

ART & DESIGN ACADEMY

Nathan Yuslan¹, Agung Prabowo²

Program Studi Arsitektur, Sekolah Tinggi Sains dan Teknologi Indonesia (ST-INTEN)

ABSTRAK

Perkembangan dunia *art & design* saat ini sangat berkembang pesat, khususnya pada bidang *fashion*. Perkembangan tersebut tidak luput dari peran teknologi yang semakin mempermudah masuknya tren baru pada seluruh lapisan masyarakat yang akhirnya menjadikan dunia *art & design* ini sebagai peluang bisnis yang sangat menjanjikan. Perkembangan yang pesat tersebut tentunya harus diimbangi dengan SDM yang berkualitas dengan pendidikan atau sekolah mengenai dunia *art & design*.

Konsep umum bangunan ini yaitu mampu menciptakan harmoni antara fungsi utama bangunan pendidikan, karakteristik – karakteristik *art & design* serta potensi lokal disekitar. Kreativitas menjadi bahan utama penggunaannya dapat diimplementasikan kedalam tata ruang bangunan, dapat menjadi wadah yang tidak hanya menjadi tempat belajar mengajar, tetapi juga menjadi sarana untuk berkreasi, menumbuhkan percaya diri serta mengembangkan ide-ide di bidang *art & design* dan memajukan bidang tersebut.

Kata kunci : *art & design*, SDM, bangunan pendidikan

ABSTRACT

The development of the world of art & design is currently very rapidly developing, especially in the field of fashion. These developments did not escape the role of technology which made it easier to enter new trends in all walks of life which eventually made this world of art and deviation a very promising business opportunity. This rapid development must be balanced with quality human resources with education or school about the world of art & design.

The general concept of this building is that it is able to create harmony between the main functions of educational buildings, characteristics of art & design and local potential around. Creativity into the main material of its users can be implemented into the building layout, can be a place that is not only a place for teaching and learning, but also a means to be creative, develop confidence and develop ideas in the field of art & design and advance the field.

Keywords : *art & design*, human resources, educational buildin

I. PENDAHULUAN

Perkembangan dunia *art & design* terus mengalami kemajuan khususnya dalam bidang fashion design sehingga menghasilkan berbagai trend mode dan gaya. Hal ini tidak luput dari kemajuan teknologi dan media sehingga berbagai mode dan gaya pakaian terus mengalami perkembangan. Pakaian juga merupakan suatu simbol sosial sehingga memberikan identitas kultural terhadap seseorang (Jayanti, 2008: 48).

Kebudayaan di perkotaan merupakan kebudayaan yang tumbuh dari interpretasi dan pengkomunikasian berbagai hal yang dirasakan serta dialami oleh penghuni sebuah kota. Kecenderungan masyarakat kota yang serba-sibuk dan berintelektualitas tinggi akan menyebabkan aspek visual menjadi penting di dalam kehidupan kota, di mana hal ini juga berdampak terhadap pencitraan visual dari masing-masing individu, yang seringkali dicerminkan oleh *style* (gaya).

Indonesia memiliki ragam kekayaan dalam berbagai bidang, salah satunya adalah kekayaan yang dapat menjadi bahan baku dunia *art & design* yang tidak terbatas. Kondisi ini tidak dibarengi dengan perkembangan produk *art & design* lokal yang belum optimal. Proses kreatif para insan kreatif, khususnya yang bergerak dibidang *art & design* masih terkendala dengan sejumlah persoalan seperti masalah standarisasi, kontribusi dan pemasaran produk *art & design* lokal.

Mode di Indonesia sudah ada sejak lama, namun perkembangannya dan keberadaannya baru terasa ketika media cetak bermunculan terutama majalah wanita (femina) tahun 1970an. Pada saat yang bersamaan para desainer muda Indonesia mulai kembali ke Indonesia selepas mengenyam pendidikan diluar negeri. Sejak itu kreasi desainer dan berbagai tulisan tentang mode banayak muncul di majalah maupun Koran-koran. Pada era berikutnya , bisnis mode ,Industri mode dan profesi desainer berkembang pesat di tunjukan dengan munculnya berbagai butik, peragaan busana dan sekolah-sekolah mode karena bidang mode menjadi bidang yang sangat menjanjikan.

Dewasa ini mode sudah menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat Indonesia. Mode telah menjadi bidang industri dan bisnis yang semakin di geluti secara profesional seiring meningkatnya kesejahteraan masyarakat. Terbukti dari mode telah di tetapkan sebagai salah satu subsector dalam ekonomi kreatif dan penyumbang Produk Domestic Bruto terbesar yaitu 43 persen menurut Maria Eka Pangestu, Menteri Perdagangan Republik Indonesia. (Sumber Kamus Mode Indonesia, 2011 : 4-7).

Perkembangan ini tentunya harus didukung dengan SDM yang berkualitas yang mampu bersaing dalam dunia *art & design* . SDM yang berkualitas ini dapat diciptakan dengan pendidikan atau sekolah mengenai dunia *art & design* .

Keberadaan sekolah *art & design* di Indonesia sangat berpengaruh pada negara ini. Dengan adanya sekolah *art & design* , Indonesia akan memiliki SDM yang berkualitas dan berpengalaman dalam dunia *art & design* karena dilatar belakangi pendidikan yang mendukung sesuai bidang yang sesuai.

Kecepatan informasi, perdagangan bebas dan pola pikir kapitalis yang menjadikan yang sangat berpengaruh pada cara pandang masyarakat yang terus mencari tren yang baru. Oleh karena itu beberapa kota di Indonesia menjadi kota industri *art & design* yang pesat yang dapat mempengaruhi perekonomian dan gaya hidup masyarakat setempat . Bandung merupakan salah satunya.

Bandung merupakan kota yang sangat terkenal dengan industri kreatif, khususnya industri *art & design* . Banyak sekali destinasi *art & design* , baik dalam bentuk bahan maupun pakaian siap pakai. Namun banyak sekali masyarakat yang ingin masuk dalam dunia *art & design* tetapi tidak memiliki ilmu dan pengalaman yang cukup untuk siap masuk dalam dunia *art & design*

Dengan banyaknya potensi bahan yang melimpah dan banyaknya talenta-talenta dalam bidang *art & design* yang berada di kota ini dan pesatnya perkembangan minat dan potensi masyarakat dalam dunia *art & design* . Namun dengan perkembangan tersebut, kota Bandung kurang memiliki fasilitas pendidikan dalam dunia *art & design* yang sesuai. Untuk itu, dibutuhkan suatu rancangan kawasan

pendidikan yang dapat mawadahi minat masyarakat dalam bidang *art & design* , dengan memiliki sarana prasarana yang dapat mendukung segala aktivitas yang ada serta memiliki letak yang strategis dan memiliki karakteristik fisik sebagai satu kesatuan sekolah dibidang itu sendiri.

Konsep umum bangunan ini yaitu mampu menciptakan harmoni antara fungsi utama bangunan pendidikan, karakteristik – karakteristik *art & design* serta potensi lokal disekitar. Kreatifitas menjadi bahan utama penggunaanya dapat diimplementasikan kedalam tata ruang bangunan, sehingga diharapkan “**ART & DESIGN ACADEMY**” ini dapat menjadi wadah yang tidak hanya menjadi tempat belajar mengajar, tetapi juga menjadi sarana untuk berkreasi, menumbuhkan percaya diri serta mengembangkan ide-ide di bidang *art & design* khususnya untuk memajukan dunia *art & design* Indonesia di dalam maupun luar negri.

II. DESKRIPSI PROYEK

1.1. Lokasi



Gambar 2.1 lokasi perancangan

Sumber : google maps

Lokasi perancangan art & design academy ini berada di wilayah yang diperuntukkan untuk jasa. Perancangan usaha swasta ini bergerak di bidang komersil dan pendidikan yang akan mewadahi para peminat di bidang seni design / fashion baik dalam pendidikan maupun perbelanjaan. Perancangan didirikan di lahan kosong.

Lokasi berada di jalan Ir. H. Juanda, di kecamatan coblong, Kota Bandung Jawa Barat.

2.2. Luas lahan

Luas lahan : 12.375 m² / 1.2357 ha

Peraturan

Will Adm : kec. Coblong kel.dago

Kode :K3 Wilayah KBU :YA

Zona : perdagangan &jasa

Sub zona : perdagangan dan jasa linier

Fungsi jalan : Kolektor

KDB Max : 40% = 4.950 m²

KLB Max : 1,6 = 1.6 x 12.375 = 19.800/4.950 = 4 Lantai

KDH Min : 52% = 52% x 12.375 = 6.435 m²

GSB : 11 m (jalan utama)

GSB : 5 m (jalan sekunder)

III. METODOLOGI

Metode yang digunakan adalah metode kualitatif yang dimana dilakukan penyelidikan terhadap orang-orang dan objek untuk mendapatkan data deskriptif.

Adapun metode yang penulis terapkan adalah sebagai berikut :

3.1. Pengumpulan data

3.1.1. observasi

Pengamatan dan pencatatan terhadap objek .

3.1.2. interview

Sesi wawancara pada warga sekitar.

3.1.3. metode dokumentasi

Pengumpulan data dengan cara foto objek.

3.2. Analisis data

3.2.1. Metode analisis sintesis

1. Analisis tapak

Analisis akseibilitas, kebisingan, view/orientasi, zoning tapak

2. Analisis bangunan

Fungsi, aktivitas, ruang, bentuk, tampilan

3. Analisis elemen fisik

Tataguna lahan, massa bangunan, sirkulasi/parkir, ruang terbuka, pendukung kegiatan

4. Analisis struktur & utilitas

Air bersih, drainase, pembuangan sampah, listrik, keamanan dan komunikasi

3.3. sintesis

Penggabungan hasil analisis yang menghasilkan konsep simbiosis yang menjadi pedoman penyusunan konsep.

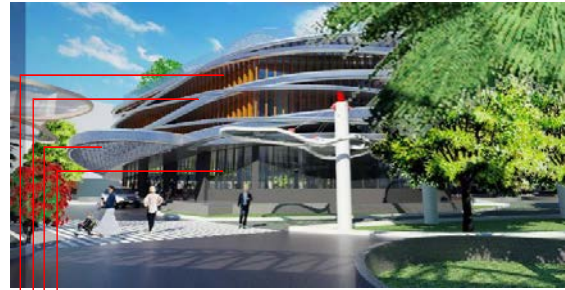
Meliputi konsep dasar, tapak, ruang, bentuk, dan tampilan bangunan dan konsep struktur utilitas

IV. ELABORASI TEMA

4.1. Penerapan Tema Pada Bangunan

Arsitektur Futuristik adalah seni/gaya bangunan atau suatu lingkungan binaan yang di dalam perencanaan dan perancangannya tidak berdasarkan oleh sesuatu yang terkait dengan masa lalu akan tetapi mencoba untuk menggambarkan masa depan dengan bentuk yang mengejutkan dan pemakaian material yang maju.

Begitupun dengan penerapannya pada bangunan yaitu dengan penggunaan material yang baru juga seperti penggunaan rangka space frame pada fasade dan atap, penggunaan alumunium pada finish fasade dan secondary skin, penggunaan kaca pada fasade bangunan.



Penggunaan kaca yang dominan pada seluruh bangunan

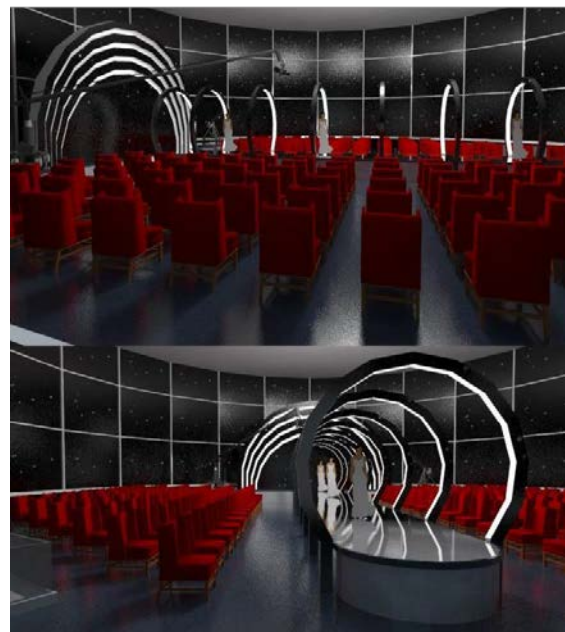
Atap canopy drop off yang menggunakan rangka space frame

Ornamen fasade dengan rangka space frame dan finish alumunium

Secondary skin dengan bahan alumunium motif kayu

Gambar 3.1 tampak samping rektorat

Sumber : data pribadi



Gambar 3.2 interior gedung serbaguna

Sumber : data pribadi

Penerapan tema *futuristic* juga diterapkan pada interior Gedung serba guna, mulai dari pemilihan warna dinding yang dipilih warna gelap dengan sparkling untuk menonjolkan kesan elegan. Serta pada area *runway* diberikan lingkaran-lingkaran yang menegaskan tema *futuristic* pada interior gedung.

V. HASIL PEMBAHASAN

5.1. Konsep dasar

Konsep dasar perancangan ini menciptakan suatu wadah untuk Pendidikan, penjualan, pertunjukkan yang dipadupadankan dalam sebuah Kawasan yang mencerminkan seni dan desain pada bangunannya.

Tema arsitektur futuristik ini dapat dilihat dari bentuk fasad & bahan yang digunakan.

5.2. konsep tapak



Gambar 6.1 isometri kawasan

Sumber : Dokumen pribadi

Tata letak massa bangunan disesuaikan dengan zoning area. Orientasi bangunan menghadap jalan utama dago yang harus menarik bagi pengguna jalan .

Masa bangunan menyesuaikan dengan bentuk site, yaitu persegi panjang

Bentukan massa yang telah terbagi oleh Kebutuhan ruang.

Perletakkan massa berdasarkan zoning

Bentukan massa lebih dinamis karena Mengacu pada tema, tyaitu futuristic

Kawasan dikelilingi dengan tanaman besar dan pada bagian inti kawasan diberikan space bagi pengguna kawasan sebagai tempat berkumpul yang tentunya diberikan tanaman yang cukup besar untuk peneduh area tersebut.

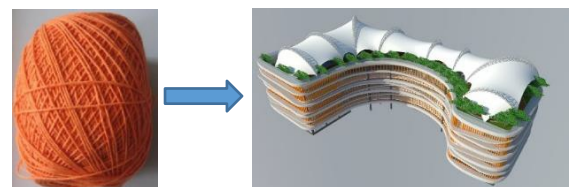
Entrance utama akan diletakkan menghadap jalan raya sebagai respon terhadap jalan dan pandangan pengguna jalan.

Second entance diletakkan sebelah utara karena jalannya yang tidak terlalu ramai sehingga cocok untuk akses servis.

Karena jalan hanya memiliki lebar 6 m, sehingga pelebaran jalan diperlukan pada area menghadap jalan raya untuk membuat kantong parker kendaraan sementara demi meminimalisasi kemacetan

5.3. konsep Arsitektural

5.3.1. Konsep bentuk



Konsep bentuk fasad bangunan di ambil dari “YARN” atau benang.

Yarn diambil karena benang merupakan inti dari terciptanya suatu karya desain pakain. Tanpa adanya benang, mungkin desain tidak akan seperti sekarang ini.

Bentuk benang diletakkan mengelilingi bangunan secara acak di semua bangunan yang bermakna mengikat dan menyatukan semua bentuk dan fungsi yang berada di Kawasan ini menjadi 1 kesatuan yang harmonis.

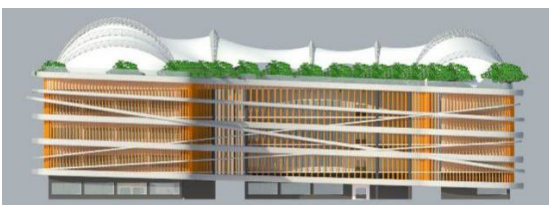
5.3.2. Konsep fasade



Gambar : tampak depan kawasan

Sumber: data pribadi

Konsep fasade bangunan ini yaitu penggabungan tema dengan karakter-karakter art and design. Dimana diambil bentuk benang yang menyelimuti bangunan yang menciptakan bentuk dinamis.



Gambar : tampak depan g.kuuliah

Sumber: data pribadi

5.3.3. zoning

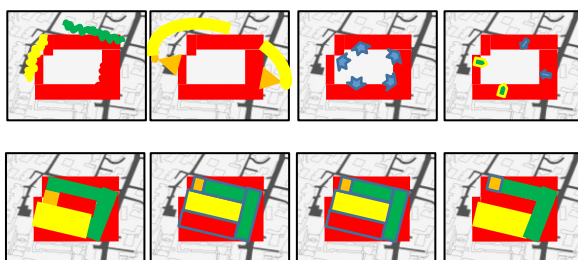


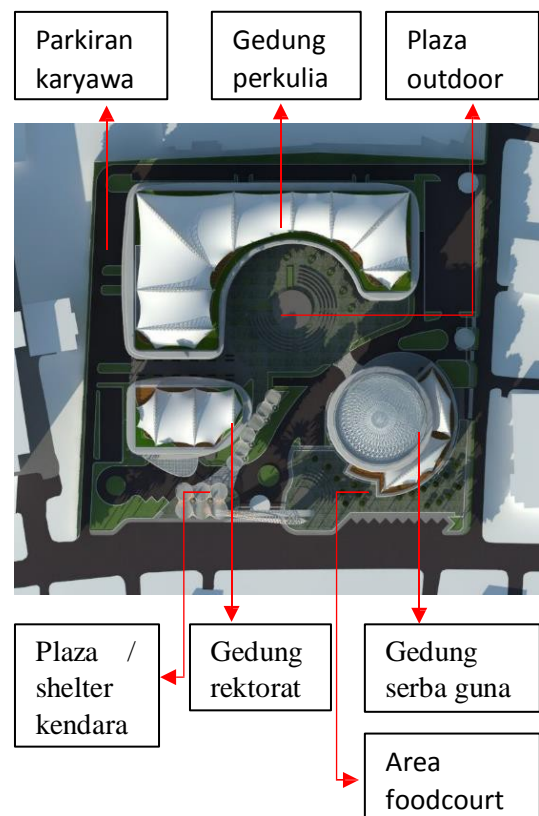
Diagram 4. 1 Zoning

(sumber: data pribadi)



1. Pemisahan antar zona publik, semi publik, dan privat kedalam bentuk penzoningan horizontal
2. Zona publik diletakkan di dekat pintu masuk utama
3. Zona semi publik diletakkan di bagian tengah site
4. Zona privat diletakkan jauh dari keramaian

5.3.4. Tata letak



Gambar 5. 2 Perletakan massa bangunan

Sumber : Data pribadi

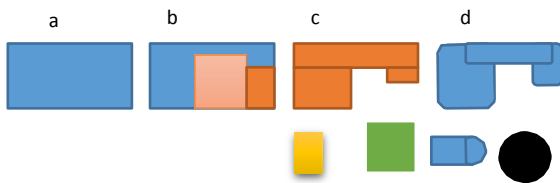
Konsep perletakan massa bangunan yaitu berdasarkan hirarki, pencapaian dan

kebutuhan. Gedung serbaguna berbentuk dasar lingkaran dengan tujuan dapat menghargai berbagai view dari semua penjuru dan diletakkan di bagian paling depan agar pencapaiannya yang mudah dan tidak mengganggu area pendidikan.

Gedung rektorat diletakkan didepan juga agar mudah dicapai dan menjadi Gedung penyambut.

Gedung Pendidikan diletakkan paling belakang karena membutuhkan suasana yang paling tenang.

5.3.5. Gubahan massa



Gambar 5. 1 Gubahan massa

Sumber : data pribadi

- Masa bangunan menyesuaikan dengan bentuk site, yaitu persegi panjang
- Bentukan massa yang telah terbagi oleh kebutuhan ruang.
- Perletakkan massa berdasarkan zoning
- Bentukan massa lebih dinamis karena Mengacu pada tema, tyaitu futurist

5.3.6. Sirkulasi



Gambar 4. 2 Peta situasi

(sumber: google.maps)

- Garis berwarna merah merupakan sirkulasi jalan primer
- Garis berwarna kuning merupakan sirkulasi jalan sekunder
- Kondisi lalu lintas di jalur merah memang ramai tetapi tidak terlalu padat. Namun karena jalannya yang kurang lebar, desain site harus menyediakan kantung kendaraan untuk pemberhentian sejenak atau masuk ke dalam site.
- Kondisi lalu lintas di area jalan berwarna kuning cenderung sepi, dapat digunakan sebagai entrance site sekunder dan jalur service.
- Tapak dilalui angkutan umum yang memudahkan masyarakat mengakses site.
- Disediakan jalur pedestrian
- Mudah pencapaian
- Entrance mengarah ke parkir langsung
- Jalur service dibedakan

5.3.7. Parkir

- Parkir mobil dan motor menggunakan sudut 90°
- Parkir mobil disamping jalan 45°
- Parkir bus sejajar badan jalan

5.3.8. Utilitas

1.1.1.1. Konsep transportasi vertical Pada bangunan ini menggunakan sistem transportasi vertical berupa lift baik diperuntukkan memundahkan pengunjung berpindah tempat dari lantai ke lantai berikutnya dan juga diperuntukkan

memudahkan perpindahan barang. Selain sistem transportasi lift, bangunan ini menggunakan sistem transportasi berupa ramp dan tangga.

1.1.1.2. Sistem sanitasi

1. Sistem Jaringan Air Bersih

Untuk keperluan penggunaan air bersih menggunakan air bersih dari mata air dari gunung yang ditampung dalam sumur penampungan kemudian didistribusikan sesuai penggunaan

2. Sistem Jaringan Air Kotor

Sistem yang digunakan pada pembuangan air kotor dilakukan dengan proses penetralisir limbah, dimana air kotor sebelum dibuang harus melalui bak control dan penetral terlebih dahulu. Sedangkan sistem tanpa proses penetralisir limbah dilakukan terhadap air kotor dari WC yang di buang ke saptictank

3. Listrik

Digunakan sistem Automatic Switch sebagai sakelar otomatis yang akan mengaktifkan genset pada saat listrik pada PLN mati atau mengalami gangguan. Agar getaran dan suara genset tidak mengganggu kegiatan, maka peletakaan ruang genset dijauhkan dan dibuat terpisah .

5.3.9. Tata hujau

Tanaman dijadikan sebagai tempat penyejuk dan peneduh bagi pengunjung

Sebagai tempat resapan untuk menghindari erosi di sekitar lahan site

5.3.10. Pencapaian



Gambar 6.1 konsep pencapaian

Sumber : Dokumen pribadi

1. Entrance utama akan diletakkan menghadap jalan raya sebagai respon terhadap jalan dan pandangan pengguna jalan.
2. Second entance diletakkan sebelah utara karena jalannya yang tidak terlalu ramai sehingga cocok untuk akses servis.
3. Karena jalan hanya memiliki lebar 6 m, sehingga pelebaran jalan diperlukan pada area menghadap jalan raya untuk membuat kantong parkir kendaraan sementara demi meminimalisasi kemacetan.

5.3.11. Pencegahan kebakaran

Sistem deteksi awal bahaya (*Early Warning Fire Detection*), yang secara otomatis memberikan alarm bahaya atau langsung mengaktifkan alat pemadam, dibagi atas 2 bagian yaitu sistem otomatis dan sistem semi otomatis.

5.3.12. Interior

Konsep interior untuk ruang perkuliahan dibuat standar untuk pembelajaran. Dan untuk bangunan serbaguna dibuat lebih elegan dengan keser warna gelap

5.3.13. Struktur

Struktur bangunan ini menggunakan struktur beton untuk konstruksinya dan menggunakan space frame pada fasade dan atap.

VI. KESIMPULAN

Perancangan Arsitektur ini merancang suatu kawasan pendidikan dalam bidang *art & design* yang dimana tidak hanya pendidikan, melainkan penggabungan pendidikan, hiburan & komersil.

Massa bangunan yang direncanakan yaitu 3 bangunan, yang terdiri dari Gedung rektorat, pembelajaran dan serba guna. Adapun zoning perancangan dibagi : public, privat, service.

Tema yang digunakan yaitu arsitektur futuristic dimana dalam penggunaan bahan dan bentuk mengacu pada bahan yang terbarukan dan bentuk yang mencerminkan bangunan futuristic yang digabungkan dengan karakter-karakter *art & design*.

DAFTAR PUSTAKA

- Wicaksana, Andie.A. 2013. Teori Interior .
Jakarta : Griya kreasi
- Neufert, Enrst.1996. Data Arsitek Edisi 33 -
Jilid I. Jakarta : Pernerbit Erlangga.
- Neufert, Enrst. 1996. Data Arsitek Edisi 33 -
Jilid II. Jakarta : Pernerbit Erlangga.
- Prastica, Ranny 2016.Akademi Fashion Di
Manado. Manado : Ranny Prastica
- Ongkohardjo, P.Kurniawan. 2012. Akademi
fashion di Jember. Surabaya : undip.ac.id
- <http://bit.ly/2R2jluH>
- <http://bit.ly/2Q7YdaH>
- <http://bit.ly/2O10JgE>
- <http://bit.ly/2InSevO>
- <http://bit.ly/2QcnS1T>
- <http://bit.ly/2DwydnS>