yogyakarta, 2019b)

MK Pertukaran Pelajar - Gasal				
MATA KULIAH	SKS			
Konservasi Bangunan	3			
Kritik Desain	3			
Sketsa Urban	3			
Pencahayaannya Interior	3			
MK Pertukaran Pelajar - Genap				
MATA KULIAH	SKS			
Desain Eksibisi	3			
Desain Taman	3			
Fotografi Desain Interior	3			
Wayfinding Interior	3			
MK Konversi Program MBKM Pertukaran Pelajar di PT Lain/Luar PT				
MATA KULIAH	SKS			
Teori dan Proses Desain I	2			
Teori dan Proses Desain II	2			
Kebutuhan Lingkungan Manusia I	2			
Kebutuhan Lingkungan Manusia II	2			
Komunikasi Desain	3			
Konstruksi Desain dan Regulasi	3			
Bahan dan Produk Interior II	3			
Keprofesian Desain	3			
MK Konversi Program MBKM Kewirausahaan				
MATA KULIAH	SKS			
Praktik Wirausaha	5			
Proposal Wirausaha	3			
Manajemen Wirausaha	3			
Akutansi Wirausaha	3			
Pemasaran Wirausaha	3			
Kapita Selekt	3			

Sumber : (Yogyakarta, 2019b)

- **Program Studi S1 Desain Produk**

Program Studi S1 desain produk merupakan jurusan yang mempelajari tentang desain kemasan dengan memiliki karakter untuk berpikir kritis, kreatif, inovatif dan menjadi seorang *creator of needs* yang dapat menciptakan sebuah produk baru yang menjawab kebutuhan masyarakat.

Sebaran Mata Kuliah Jurusan/Program Studi Desain Produk

Tabel 6. Kurikulum Desain Produk

MATA KULIAH	SKS	SMT				
Pendidikan Agama	2	1		Desain Produk Consumer Goods	5	5
Filsafat Pancasila	2			Aplikasi Komputer Prototype	4	
Pendidikan Kewarganegaraan	2			Desain Furnitur	3	
Filsafat Seni	2			Antropologi Seni	2	
Pengantar Kebudayaan	2			Sistem Enjineriing Mekatronika	3	
Gambar Bentuk	2			Mata Kuliah Pilihan	3	
Desain Elementer 2D	3			Mata Kuliah Pilihan	3	
Tinjauan Desain	2			Jumlah	21	
Jumlah	17					
Bahasa Indonesia	2	2		Desain Produk Industri	5	6
Bahasa Inggris Produk	2			Desain Teknologi dan Lingkungan	3	
Sejarah Seni Rupa	2			Psikologi Desain	3	
Desain Elementer 3D	4			Sosiologi Desain	3	
Menggambar Rekayasa Visual	4			Entrepreneurship	2	
Gambar Kerja	4			Jumlah	19	
Pengetahuan Bahan	3					
Jumlah	21					
HAKI	2			3		
Studi Model	4	Desain Berkelanjutan (Sustainable Design)	3			
Bahasa Inggris	2	Seminar	3			
Desain Produk Eksplorasi Bentuk dan Fungsi	5	Kapita Seleкта	3			
Ergonomi Desain	3	Manajemen Pemasaran	3			
Metodologi Penelitian	3	Mata Kuliah Pilihan	3			
Jumlah	19	Jumlah	20			
Proses Produksi	3	4				Teknik Presentasi
Sistem Enjineriing	3			Tugas Akhir	8	
Aplikasi Komputer Modeling	4			Jumlah	10	
Metodologi Perancangan Desain Produk	3					
Desain Produk Rekayasa Teknik	5					
Jumlah	18					
				Mata Kuliah Pilihan		
				MATA KULIAH	SKS	
				Kriya	3	
				Desain Taman	3	
				Animasi	3	
				Visual Merchandising	3	
				Fotografi Desain	3	
				Desain Packing	3	

Sumber : (Yogyakarta, 2019b)

- **S1 Fotografi**

Program studi S1 Fotografi mampu melahirkan lulusan yang professional dalam bidang fotografi serta menguasai ilmu pengetahuan baik teori, teknologi, teknik fotografi sehingga menjadikan lulusan yang terampil dalam menciptakan, mengkaji karya seni fotografi dan pastinya mampu bersaing di dunia kerja maupun global.

Sebaran Mata Kuliah Jurusan/Program Studi S1 Fotografi

Tabel 7. Kurikulum Fotografi

MATA KULIAH	SKS	SMT			
Pendidikan Agama	3	1		Bahasa Indonesia	2
Filsafat Pancasila	2			Estetika	2
Bahasa Indonesia I-II	3			Etno Fotografi	2
Sejarah Fotografi	2			Periklanan	2
Teknologi Informasi	2			Metodologi Penelitian I-II	2
Nirmana	3			Fotografi Studio I-III	3
Pengantar Kebudayaan	2			Proses Imagi	3
Aplikasi Komputer I-II	3			Fotografi Dokumenter I-III	3
Fotografi Dasar I-II	4			Fotografi Komersial I-III	4
				Fotografi Ekspresi I-III	4
Kewarganegaraan	2	2		Fotografi Jurnalistik I-III	4
Bahasa Inggris	3			Managemen Seni	2
Aplikasi Komputer I-II	3			HAKI	2
Ilmu Komunikasi I-II	2				
Fotografi Dasar I-II	4			Metodologi Penelitian I-II	2
Komposisi Fotografi	3			Pengantar Semiotika	2
Fotografi Studio I-III	3			Program Penyajian	3
Proses Imagi	3			Fotografi Komersial I-III	4
				Fotografi Ekspresi I-III	4
Bahasa Inggris	2		3		Fotografi Jurnalistik I-III
Ilmu Komunikasi I-II	2			Kapita Seleкта	2
Sosiologi Seni	2			Kewirausahaan	4
Filsafat Seni	2				
Antropologi Seni	2			Seminar	2
Fotografi Dasar I-II	4			Fotografi Komersial I-III	4
Fotografi Studio I-III	3			Fotografi Ekspresi I-III	4
Proses Imagi	3			Fotografi Jurnalistik I-III	4
Fotografi Dokumenter I-III	3			Tinjauan Seni	2
			Kerja Profesi	4	7
			Tugas Akhir	6	8

Sumber : (Yogyakarta, 2019b)

- **Program Studi S1 Film dan Televisi**

Program studi S1 film dan televisi merupakan suatu program pengajaran yang bertujuan untuk menciptakan bentuk-bentuk melalui audio visual yang berwawasan nilai-nilai budaya nasional.

Sebaran Mata Kuliah Jurusan/Program Studi S1 Film dan Televisi

Tabel 8. Kurikulum Film dan Televisi

MATA KULIAH	SKS	SMT				
Pendidikan Agama	3	1		Pendidikan Agama	2	4
Kewarganegaraan	3			Manajemen Produksi 1-2	3	
Bahasa Inggris	2			Penulisan Naskah 1-3	3	
Bahasa Indonesia	3			Pengarah Acara 1-3	3	
Pengantar dan Teknologi 1-2	2			Tata Artistik 1-3	3	
Nirmana	3			Videografi 1-3	3	
Ilmu Komunikasi	3			Editing Elektronik 1-3	3	
Fotografi Dasar	3			Antropologi Seni (P)	2	
Jumlah	22			Jumlah	22	
Sejarah Seni dan Media 1-2	2	2		News dan Dokumenter 1-2	3	5
Pengantar dan Teknologi	2			Filsafat 1-2	2	
Penulisan Naskah 1-3	3			Tinjauan Seni (TV)	2	
Pengarah Acara 1-3	3			Menggambar (+ilustrasi)	3	
Tata Artistik 1-3	3			Metodologi Penelitian	2	
Videografi 1-3	3			Sosiologi Seni (P)	2	
Editing Elektronik 1-3	3			Produksi Televisi	4	
Tata Suara 1-2	3			Video Ekspresi	3	
Jumlah	22			Jumlah	21	
Sejarah Seni dan Media	2	3		News dan Dokumenter 1-2	3	6
Manajemen Produksi 1-2	3			Etika Televisi	2	
Penulisan Naskah 1-3	3			Filsafat 1-2	2	
Pengarah Acara 1-3	3			Seminar	2	
Tata Artistik 1-3	3			Kapita Selekta	2	
Videografi 1-3	3			Dramaturgi	3	
Editing Elektronik 1-3	3			Kewirausahaan (P)	4	
Tata Suara 1-2	3			Studi Orientasi Profesi	4	
Jumlah	23			Jumlah	22	
				Kerja Profesi	4	7
				Jumlah	4	
				Tugas Akhir	6	8
				Jumlah	6	

Sumber : (Yogyakarta, 2019b)

- **Program Studi D3 Animasi**

Program studi D3 Animasi merupakan satu program diploma yang menghasilkan lulusan yang ahli dalam bidang film animasi dan animasi game (animasi interaktif).

Sebaran Mata Kuliah Jurusan/Program Studi S1 Film dan Televisi

Tabel 9. Kurikulum Animasi

KAJIAN	MATA KULIAH	
Animasi	Prinsip Animasi	
	Penulisan Cerita dan Skenario	
	Permodelan 3D 1	
	Permodelan 3D 2	
	Animasi 2D	
	Animasi 3D 1	
	Animasi 3D 2	
	Animasi 3D bagi Game 1	
	Animasi 3D bagi Game 2	
	Permodelan 3D bagi Game 1	
	Permodelan 3D bagi Game 2	
	Proyek Terpadu	
	Praktek Kerja Lapangan	
	Tugas Akhir	
	Seni Perfilman	Penyutradaraan dan Papan Cerita
Sinematografi		
Efek Khusus		
Teknik Rekaman dan Editing Suara dan Integrasi.		
Teknologi Komputer	Animasi Interaktif 1	
	Animasi Interaktif 2	
	Game 2D	
	Game 3D	
	Mesin Game	
	Desain Game	
Religi, Sosial dan Norma budaya	Kecerdasan Buatan bagi Game	
	Pendidikan Agama	
	Pendidikan Pancasila	
	Pendidikan Kewarganegaraan	
	Studi dan Desain Karakter	
	Kecakapan Personal dan Antar Personal	
	Etika Profesi	
	Komunikasi	Komunikasi Visual
		Anggota Ide Kreatif
		Menggambar
Ilustrasi		
Komposisi		
Sejarah	Studi Anatomi dan Gerak	
	Sejarah Seni dan Animasi	
Manajemen	Manajemen Studio Animasi	
	Kewirausahaan	

Sumber : (Yogyakarta, 2019b)

Kurikulum ini dijadikan pedoman dalam perancangan Institut Seni Rupa dan Desain di Semarang

2.1.6 Persyaratan Khusus Bangunan dan atau Ruang

- **Arsitektur**

Berdasarkan Permen KEMENDIKBUD No. 49 tahun 2014 bagian tujuh pasal (30-36)(Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2014), sesuai dengan revisi draft Permen KEMENDIKBUD tahun 2013 bagian ketujuh pasal (38-45), dijelaskan bahwa : Persyaratan perancangan Perguruan Tinggi minimal memiliki sarana dan prasarana meliputi:

Tabel 10. Sarana dan Prasarana Perguruan Tinggi

Sarana	Prasarana
Perabot	Lahan
Peralatan pembelajaran	Ruang kelas
Media pembelajaran	Ruang pimpinan perguruan tinggi
Buku dan sumber pembelajaran lain.	Ruang dosen
Teknologi informasi dan komunikasi	Ruang tata usaha
Bahan habis pakai	Ruang perpustakaan
Sarana olah raga	Ruang Laboratorium/studio/bengkel kerja/unit produksi
Sarana berkesenian	Kantin
Sarana fasilitas umum	Fasilitas olah raga
Sarana pemeliharaan, keselamatan dan keamanan	Fasilitas umum

Sumber : Permen KEMENDIKBUD No 49 th 2014 (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2014)

Berikut ketentuan luasan bangunan berdasarkan bentuk perguruan tinggi menurut Permen KEMENDIKBUD No. 49 tahun 2014 (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2014)

Tabel 11. Ketentuan Luas Bangunan Perguruan Tinggi

Bentuk Perguruan Tinggi	Luas Lahan
Universitas	10.000 m ²
Institut	8.000 m ²
Sekolah Tinggi, Politeknik, Akademi	5.000 m ²
Akademi Komunitas	Sesuai dengan karakteristik program studi

Sumber : Permen KEMENDIKBUD No 49 th 2014 (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2014)

Menurut Permen KEMENDIKBUD No. 49 tahun 2014 telah menentukan ketentuan ruang sekurang-kurangnya. (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2014)

Tabel 12. Ketentuan Ruang Perguruan Tinggi

No.	Jenis Ruang	Kapasitas	Ketentuan Minimal Luasan	Syarat Khusus
1.	Ruang kuliah sarjana	40 orang	1,5 m ² /orang atau 20m ²	Minimal 2
2.	Ruang Kuliah Diploma	32 orang	1,5 m ² /orang atau 20m ²	Minimal 1
3.	Ruang kuliah umum	Min 80 orang	1m ² / orang	Minimal 1
4.	Ruang kerja pimpinan	Menyesuaikan	12 m ² /orang	-
5.	Ruang kerja dosen	Menyesuaikan	4m ² /orang	-
6.	Ruang tata usaha	Menyesuaikan	4m ² /orang	-
7.	Ruang perpustakaan	Min 400 orang	0,5m ² /orang atau >400	-

			mahasiswa = 200m ²	
8.	Fasilitas umum	Menyesuaikan	0,8 m ² /orang	Memiliki sarana dan prasana untuk kebutuhan khusus.

Sumber : Permen KEMENDIKBUD No 49 th 2014 (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2014)

- **Bangunan**

Pada bangunan perguruan tinggi minimal memiliki standar kualitas kelas A. Struktur bangunan pada bangunan perguruan tinggi harus memakai struktur yang kuat dan dapat memikul seluruh beban bangunan, stabil, dan meminimalisir perusakan lingkungan sekitar. Struktur yang digunakan harus sesuai dengan fungsi tidak berlebihan ataupun kekurangan. Selain itu juga perlu diperhatikan upaya perawatan bangunan yang sesuai dengan standart dan peraturan keselamatan.

- **Fasilitas**

Fasilitas yang dialokasikan pada bangunan Institut Seni Rupa dan Desain memiliki persyaratan dan standar khusus guna untuk mendukung kenyamanan dalam ruang, diantaranya :

- a. Ruang kelas

Ruang kelas memiliki fungsi untuk pemberian materi pembelajaran teori ataupun praktik yang tidak membutuhkan peralatan khusus. Kapasitas ruang kelas dibagi menjadi 2 jenis, yaitu kapasitas 25, 40 dengan minimum luas lantai 2m² dengan meja dan tanpa meja 1,2 m² menurut standar nasional pendidikan (Standar & Pendidikan, 2011). Ruang kelas yang sehat harus memiliki jendela yang cukup untuk sirkulasi udara dan kebutuhan cahaya yang cukup untuk proses belajar.

- b. Ruang seminar

Ruang seminar ini berkapasitas 12 orang dengan memperhatikan jangkauan audio visual yang memadai untuk audience, serta pencahayaan alami yang cukup untuk aktivitas dalam ruangan.

c. Galeri

Perkiraan daya tampung objek pameran dan sirkulasi dalam ruang serta kenyamanan visual dalam menikmati karya.

d. Studio seni lukis

Menyesuaikan dengan jumlah pelaku, furnitur dan sirkulasi dalam ruang. Studio lukis menggunakan furniture yang fleksibel dapat digeser dan mudah mengubah layout sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Perlu adanya view guna untuk merangsang kreativitas mahasiswa dalam berpraktek dan keheningan pada ruang.

e. Studio seni grafis

Terdapat alat press grafis, rak kertas dan beberapa kursi yang digunakan untuk berpraktek

f. Studio patung

Studio patung ini bersifat menghasilkan suara yang tinggi dan membutuhkan sirkulasi udara yang bebas karena dari proses pembuatan patung akan menghasilkan polusi partikel debu kecil, sehingga pada studio patung ini akan didesain dengan setengah terbuka. Tinggi plafond atau atap harus sudah mempertimbangkan maksimal ketinggian hasil karya mahasiswa. Perlunya lemari yang digunakan untuk menyimpan alat dan bahan produksi.

g. Studio keramik

Ketenangan dalam ruang sangat diperlukan untuk meningkatkan kefokuskan mahasiswa dalam mencari ide dan bereksperimen, perlu adanya peredam suara di ruang studio ini. Penggunaan material perabot, lantai, dinding yang mudah dibersihkan karena aktivitas dalam ruang ini berhubungan dengan tanah liat. Perlu adanya rak yang digunakan untuk menata hasil karya dan peralatan. Penerangan dan sirkulasi udara yang baik untuk menunjang seluruh aktivitas dalam ruang.

h. Studio pahat

Studio pahat digunakan untuk mahasiswa berpraktek menggunakan media kayu dengan menggunakan alat bantu tatah untuk menghasilkan karya seni, dalam berpraktek ini tentunya menghasilkan serbuk dan kotoran limbah kayu. Maka pada ruang ini menggunakan ventilasi alami guna memberikan kelancaran sirkulasi udara agar debu serbuk kayu tidak terperangkap dalam ruang. Selain itu material yang digunakan pada studio ini material yang mudah dibersihkan.

i. Studio logam

Aktivitas di dalam studio logam merupakan aktivitas yang banyak menggunakan bahan dan peralatan yang memerlukan api, sehingga pada ruang ini perlu memperhatikan sirkulasi udara dan tersedianya gas pemadam guna pertolongan pertama agar api tidak menyebar ke ruang lainnya.

j. Studio tekstil

Menyesuaikan dengan perabot, peralatan serta sirkulasi manusia di dalam ruang.

k. Studio ilustrasi digital & Animasi & Lab Komputer

Ruangan ini digunakan untuk editing animasi, film maupun fotografi dengan menggunakan komputer, sehingga didalam ruangan ini perlu adanya penambahan penghawaan buatan (ac) untuk pengkondisian suhu normal dalam ruang dan kelancaran proses editing. Selain itu terdapat kabel komputer dan cpu yang harus disembunyikan guna untuk kelancaran aktivitas dalam ruang.

l. Studio gambar

Ukuran ruang kelas menyesuaikan kebutuhan sandar meja gambar dan terdapat pencahayaan alami.

m. Studio broadcasting dan fotografi

Pemberian dinding kedap suara guna untuk meningkatkan kefokusn mahasiswa dalam ruang dan suara yang dihasilkan dalam ruang juga tidak keluar ruangan.

• **Lingkungan**

Perletakan dan bentuk masa bangunan memperhatikan faktor lingkungan sekitarnya. Pemilihan lokasi bangunan dan perletakan masa bangunan sesuai

dengan regulasi peraturan pemerintah yang berlaku dan berada di kawasan pendidikan tinggi Kota Semarang.



2.1.7 Gambaran Bangunan Sejenis

- **Institut Seni Indonesia Yogyakarta**

Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta merupakan perguruan tinggi negeri yang memiliki fokus pendidikan seni di Bantul, Yogyakarta yang dibangun di atas tanah seluas 20 ha dilengkapi dengan fasilitas belajar yang memadai. Berikut fasilitas di Institut Seni Indonesia Yogyakarta

- a. **Gedung Rektorat**, di dalam gedung rektorat ISI Yogyakarta ini terdapat beberapa karya seni yang dipamerkan sekaligus untuk menyambut tamu dan tidak meninggalkan identitasnya sebagai kampus seni. Namun fungsi utama gedung ini tetap sebagai gedung administrasi induk guna menunjang penyelenggaraan kegiatan administrasi umum, maupun akademik.



Gambar 2. Gedung Rektorat ISI Yogyakarta

Sumber : (Yogyakarta, 2019a)

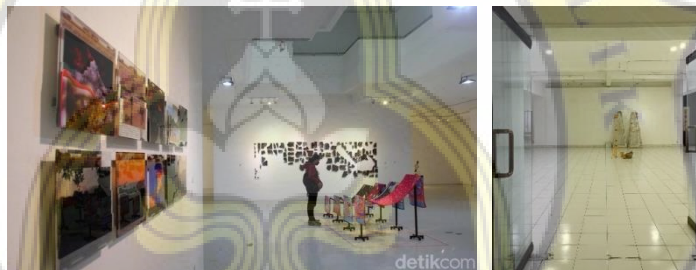
- b. **Fasilitas pembelajaran**, pada bangunan ISI Yogyakarta terdapat fasilitas pembelajaran berupa ruang kelas dan fasilitas pembelajaran khusus berupa studio seni yang digunakan untuk ruang praktek atau ruang proses berkarya mahasiswa.



Gambar 3. Studio ISI Yogyakarta

Sumber : ISI Yogyakarta

- c. **Fasilitas Penunjang**, pada ISI Yogyakarta terdapat galeri seni yang digunakan untuk menunjang kegiatan mahasiswa dalam beraktivitas dan berkreaitivitas melalui seni di dalam lingkungan pendidikan tinggi. Salah satunya yaitu adanya galeri R.J Katamsi yang digunakan untuk memamerkan hasil karya mahasiswa ISI Yogyakarta dan galeri ini dapat diakses oleh masyarakat umum.



Gambar 4. Galeri R.J. Katamsi

Sumber : detik.com

Selain itu terdapat fasilitas penunjang berupa amphitheater yang berada di pusat bangunan kampus fakultas seni rupa biasa digunakan mahasiswa untuk berkumpul, berdiskusi, berekspresi, bereksperimen melalui karya mereka.

- Selatan : Kab. Semarang
- Barat : Kab. Kendal
- Utara : Laut Jawa

2.2.1 Tata Ruang Kawasan

Berdasarkan Peraturan Daerah Kota Semarang No 5 tahun 2021 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Semarang Tahun 2011-2031 telah ditetapkan pembagian wilayah kota (BWK) yang diatur dalam BAB 1A Pasal 1A (3) (Peraturan Daerah Kota Semarang No 5 Tahun 2021, 2021) meliputi :

- BWK I meliputi Kecamatan Semarang Tengah, Semarang Timur, Semarang Selatan.
- BWK II meliputi Kecamatan Candisari dan Gajahmungkur.
- BWK III meliputi Kecamatan Semarang Barat dan Semarang Utara.
- BWK IV meliputi Kecamatan Genuk.
- BWK V meliputi Kecamatan Gayamsari dan Pedurungan.
- BWK VI meliputi Kecamatan Tembalang.
- BWK VII meliputi Kecamatan Banyumanik.
- BWK VIII meliputi Kecamatan Gunungpati.
- BWK IX meliputi Kecamatan Mijen.
- BWK X meliputi Kecamatan Mijen dan Tugu.

Pada bab 1A Pasal 1A 4 pembagian fungsi utama masing-masing BWK, yaitu :

Tabel 13. Fungsi Utama BWK Kota Semarang

BWK	FUNGSI
BWK I	Perdagangan dan jasa berskala internasional Pusat pemerintahan provinsi dan kota
BWK II	Pusat pendidikan kepolisian
BWK III	Transportasi laut dan udara Kantor pelayanan pemerintahan provinsi
BWK IV	Industri
BWK V	Perdagangan dan jasa

	Jasa Pertemuan dan jasa pameran
BWK VI	Pendidikan tinggi
BWK VII	Perkantoran militer Perdagangan dan jasa
BWK VIII	Pendidikan tinggi Paru-paru kota
BWK IX	Kantor pelayanan pemerintahan kota Paru-paru kota
BWK X	Perdagangan dan jasa Industri

Sumber : Perda Kota Semarang No. 5 th 2021

Berdasarkan fungsi bangunan proyek sebagai bangunan pendidikan tinggi, maka keberadaan lokasi diharuskan berada di wilayah pendidikan tinggi, sebagaimana didapatkan alternatif lokasi tapak dengan berbagai pertimbangan sebagai berikut.

- Alternatif Lokasi 1 – Kecamatan Tembalang

Lokasi 1 berada di kawasan BWK VI yaitu kecamatan Tembalang dengan memiliki aksesibilitas yang memadai untuk dilewati kendaraan jenis motor sampai bus dan truk. Dimana lokasi ini juga memiliki fasilitas kota yang cukup seperti halte busway, trotoar, lampu jalan, listrik, telepon, sumber air dan fasilitas lainnya. Di kawasan lokasi ini belum adanya fungsi bangunan pendidikan tinggi seni, sehingga dapat dipertimbangkan untuk faktor kebutuhan pada lokasi.

- Alternatif Lokasi 2 – Kecamatan Gunungpati

Lokasi 2 berada di kawasan BWK VIII yang meliputi kecamatan Gunungpati dengan memiliki aksesbitias pencapaian lokasi mudah dijangkau dengan kendaraan pribadi dan umum. Lokasi ini berada di kawasan pendidikan tinggi, namun tingkat kebutuhan akan fungsi bangunan ini kurang karena pada kawasan Gunungpati telah terdapat perguruan tinggi dengan fakulas seni rupa maka diadakannya pertimbangan lainnya untuk menentukan lokasi.

Berikut merupakan analisa pertimbangan untuk pemilihan lokasi berdasarkan analisa pribadi.

Keterangan penilaian lokasi :

1 : tidak berpotensi

- 2 : kurang berpotensi
- 3 : netral
- 4 : berpotensi
- 5 : sangat berpotensi

Tabel 14. Penilaian Lokasi

No	Aspek	Alternatif 1	Alternatif 2
		Kec. Tembalang	Kec. Gunungpati
1.	Aksesibilitas	5	5
2.	Visibilitas	4	4
3.	Pencapaian	5	3
4.	Ketenangan	4	4
5.	Fasilitas Penunjang	5	4
6.	Lingkup Area	5	5
7.	Kondisi Ekonomi	5	3
8.	Kondisi Iklim & Cuaca	4	4
9.	Kebutuhan	5	3
	Jumlah	42	35

Sumber : Analisa Pribadi

Sesuai dengan hasil analisa yang telah dilakukan maka tapak terpilih berada di Kecamatan Tembalang, Kota Semarang, Jawa Tengah. Menurut Peraturan Daerah Kota Semarang Nomor 5 Tahun 2021 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Semarang Pasal 104 (1), Kecamatan Tembalang termasuk dalam wilayah kawasan pendidikan tinggi dan didukung oleh aksesibilitas, fasilitas, dan masyarakat guna untuk membantu pengembangan pendidikan serta belum adanya bangunan dengan fungsi spesifik sejenis.

Sumber : issu profil wilayah kec. Tembalang

Secara geografi kecamatan Tembalang terletak pada $7^{\circ} 2' 42'' - 7^{\circ} 3' 27''$ LS dan $110^{\circ} 25' 55'' - 110^{\circ} 26' 55''$ BT. Kecamatan Tembalang memiliki luas wilayah sebesar 3.924,60 ha yang dibagi menjadi lahan kawasan pendidikan, permukiman, perkebunan, dan ladang.

2. Klimatologi

Kecamatan Tembalang memiliki curah hujan terbanyak yaitu bulan januari dengan rata rata curah hujan 276 milimeter dan curah hujan terendah pada bulan agustus dengan rata rata 12 milimeter. Sedangkan suhu rata-rata 30°C terjadi di bulan Oktober-Desember dan suhu rata rata terendah $20^{\circ}\text{C}-28^{\circ}\text{C}$ terjadi di bulan Agustus.

3. Topografi



Gambar 9. Peta Topografi Kecamatan Tembalang

Sumber : (Aflah et al., 2020) issu profil wilayah kec. Tembalang

Berdasarkan sumber Bapeda 2020 data topografi kecamatan tembalang terbagi menjadi 3 kategori kelerengan, yakni :

- 0-8% : wilayah bagian utara dan selatan
- 9-15% : wilayah bagian selatan
- 16-25% : wilayah bagian tengah

4. Jenis Tanah

Jenis tanah di lokasi ini merupakan jenis tanah mediteran coklat tua sehingga kurang cocok jika difungsikan sebagai lahan pertanian, karena tanah berasal dari proses

pelapukan batu kapur keras dan batuan sedimen dengan memiliki kadar besi yang tinggi.

5. Hidrologi

Sumber air wilayah kecamatan Tembalang menggunakan 2 sumber air bersih yaitu PDAM dan air tanah.

6. Kondisi Kebencanaan

Lokasi tapak berada pada kawasan kelurahan tembalang dimana memiliki resiko bencana alam tanah longsor yang cukup tinggi.

