

**SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN  
DESAIN DI MAKASSAR**  
( **PEWAKAMAN PADA ARSITEKTUR POST MODERN** )

ACUAN PERANCANGAN

Diajukan Sebagai Pengulisan Tugas Sarjana  
Untuk Memenuhi Syarat Ujian Sarjana  
Teknik Arsitektur

OLEH :

**BESTU ADHY**

45 00 043 033

**BOSUWA**



**FAKULTAS TEKNIK JURUSAN ARSITEKTUR**

**UNIVERSITAS "45" MAKASSAR**

**2008 - 2009**

**SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN  
DESAIN DI MAKASSAR**  
( PENEKANAN PADA ARSITEKTUR POST MODERN )

ACUAN PERANCANGAN

Diajukan Sebagai Penulisan Tugas Sarjana  
Untuk Memenuhi Syarat Ujian Sarjana  
Teknik Arsitektur

OLEH:

**RESTU ADHY**  
45 00 043 033



**FAKULTAS TEKNIK JURUSAN ARSITEKTUR**  
**UNIVERSITAS "45" MAKASSAR**  
**2008 - 2009**

# **SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN DI MAKASSAR**

ACUAN PERANCANGAN

**Diajukan Sebagai Penulisan Tugas Sarjana  
Untuk Memenuhi Syarat Ujian Sarjana  
Teknik Arsitektur**

OLEH:

**RESTU ADHY**  
45 00 043 033

**BOSOWA**



**FAKULTAS TEKNIK JURUSAN ARSITEKTUR**

**UNIVERSITAS "45" MAKASSAR**

**2008 - 2009**

## HALAMAN PENGESAHAN

---

---

**PROYEK** : TUGAS SARJANA TEKNIK ARSITEKTUR  
**JUDUL** : SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN  
DI MAKASSAR  
**NAMA MAHASISWA** : RESTU ADHY  
**NO. STAMBUK** : 45 00 043 033  
**FAKULTAS / JURUSAN** : TEKNIK / ARSITEKTUR  
**PERIODE** : TAHUN 2008 / 2009

---

---


Disetujui  
Pembimbing I

  
Ir. H. Yoenus Osman, M.SP

Pembimbing II

Pembimbing III

  
Ir. Syarif Beddu, MT

  
Ir. Nasrullah, MT

Mengetahui,

Ketua Jurusan Arsitektur

Fakultas Teknik Universitas "45"



  
Ir. Awaluddin Hamdy, Msi

pemikiran dalam penyelesaian penulisan ini.

Yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, memberi arahan dan

1. Bapak Ir. Moh. Yoenus Osman, M.S.P selaku Dosen Pembimbing I

setinggi-tingginya yang tertutur dari hati kepada:

apaun yang mampu membalas bantuan dari seluruh hati yang ikhlas dan penghargaan

dukungan dari berbagai pihak baik secara moril maupun material. Tentuinya tak ada

Dalam penulisan Acuan perancangan ini, banyak mendapatkan bantuan dan

akademika Fakultas Teknik khususnya Jurusan Arsitektur

Acuan perancangan ini dimantapkan dengan maksimal mungkin oleh civitas

penulisan baik dimasa sekarang maupun yang akan datang, penulis berharap semoga

sebab itu perlunya saran dan kritik dari berbagai disiplin ilmu juga demi kesempurnaan

dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga, kemampuan, dan informasi yang ada. Oleh

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tulisan ini masih jauh dari kesempurnaan

## **“SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN DI MAKASSAR”**

berjudul:

studi pada jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas “45” Makassar, yang

penyusunan acuan perancangan yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan

segala limpahan rahmat dan Karunia-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan

Alhamdulillah! robil' alamin,puji syukur kehadirat Allah SWT, Atas

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuu

## **KATA PENGANTAR**

2. Bapak Ir. Syarif Beddu, MT , selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, memberi arahan dan dasar pemikiran dalam penyelesaian penulisan ini.
  3. Bapak Ir. Nasrullah, MT, selaku Dosen Pembimbing III, yang telah banyak memberikan bimbingan, dorongan selama penulisan
  4. Bapak Ir. M. Awaluddin Hamdy, M.Si selaku Ketua Jurusan Arsitektur Universitas "45" Makassar.
  5. Ibu Ir. Nasrullah, selaku kepala studio yang telah banyak membimbing dan mengarahkan sejak awal hingga akhirnya studio
- Tak lupa juga penulis ucapkan terima kasih kepada :***
1. Seluruh Dosen, Staf, yang telah mengajarkan berbagai ilmunya selama dalam bangku perkuliahan.
  2. Semua teman-teman Arsitektur "45" Angkatan "00" atas keakraban dan persahabatan selama kuliah
  3. Thank's juga pada anak Labeta Studio (Alam ST, Cobe ST, H, Ucuq ST, Kanda Uya, Andi Puang Wawo, Bang Bahri, ST) yang tidak henti-hentinya memberikan dukungan selalu, Ok bos... *jasamu tak terlupakan.*
  4. Saudaraku di Renaisains Studio (Randi ST, Junet ST, Tipponk ST, Didi SH, Alm, ical, Oma, reno,) atas kekompakannya dan pembantu penulis selama di bangku Kuliah, (terima kasih semua sahabatku...)
  5. Buat anak-anak pondok Crett...Joni ST, Jimmi ST, Gallia, Low-Bat, Choky, Rossy, terimakasih atas kekompakannya.
  6. Anak teknik Cipil-45 terimakasih caa.....
  7. Sahabat-sahabatku di lembaga Celebes Institute Jayako terus ccess...OK
  8. Teman-temanku di Seni Rupa UNM dan UNHAS Jurusan Arsitektur

Makassar, 2006

Wassalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatu.

Amin.

Semoga apa yang kita lakukan bernilai ibadah dan amalnya dilipatandakan per satu.

kasih atas dukungannya. Serta seluruh pihak yang tak dapat disebutkan satu NURUL IMAN “ thanks a lot for support”.untuk semua keluargaku terima mendidik kami. Kepada saudaraku tercinta “UMMU QALZUM, ST, yang diberikan dan kesabarannya selama ini dalam membesarkan dan tercinta HUSNI NAWIR atas segala kasih sayang,bimbingan,perhatian MULLIMIN langkakah ini adalah sebagian dari cita-citamu.... Dan ibunda Sembah sujud dan terimakasih yang tak terhingga untuk ayahanda tercinta kesabarannya selama ini.*Simpan aku di sudut terdalam hatimu.*

13. Terima kasih dan sayang buat “KIA” atas support pengertian dan

12. sahabat-sahabatku di Makassar Scooter Club yang memberikan motivasi...!

membuka mata dunia bahwa tidak selamanya putih itu terang.

sendirinya Thanks buat tenaganya serta bantuannya semoga kalian mampu

11. Rekan rekan di bawah pohon (Na'DIPO) yang selalu tonjolkan ciri khas

indah,Dan jayalah silu.

10. Buat Anak-Anak Bestek 45,Tanamkan dalam dirimu bahwa Seni itu

membantu saya.

9. Adik-adikku (Joker, Galla, Astrid, Desi amel, Uni...Dii) yang banyak

*Sejarah Tinggi Seni Rupa Desain Di Makassar  
Rencana Desain Arsitektur post-Modern Space*

**DAFTAR ISI**





# DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Lembar Pengesahan	ii
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	v
Daftar Gambar	x
Daftar Tabel	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A Latar Belakang	1
B Tujuan dan Sasaran Pembahasan	
1 Tujuan	5
2 Sasaran	5
C Manfaat Pembahasan	
1 Secara Objektif	6
2 Secara Subjektif	6
D Lingkup Pembahasan	6
E Metode Pembahasan	6
F Sistematika Pembahasan	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN STUDI BANDING</b>	
A. Tinjauan Pustaka	
1. Tinjauan Pendidikan Tinggi	
a. Pengertian	9
b. Fungsi dan Tujuan	9
c. Tujuan pendidikan Tinggi	10
d. Bentuk-bentuk Pendidikan Tinggi	10
e. Persyaratan Pendidikan Perguruan Tinggi	11
f. Struktur Organisasi	11
g. Kurikulum Pendidikan Tinggi	12

2. Tinjauan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Teknologi Bandung (FSRD ITB)

- a. Sejarah Singkat ..... 51
- b. Tujuan Pendidikan ..... 51
- c. Sistem Pendidikan ..... 51

2. Tinjauan Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Indonesia (STISI) Bandung

- a. Sejarah Singkat ..... 38
- b. Tujuan dan Sasaran Pendidikan ..... 39
- c. Sistem Pendidikan ..... 39
- d. Program Pendidikan ..... 39
- e. Struktur Organisasi ..... 41
- f. Jumlah Mahasiswa ..... 41
- g. Kurikulum ..... 41
- h. Fasilitas ..... 42

**B. Studi Banding**

1. Tinjauan Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Indonesia (STISI)

- a. Pengertian Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain ..... 33
- b. Tujuan dan Sasaran Pendidikan ..... 37
- c. Sistem Pendidikan ..... 37
- d. Lapangan Kerja Kelulusan ..... 38

3. Tinjauan Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain

- a. Perencanaan Kampus ..... 13
- b. Guidelines ..... 14
- c. Rencana Tapak ..... 15
- d. Lanskap Kampus ..... 15
- e. Daya Dukung Bangunan ..... 17
- f. Sirkulasi ..... 17
- g. Kebisingan ..... 18
- h. Ruang Kelas ..... 19
- i. Tempat Duduk Kelas ..... 26
- j. Perpustakaan ..... 30
- k. Studio Gambar ..... 33

**2. Tinjauan Perencanaan Pendidikan Tinggi**

91	A. Dasar Pendekatan .....
	B. Pendekatan Perencanaan
	1. Pendekatan Program Ruang
<b>BAB V PENDEKATAN PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR</b>	
88	A. Kesimpulan Umum .....
89	B. Kesimpulan Khusus .....
<b>BAB IV KESIMPULAN</b>	
84	7. Fasilitas .....
83	6. Struktur Organisasi .....
74	5. Kurikulum .....
73	4. Sistem Pendidikan .....
73	3. Tujuan dan Sasaran .....
72	2. Visi dan Misi .....
70	1. Yayasan Seni Rupa Indonesia .....
<b>B. Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain di Makassar</b>	
69	3. Kondisi dan Kebijakan Tata Ruang .....
67	dan Desain .....
	2. Potensi Kota Makassar Sebagai Lokasi Pendidikan Seni Rupa
64	1. Letak Geografis dan Batas Administrasi .....
<b>A. Tinjauan Kota Makassar</b>	
<b>BAB III TINJAUAN SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN DI MAKASSAR</b>	
61	2. Ciri-ciri Arsitektur Post-Modern .....
60	1. Pengertian Post-Modern .....
<b>C. Tinjauan Arsitektur Post-Modern</b>	
59	3. Kesimpulan Studi Banding .....
54	h. Fasilitas .....
53	g. Kurikulum .....
53	f. Jumlah Mahasiswa .....
53	e. Struktur Organisasi .....
52	d. Program Pendidikan .....

91	a. Pendekatan Pelaku Kegiatan .....
92	b. Pendekatan Kelompok Ruang dan Jenis Kegiatan .....
93	c. Pendekatan Fasilitas Ruang .....
95	d. Pendekatan Kapasitas Pelaku Kegiatan .....
98	e. Pendekatan Kebutuhan Jumlah dan Kapasitas Ruang .....
104	f. Pendekatan Besaran Ruang .....
116	a. Pendekatan pemilihan lokasi .....
117	b. Pendekatan Pemilihan Tapak .....
<b>C. Pendekatan Perancangan</b>	
120	a. Hubungan dan Organisasi Ruang .....
122	b. Pola Sirkulasi .....
<b>2. Pendekatan Aspek Kontekstual</b>	
122	a. Tata Guna Lahan .....
123	b. Tata Massa Bangunan .....
122	c. Ruang Terbuka .....
123	d. Aksesibilitas .....
123	3. Pendekatan Aspek Teknis .....
124	a. Jaringan Penerangan .....
125	b. Jaringan Listrik .....
125	c. Sistem Pengkondisian Udara .....
126	d. Jaringan Air Bersih .....
126	e. Jaringan Air Kotor .....
127	f. Jaringan Sampah .....
127	g. Sistem Penanggulangan Kebakaran .....
128	h. Jaringan Penangkal Petir .....
129	i. Jaringan Komunikasi .....
<b>5. Penekanan Desain</b>	
129	a. Konsep Arsitektur Post-Modern .....
131	b. Bentuk Arsitektur Post-Modern Space pada Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain di Makassar .....

Scholarship of Seni Rupa Desain Di Mahadiah  
Penelitian Desain Arsitektur post-Modern Space

DAFTAR ISI



## DAFTAR TABEL

Tabel 1	Dimensi dan Data-data yang Relevan untuk Tempat Duduk Kelas	26
Tabel 2	Jarak Tempat Antar Duduk	26
Tabel 3	Perbandingan Luas Per Orang	28
Tabel 14	Fasilitas STISI Bandung Lantai 1	42
Tabel 15	Fasilitas STISI Bandung Lantai 2	43
Tabel 16	Fasilitas STISI Bandung Lantai 3	44
Tabel 17	Fasilitas STISI Bandung Lantai 4	44
Tabel 27	Bagian Wilayah Kota Makassar	65
Tabel 28	Jumlah Penduduk Tiap BWK Makassar	67
Tabel 29	Kurikulum Program Studi Seni Rupa Murni STSRD	74
Tabel 30	Kurikulum Program Studi Desain Komunikasi Visual STSRD	76
Tabel 31	Kurikulum Program Studi Desain Interior STSRD	78
Tabel 32	Kurikulum Program Studi Desain Produk STSRD	79
Tabel 33	Kurikulum Program Studi Desain Tekstil STSRD	81
Tabel 34	Fasilitas Program Studi Seni Rupa Murni STSRD	84
Tabel 35	Fasilitas Program Studi Desain Komunikasi Visual STSRD	84
Tabel 36	Fasilitas Program Studi Desain Interior STSRD	85
Tabel 37	Fasilitas Program Studi Desain Produk STSRD	85
Tabel 38	Fasilitas Program Studi Desain Tekstil STSRD	86
Tabel 39	Fasilitas Bersama STSRD	86
Tabel 40	Kebutuhan Fasilitas Ruang STSRD	93
Tabel 41	Daya Tampung dan Peminat PTN Jurusan Seni dan Desain di Jawa	95
Tabel 42	Daya Tampung dan Jumlah Mahasiswa STISI Bandung	96
Tabel 43	Jumlah Mahasiswa FSRD ITB	97
Tabel 44	Pendekatan Besaran Ruang	112
Tabel 45	Detail Tata Ruang Kota (DTRK) Makassar	117
Tabel 46	Analisa Pemilihan Tapak	119

*Sekolah Tinggi Seni Rupa Desain Di Makassar  
Penelitian Desain Arsitektur post-Modern Space*

**DATTA R GAMBAR**



**BOSOWA**



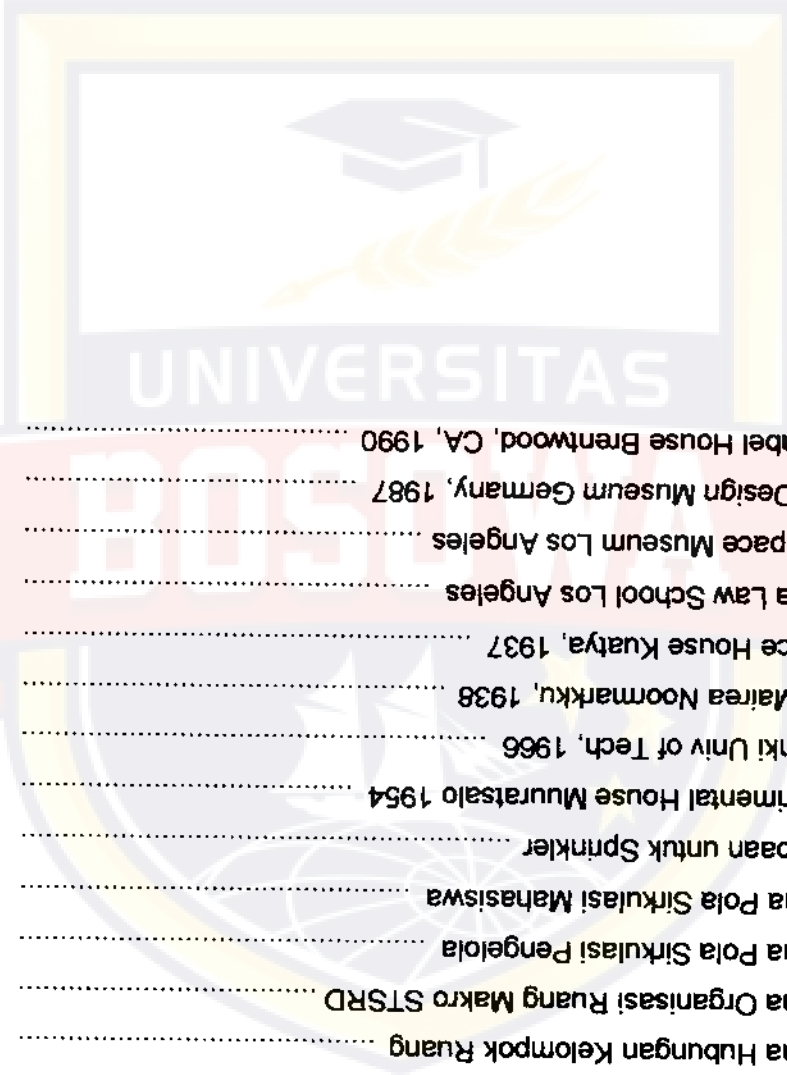
## DAFTAR GAMBAR

14	Diagram Alternatif Desain .....	Gambar 1
17	Diagram Daya Dukung Bangunan .....	Gambar 2
18	Diagram Kebisingan .....	Gambar 3
19	Ruang Mengajar .....	Gambar 4
20	Ruang Mengajar .....	Gambar 5
20	Ruang dengan materi audiovisual komputer pada masing- masing mahasiswa .....	Gambar 6
20	Ruang dengan materi audiovisual komputer pada masing- masing mahasiswa .....	Gambar 7
21	masing mahasiswa .....	Gambar 8
21	Ruang presentasi .....	Gambar 9
22	Ruang Kelompok .....	Gambar 10
22	Ruang Kelompok .....	Gambar 11
23	Ruang Kelompok .....	Gambar 12
23	Ruang Kelompok .....	Gambar 13
24	Ruang Kelompok .....	Gambar 14
24	Ruang Kelompok .....	Gambar 15
25	Ruang Kelompok .....	Gambar 16
27	Ruang Kelas dengan Lantai Bertingkat .....	Gambar 17
28	Ruang Kelas dengan Penggunaan Overhead Projector .....	Gambar 18
29	Ruang Kelas dengan Penggunaan Overhead Projector .....	Gambar 19
29	Jarak Antar Tempat Duduk pada Ruang Kelas dengan Penggunaan Overhead Projector .....	Gambar 20
30	Skema Aktivitas Perpustakaan .....	Gambar 21
31	Jangkauan Tangan pada Rak .....	Gambar 22
31	Sirkulasi Antar Rak Buku .....	Gambar 23
32	Sirkulasi Antar Rak Buku .....	Gambar 24
32	Ruang Perpustakaan .....	Gambar 25
41	Struktur Organisasi STISI Bandung .....	Gambar 26
45	Studio Patung .....	Gambar 27
45	Studio Lukis .....	



45	Gambar 28	Studio TA Lukis	45
45	Gambar 29	Studio DKV	45
46	Gambar 30	Studio TA DKV	46
46	Gambar 31	Studio Desain Interior	46
46	Gambar 32	Studio TA Desain Interior	46
46	Gambar 33	Studio Desain Produk	46
47	Gambar 34	Studio TA Desain Produk	47
47	Gambar 35	Bengkel	47
47	Gambar 36	Studio Karya Tekstil	47
47	Gambar 37	Studio TA Karya Tekstil	47
48	Gambar 38	Studio Batik	48
48	Gambar 39	Studio Tenun	48
48	Gambar 40	Mesin Jahit	48
48	Gambar 41	Meja Tracing	48
49	Gambar 42	Ruang Fotografi	49
49	Gambar 43	Kamar Gelap	49
49	Gambar 44	Rencana Galeri	49
49	Gambar 45	Ruang Teori	49
50	Gambar 46	Laboratorium Komputer	50
50	Gambar 47	Perpustakaan	50
50	Gambar 48	Ruang Tahap Pertama Bersama	50
50	Gambar 49	Ruang UKM	50
53	Gambar 50	Struktur Organisasi FSRD ITB	53
56	Gambar 51	Studio Lukis	56
56	Gambar 52	Bengkel Patung	56
56	Gambar 53	Studio Patung	56
56	Gambar 54	Studio Desain Interior	56
56	Gambar 55	Studio Desain Komunikasi Visual	56
56	Gambar 56	Studio Seni Grafis	56
57	Gambar 57	Studio Karya Keramik	57
57	Gambar 58	Studio Karya Tekstil	57
57	Gambar 59	Studio Desain Produk	57
57	Gambar 60	Bengkel Desain Produk	57

58	Ruang Seminar .....	Gambar 61
58	Perpustakaan .....	Gambar 62
58	Galeri Sumardja .....	Gambar 63
66	Peta Makassar .....	Gambar 64
83	Struktur Organisasi STSRD .....	Gambar 65
108	Pelatakan Lukisan di Ruang Storage .....	Gambar 66
116	Peta BWK Makassar .....	Gambar 67
120	Skema Hubungan Kelompok Ruang .....	Gambar 68
121	Skema Organisasi Ruang Makro STSRD .....	Gambar 69
121	Skema Pola Sirkulasi Pengelola .....	Gambar 70
122	Skema Pola Sirkulasi Mahasiswa .....	Gambar 71
128	Pemipaan untuk Sprinkler .....	Gambar 72
132	Experimental House Muuratsalo 1954 .....	Gambar 73
132	Helsinki Univ of Tech, 1966 .....	Gambar 74
132	Villa Maira Noomarkku, 1938 .....	Gambar 75
132	Terrace House Kuatya, 1937 .....	Gambar 76
133	Loyola Law School Los Angeles .....	Gambar 77
133	Aerospace Museum Los Angeles .....	Gambar 78
133	Vitra Design Museum Germany, 1987 .....	Gambar 79
133	Schnabel House Brentwood, CA, 1990 .....	Gambar 80



*Sekolah Tinggi Seni Rupa Desain Di Makassar  
Pencapaian Desain arsitektur post-Modern space*

**BAR 9**



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. LATAR BELAKANG

Dalam perkembangan kultur manusia dimanapun dan kapanpun suatu bangsa

berada, seni merupakan salah satu petunjuk tingkat peradaban manusia dan merupakan

perwujudan kebudayaan yang meninggalkan nilai etik dan estetik dari masyarakat, oleh

karena itu manusia memerlukan seni sebagai sarana pemuasan ekspresi dalam segala

bentuknya. Karya seni merupakan sesuatu yang sangat berharga sehingga kita harus

sedikit lebih terbuka untuk menerima seni sebagai sesuatu positif dan bermanfaat dalam

kehidupan kita bukan sebagai sesuatu yang negatif dan merugikan, maka selayaknya

dipelihara keberadaan dan kelangsungan karya seni yang ada.

Perkembangan seni atau kebudayaan Indonesia yang sejalan dengan sejarah

bangsa, merupakan salah satu modal dasar pembangunan nasional secara menyeluruh

yang mana itu mendorong peningkatan pembinaan dan pemeliharaan kebudayaan

nasional guna memperkuat kepribadian dan kesatuan bangsa.

Aspirasi para seniman dan budayawan mengenal kedudukan dan peranan seni di

masa yang akan datang adalah bahwa pada suatu ketika akan tumbuh seni nasional

yang akan mendukung perwujudan konsep wawasan nusantara, selaras dengan laju

perkembangan sains dan teknologi.

Salah satu faktor penentu bagi pembinaan dan pengembangan seni budaya adalah

terpenuhinya kebutuhan dan fasilitas. Disamping itu faktor yang menentukan dalam

mengapresiasikan seni yaitu tersedianya suatu wadah komunikatif antara masyarakat

umum disatu pihak dan para seniman dilain pihak yang merupakan jembatan

komunikasi antara kedua pihak.

Pengembangan seni rupa Indonesia sebagai aspek seni budaya bangsa adalah sejalan dengan sasaran pembangunan nasional yang telah dituangkan dalam repelita,

berikut arah pengembangannya :

Seni budaya bangsa yang mencerminkan nilai luhur bangsa harus dibina dan dikembangkan, Pertumbuhan yang subur dan sehat dan daya kreatifitas bangsa memerlukan suatu iklim dan lingkungan yang cocok, pendukung kesenian yang mampu dan sarana kesenian yang cukup.

Dalam ketetapan Presiden tentang kebijaksanaan di sektor kebudayaan dinyatakan perlunya pembinaan dan pemeliharaan, juga pengembangan seni dan tradisi yang mempunyai manfaat bagi bangsa. Hal ini memerlukan wadah fisik yang menarik dapat berfungsi sebagai wadah pelestarian seni sehingga masyarakat dapat lebih menghargai karya seni tersebut. Usaha yang menyangkut pembinaan dan pengembangan kesenian meningkatkan atau memberikan arah pencegahan bagi pengembangan kehidupan khusus seni, yang seimbang dan terarah dalam pengembangan wadah yang selama ini dinilai kurang memadai.

Untuk mengatasi hal ini salah satu jawaban yang tepat dan pasti adalah pengadahan Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain sebagai sarana pendidikan seni dan berkomunikasi secara langsung antara seniman, hasil karya seni dan masyarakat serta pihak lain yang berkepentingan dengan hadirnya Sekolah tinggi seni rupa dan desain tersebut, keberadaan Sekolah tinggi seni rupa dan desain tersebut merupakan upaya yang mengantarkan proses perkembangan seni rupa dan desain di makassar, yang bukan sekedar pendidikan saja, melainkan meliputi apresiasi, kegiatan promosi dan pemasarannya serta pengembangan seni rupa dan desain yang sifatnya tetap.

Kota Makassar dijadikan sebagai wadah penempatan pendidikan seni rupa dan desain di Sulawesi Selatan karena kota Makassar adalah kota yang strategis letaknya

khususnya di Indonesia Timur, sehingga banyak peminat dari luar yang datang untuk tujuan pendidikan khususnya pendidikan tinggi seni.

Seni tidak lagi dipandang sebagai dekorasi semata namun juga memiliki peran fungsional dalam kehidupan sehari-hari. Seni terbagi menjadi seni murni (termasuk seni rupa) dan seni terapan (desain). Seni rupa yang meliputi seni patung dan lukis telah banyak berkembang dari masa naturalisme sampai kontemporer. Saat ini banyak sekali pameran-pameran seni rupa yang mengangkat konsep kontemporer, dengan berbagai media dan bentuk.

Desain sebagai salah satu media seni yang sudah berkembang dan meluas ke segala bidang. Disadari atau tidak kita telah dikelilingi oleh produk-produk desain, mulai dari kemasan mainan, pasta gigi, makanan kecil, juga berbagai jenis katalog, brosur, poster, sampai pakaian yang kita kenakan sehari-hari. Sering juga kita melihat rumah, tempat kerja, tempat belanja, dengan ruangnya yang tertata rapi, perabot yang nyaman, dan aksesor interior yang indah dipandang. Semua itu tidak lepas dari desain dan itu baru sebagian kecil dari pengaruh desain pada kehidupan manusia.

Kesempatan membuka usaha jasa desain semakin terbentang luas akan tetapi permintaan kurang diiringi bertambahnya desainer, di antaranya desain interior, desain komunikasi visual atau yang lebih dikenal dengan desain grafis, desain tekstil, maupun desain produk. Belum banyak lembaga pendidikan yang dapat menyiapkan desainer siap pakai untuk mengisi kekosongan itu, lembaga yang ada hanya sebatas lembaga pendidikan nonformal berupa kursus komputer dan hanya pada bidang desain grafis. Hal ini dapat dilihat dari jumlah daya tampung rata-rata lembaga pendidikan formal (Perguruan Tinggi Negeri dengan sistem Seleksi Penerimaan Mahasiswa Baru di Sulawesi-Selatan) untuk jurusan desain hanya 105 - 135 mahasiswa per tahun akademik hingga tahun 2004. Padahal jumlah peminat hampir 6 kali daya tampung.

Ditambah lagi dengan banyaknya lulusan SLTA yang ingin melanjutkan ilmunya ke Perguruan Tinggi dan tidak tertampung di Perguruan Tinggi Negeri yang menyebabkan mereka beralih ke Perguruan Tinggi Swasta. Fenomena ini memaksa Pemerintah Kota Makassar untuk kembali lagi pada penyediaan pendidikan formal untuk desain seperti yang diharapkan ([www.dikti.org](http://www.dikti.org))

Makassar sebagai ibukota Propinsi Sulawesi-Selatan mempunyai peranan yang penting sebagai pusat administrasi dan pemerintahan, pusat perdagangan dan jasa, pusat kegiatan industri, maupun pusat pendidikan dan kebudayaan. Hubungan kota Makassar dengan kota-kota lain di Sulawesi-Selatan juga cukup erat. Kegiatan kota-kota di sekitar Makassar mempengaruhi kegiatan di bagian kota Makassar.

Pertumbuhan kota Makassar saat ini juga sangat pesat, baik dari aspek demografi (populasi penduduk), alat transportasi, perdagangan, industri, perumahan, perkantoran maupun fasilitas-fasilitas lain yang dapat menimbulkan implikasi pengembangan perkotaan, antara lain bidang sosial budaya, ekonomi, fisik kota dan sebagainya. Seiring dengan kebutuhan fasilitas-fasilitas tersebut, kota Makassar belum mempunyai fasilitas pendidikan di bidang seni rupa dan desain, tepatnya untuk Sekolah tingkat Perguruan Tinggi.

Adanya Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain di Makassar ini, yang di dalam program pendidikannya menunjang pengembangan keterampilan dan kreativitas penggunaannya, diharapkan akan dapat menghasilkan kelulusan peserta didiknya dengan prospek dunia kerja bidang seni rupa (seni rupaawan profesional) dan desain yang dibutuhkan mengingi dunia industri dan perdagangan (ahli desain, di antaranya : interior, komunikasi visual, desain produk, dan tekstil) di Makassar, serta ikut memasyarakatkan kehidupan seni di Makassar.

## A. TUJUAN DAN SASARAN PEMBAHASAN

### 1. Tujuan

Tujuan utama yang akan dicapai adalah merencanakan dan merancang suatu fasilitas pendidikan, yaitu STSRD di Makassar sebagai salah satu upaya penyediaan fasilitas pendidikan bidang seni rupa dan desain untuk memajukan dunia seni dan industri di Makassar.

### 2. Sasaran

Sasaran yang hendak dicapai adalah menyusun dan memuskan Landasan Program Perancangan dan Perencanaan Arsitektur Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain di Makassar.

## B. MANFAAT PEMBAHASAN

Manfaat yang dapat diperoleh adalah sebagai berikut :

### 1 Secara Obyektif

Sebagai masukan bagi pihak-pihak yang membutuhkan data mengenai bidang yang bersangkutan, dan tambahan pengetahuan dan wawasan bagi penyusun dan mahasiswa pada umumnya, khususnya dalam hal perancangan dan perancangan sebuah Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain, serta sebagai landasan pada proses Desain Gratis Arsitektur (DGA).

### 2 Secara Subyektif

- a Penyusunan skripsi ini digunakan sebagai landasan program perancangan dan perencanaan arsitektur yang akan dilanjutkan dalam bentuk desain fisik.
- b Sebagai salah satu persyaratan kelulusan yang harus dipenuhi dalam mata kuliah Tugas Akhir (TKA 145).



ini.

dianggap memiliki potensi dan relevansi yang dianggap mendukung pembahasan dengan bidang seni rupa dan desain di Bandung, serta instansi lainnya yang

2. Observasi lapangan, yaitu dengan mengadakan observasi ke Perguruan Tinggi

pembahasan ini.

1. Studi Literatur melalui buku-buku, brosur-brosur dan situs di internet, yang berhubungan dengan pendidikan, kurikulum, sekolah tinggi dengan bidang seni rupa dan desain dan bidang-bidang lainnya yang dapat berhubungan dengan

dengan :

perancangan dan perencanaan STSRD. Langkah-langkah pengumpulan data dilakukan menghasilkan kesimpulan, batasan dan anggapan yang digunakan sebagai dasar dari yang kemudian dijabarkan dan dianalisa sesuai dengan kaidah arsitektur untuk deskriptif, yaitu dengan mengadakan pengumpulan data-data primer maupun sekunder

Metoda pembahasan yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah metode

#### D. METODE PEMBAHASAN

diharapkan dapat menjadi suatu solusi penyelesaian permasalahan yang ada.

sangat sesuai logika untuk melengkapi pembahasan utama. Hasil yang muncul Hal-hal terkait yang berada diluar disiplin ilmu arsitektur akan dibahas secara umum dan perencanaan dan perancangan arsitektur untuk Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain. yang berkaitan dengan disiplin ilmu arsitektur dan ditekankan pada aspek-aspek pendidikan setingkat Perguruan Tinggi. Pengertian yang dimaksud dalam hal ini adalah Seni Rupa dan Desain yang berfungsi sebagai sarana pendidikan yang memiliki jenjang

Pembahasan mencakup hal-hal yang berkaitan dengan pengertian Sekolah Tinggi

#### C. LINGKUP PEMBAHASAN

3. Wawancara, yaitu mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara langsung dengan pihak-pihak terkait yang dianggap memiliki kemampuan dan kapasitas dalam bidang seni dan desain.

## E. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A)

dilakukan dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan

Bersikan latar belakang, tujuan dan sasaran pembahasan, manfaat pembahasan, lingkup pembahasan, metode pembahasan, sistematika pembahasan.

BAB II : Tinjauan Umum

Menguraikan tinjauan umum yang mengacu atau berhubungan erat perancangan dan perencanaan Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain antara lain tentang pengertian, tujuan dan sasaran pendidikan, sistem pendidikan, kurikulum, dan persyaratan pendidikan Perguruan Tinggi, menguraikan hasil studi banding STISI Bandung dan FSRD ITB serta kesimpulan studi banding.

BAB III : Tinjauan Khusus Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain di Makassar

Menguraikan tentang tinjauan Kota Makassar, tinjauan Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain di Makassar yang meliputi sistem pendidikan, pelaku, aktifitas, kurikulum, dan struktur organisasi serta fasilitas Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain di Makassar.

BAB IV : Batasan dan Anggapan

Mengungkapkan batasan dan anggapan dari uraian pada bab sebelumnya. Batasan dan anggapan digunakan untuk mempertegas sejauh mana konsep

perencanaan dan perancangan yang akan dilakukan, guna membatasi masalah yang terjadi sesuai dengan disiplin ilmu arsitektur.

**BAB V : Pendekatan Perencanaan dan Perancangan Arsitektur**

Menguraikan dasar-dasar pendekatan dan menguraikan pendekatan aspek fungsional, aspek arsitektural, aspek kinerja, aspek teknis, aspek kontekstual

dan penekanan desain.

**BAB VI : Konsep dan Program Perencanaan dan Perancangan**

Membahas mengenai konsep perancangan bangunan yang meliputi aspek-aspek konsep perancangan, dan program perancangan yang meliputi program ruang dan lokasi tapak terpilih.



*Sekolah Tinggi Seni Rupa Desain Di Makassar  
Penekanan Desain Arsitektur post-Modern Space*

**B&B2**



# TINJAUAN UMUM SEKOLAH SENI RUPA DAN DESAIN DI

## MAKASSAR

### BAB II

#### A. TINJAUAN UMUM

##### 1. Tinjauan Pendidikan Tinggi

###### a. Pengertian

Pendidikan tinggi adalah pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi daripada pendidikan menengah pada jalur pendidikan sekolah. Pendidikan tinggi diselenggarakan untuk menyiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan profesional yang dapat menerapkan, mengembangkan dan menciptakan teknologi, pengetahuan dan kesenian.

Sedangkan pengertian perguruan tinggi adalah satuan pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan tinggi yang dapat berbentuk akademi, politeknik, sekolah tinggi, institut, atau universitas. (Keputusan RI No. 222/VI/1998)

###### b. Fungsi dan Tujuan

Fungsi pendidikan tinggi adalah :

- 1) Menyelenggarakan pendidikan tingkat lanjutan demi mencapai tujuan pendidikan nasional dengan mengikuti kaidah moral dan etika ilmu pengetahuan demi kepentingan masyarakat dengan memperhatikan minat, kemampuan dan prakarsa pribadi.

- 2) Menyelenggarakan pendidikan yang dapat menciptakan manusia - manusia yang memiliki kemampuan akademik dan profesional. pendidikan akademik

kesenian tertentu.

dalam satu cabang atau sebagian cabang ilmu pengetahuan teknologi atau Pendidikan tinggi yang menyelenggarakan program pendidikan profesional

1) Akademi

222 tahun 1998 terdiri atas

Bentuk-bentuk pendidikan tinggi di Indonesia menurut Keputusan Mendikbud RI no.

#### d. Bentuk-bentuk Pendidikan Tinggi

dan penerapan ilmu pengetahuan.

pengetahuan. Pendidikan profesional mengutamakan peningkatan kemampuan

3) Mengutamakan dan meningkatkan mutu dan memperluas wawasan ilmu

masyarakat dan memperkaya kebudayaan nasional.

serta mengupayakan penggunaannya untuk meningkatkan taraf kehidupan

2) Mengembangkan/nyebataskan ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian

mengembangkan dan menciptakan ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian.

kemampuan akademik atau profesional yang dapat menerapkan

1) Menyiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang memiliki

Tujuan pendidikan sebagai berikut adalah:

#### c. Tujuan pendidikan tinggi adalah :

dan politeknik.

pada kesiapan penerapan keahlian tertentu, contohnya pendidikan akademik

profesional mengarahkan peserta didik menjadi anggota masyarakat terutama

pengetahuan dan pengembangan dalam masyarakat. Sedangkan pendidikan

merupakan pendidikan yang mengarahkan terutama pada penguasaan ilmu

2) Politeknik

Adalah pendidikan tinggi yang menyelenggarakan program pendidikan profesional dalam sejumlah bidang ilmu pengetahuan khusus.

3) Sekolah Tinggi

Pendidikan Tinggi yang menyelenggarakan program pendidikan akademik atau profesional dalam satu disiplin ilmu tertentu baik ilmu pengetahuan, teknologi atau kesenian tertentu.

4) Institut

Pendidikan tinggi yang menyelenggarakan program pendidikan akademik atau profesional dalam kelompok disiplin ilmu pengetahuan, teknologi atau kesenian tertentu.

5) Universitas

Pendidikan tinggi yang menyelenggarakan program pendidikan akademik atau profesional dalam sejumlah ilmu pengetahuan, teknologi atau kesenian.

e. Persyaratan Pendidikan Perguruan Tinggi

Persyaratan pendidikan / perubahan perguruan tinggi telah diatur oleh

Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 234/U/2000 tentang

Pedoman Pendidikan Perguruan Tinggi. Dalam keputusan tersebut persyaratan

pendinan / perubahan perguruan tinggi diatur mulai dari Pasal 5 hingga Pasal 12.

Secara umum, persyaratan untuk pendinan / perubahan perguruan tinggi

meliputi: Rencana induk pengembangan(np), kurikulum, tenaga pendidikan, calon

mahasiswa, status, kode etik sivitas akademika sumber pembiayaan, sarana dan

prasarana serta penyelenggaraan perguruan tinggi. sumber ([www.dikti.org](http://www.dikti.org))

f. Struktur Organisasi

Struktur Organisasi Pendidikan Tinggi terdiri atas :

dalam kurikulum berkisar antara 40-80% : 20-40% : 0-30%

Perbandingan antara kurikulum inti dengan kurikulum pendukung serta praktik di  
dari program studi tersebut, dan juga kurikulum pendukung.

program studi harus terdiri atas kurikulum inti yang merupakan kompetensi utama  
Kurikulum Inti Pendidikan Tinggi. Dalam keputusan tersebut, kurikulum setiap  
Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 045/U/2002 tentang  
Penyusunan kurikulum yang dipergunakan oleh perguruan tinggi berpedoman pada  
mengajar di perguruan tinggi.

penilaiannya yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar  
mengenal sisi maupun bahan kajian, dan pelajaran serta cara penyampaian dan  
Kurikulum pendidikan tinggi adalah seperangkat rencana dan pengaturan

#### g. Kurikulum Pendidikan Tinggi

unsur lain yang diperlukan.

5) Unsur penunjang dapat berupa perpustakaan laboratorium, pusat komputer dan

kemahasiswaan dan administratif umum

4) Unsur pelaksana administratif terdiri atas administratif akademik dan

pengabdian pada masyarakat, lab / studio dan kelompok dosen

3) Unsur pelaksana akademik terdiri atas jurusan, pusat penelitian, Balai

ketua, ketua jurusan dan wakil dosen.

tinggi, keanggotaan senat sekolah tinggi terdiri atas guru besar, ketua, pembantu

2) Senat Sekolah Tinggi adalah badan normatif dan perwakilan tertinggi di sekolah

1) Unsur Pimpinan terdiri dari ketua dan pembantu ketua



## 2. Tinjauan Perencanaan Pendidikan Tinggi

### a. Perencanaan Kampus

Perencanaan kampus merupakan media fisik untuk program inti dan persyaratan perkuliahan untuk saat ini maupun masa depan. Menggabungkan dua dimensi yang terlihat pada rencana dengan tiga dimensi pada kenyataan dari topografi, lanskap, dan massa bangunan untuk menghasilkan kampus yang memuaskan secara fungsional dan estetika. (2003, John Wiley and Sons)

Perencanaan kampus dan segi arsitektural dan lanskap menjadi topik utama, karena manyangkut tiga pertimbangan penting, yaitu :

- 1) segi arsitektural dan lanskap menyusun penataan yang mendukung misi dan institusi yang bersangkutan.
- 2) segi arsitektural dan lanskap mampu menciptakan identitas dari suatu institusi sehingga dapat terlihat melalui alumni, fakultas, mahasiswa, maupun pengunjungnya.
- 3) segi arsitektural dan lanskap mendukung status dari suatu institusi.

Setiap kampus mempunyai minimal dua area program, yaitu akademik dan administratif. Masing-masing mempunyai persyaratan yang telah ditentukan oleh ukuran kompleksitas misinya, mulai dari perguruan tinggi kecil hingga universitas riset yang besar. Perguruan tinggi kecil hanya mempunyai ratusan mahasiswa yang mempelajari pengetahuan budaya tradisional. Sedangkan universitas riset memiliki sekitar 10.000 mahasiswa pada semua tingkat. Keaneekaragaman akademik ini menyebabkan adanya tingkatan administrasi dan kebutuhan pendukung.

**b. Guidelines**

Guidelines diharapkan dapat merangsang kreatifitas yang didasarkan pada lokasi dan fasilitas yang telah ada. Hasil desain akan mencerminkan komitmen kampus pada tradisi setempat dan hubungannya pada perkembangan sekitarnya. Ini harus menjadi suatu penafsiran sendiri, bukan merupakan tiruan.

Faktor-faktor pada perencanaan sebuah kampus tersebut di atas dapat terlihat pada diagram Alternatif berikut ini :



Gambar 1. Diagram Alternatif Desain  
Sumber : College and University Facilities

tinggi :

berbeda, dan dapat menyatakan lingkungan kampus dengan bangunan/ gedung  
 1) Cita kampus. Lanskap suatu kampus harus dapat menciptakan identitas visual yang  
 tujuan, di antaranya ( *Santa Barbara Campus Landscape Concept Plan*, 1992):

Lanskap dari sebuah kampus harus dikembangkan untuk mencapai beberapa

#### d. Lanskap Kampus

- 9) sesuai dengan persyaratan zoning, kepadatan, dan lain-lain.
  - 8) meminimalisir dampak terhadap sumber daya alam dan budaya arsitektural, skala, lanskap, dll
  - 7) mengijinkan karakter yang estetik sesuai dengan daerahnya dalam hal desain pengembangan, maupun kebutuhan-kebutuhan pelengkap
  - 6) mengijinkan besaran yang cukup, tetapi tidak berlebihan, untuk program awal, masa depan
  - 5) analisa tapak untuk kebutuhan masa sekarang dengan pertimbangan kebutuhan bagi penyandang cacat (American Disabilities Act)
  - 4) memiliki persyaratan akses : pedestrian, sepeda, kendaraan, servis, dan perlakuan
  - 3) menghormati hubungan secara fungsional dengan program dan aktifitas lainnya
  - 2) menguatkan hubungan secara fisik dengan program akademik serupa
  - 1) sesuai dengan tata guna lahan dan rencana daerah
- kampus, yang harus memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut :

Secara realistis, tapak sebuah fasilitas salah satu faktor terpenting dari perencanaan

#### c. Rencana Tapak

- 2) Definisi ruang. Lanskap sebuah kampus harus dapat menggambarkan daerah kampus, ruang, pola sirkulasi, parkir, plaza dan entrance.
- 3) Mutu dari kehidupan kampus. Lanskap kampus harus dapat merawat kenyamanan lingkungan kampus yang merangsang (kegiatan akademik).
- 4) Fungsi pendidikan. Lanskap kampus harus dapat berfungsi sebagai *arboretum*, menghadirkan koleksi kampus yang beragam serta komunitasnya.
- 5) Konservasi sumber daya dan lingkungan. Lanskap kampus harus bertanggung jawab terhadap daerah alaminya dan konservasi kelangkaan sumber daya alaminya.
1. Skala yang dengan persepsi dari objek berupa pohon, bangunan, dll, dalam hubungan antara satu dengan yang lainnya serta jarak pandang dari manusia selaku pembangun skala.
2. skyline yaitu lanskap kampus, harus dipertimbangkan oleh kawasan dan lingkungannya, kearah tinggi bangunan, tinggi pohon, hingga membentuk skyline. Elemen-elemen ini akan menghasilkan memori yang dramatis bagi keseluruhan lingkungan kampus dan besaran ruang.
3. Kemampuan reaksi iklim yang memerlukan daya dukung bangunan dan keindahan yang pantas (terhadap lingkungannya). Dirancang dan dirawat sesuai dengan iklim sekitar, tidak hanya ramah lingkungan pada penggunaan air, tetapi juga ekonomis untuk perawatan dan pengoperasiannya.
4. Ketetapan merupakan kualitas penting terakhir yang dirasakan alumni seperti juga mahasiswa, fakultas, maupun staffnya, yang merasa bahwa mereka menjadi bagian dari tempat ini selain kehidupannya sehari-hari. Ketika lanskap kampus dikembangkan dan dirawat dengan baik, maka dapat lebih dapat memperhatikan kualitas kampus dari pada bangunannya sendiri

- 1) Jalan masuk yang menghubungkan dengan sistem sirkulasi publik di luar bangunan
- 2) Rute jalan kendaraan
- 3) Jaringan hubungan pedestrian dengan jalur sepeda

Pola sirkulasi dapat diraitkan menjadi 5 elemen, yaitu :

e. Sirkulasi

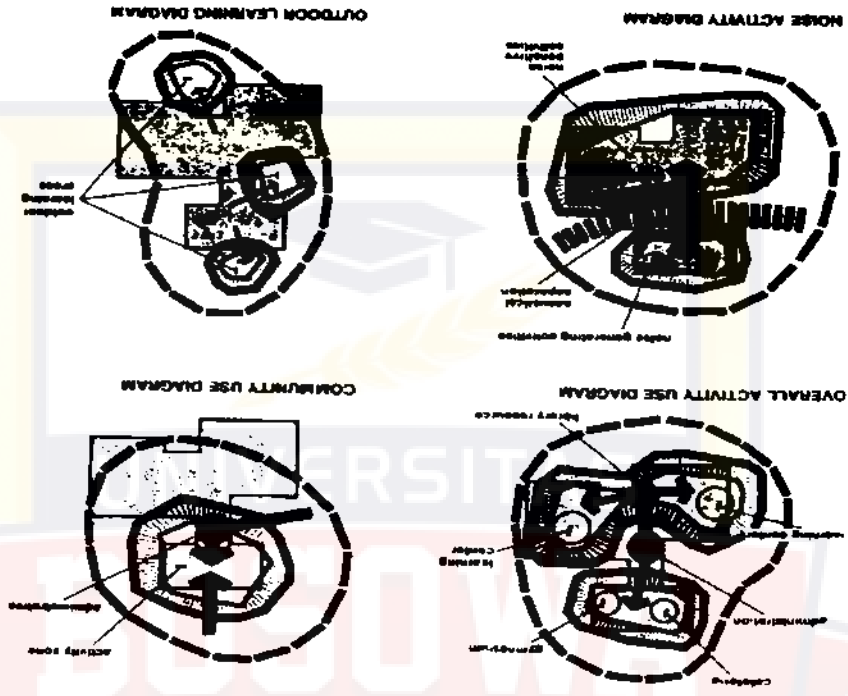
Gambar 2. Diagram daya dukung bangunan  
 Sumber : *College and University Facilities*



d. Daya Dukung Bangunan

Dengan meminimalis penggunaan energi, air, dan sumber daya alam lainnya sehingga meningkatkan kesehatan dan lingkungan dalam yang produktif, guna meningkatkan proses kombinasi desain, konstruksi, dan peralatan yang sesuai dengan lingkungan, ekonomi, dan dampak sosial dari bangunan.

Sumber : Facility Programming



Tempat-tempat yang berpotensi menimbulkan kebisingan (ruang olah raga, kafetaria, dan ruang musik) secara fisik terpisah dari area akademik dan administrasi.

**f. Kebisingan**

- 1) Menyediakan akses untuk semua pengguna kampus
- 2) Dipayakan untuk keamanan dan efisiensi semua jalur sirkulasi.
- 3) Dipertimbangkan titik-titik pertemuan pengguna bangunan
- 4) Meningkatkan kualitas lingkungan bagi pedestrian
- 5) Kejelasan pola dan karakter yang estetis untuk semua sistem

Sedangkan prinsip perencanaan sirkulasi adalah :

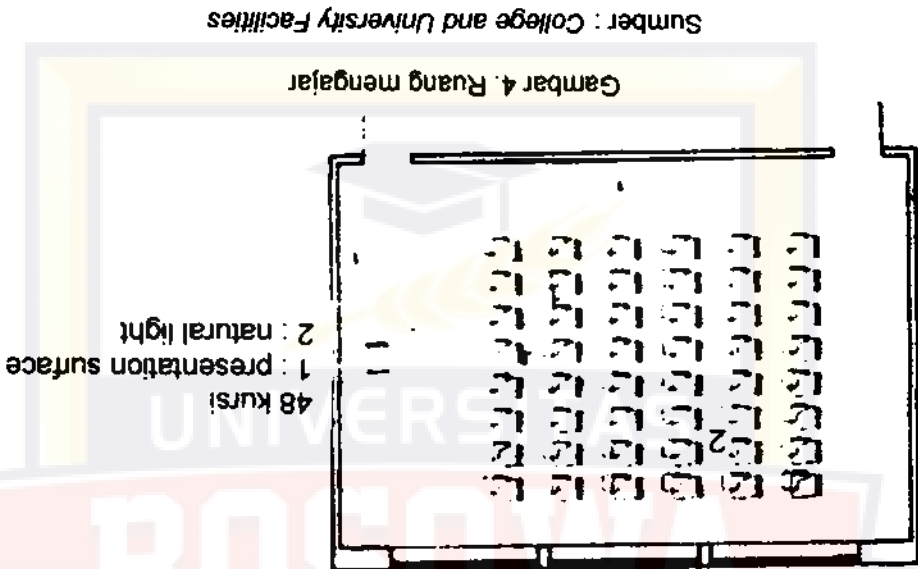
- 4) Arah halaman untuk pengantar dan servis
- 5) Zona terpisah untuk pedestrian dan sepeda

9. Ruang Kelas

Tipe-tipe ruang kelas :

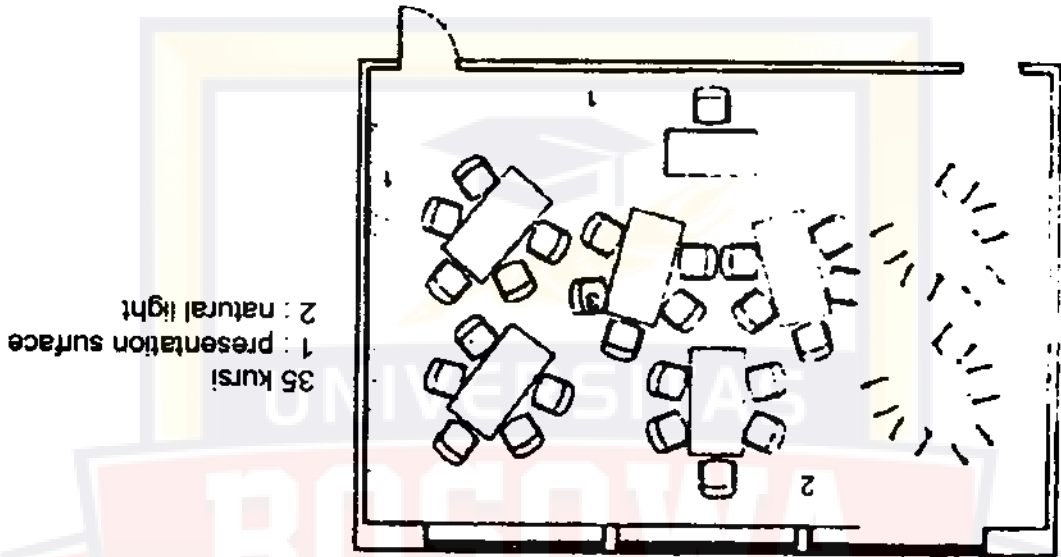
- 1. Ruang kelas dengan lantai datar

Selain untuk kegiatan belajar mengajar juga biasa digunakan untuk kegiatan diskusi mahasiswa dalam kelas. Perbandingan panjang dan lebar kelas sekitar 3 : 2. Tinggi plafond setidaknya 9 kaki. Pintu masuk dan keluar sebaiknya pada bagian depan dan belakang kelas. Penerangan alami masuk ke dalam kelas dari sisi kin. Dan dasar-dasar ini maka ruang kelas dengan lantai datar dapat diterapkan dalam beberapa bentuk.

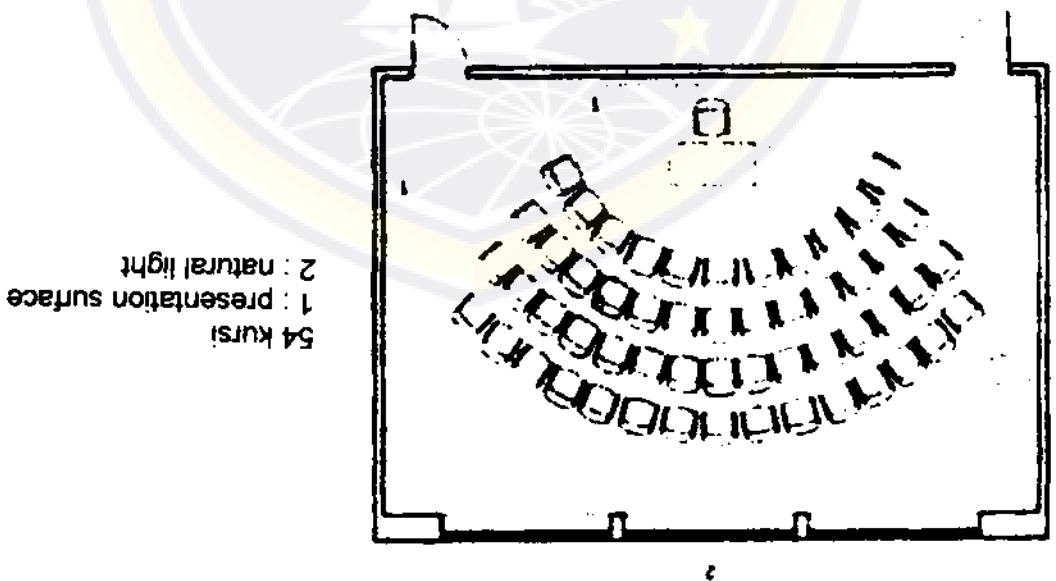


Sumber : College and University Facilities

Gambar 6. Ruang dengan materi audiovisual komputer pada masing-masing mahasiswa  
Sumber : College and University Facilities



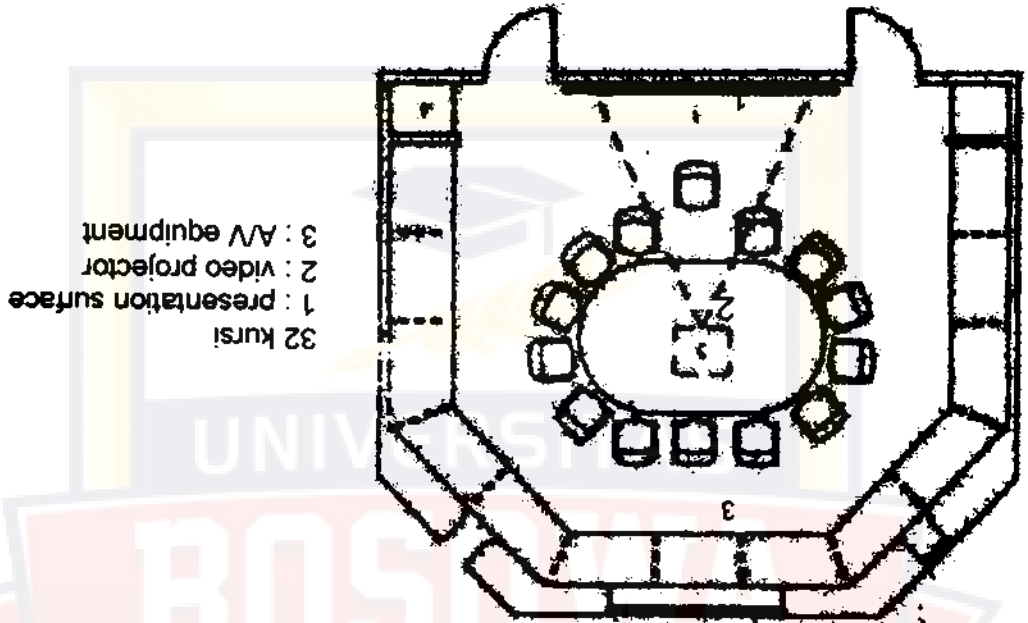
Gambar 5. Ruang mengajar  
Sumber : College and University Facilities





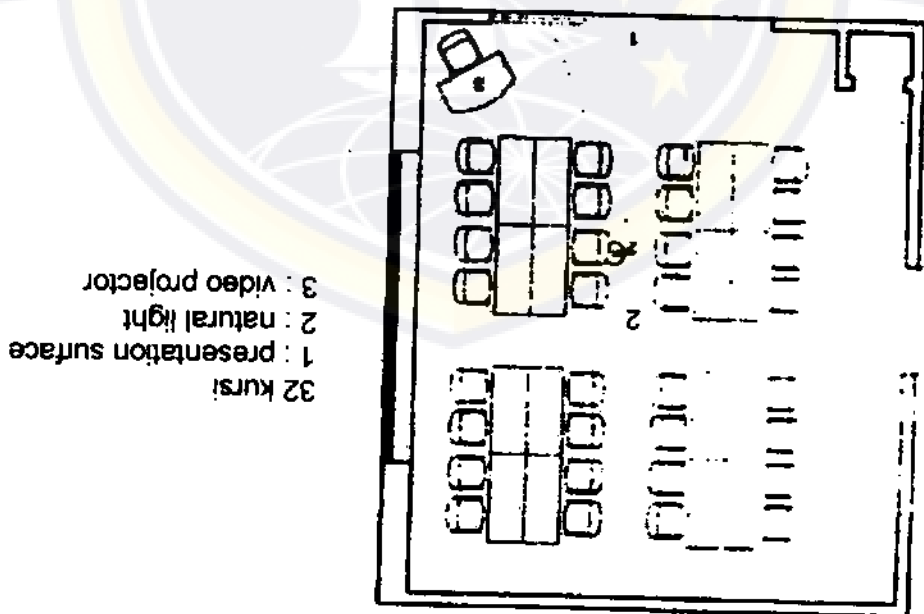
Sumber : College and University Facilities

Gambar 8. Ruang presentasi



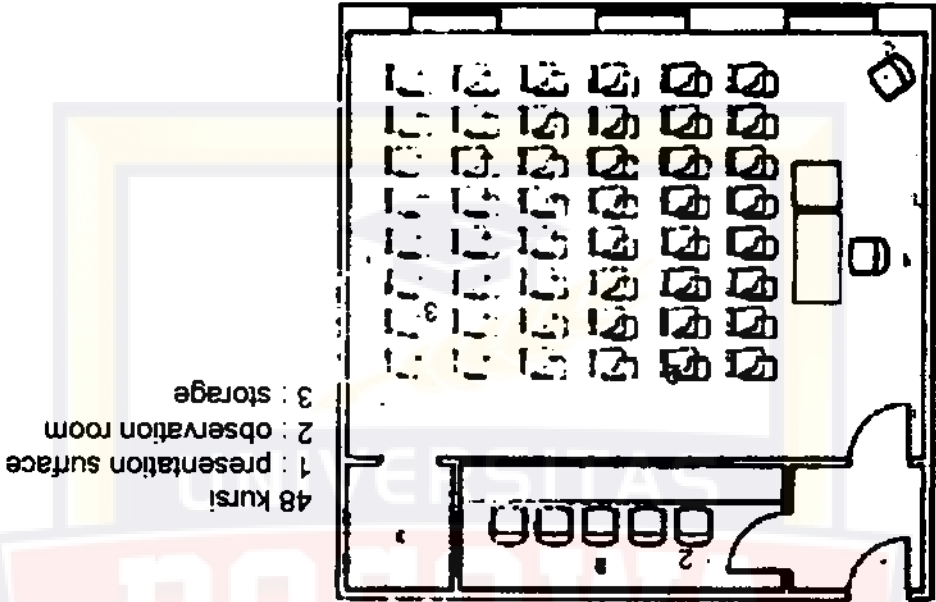
Sumber : College and University Facilities

Gambar 7. Ruang dengan materi audiovisual komputer pada masing-masing mahasiswa



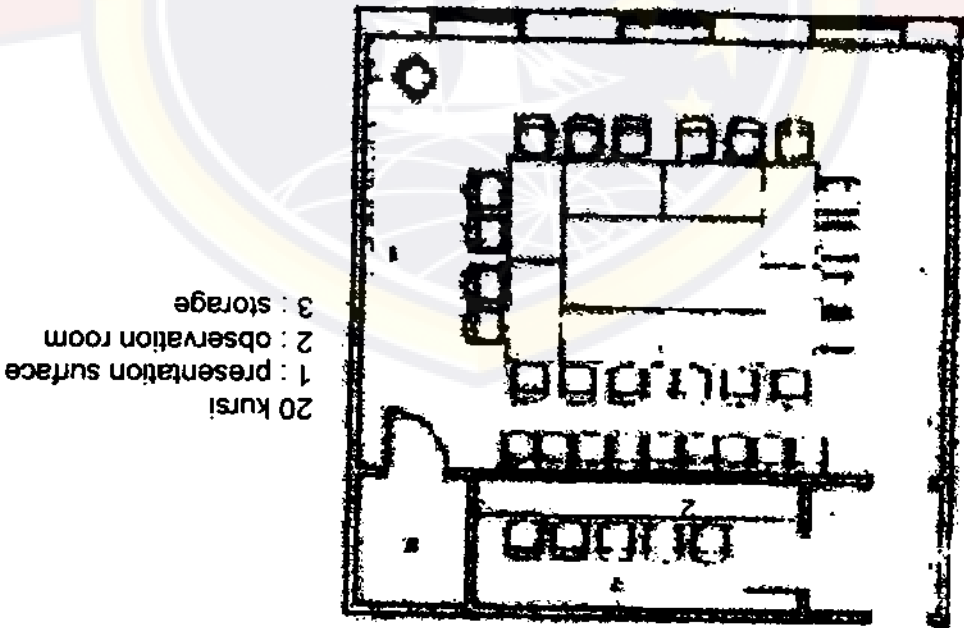
Sumber : College and University Facilities

Gambar 10. Ruang kelompok



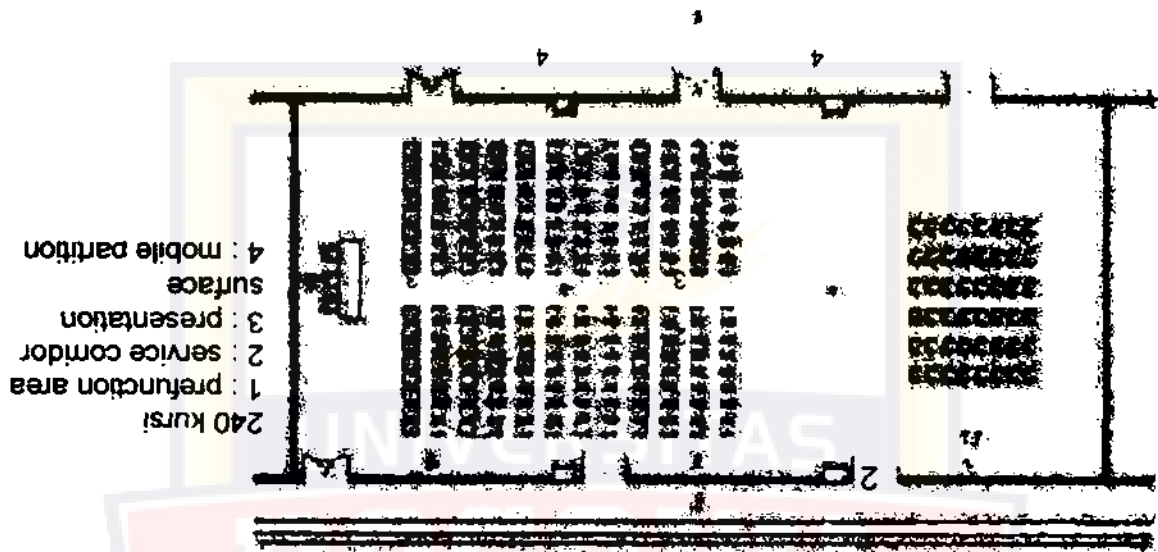
Sumber : College and University Facilities

Gambar 9. Ruang kelompok



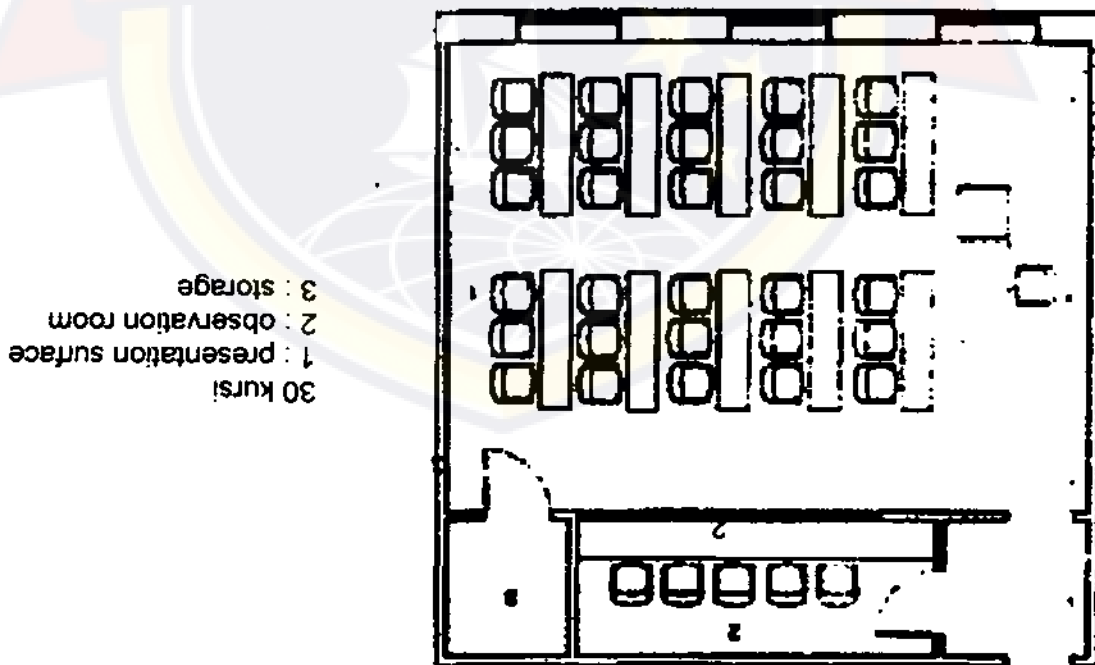
Sumber : College and University Facilities

Gambar 12. Ruang serbaguna



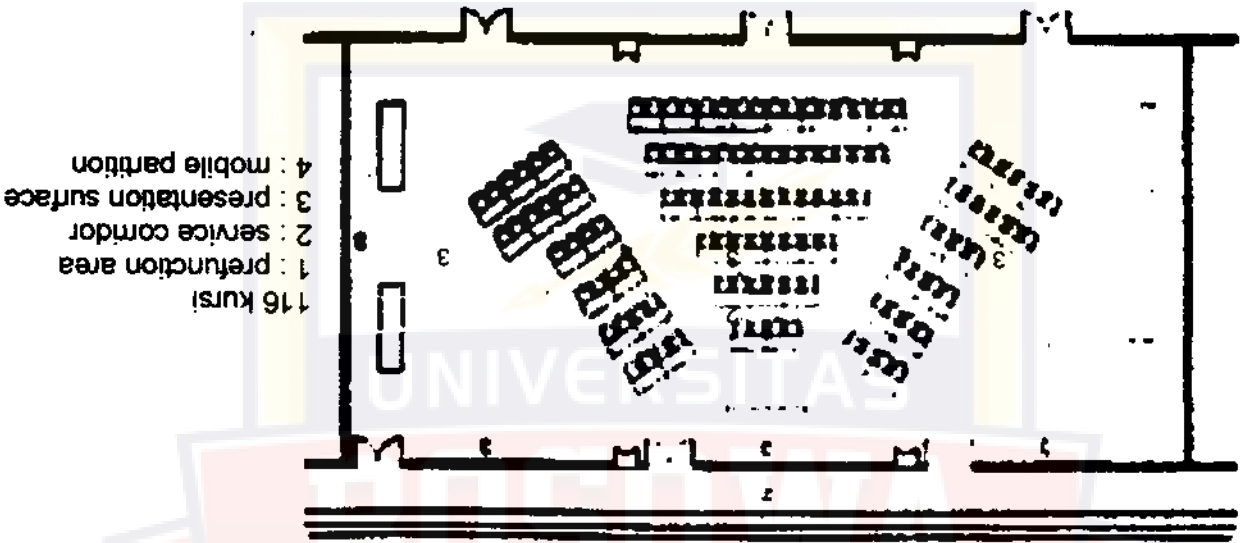
Sumber : College and University Facilities

Gambar 11. Ruang kelompok



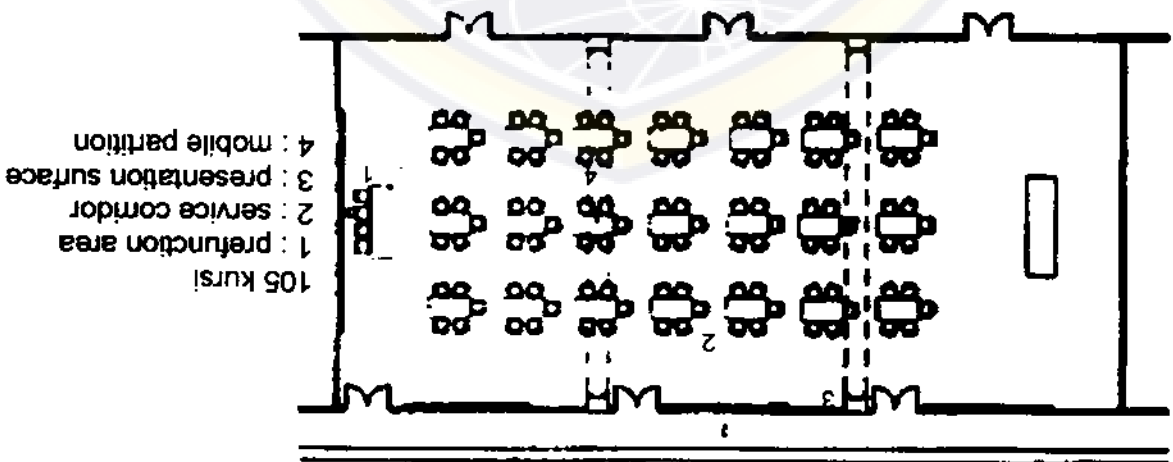
Sumber : College and University Facilities

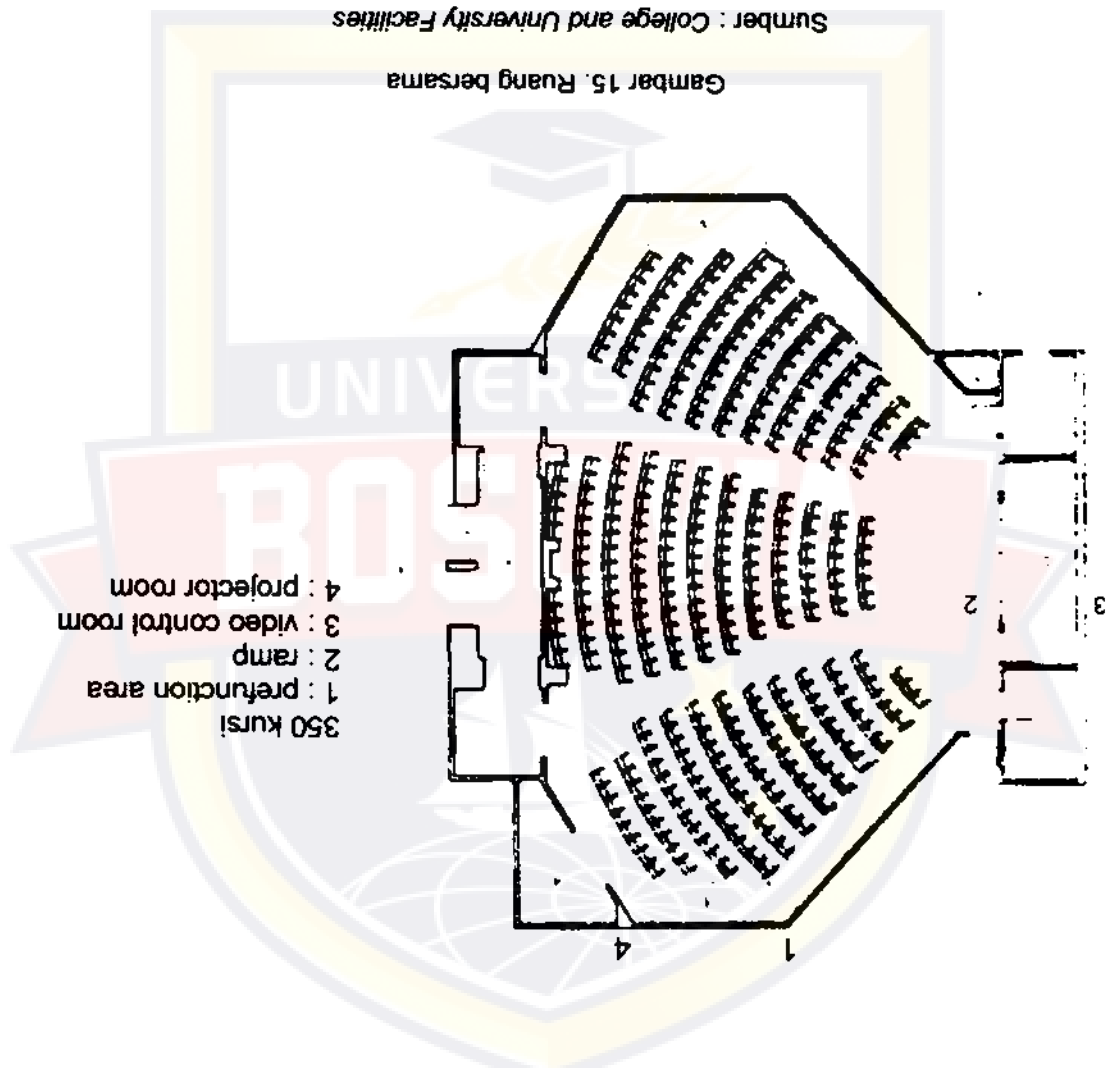
gambar 14. Ruang serbaguna



Sumber : College and University Facilities

Gambar 13. Ruang serbaguna





2. Ruang kelas dengan lantai bertingkat bermaksud untuk kegiatan perkuliahan dengan peserta yang banyak. Ruang ini dilengkapi dengan beberapa pintu untuk mengakses ke masing-masing bagian / sisi tempat duduk. Desain ruang kelas seperti ini memungkinkan sistem penenangan dan sistem mekanikal. Ruang kelas ini bermanfaat untuk kegiatan perkuliahan dengan peserta yang banyak.

h. Tempat Duduk Kelas

Untuk kenyamanan pada saat kegiatan akademik dalam ruang kelas, sebaiknya memperhatikan segi ergonomis tempat duduk.

Tabel 1. Dimensi dan data-data yang relevan untuk tempat duduk kelas

500	Width of seats with arms
450	Width of seats without arms
	Back to back distance for
750	Rows of seats with backs
600	Rows of seats without backs
300	Spaces between rows
	(See Table 3.14)
	Width of gangway
1000	Normal max. distance from gangway
	of seats (See Table 3.7)

Sumber : Mills, Edward D. *Planning: Building for Education, Culture, and Science* Butterworths

Publisher, 1976.

Tabel 2. Jarak tempat antar duduk

300	3000	14	7
330	3500	16	8
360	4000	18	9
390	4500	20	10
420	5000	22	11

Minimum distance of seat from gangway (500 mm seats) (mm)  
 Minimum number of 500 mm wide seats per row  
 Gangway  
 Minimum number of 500 mm wide seats per row  
 Gangway  
 both sides  
 Gangway  
 one side

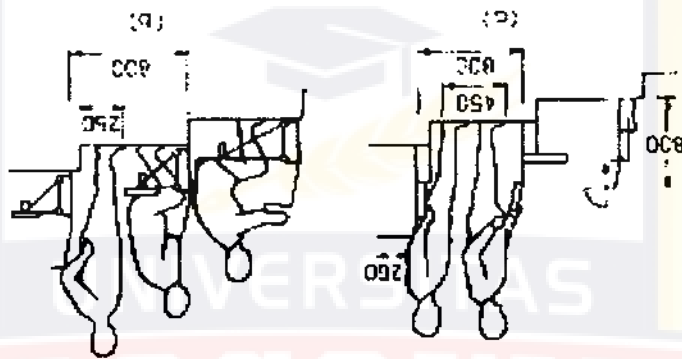
Sumber : Mills, Edward D. *Planning: Building for Education, Culture, and Science*, Butterworths

Publisher, 1976.

Publisher, 1976.

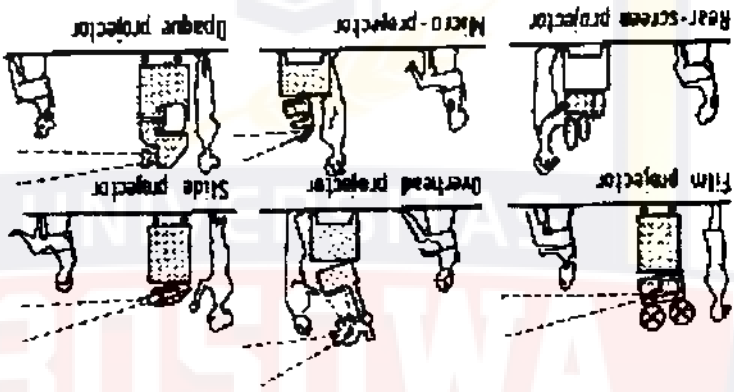
Sumber : Mills, Edward D. Planning: Building for Education, Culture, and Science, Butterworths

Gambar 16. Ruang kelas dengan lantai berlingkat



Dimensions in mm		A Seat to eye short person tall person		B Seat to hand Difference		C writing slanted writing upright	
Optimum	675	687	662	937	887	250	226
Males	675	687	662	937	887	250	226
Females	675	687	662	937	887	250	226
18-40 years	675	687	662	937	887	250	226

Sumber : Mills, Edward D. Planning: Building for Education, Culture, and Science, Butterworths  
 Publisher, 1976



Gambar 17. Ruang kelas dengan penggunaan Overhead Projector

Sumber : Mills, Edward D. Planning: Building for Education, Culture, and Science, Butterworths  
 Publisher, 1976

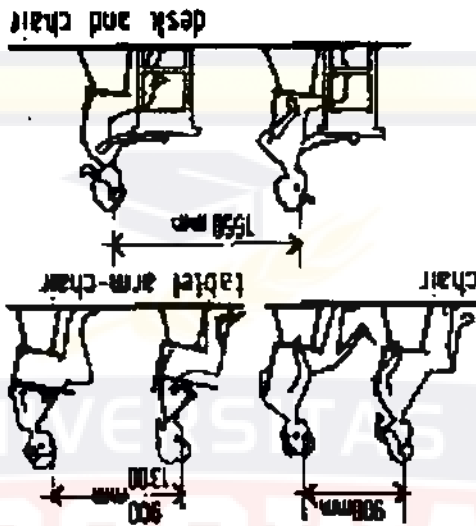
Area per person	Width	Space in existing lecture theatres	100%	Space required for large persons, posture changes, and easy access
	Length			
	750-900	450-750	750-900	750-900
	900-1100		900-1100	166%

Tabel 3. Perbandingan luas perorang



Publisher, 1976.

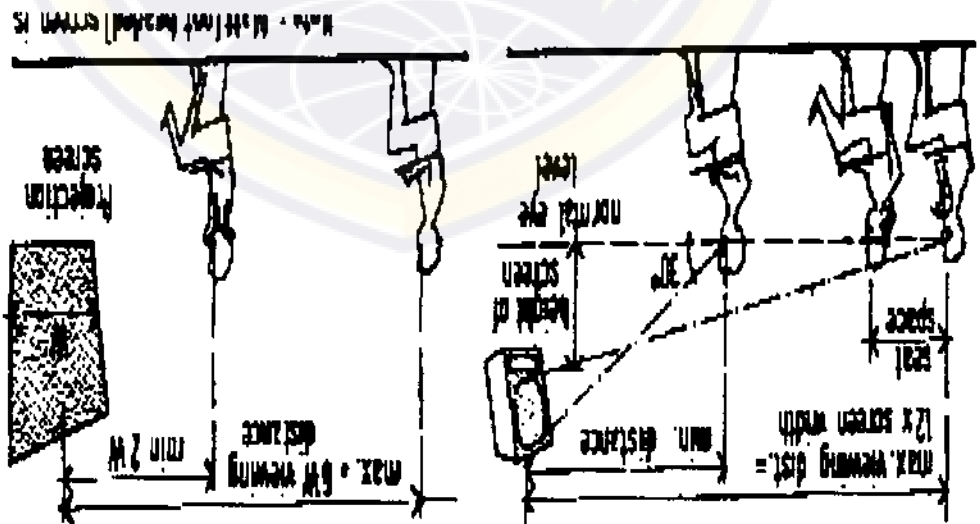
Sumber : Mills, Edward D. Planning: Building for Education, Culture, and Science, Butterworths



Gambar 19. Jarak antar tempat duduk pada ruang kelas dengan penggunaan Overhead Projector

Publisher, 1976.

Sumber : Mills, Edward D. Planning: Building for Education, Culture, and Science, Butterworths

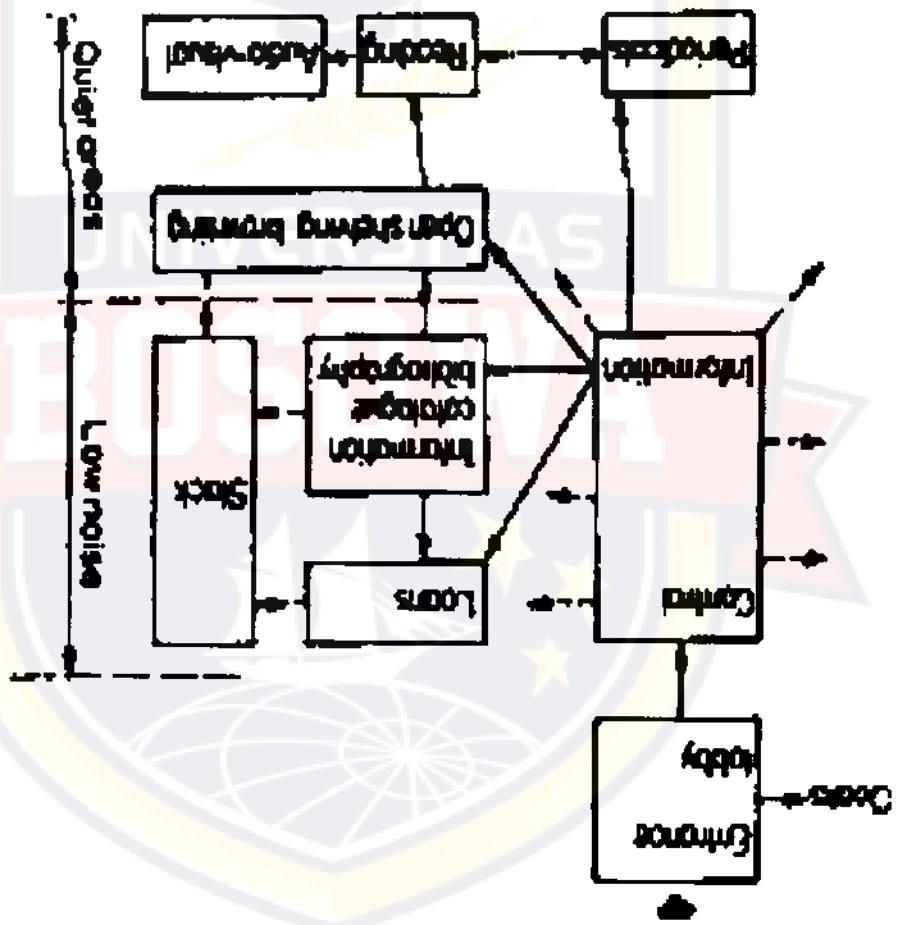


Gambar 18. Ruang kelas dengan penggunaan Overhead Projector

### 1. Perpustakaan

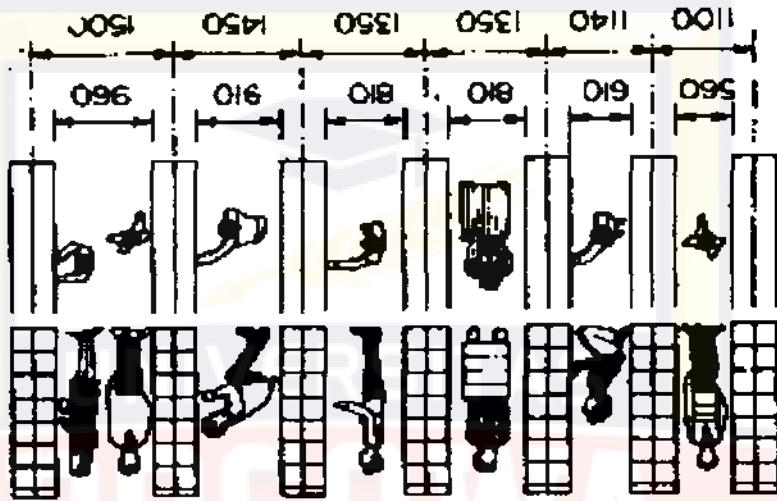
Aktivitas di perpustakaan meliputi informasi, registrasi, penelusuran katalog multimedia dan manual, membaca, dan meminjamkan. Penataan rak buku harus memperhatikan skala manusia untuk tujuan kenyamanan.

Gambar 20. Skema Aktivitas perpustakaan



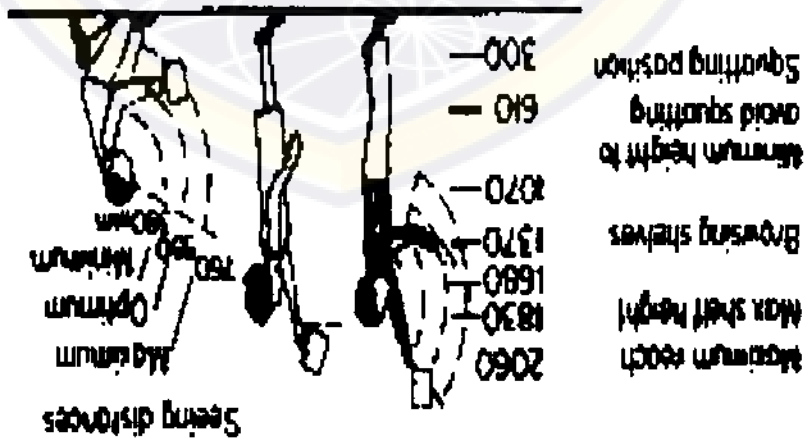
Sumber : Mills, Edward D. *Planning: Building for Education, Culture, and Science*, Butterworths Publisher, 1976.

Sumber : Mills, Edward D. *Planning: Building for Education, Culture, and Science*, Butterworths  
 Publisher, 1976.



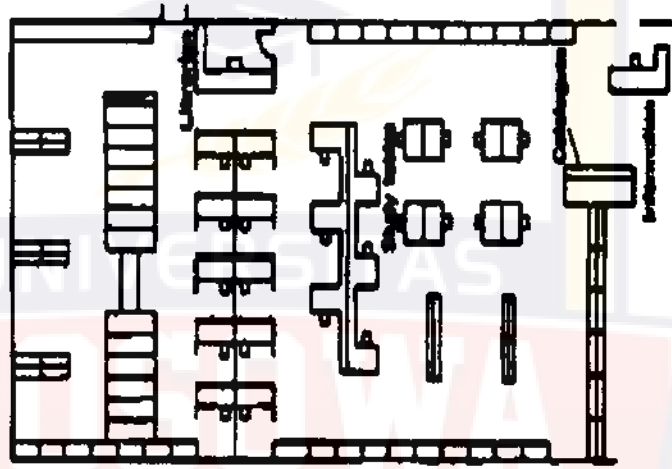
Gambar 22. Sirkulasi antar rak buku

Sumber : Mills, Edward D. *Planning: Building for Education, Culture, and Science*, Butterworths  
 Publisher, 1976.



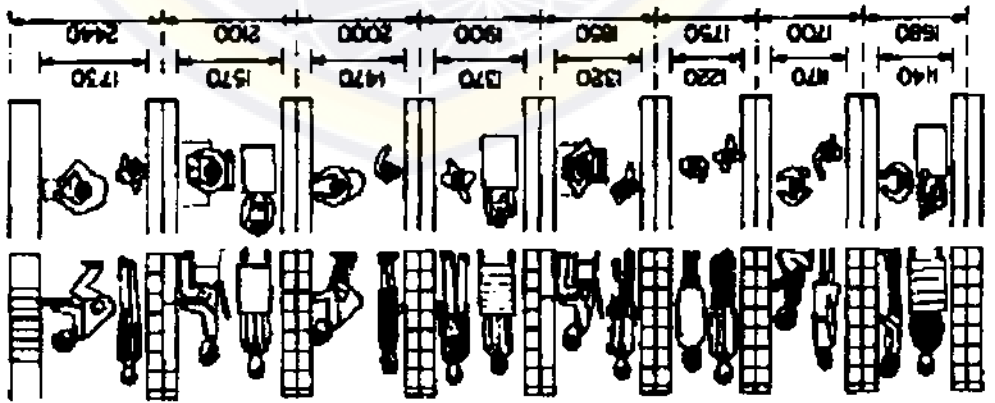
Gambar 21. Jangkauan tangan pada rak

Sumber : Mills, Edward D. *Planning: Building for Education, Culture, and Science*, Butterworths Publisher, 1976.



Gambar 24. Ruang perpustakaan cabang ukuran sedang

Sumber : Mills, Edward D. *Planning: Building for Education, Culture, and Science*, Butterworths Publisher, 1976.



Gambar 23. Sirkulasi antar rak buku

### J. Studio Gambar

Seperti halnya untuk ilmu-ilmu teknik (terutama Arsitektur), Perguruan Tinggi dengan bidang seni rupa dan desain juga memerlukan tuntutan akan ruangan untuk menggambar.

Meja gambar dengan ukuran 0.92 x 1.27 cm dengan papan gambar permanen atau yang dapat digerakkan (diputar). Lemari untuk menyimpan rencana gambar setinggi meja gambar (jika penyimpanan tergeletak), lemari bawah yang dapat bergerak untuk menyimpan alat-alat gambar, jika perlu arsip-arsip. Kebutuhan tempat 3.5 – 4.5 m setiap meja gambar.

Cahaya ruang tempat menggambar 1000 lux dengan lampu gambar yang dapat distel atau lampu yang tergantung di atas meja yang dapat distel.

### 3. Tinjauan Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain

#### a. Pengertian Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain

Sekolah adalah :

- 1) Salah satu institusi terpenting tempat proses belajar mengajar berlangsung. sumber: (PT. Cipia Adi Pustaka 1990)
- 2) Bangunan atau lembaga untuk belajar dan mengajar serta tempat menerima dan memberi pelajaran.

Sumber: (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Balai Pustaka, Jakarta 1995)

Sekolah Tinggi adalah :

Perguruan Tinggi yang menyelenggarakan pendidikan ilmiah dan / atau profesional dalam satu disiplin ilmu tertentu.

Sumber: (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Balai Pustaka, Jakarta 1995)

Memastikan kelompok karya seni rupa yang bertujuan memenuhi kebutuhan spiritual. Karya seni tersebut lahir dari adanya ungkapan / ekspresi jiwa tanpa adanya faktor pendorong untuk tujuan materiil, bukan merupakan kebutuhan praktis bagi masyarakat, tetapi hanya mengejar nilai untuk kepentingan estetika seni yang dimanfaatkan dalam lingkungan seni itu sendiri, atau disebut sebagai seni untuk seni

1) Seni murni (*fine art*)

menjadi :

terhadap masyarakat / kebutuhan manusia maka secara teoritis seni rupa dibagi

Menurut Dharsono dalam *Tinjauan Seni Rupa Modern*, ditinjau dari segi fungsinya

Kebudayaan, Balai Pustaka, Jakarta 1995)

biasa yang meliputi seni pahat dan seni lukis. Sumber (Departemen Pendidikan dan

keindahannya, dsb). Seni rupa adalah karya yang diciptakan dengan keahlian yang luar

Seni adalah keahlian membuat karya yang bermutu (dilihat dari segi keahluannya,

(*Insiklopedi Pendidikan*, PT. Gunung Agung, Jakarta 1976)

Sumber.

merupakan bagian dari dan berada di lingkungan satu universitas / institut.

berdiri sendiri di luar satu universitas, jadi berbeda dengan satu fakultas yang

serta melakukan research dalam satu cabang ilmu pengetahuan, tetapi

2) Satu lembaga pendidikan tinggi yang memben pendidikan dan pengajaran

pedoman pendidikan perguruan tinggi)

atau kesenian tertentu. Sumber. (Keputusan Mendikbud RI No.222/U/1998 tentang

profesional dalam satu disiplin ilmu tertentu baik ilmu pengetahuan, teknologi

1) Pendidikan Tinggi yang menyelenggarakan program pendidikan akademik atau

(Soedarso SP, 1990 :21). Yang termasuk seni murni adalah seni lukis dan seni patung.

## 2) Seni terapan (*applied art*)

Merupakan kelompok karya seni rupa yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan praktis / kebutuhan sehari-hari secara meteril. Kelahiran karya seni terapan merupakan bagian dari kehidupan manusia dan / atau masyarakat. Selalu mempertimbangkan keadaan pasar dan estetika. Lebih mengarah ke produk benda pakai masyarakat banyak. Pengerjaannya selalu dipertimbangkan sejak mulai dari pemilihan bahan dan proses pengerjaan, sampai kebutuhan pasar. Aspek komersial menjadi ciri utama.

Seni rupa, cabang-cabang seni ini meliputi seni lukis, seni pahat, seni gambar, dan seni grafis, yang keindahannya hanya dapat dinikmati dengan penginderaan mata. Seni rupa tiga dimensi (3 D) didasarkan pada ukuran panjang, lebar dan tinggi (seni pahat dan seni bangunan). Seni rupa dua dimensi (2 D) didasarkan pada ukuran panjang dan lebar. (*seni lukis dan gambar*)

Sumber. (PT. Cipia Adi Pustaka, Jakarta, 1990)

Secara teoritis seni rupa dapat dibagi atas tiga bagian :

1. seni murni (*pure art*)
2. seni pakai (*applied art*)
3. seni bangunan (*minor art*)

Desain berasal dari kata latin *designare*, yaitu menggambar, yang secara umum berarti sketsa atau rencana suatu karya seni, gedung, atau mesin yang akan dibuat

Sumber. (*Ensiklopedi Nasional Indonesia Jilid 4, PT. Cipia Adi Pustaka, Jakarta 1990*)

Beberapa pengertian tentang desain antara lain :

- 1) Desain adalah kerangka bentuk atau rancangan.
- 2) *Design is any visual concept of a man-made object, as of a work of art or a machine,* artinya : desain adalah konsep visual dari hasil pekerjaan manusia, sebagai suatu pekerjaan seni ataupun mesin.

*Sumber: (Dictionary of Architecture and Construction, 1975)*

- 3) Paul Jacques Gritto menulis *Design is an end in itself. It is the achievement of man's logic in adapting his creations to his natural environment and way of life. Design involves all of man's creativity.* Yang artinya desain adalah akhir dan dimnya sendiri. Ia adalah hasil pencapaian dan logika manusia dalam mengadaptasi kreasi-kreasinya kepada lingkungan alami dan gaya hidupnya.
- 4) Sedangkan menurut Beidler desain adalah rancangan mengenal unsur-unsur tertentu pada suatu objek seni.

Christopher Jones memaparkan beberapa deskripsi tentang mendesain, di antaranya adalah :

- a. Berstimulasi tentang apa yang akan dicapai dalam sebuah karya sebanyak mungkin jika perlu hingga dirasa yakin untuk hasil akhirnya. (Booker, 1964)
- b. Aktifitas kreatif yang akan menghasilkan sesuatu yang baru dan berguna yang sebelumnya tidak begitu menonjol atau 'hidup'. (Reswick, 1965)
- c. Menghubungkan produk dengan situasi / keadaan sekitarnya untuk memberikan kepuasan. (Gregory, 1966)
- d. Proses lompatan imajinatif dari masa sekarang kepada kemungkinannya di masa depan. (Page, 1966)



Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain adalah suatu institusi pendidikan tinggi yang menyelenggarakan program pendidikan akademik atau profesional dan pengajaran serta melakukan research tentang objek karya seni dan rancangan pekerjaan seni yang melibatkan seluruh kreatifitas peserta didiknya untuk memenuhi kebutuhan masyarakat baik dari segi estetika, nilai, maupun fungsinya.

**b. Tujuan dan Sasaran Pendidikan**

Tujuan dan sasaran Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain adalah menghasilkan lulusan yang :

1. Menguasai dasar-dasar ilmiah dan mampu menelaah serta memecahkan permasalahan bidang seni rupa dan desain pada umumnya serta bidang keahlian pada khususnya,
2. Mampu menghayati dan mengenalkan nilai-nilai budaya nasional serta mampu mengembangkan kepedadain dan wawasan.
3. Menguasai teknik media seni rupa dan desain sejalan perkembangan ilmu dan teknologi untuk menciptakan karya seni rupa dan desain secara kreatif.

**c. Sistem Pendidikan**

Program pendidikan sarjana (S1) dengan beban studi program S1 sekurang-kurangnya 144 SKS dan sebanyak-banyaknya 160 SKS yang dijadwalkan untuk 8 semester dengan tahapan sebagai berikut :

- 4) Tahap Pendidikan Dasar : 2 semester
- 5) Tahap Program Studi : 5 semester
- 6) Tahap Tingkat Akhir : 1 semester

STISI Bandung didirikan oleh Yayasan Bina Mandiri pada tahun 1990. STISI merupakan lembaga pendidikan tinggi swasta khusus seni rupa dan desain pertama di Bandung yang terdaftar dalam surat keputusan DIKTI Nomor 0272/0/1991. Sejak tahun 1990 STISI membuka Jurusan Desain Komunikasi Visual, Desain Interior, Desain Produk, Kriya Seni Tekstil & Desain Mode, program Studi Seni Rupa Murni dengan pilihan utama : Seni Lukis dan Seni Patung. Pada tahun 1998, STISI

a. Sejarah Singkat

#### 1. Tinjauan Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Indonesia (STISI) Bandung

##### B. STUDI BANDING

## UNIVERSITAS

materai, percetakan, kontraktor, galeri)

6) Tenaga ahli pada industri pendukung seni dan desain (perusahaan, meubel, perusahaan-perusahaan

5) Tenaga ahli dalam pembuatan maupun konsultasi logo / brand pada

4) Tenaga penasehat ahli pada instansi-instansi Pemerintah atau swasta

Tinggi seni dan desain, Negen maupun swasta

3) Tenaga ahli pendidik seni dan desain pada lembaga-lembaga Perguruan

2) Desainer profesional

1) Seniman profesional

dimiliki, seorang lulusan dapat melakukan berbagai pekerjaan :

menempatkan dirinya dalam masyarakat, karena dengan kemampuan spesifik yang

Lulusan Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain sangat lentur / fleksibel dalam

d. Lapangan Kerja Kelulusan

- Pendidikan Dasar merupakan tahap awal mahasiswa mempelajari dan memahami seluk beluk seni rupa dalam bentuk mata kuliah teori maupun praktik. Tahapan ini masih merupakan paduan Mata Kuliah Dasar Umum (MKDU) dan Mata Kuliah Keahlian (MKK). Seluruh mata kuliah (teori dan praktik) ditujukan untuk

d. Program Pendidikan

- Tahap Tingkat Akhir : 1 semester

- Tahap Program Studi : 6 semester

- Tahap Pendidikan Dasar : 2 semester

sebagai berikut :

Masa tempuh pendidikan Strata 1 di STISI diselenggarakan dalam bentuk tahapan

c. Sistem Pendidikan

dengan tuntutan lingkungan dan zamannya.

Sasaran pendidikan STISI Bandung menghasilkan lulusan disiplin seni rupa murni dan desain yang memiliki kepribadian dan kemampuan mandiri, kreatif, progresif, inovatif, dan berwawasan keilmuan yang luas. Lulusan STISI Bandung mampu berfikir dan berkarya dalam rangka menciptakan pekerjaan di bidang seni murni atau desain desain, baik bagi dirinya maupun bagi orang-orang di sekitarnya, selaras dapat mendayagunakannya secara tepat bagi kepentingan masyarakat, bangsa, dan negara.

STISI Bandung sebagai bagian dari sistem pendidikan Nasional bertujuan menyiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan, kecakapan, minat, keahlian, dan keterampilan di bidang seni rupa dan desain serta dapat mendayagunakannya secara tepat bagi kepentingan masyarakat, bangsa, dan

b. Tujuan dan Sasaran Pendidikan

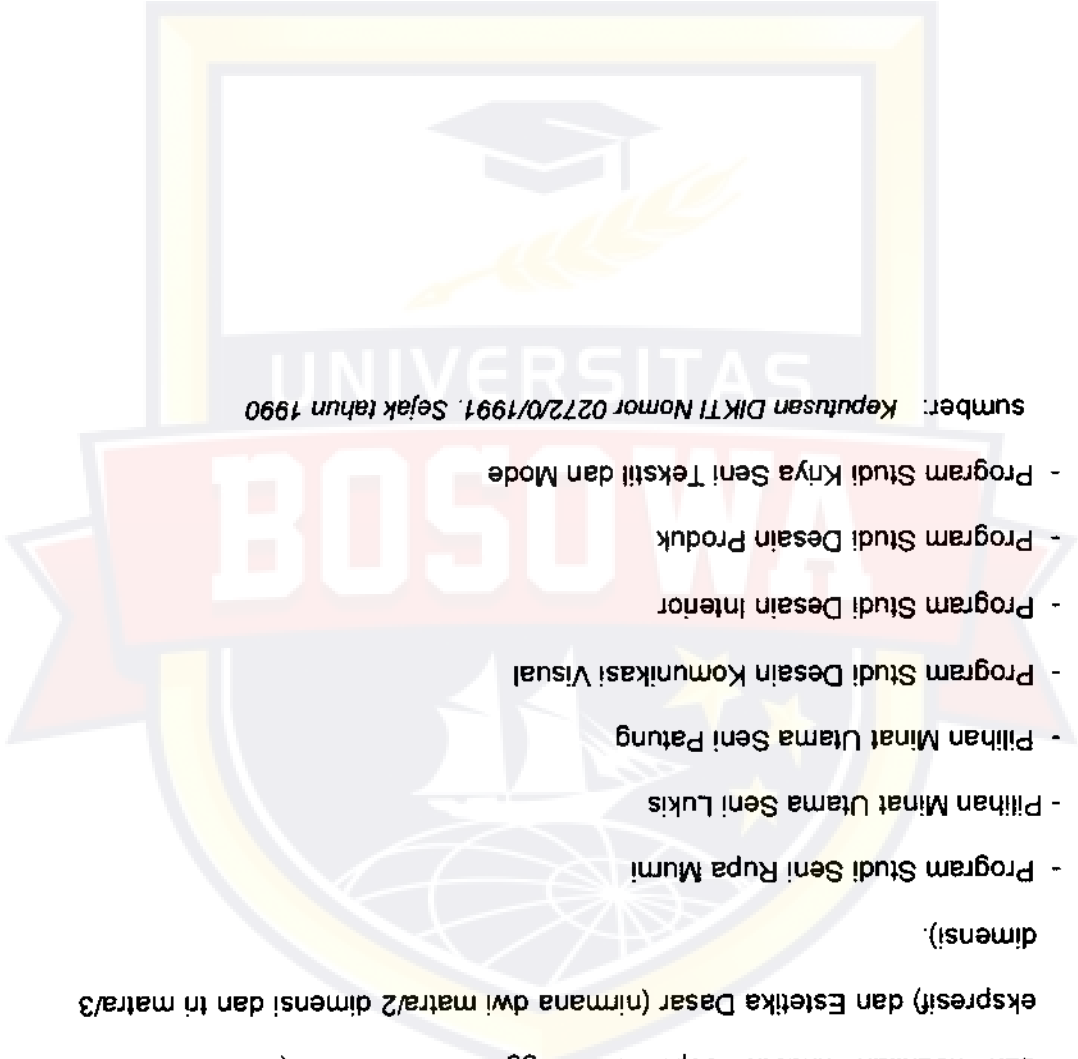
*Piagam Kejasasama Nomor 16/PP-6-K-STIS/III/1998.*

menjalinkan kejasasama resmi dengan Institut Teknologi Bandung, tertuang dalam

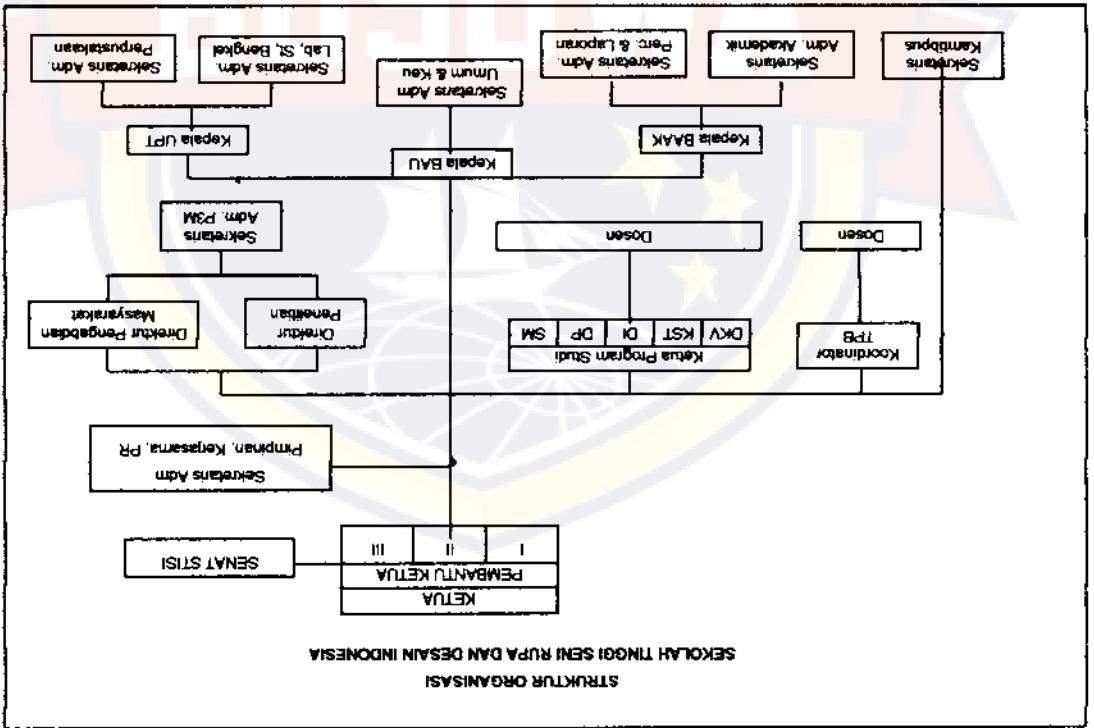
(MKDU) dan Mata Kuliah Keahlian (MKK). Seluruh mata kuliah (teori dan praktik) ditujukan untuk membekali mahasiswa mempersiapkan diri ke jenjang Program Studi yang dipilihnya. Perkuliahan ini terutama berkenaan dengan wawasan pengetahuan umum seperti Pengantar Studi Seni Rupa dan keahlian khusus seperti Menggambar bentuk (konstruktif dan ekspresif) dan Estetika Dasar (nirmana dwi matra/2 dimensi dan tri matra/3 dimensi).

- Program Studi Seni Rupa Murni
- Pilihan Minat Utama Seni Lukis
- Pilihan Minat Utama Seni Patung
- Program Studi Desain Komunikasi Visual
- Program Studi Desain Interior
- Program Studi Desain Produk
- Program Studi Karya Seni Teksil dan Mode

sumber: Keputusan DIKTI Nomor 0272/0/1991. Sejak tahun 1990



e. Struktur Organisasi



Gambar 25. Struktur Organisasi STISI Bandung

Sumber : STISI Bandung

- f. Jumlah Mahasiswa
- g. Kurikulum Mahasiswa STISI
- ditunjukkan melalui tabel dan di terapkan pada lembar lampiran.
- Jumlah mahasiswa STISI dari tahun akademik 2000/2001 sampai 2004/2005

Dalam penyusunan Kurikulum program studi pendidikan tinggi ada seperangkat rencana dan pengaturan dalam pembelajaran serta penilaian yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan proses kegiatan belajar mengajar di STISI Bandung. Adapun penyusunan kurikulum yang digunakan oleh STISI Bandung dapat di tunjukkan melalui lembar lampiran.

h. Fasilitas  
 Bangunan STISI Bandung terdiri dari 4 lantai, dengan fasilitas-fasilitas sebagai berikut :

Tabel 14. Fasilitas STISI Bandung

Lantai 1

No.	Nama Ruang / Alat	Ukuran (m <sup>2</sup> )			Sumber Listrik	Jumlah Lampu	Jumlah Watt
		p	l	Luas			
1.	Ruang TA DP	10,4	5,6	58,24	1	2	40
2.	Ruang Studio DP1	10,4	5,6	58,24	1	2	40
3.	Ruang Studio DP2	10,4	5,6	58,24	1	2	40
4.	Ruang Studio DP3	10,9	9,7	105,73	1	4	40
5.	Ruang Perpustakaan	10,4	8,2	85,28	1	4	40
6.	Ruang Studio Seni Murni	28,7	14	401,8	2	4	40
7.	Musholla	9,3	4,2	39,06	0	2	40
8.	Ruang X-WASI	6,7	4,5	30,15	0	1	40
9.	Ruang Senat Mahasiswa	6,7	4,5	30,15	0	2	40
10.	Ruang Bengkel	2,88	2,4	6,912	0	0	0
11.	Ruang Kamar Gelap 2	5,75	4,8	27,6	0	0	0
12.	Ruang Sekretariat BPH YBM	8,1	3,8	30,78	1	1	40
13.	Ruang TU YBM	7,5	3,8	28,5	2	2	40
14.	Pos Satpam	2,7	2,5	6,75	1	1	40
15.	Las Listrik						3000
16.	Kondor						40
17.	Penerangan Parkir						800
<b>TOTAL</b>				<b>967,432</b>	<b>11</b>	<b>27</b>	<b>4920</b>

Sumber : STISI Bandung

Tabel 15. Fasilitas STISI Bandung

No.	Nama Ruang / Alat	Ukuran (m <sup>2</sup> )			Sumber Listrik	Jumlah Lampu	Jumlah Watt
		p	l	Luas			
1.	Ruang Praktek 2.1	41,6	5,6	232,96	4	16	640
2.	Ruang Dosen	10,4	5,6	58,24	1	4	160
3.	Ruang KISI	4,46	3	13,38	0	0	0
4.	Ruang PASR	4,46	3	13,38	0	0	0
5.	Ruang EXWASI	4,46	3	13,38	0	0	0
6.	Ruang HMDI	2,85	4,8	13,68	0	0	0
7.	Ruang HMDF	2,85	4,8	13,68	0	0	0
8.	Ruang BPM	2,85	4,8	13,68	0	0	0
9.	Ruang HMDT	2,85	4,8	13,68	0	0	0
10.	Ruang BAU	6,1	5,5	33,55	1	2	80
11.	Ruang BAK/BAPSI	7,6	5,5	41,8	1	4	160
12.	Ruang Perpustakaan	10,9	5,5	59,95	1	4	160
13.	Ruang BAA	7,2	7,2	51,84	2	4	160
14.	Ruang Jurusan	7,2	4,8	34,56	2	2	80
15.	Ruang Rapat Dosen	7,8	3,9	30,42	1	2	80
16.	Ruang Pimpinan	15,4	8	123,2	7	8	320
17.	Kondor						40
18.	Komputer BAPSI						800
19.	Komputer BAU						600
20.	Komputer Lab						10000
21.	Komputer Perpustakaan						200
22.	Komputer BAAK						800
23.	Komputer P3M, Prog. Studi						400
24.	Komputer Pimpinan						1100
TOTAL				761,38	20	46	360
							15780

Sumber : STISI Bandung

Tabel 16. Fasilitas STISI Bandung

Lantai 3

No.	Nama Ruang / Alat	Ukuran (m <sup>2</sup> )		Sumber Listrik	Jumlah Lampu	Jumlah Watt		
		p	l					
1.	Ruang Studio Interior 1	10.4	5.6	58.24	1	8	40	320
2.	Ruang Studio Interior 2	10.4	5.6	58.24	1	7	40	280
3.	Ruang TA DI	10.4	11	114.4	1	4	40	160
4.	Ruang Studio Interior 3	10.4	5.6	58.24	1	4	40	160
5.	Ruang Kuliah 3.1	6.1	5.5	33.55	1	2	40	80
6.	Ruang Kuliah 3.2	8.8	5.5	52.8	1	2	40	80
7.	Ruang Kuliah 3.3	10.9	5.5	59.95	1	2	40	80
8.	Ruang KST 1	9	3.6	32.4	0	2	40	80
9.	Ruang KST 2	9	9	81	1	4	40	160
10.	Ruang KST 3	9	7.2	64.8	1	4	40	160
11.	Ruang KST	7.2	7.2	51.84	2	4	40	160
12.	Ruang	10.5	7.9	82.95	1	2	40	80
13.	Kamar Gelap 1	3	2	6	1	1	40	40
14.	Meja Tracing							300
TOTAL				754.41	13	46	520	2140

Sumber : STISI Bandung

Tabel 17. Fasilitas STISI Bandung

Lantai 4

No.	Nama Ruang / Alat	Ukuran (m <sup>2</sup> )		Sumber Listrik	Jumlah Lampu	Jumlah Watt		
		p	l					
1.	Ruang Studio DKV 1	10.4	5.6	58.24	1	4	40	160
2.	Ruang Studio DKV 2	10.4	5.6	58.24	1	4	40	180
3.	Ruang Studio DKV 3	10.4	5.6	58.24	1	4	40	160
4.	Ruang TA DKV 1	10.4	5.6	58.24	1	4	40	160
5.	Ruang TA DKV 2	10.4	5.6	58.24	1	4	40	160
6.	Ruang Praktek Batik	6.1	5.5	33.55	0	0	0	0
7.	Ruang Praktek Tenun	7.6	5.5	41.8	0	0	0	0
8.	Ruang Sablon / Airbrush	10.9	5.5	59.95	0	0	0	0
9.	Ruang HMDKV	5.3	5.6	29.68	0	0	0	0
10.	Kondor							80





Sumber : survey lapangan



Gambar 32. Studio TA Desain Interior

Sumber : survey lapangan



Gambar 33. Studio Desain Produk

Sumber : survey lapangan



Gambar 30. Studio TA DKV

Sumber : survey lapangan



Gambar 31. Studio Desain Interior

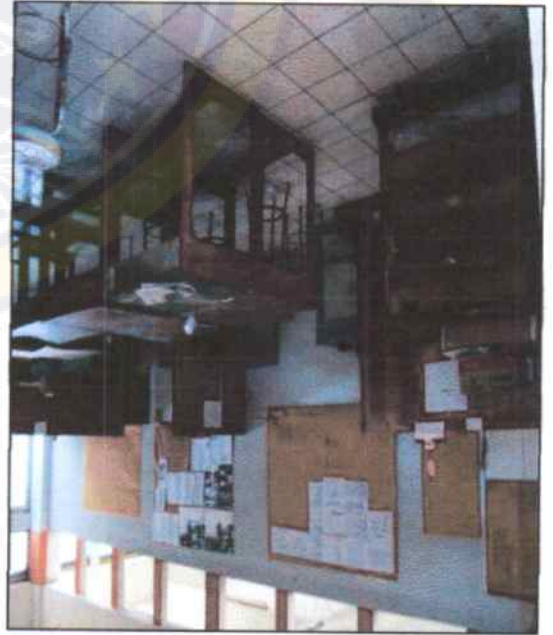
Gambar 36. Studio Kriya Tekstil  
Sumber : survey lapangan



Gambar 37. Studio TA Kriya Tekstil  
Sumber : survey lapangan



Gambar 34. Studio TA Desain Produk  
Sumber : survey lapangan



Gambar 35. Bengkel  
Sumber : survey lapangan



Sumber : survey lapangan

Gambar 40. Mesin Jahit



Sumber : survey lapangan

Gambar 41. Meja Tracing



Sumber : survey lapangan

Gambar 38. Studio Batik



Sumber : survey lapangan

Gambar 39. Studio Tenun



Gambar 44. Rencana Galeri  
Sumber : survey lapangan



Gambar 45. Ruang Teori  
Sumber : survey lapangan



Gambar 42. Ruang Fotografi  
Sumber : survey lapangan



Gambar 43. Kamar Gelap  
Sumber : survey lapangan



Gambar 48. Ruang Tahap Pertama Bersama  
Sumber : survey lapangan



Gambar 49. Ruang UKM  
Sumber : survey lapangan



Gambar 46. Laboratorium Komputer  
Sumber : survey lapangan



Gambar 47. Perpustakaan  
Sumber : survey lapangan



## 2. Tinjauan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Teknologi Bandung (FSRD ITB)

### a. Sejarah Singkat

FSRD ITB adalah lembaga pendidikan yang memiliki bidang kajian seni rupa murni, desain, dan ilmu-ilmu sosial kemanusiaan (humaniora) yang bertumpu pada falsafah estetika dan humaniora.

### b. Tujuan Pendidikan

Tujuan Pendidikan S1 FSRD ITB adalah menghasilkan kelulusan yang :

- Berkemampuan dan berwawasan untuk menerapkan pengetahuan kesenirupa secara luas.
- Berkemampuan menciptakan karya
- Seni rupa murni yang dapat mendorong potensi inovasi, improvisasi artistik sehingga mampu memenuhi tuntutan subjektif manusia (estetika, emosi, psikologi) dengan tetap memperhatikan aspek-aspek teknis, ekonomis, ergonomis.
- Karya, yang bermutu bertolak dari konsep orisinalitas, mampu memanfaatkan potensi-potensi karya yang ada melalui pengolahan medium, sehingga mendorong bangkitnya nilai-nilai kewirausahaan baik dalam konteks produksi massal, maupun seni.

### c. Sistem Pendidikan

Pendidikan dilaksanakan melalui 3 tahap dengan waktu tempuh studi 4 tahun dan bobot 144 SKS yang terdiri dari tahapan-tahapan sebagai berikut :

- 1) Tahap Pertama Bersama (TPB) : 2 semester (36 SKS)
- 2) Tahap Sarjana Muda : 4 semester (72 SKS)
- 3) Tahap Sarjana : 2 semester (36 SKS)

## d. Program Pendidikan

Program Studi di FSRD ITB terdiri dari :

1) Program Studi Seni Rupa Murni, terbagi atas :

- Studio Seni Lukis

- Studio Seni Patung

- Studio Seni Crafts

- Studio Seni Keramik

2) Program Studi Desain Interior

3) Program Studi Desain Produk

4) Program Studi Desain Komunikasi Visual

5) Program Studi Kriya Seni, terbagi atas :

- Kriya Seni Tekstil

- Kriya Seni Keramik

Setelah menyelesaikan studinya, mahasiswa dinyatakan lulus dan berhak

menyandang gelar Sarjana Seni Strata 1 (S.Sn.), baginya dapat melakukan

pekerjaan-pekerjaan sesuai keahliannya di masyarakat. Bagi yang masih ingin studi

lanjut, FSRD memiliki program Pasca Sarjana, yaitu :

- Program Master (S2)

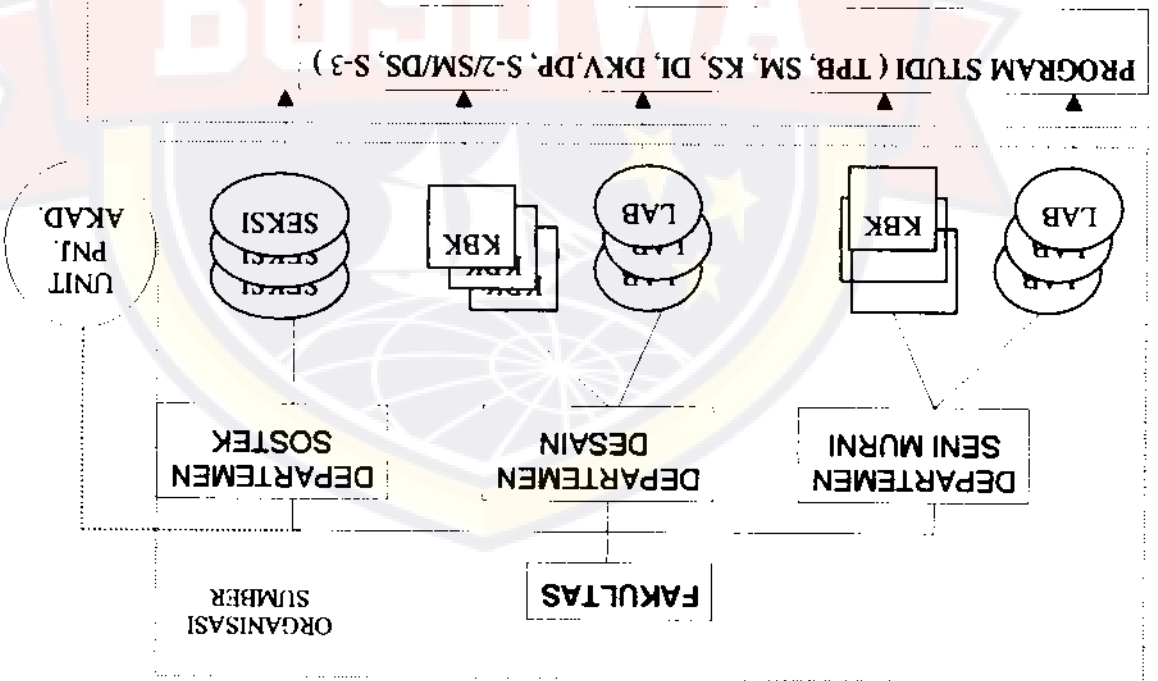
- Program Doktor (S3)



g. Kurikulum Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB  
 Dalam penyusunan Kurikulum program studi pendidikan Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB ada seperangkat rencana dan pengaturan dalam pembelajaran serta penilaian yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan proses kegiatan belajar mengajar di Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB. Adapun penyusunan kurikulum yang

f. Jumlah Mahasiswa  
 Jumlah mahasiswa da Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB dari tahun angkatan 2000 sampai 2004 ditunjukkan melalui tabel dan diterapkan pada lembar lampiran.

Sumber : Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB



STRUKTUR ORGANISASI FSRD ITB

Gambar 50. Struktur Organisasi FSRD ITB

e. Struktur Organisasi

digunakan oleh Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB dapat ditunjukkan melalui lembar lampiran.

h. Fasilitas

Fakultas Seni Rupa dan Desain yang terdiri dari 5 program studi (S1), Program ini

mempunyai fasilitas sebagai berikut :

1) Pendidikan	- Program Studi Seni Murni	450 m <sup>2</sup>
	Studio Seni Lukis	300 m <sup>2</sup>
	Studio Seni Patung	250 m <sup>2</sup>
	Studio Seni grafis	350 m <sup>2</sup>
	Studio Seni Keramik	18 m <sup>2</sup>
	Ruang Kelompok Teori Seni	450 m <sup>2</sup>
	Program Studi Desain Interior	540 m <sup>2</sup>
	Program Studi Desain Produk	450 m <sup>2</sup>
	Program Studi Desain Komunikasi Visual	300 m <sup>2</sup>
	Program Studi Kriya Seni	330 m <sup>2</sup>
2) Penunjang Pendidikan (UPT)	Tahap Pertama Bersama (TPB FSRD)	456 m <sup>2</sup>
	Ruang Kuliah Besar (150 seats)	75 m <sup>2</sup>
	Ruang Kuliah Kecil (50 seats)	150 m <sup>2</sup>
	Ruang perpustakaan	300 m <sup>2</sup>
	Workshop kayu dan metal	50 m <sup>2</sup>
	Lab Komputer grafik	



- Lab fotografi dan animasi ..... 100 m<sup>2</sup>
  - Galeri Sumardja ..... 370 m<sup>2</sup>
  - Ruang kegiatan kemahasiswaan ..... 50 m<sup>2</sup>
- 3) Administrasi
- Kantor Fakultas ..... 120 m<sup>2</sup>
  - Kantor Jurusan Seni Murni ..... 150 m<sup>2</sup>
  - Kantor Jurusan Desain ..... 100 m<sup>2</sup>
- 4) Seminar
- Toilet, gudang, dan mushalla ..... 250 m<sup>2</sup>



Gambar 51. Studio Lukis

Sumber : survey lapangan



Gambar 53. Studio Patung

Sumber : survey lapangan



Gambar 52. Bengkel Patung

Sumber : survey lapangan



Gambar 54. Studio Desain Interior

Sumber : survey lapangan



Gambar 55. Studio Desain Komunikasi Visual

Sumber : survey lapangan



Gambar 56. Studio Seni Grafi

Sumber : survey lapangan

Gambar 59. Studio Desain Produk  
Sumber : survey lapangan



Gambar 60. Bengkel Desain Produk  
Sumber : survey lapangan



Gambar 57. Studio Kriya Keramik  
Sumber : survey lapangan



Gambar 58. Studio Kriya Tekstil  
Sumber : survey lapangan



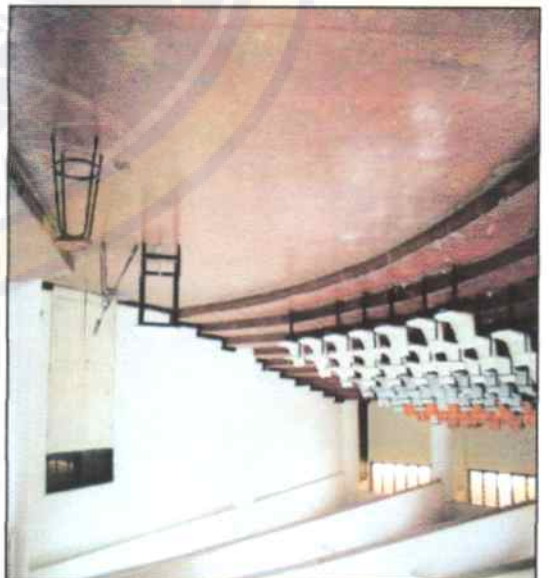
Gambar 63. Galeri Sumardja  
Sumber : survey lapangan



Gambar 62. Perpustakaan  
Sumber : survey lapangan



Gambar 61. Ruang Seminar  
Sumber : survey lapangan



3. Kesimpulan Studi Banding
- Kesimpulan studi banding merupakan hasil dari analisa dari studi banding STISI dan FSRD ITB yang dapat digunakan untuk pendekatan-pendekatan perencanaan dan perancangan, yaitu :
1. Fasilitas Belajar
    - a. ruang kuliah
      - 1) ruang kuliah paralel
 

ruang kuliah paralel rata-rata menampung kapasitas 30-40 mahasiswa (kapasitas optimum) untuk perkuliahan teor pada masing-masing program studi.
      - 2) ruang kuliah gabungan
 

ruang kuliah gabungan untuk kuliah pada Tahap Pertama Bersama di semester 1 dan 2.
    - b. Studio
 

Studio merupakan perkuliahan utama dari tiap program studi, di mana di studio inilah mahasiswa mengerjakan karya-karya baik seni rupa maupun desain sebagai tugas praktik.
  2. Fasilitas Penunjang
 

Untuk menunjang perkuliahan jurusan seni rupa dan desain dalam pendalaman ilmu maupun kreasi dan apresiasi terhadap karya, pada STISI dan FSRD ITB memiliki :

1. Pengertian Post-Modern
- Charles Jencks menyebutkan adanya enam definisi utama Arsitektur Post-Modern, yaitu :
- Post-Modern adalah langgam arsitektur yang berbicara kepada masyarakat melalui paling tidak dua tingkatan secara simultan.
  - Post-Modern adalah arsitektur hibrida, mencampur dua elemen yang bertentangan seperti *historical style* dengan kehidupan sehari-hari, seni tinggi dengan budaya yang umumnya ada.
  - Arsitektur Post-Modern adalah *schizophrenia* (untuk menggambarkan seseorang yang dihadapkan dua konflik mental pada saat yang bersamaan)
  - Post-Modern adalah arsitektur yang menggunakan bahasa

### C. TINJAUAN ARSITEKTUR POST-MODERN

- Ruang seminar  
Untuk mengadakan seminar-seminar tentang seni rupa dan desain sebagai pandangan, diskusi, dan masukan bagi mahasiswa dan dosen.
- Galeri  
Adanya galeri memberikan motivasi bagi mahasiswa untuk menciptakan karya yang baik sehingga layak mendapatkan penghargaan atau pengakuan publik.
- Perpustakaan  
Perpustakaan merupakan tempat pencarian sumber data dan ilmu pengetahuan yang dapat membantu dalam perkuliahan.



- e. Post-Modern adalah arsitektur yang kaya akan metafora, sesuatu yang baru dan dapat diterima semua kalangan.
- f. Post-Modern adalah arsitektur yang menanggapi keanekaragaman kota-kota yang ada. Diciptakan berdasarkan nilai-nilai kejamakan kota-kota dan konteksnya yang kompleks. (Sumber : <http://www.archpedia.com>)
2. Ciri-ciri Arsitektur Post-Modern
- a. Keindahan dan komposisi
- Keindahan diartikan sebagai suatu penggabungan bentuk-bentuk yang berasal dari dua zaman yang berbeda. Penggabungan ini terlihat sebagai suatu kesatuan yang terpecah-pecah, namun membentuk komposisi baru yang dihargai lebih nyata dari pada bentuk-bentuk murni dari zaman sebelumnya. Hal ini mencerminkan kehidupan yang dinamis dan terus berkembang.
- b. Pluralisme
- Perpaduan dan berbagai macam bahasa yang menyatakan citrassa dan fungsi yang berbeda. Persamaan kata yang tepat untuk pluralisme adalah eklektisme yang radikal. Dalam penggabungannya post-modern lebih menekankan pada penampilan fisik.
- c. Urban-Urbanisme
- Bangunan-bangunan post-modern adalah bangunan yang memenuhi dan memperluas konteks urban dengan lebih memperhatikan lingkungan sekitarnya. Sehingga dapat menciptakan keseimbangan yang baik antara elemen-elemen kota yang esensial seperti : bangunan publik dengan privat, blok-blok kecil dengan pola tata ruang kota, dsb.

- d. Antropomorfisme
- Penciptaan karya-karya post-modern didasarkan pada perasaan dan kebutuhan manusianya. Ciri ini mengacu pada arsitektur humanis, sehingga menghasilkan bangunan-bangunan baru yang lebih manusiawi dari segi bentuk dan ukuran.
- e. Kembali ke desain yang sesuai maknanya
- Bahwa setiap desain disesuaikan dengan perkembangan budaya dan komentar-komentar sosial di sekitarnya. Penggabungan antara imajinasi seniiman dan potret kehidupan manusia, kemudian melalui pluralisme, keseluruhan pengembangan memiliki pengertian yang melebar dan memungkinkan pemahaman yang berbeda-beda.
- f. Double Coding
- Bentuk ini memungkinkan kita untuk melihat hal-hal masa kini di masa lampau, sebagaimana melihat masa lampau di masa kini. Ciri ini juga dapat digunakan untuk melakukan pendekatan terhadap hal-hal yang saling berlawanan. Sehingga bentuk-bentuk yang tercipta merupakan pencampuran tradisional dengan modern, lama dengan baru, yang memiliki style yang hibrid (perpaduan dua unsur).
- g. Multivalsensi
- Karya yang mencakup seluruh bagian dari lingkungan. Mengajak masyarakat untuk memahami karya dengan cara berkomunikasi melalui pemahaman dan pemaknaan bahasa yang benar. Dalam karya arsitektur dikenal 'semiotik' yaitu studi tentang hubungan 'signs' (tanda) dengan 'symbols' (terdiri dari bentuk-bentuk yang berhubungan, warna-warna dan tema-tema), serta bagaimana manusia memberi arti di antara keduanya.
- h. Tradisi yang diterjemahkan kembali

Melihat kembali ke masa lalu dengan mengambil bentuk-bentuk yang memiliki fungsi tertentu untuk diterapkan pada bangunan masa kini. Ada kalanya terdapat perubahan material, tetapi masih dalam fungsinya semula.

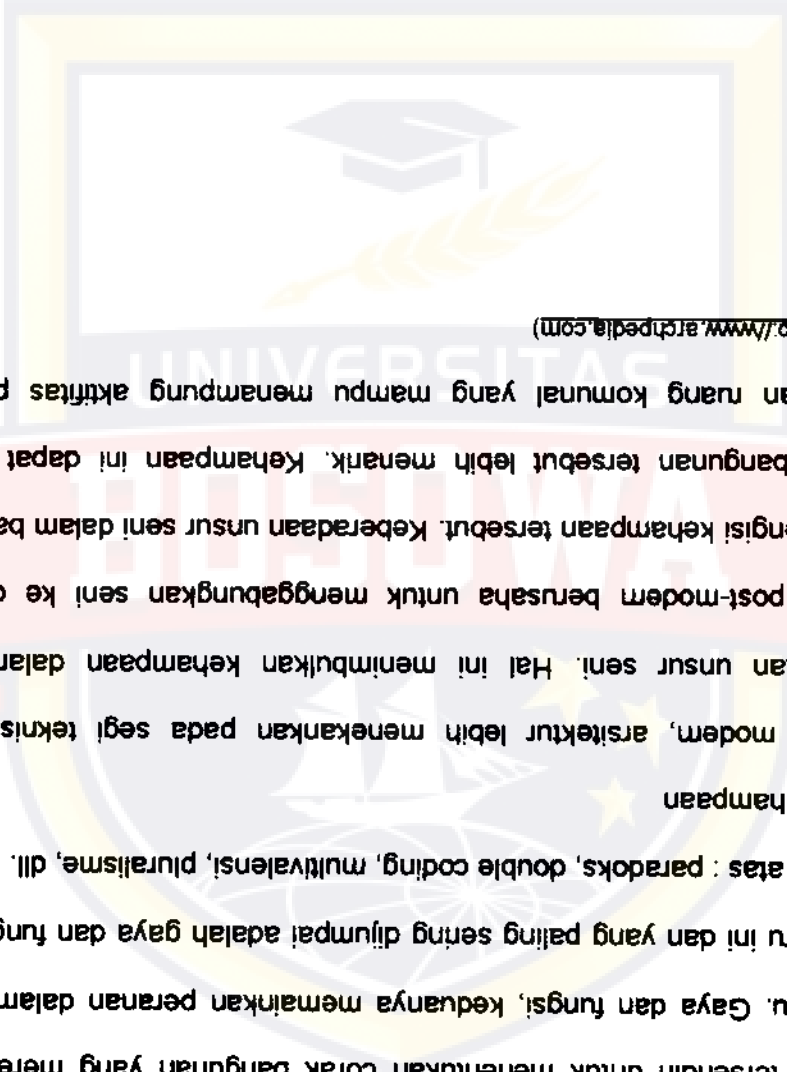
i. Bentuk baru yang komunikatif

Penganut post-modern seperti juga penganut pergerakan lainnya, telah memiliki ketentuan tersendiri untuk menentukan corak bangunan yang mereka ciptakan / mereka tiru. Gaya dan fungsi, keduanya memainkan peranan dalam membangun bentuk baru ini dan yang paling sering dijumpai adalah gaya dan fungsi yang telah dibahas di atas : paradoks, double coding, multivalensi, pluralisme, dll.

j. Mengisi kehampaan

Pada era modern, arsitektur lebih menekankan pada segi teknis dan kurang memasukkan unsur seni. Hal ini menimbulkan kehampaan dalam desainnya. Arsitektur post-modern berusaha untuk menggabungkan seni ke dalam desain sebagai pengisi kehampaan tersebut. Keberadaan unsur seni dalam bangunan akan membuat bangunan tersebut lebih menarik. Kehampaan ini dapat diisi dengan menciptakan ruang komunal yang mampu menampung aktifitas pengunanya.

(Sumber : <http://www.artipedia.com>)



- 3) Laboratorium DKV  
3 Lab komputer dengan kapasitas 50 orang untuk desain komunikasi visual. Ditambah dengan 1 lab untuk TA dengan kapasitas 20 orang.
  - 4) Laboratorium komputer  
1 Unit lab komputer untuk memenuhi mata kuliah yang berkaitan dengan komputer (komputer desain) pada semua program studi desain. Lab ini berkapasitas 50 orang.
  - 5) Studio jahit, tenun, sablon, dan batik
    - a. 1 Studio jahit untuk 10 orang
    - b. 1 Studio tenun untuk 10 orang menggunakan Alat Tenun Bukan Mesin (ATBM).
    - c. 1 Studio batik untuk 10 orang menggunakan sistem batik tulis dengan gawangan.
  - 6) Studio fotografi  
Sebagai penunjang mata kuliah fotografi pada tiap program studi di STSRD disediakan studio fotografi yang terdiri dari studio foto, kamar gelap, ruang peralatan foto. Dengan kapasitas untuk kelompok fotografi masing-masing prodi antara 4 – 6 mahasiswa. (asumsi).
- c. Administrasi
- 1) Ruang pimpinan  
Ruang pimpinan 1 unit dengan kapasitas 4 orang : Ketua, Pembantu Ketua I, Pembantu Ketua II, Pembantu Ketua III, dan Pembantu Ketua IV.
  - 2) Ruang yayasan  
Ruang yayasan 1 unit dengan kapasitas 10 orang.
  - 3) Ruang BAU  
Ruang BAU 1 unit dengan kapasitas 18 orang.
  - 4) Ruang BAAK  
Ruang BAAK 1 unit dengan kapasitas 7 orang.
  - 5) Ruang P3M  
Ruang P3M 1 unit dengan kapasitas 4 orang.

6) Ruang UPT

Ruang UPT 1 unit dengan kapasitas 6 orang.

7) Ruang dosen

Ruang dosen 1 unit dengan kapasitas 90 orang, termasuk Ketua dan Sekretaris dari 5 program studi.

8) Ruang rapat

Ruang rapat untuk keperluan pertemuan dan rapat koordinasi pengelola STSRD dengan kapasitas 36 orang.

**2. Kegiatan penunjang**

**a. Kepustakaan**

1 Unit perpustakaan dengan kapasitas 10% dari jumlah mahasiswa (1000 orang), yaitu 100 orang. Perpustakaan ini terdiri dari bagian-bagian :

- Ruang baca : menampung 10% dari mahasiswa.
- Ruang koleksi : menampung koleksi sejumlah sekurang-kurangnya dapat memenuhi 10% dari jumlah mahasiswa.
- Ruang administrasi : kapasitas 2 orang pegawai perpustakaan.
- Ruang fotocopy : 1 unit dengan kapasitas 1 orang pegawai dan 1 mesin fotocopy.
- Katalog : berupa 2 unit komputer, dan 1 unit katalog manual.
- Loker : 1 unit dengan kapasitas 100 bilik penyimpanan.

**b. Galeri**

Galeri untuk pameran hasil karya mahasiswa dengan kapasitas 25 karya, dengan sistem bergilir antara 1 program studi dengan yang lainnya.

**c. Organisasi mahasiswa**

Untuk ruang Senat mahasiswa berjumlah 1 unit dengan kapasitas 20 orang. (*studi banding*)

Ruang himpunan mahasiswa pada masing-masing program studi berjumlah 1 unit dengan kapasitas 15 orang pengurus. (*studi banding*)

Sedangkan untuk ruang Unit Kegiatan Mahasiswa (10 UKM) masing-masing dengan kapasitas 10 orang mahasiswa. (*studi banding*)

### 3. Kegiatan servis

#### a. Ibadah

Mushalla berjumlah 1 unit dengan perencanaan dapat menampung 10% dari jumlah pengguna bangunan secara keseluruhan, yaitu 110 orang. Luas ruang menggunakan standar kebutuhan ruang gerak manusia. (*Data Arsitek*)

#### b. Kantin

Kantin kampus dengan kapasitas 5% dari jumlah pengguna bangunan, yaitu 55 orang. Pendekatan luas ruang menggunakan standar ruang makan. (*Data Arsitek*)

#### c. Koperasi Mahasiswa

Menyediakan peralatan kampus serta perlengkapan untuk membuat tugas-tugas kuliah. Berjumlah 1 unit dengan 2 mahasiswa sebagai penjaga koperasi.

#### d. Fotocopy

1 Unit berisi 1 mesin fotocopy dan 1 pegawai.

#### e. Wartel

Berjumlah 1 unit dengan 2 KBU, yang dijaga 1 pegawai.

#### f. Mesin ATM

Untuk mempermudah pelayanan penarikan uang tunai bagi pengguna kampus direncanakan 3 unit mesin ATM.

#### g. Lavatory

Kebutuhan lavatory dibedakan sesuai dengan kelompok penggunanya.

1) Pada ruang pimpinan lavatory 1 unit, terdiri dari : 1 km/wc + wastafel untuk pria dan 1 km/wc + wastafel untuk wanita.

2) Pada ruang yayasan lavatory 1 unit, terdiri dari :

Lavatory pria : 2 buah urinoir, 2 km/wc, 2 wastafel

Lavatory wanita : 2 buah km/wc, 2 wastafel

3) Pada kelompok ruang administrasi (ruang BAU, BAAK, P3M, dan UPT) berjumlah 3 unit yang tiap unit terdiri dari :

Lavatory pria : 4 buah urinoir, 2 km/wc, 2 wastafel

Lavatory wanita : 4 buah km/wc, 2 wastafel

4) Kelompok ruang dosen 3 unit, terdiri dari :

Lavatory pria : 4 buah urinoir, 2 km/wc, 2 wastafel

Lavatory wanita : 4 buah km/wc, 2 wastafel

5) Pada kelompok mahasiswa tiap program studi 2 unit, terdiri dari :

Lavatory pria : 4 buah urinoir, 2 km/wc, 2 wastafel

Lavatory wanita : 4 buah km/wc, 2 wastafel

6) Pada ruang keputakaan 1 unit, terdiri dari :

Lavatory pria : 4 buah urinoir, 2 km/wc, 2 wastafel

Lavatory wanita : 2 buah km/wc, 2 wastafel

7) Kelompok ruang mekanikal elektrikal untuk para karyawan 1 unit, terdiri dari :

Lavatory pria : 4 buah urinoir, 2 km/wc, 2 wastafel

Lavatory wanita : 2 buah km/wc, 2 wastafel

h. Mekanikal elektrikal

Ruang mekanikal elektrikal terdiri dari :

- ruang genset 1 unit
- ruang pompa air 1 unit
- ruang trafo 1 unit
- ruang PABX 1 unit
- ruang panel listrik 1 unit
- ruang gudang 1 unit

i. Parkir

Fasilitas parkir dibedakan menjadi :

1) parkir untuk pengelola (pimpinan, yayasan, dosen, pegawai administrasi, dan karyawan)

- parkir mobil

parkir mobil direncanakan sebanyak 80% dari jumlah pimpinan, yayasan, dosen, dan pegawai administrasi yaitu  $75\% \times 139 \text{ orang} = 104.25 \sim 105 \text{ mobil}$ .

-parkir motor

parkir motor direncanakan sejumlah karyawan ditambah 25% dari jumlah pimpinan, yayasan, dosen, maupun pegawai administrasi, yaitu  $(25\% \times 139) + 10 = 44.75 \sim 45$  motor.

2) parkir mahasiswa

Mahasiswa STSRD diasumsikan 40% menggunakan kendaraan pribadi, sedangkan sisanya menggunakan angkutan umum.

3) parkir mobil

parkir mobil direncanakan sebanyak 20% dari mahasiswa yang menggunakan kendaraan pribadi, yaitu  $20\% \times (40\% \times 1000) = 80$  mobil.

4) parkir motor

parkir motor direncanakan untuk menampung 80% dari mahasiswa yang menggunakan kendaraan pribadi, yaitu  $400 - 80 = 320$  motor.

f. Pendekatan Besaran Ruang

Pendekatan besaran ruang menggunakan standar ruang dari sumber :

DA	: Data Arsitek
TS	: Time Saver Standards
PI	: Planning : Buildings for Education, Culture, and Science
Sb	: Studi banding
As	: asumsi

1. Kegiatan Utama

a) Belajar mengajar teori

1) ruang kuliah paralel

Kapasitas 30 orang.

Floor area untuk 1 orang mahasiswa =

$$0.9m \times 1.1m = 0.99m^2 \sim 1m^2 (PI)$$

$$\text{Untuk ruang kuliah paralel kapasitas 30 orang} = 1m^2 \times 30 = 30m^2$$



Bidang mensketsa  $1.2\text{m} \times 0.875\text{m} = 1.05\text{m}^2$  (DA).

Meja kerja atau bidang kerja untuk objek patung  $1\text{m}^2$  (Sb).

Tempat peralatan mematumng =  $1\text{m}^2$  (As).

Kebutuhan ruang gerak mahasiswa patung per orang =  $1.125\text{m}^2 + 1.05\text{m}^2 + 1\text{m}^2 + 1\text{m}^2 = 4.175\text{m}^2$ . Maka untuk 25 orang =  $104.375\text{m}^2 \sim 105\text{m}^2$ .

**Studio TA kapasitas 20 orang =  $4.175\text{m}^2 \times 20 = 83.5\text{m}^2 \sim 84\text{m}^2$ .**

c) **Studio interior**

Floor area menggambar dengan meja gambar  $2\text{m} \times 3\text{m} = 6\text{m}^2$  (DA). Studio gambar interior =  $6\text{m}^2 \times 50 = 300\text{m}^2$ .

**Studio TA kapasitas 20 orang =  $6\text{m}^2 \times 20 = 120\text{m}^2$ .**

d) **Studio produk**

Floor area untuk kegiatan desain produk adalah  $12\text{m}^2$  per orang (DA). Maka luas studio produk dengan kapasitas 50 orang =  $12\text{m}^2 \times 50 = 600\text{m}^2$ .

**Studio TA kapasitas 20 orang =  $12\text{m}^2 \times 20 = 240\text{m}^2$ .**

e) **Studio tekstil**

Floor area untuk menggambar di meja gambar dan memotong, membuat pola kain dsb adalah  $2\text{m} \times 3\text{m} = 6\text{m}^2$  (DA). Studio tekstil kapasitas 50 orang =  $6\text{m}^2 \times 50 = 300\text{m}^2$ .

**Studio TA kapasitas 20 orang =  $6\text{m}^2 \times 20 = 120\text{m}^2$ .**

**2. Bengkel**

Floor area untuk kegiatan yang menggunakan mesin-mesin berikut (DA) :

a. Pekerjaan besi : mesin bor	: $3\text{m} \times 3\text{m}$	= $9\text{m}^2$
Mesin pengasah	: $2.5 \times 3$	= $7.5$
Mesin pahat	: $2.2 \times 3$	= $6.6$
Mesin las / soldir	: $2.8 \times 2.5$	= $7$
Gergaji besi	: $4 \times 1.2$	= $4.8$
Kompresor	: $0.75 \times 1.2$	= $0.9$
Tempat tempa	: $0.9 \times 2.1$	= $1.89$
b. Pekerjaan plastik : alat penembus	: $2.8 \times 2.8$	= $7.84$

$$\text{Mesin cetak vakum} : 2.8 \times 2.8 = 7.84$$

$$\text{Gergaji plastik} : 3.0 \times 5.0 = 15$$

$$\text{Komprom pemanas} : 0.6 \times 1.1 = 0.66$$

c. Pekerjaan kayu : meja gergaji panjang :  $3.0 \times 5.0 = 15$

$$\text{Meja gergaji putar} : 4.8 \times 7.9 = 37.92$$

$$\text{Mesin bor kayu} : 2.2 \times 4.2 = 9.24$$

$$\text{Gergaji ukir} : 1.6 \times 1.9 = 3.04$$

$$\text{Penghalus kayu} : 4.4 \times 4.8 = 21.12$$

Kebutuhan bengkel ini memerlukan ruang seluas  
( $9+7.5+6.6+7+4.8+0.9+1.89+7.84+7.84+15+0.66+15+37.92+9.24+3.04+21.12 =$ )  $155.35\text{m}^2 \sim 156\text{m}^2$ .

### 3) Laboratorium DKV

Standar meja kerja menggunakan komputer + kursi adalah  $3.04\text{m}^2$  (TS).

Meja dengan komputer kapasitas 50 orang =  $3.04\text{m}^2 \times 50 = 152\text{m}^2$ .

Ready room =  $2 \times 3.04\text{m}^2 = 6.08\text{m}^2$ .

Sehingga luas laboratorium komputer =  $152\text{m}^2 + 6.08\text{m}^2 = 158.08\text{m}^2 \sim 159\text{m}^2$ .

Studio TA kapasitas 20 orang =  $(3.04\text{m}^2 \times 20) + 6.08\text{m}^2 = 66.88\text{m}^2 \sim 67\text{m}^2$ .

### 4) Laboratorium komputer

Seluas lab DKV yaitu  $154\text{m}^2$ .

### 5) Studio alat tekstil

#### a. Studio jahit untuk 10 orang

Floor area untuk pekerjaan dengan menggunakan mesin-  
mesin konveksi berikut adalah (DA) :

$$\text{Mesin jahit} : 1.2\text{m} \times 2.2\text{m} \times 10 = 26.4\text{m}^2$$

$$\text{Mesin tekan uap} : 2 \times 2 \times 10 = 40\text{m}^2$$

$$\text{Mesin setrika} : 2 \times 2 \times 10 = 40\text{m}^2$$

$$\text{Luas studio jahit} = 26.4\text{m}^2 + 40\text{m}^2 + 40\text{m}^2 = 106.4\text{m}^2.$$

#### b) Studio tenun untuk 10 orang

Floor area untuk pekerjaan dengan menggunakan alat tenun =  
 $1\text{m} \times 1.5\text{m} = 1.5\text{m}^2$  (Sb). Untuk 10 orang =  $1.5\text{m}^2 \times 10 = 15\text{m}^2$ .

6) **fotografi**

Direncanakan untuk melengkapi mata kuliah fotografi.

Terdiri dari :

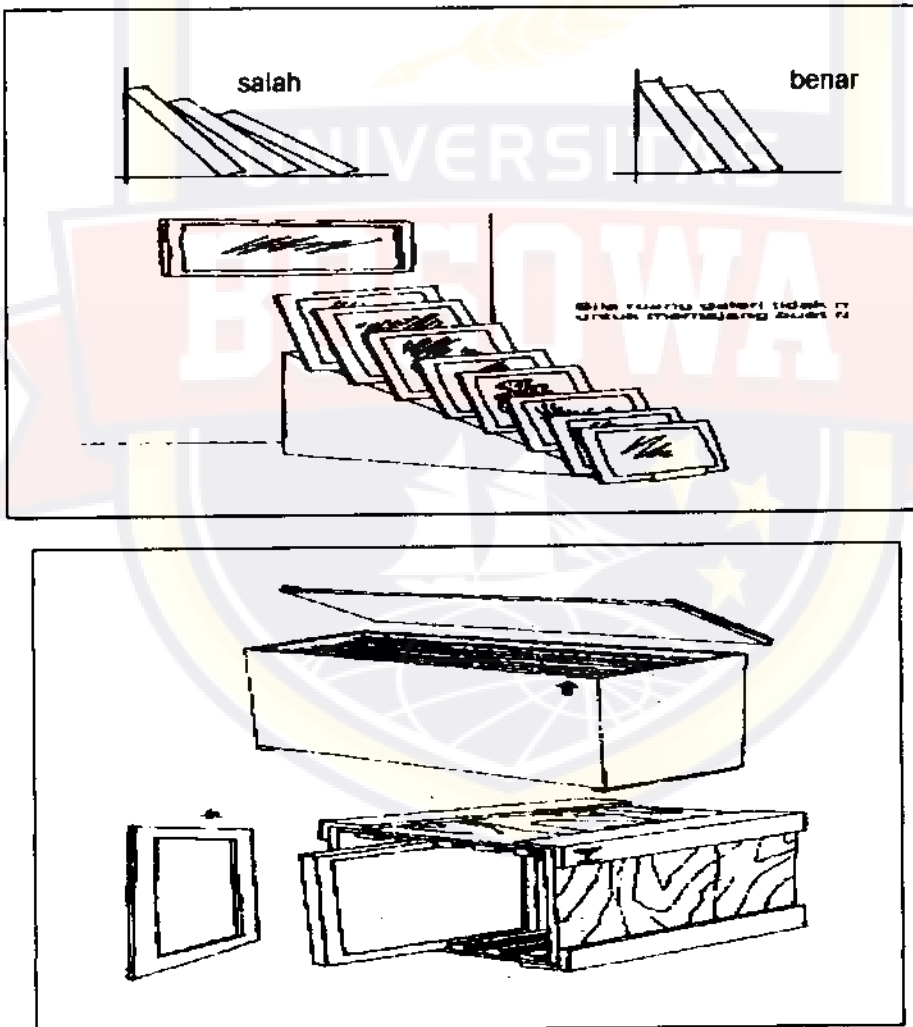
Studio foto untuk mengambil gambar objek  $35\text{m}^2$  (Sb).

Kamar gelap  $12\text{m}^2$  (Sb). Ruang alat foto  $12\text{m}^2$  (Sb). Kebutuhan untuk sebuah studio fotografi tersebut =  $35\text{m}^2 + 12\text{m}^2 + 12\text{m}^2 = 59\text{m}^2$ .

7) **Storage**

a) **Storage lukis** untuk 50 koleksi =  $6\text{m}^2$  (As).

Gambar 66. Peletakan Lukisan di Ruang Storage



Sumber :Susanto. Mikke,Galang Press,2004

- b) **Storage patung** untuk 50 koleksi =  $12\text{m}^2$  (As).
- c) **Storage desain komunikasi visual** untuk 500 tugas ukuran A2 =  $6\text{m}^2$  (As).
- d) **Storage desain interior** untuk koleksi 25 maket ukuran  $1\text{m}^2 = 15\text{m}^2$  (As).
- e) **Storage desain produk** untuk koleksi 25 produk =  $12\text{m}^2$  (As).
- f) **Storage desain tekstil** untuk koleksi 50 tekstil =  $6\text{m}^2$  (As).
- c. **Administrasi**
- **Ruang pimpinan**  
Ruang kerja Ketua + sofa penerima tamu  $15\text{m}^2$ . Ruang kerja Pembantu Ketua  $6\text{m}^2$  per orang. Ruang tamu  $9\text{m}^2$  (DA). Untuk ruang pimpinan dibutuhkan luasan  $15\text{m}^2 + (6\text{m}^2 \times 3) = 33\text{m}^2$ .
  - **Ruang yayasan**  
*Floor area* ruang kerja per orang  $6\text{m}^2$  (DA). Untuk ruang yayasan dengan kapasitas 10 orang =  $6\text{m}^2 \times 10 = 60\text{m}^2$ .
  - **Ruang BAU**  
Kebutuhan ruang BAU kapasitas 18 pegawai =  $6\text{m}^2 \times 18 = 108\text{m}^2$  (DA).
  - **Ruang BAAK**  
Kebutuhan ruang BAAK kapasitas 7 orang =  $6\text{m}^2 \times 7 = 42\text{m}^2$ .
  - **Ruang P3M**  
Ruang untuk 4 orang pegawai P3M =  $6\text{m}^2 \times 4 = 24\text{m}^2$ .
  - **Ruang UPT**  
Kebutuhan untuk 6 orang pegawai UPT =  $6\text{m}^2 \times 6 = 36\text{m}^2$ .
  - **Ruang dosen**  
Kebutuhan ruang untuk dosen =  $6\text{m}^2 \times 90 = 540\text{m}^2$ .
  - **Ruang rapat**  
Ruang rapat direksi atau pimpinan untuk 36 orang membutuhkan luas  $45.36\text{m}^2 \sim 46\text{m}^2$  (DA).

## 2. Kegiatan Penunjang

### a. Kepustakaan

Ruang baca untuk 10% dari mahasiswa yaitu 100 orang. Dengan *floor area* per 2 orang =  $2.5\text{m}^2$ . Ruang membaca 100 orang =  $2.5\text{m}^2 \times 100 = 250\text{m}^2$ . (DA)

Untuk 15 mata kuliah dasar = 15 judul buku, dan untuk 127 mata kuliah keahlian =  $2 \times 127 = 254$  judul buku.

Perhitungan untuk 269 judul buku = jumlah buku sekurang-kurangnya dapat memenuhi 10% dari jumlah mahasiswa =  $100 \times 269 = 26900$  jilid buku (Keputusan Mendikbud RI no. 222/U/1998).

Tempat koleksi  $1.2\text{m}^2 / 200$  jilid. Untuk menampung 26900 jilid memerlukan tempat  $1.2\text{m}^2 : 200 \times 26900 = 161.4\text{m}^2 \sim 162\text{m}^2$ . (DA)

Jumlah 2 pegawai perpustakaan dengan 1 unit komputer  $2.5\text{m}^2 \times 2 = 5\text{m}^2$ . (DA)

1 Pegawai dan 1 mesin fotocopy adalah  $2\text{m} \times 1\text{m} = 6\text{m}^2$ . (DA)

Katalog 2 unit komputer =  $2 \times 3.04\text{m}^2 = 6.08\text{m}^2$  (TS), untuk katalog manual  $1\text{m}^2$  (As).

Loker dengan kapasitas 100 bilik penyimpanan =  $18\text{m}^2$  (As).

Luas area yang direncanakan untuk perpustakaan dengan kapasitas 100 orang =  $250\text{m}^2 + 162\text{m}^2 + 5\text{m}^2 + 6\text{m}^2 + 6.08\text{m}^2 + 1\text{m}^2 + 18\text{m}^2 = 448.08\text{m}^2 \sim 450\text{m}^2$ .

### B. Galeri

Untuk galeri yang dapat memamerkan 25 karya (keadaan maksimal pada pameran patung) dengan standar tiap karya : area karya  $1\text{m}^2$ , lebar jarak pandang dari pengunjung ke objek  $0.5\text{m}$ , area pengamat  $0.6\text{m}$ , jadi *floor area* tiap karya =  $(1\text{m} + 0.5\text{m} + 0.6\text{m})^2 = (2.1)^2 = 4.41\text{m}^2$  (As). Untuk pameran 25 buah karya =  $4.41\text{m}^2 \times 25 = 110.25\text{m}^2 \sim 111\text{m}^2$ .

### C. Organisasi mahasiswa

- Ruang Senat mahasiswa kapasitas 20 orang =  $50\text{m}^2$  (As)

- Ruang himpunan kapasitas 15 orang =  $50\text{m}^2$  (As).

- UKM untuk 10 orang pengurus =  $35\text{m}^2$  (As).

UKM Fotografi =  $35\text{m}^2 + 12\text{m}^2$  (kamar gelap) =  $47\text{m}^2$ .

#### D. Lapangan Basket dan Voli

1 Lapangan basket dengan ukuran  $26\text{m} \times 14\text{m} = 364\text{m}^2$

Sedangkan untuk lapangan voli berjumlah 2 lapangan berukuran  $22\text{m} \times 13\text{m} = 286\text{m}^2$  / lapangan. Jadi 2 buah lapangan voli membutuhkan luasan  $286\text{m}^2 \times 2 = 572\text{m}^2$  (DA).

### 3. Kegiatan Servis

#### a. Ibadah

Mushalla dengan kapasitas 110 jamaah =  $0.6\text{m}^2 \times 110 = 66\text{m}^2$  (DA).

#### b. Kantin

Floor area tiap orang di meja makan adalah  $1.7\text{m}^2$ . Untuk kantin berkapasitas 55 orang =  $1.7\text{m}^2 \times 55 = 93.5\text{m}^2$  (DA). Ditambah 1 unit dapur seluas  $9\text{m}^2$  (DA). Jadi kantin direncanakan seluas  $93.5\text{m}^2 + 9\text{m}^2 = 102.5\text{m}^2$ .

#### c. Koperasi Mahasiswa

Untuk menampung peralatan dan perlengkapan pendukung tugas kuliah direncanakan ruang Kopma seluas  $50\text{m}^2$  (As).

#### d. Fotocopy

Untuk kapasitas 1 orang pegawai dan 1 mesin fotocopy direncanakan ruang fotocopy seluas  $6\text{m}^2$  (DA).

#### e. Wartel

Untuk 2 KBU dan 1 pegawai ruang wartel ini direncanakan seluas  $4\text{m}^2$  (As).

#### f. Mesin ATM

Dilengkapi dengan 3 mesin ATM, di mana masing-masing ATM berukuran  $2\text{m} \times 1.5\text{m} = 3\text{m}^2$ . Maka fasilitas ATM membutuhkan ruang seluas  $3\text{m}^2 \times 3 = 9\text{m}^2$  (As).

#### g. Lavatory (DA)

Lavatory pria : urinoir =  $0.7\text{m}^2$

Km/wc =  $3\text{m}^2$

Wastafel =  $0.6\text{m}^2$

Lavatory wanita : km/wc =  $3\text{m}^2$

Wastafel =  $0.6\text{m}^2$

Lavatory pimpinan =  $(3+0.6) + (3+0.6) = 7.2\text{m}^2 \sim 8\text{m}^2$ .

$$\text{Lavatory yayasan} = (2 \times 0.7 + 2 \times 3 + 2 \times 0.6) + (2 \times 3 + 2 \times 0.6) = 8.6 + 7.2 = 15.8 \text{m}^2 \sim 16 \text{m}^2.$$

$$\text{Lavatory administrasi} = (4 \times 0.7 + 2 \times 3 + 2 \times 0.6) + (4 \times 3 + 2 \times 0.6) = 10 + 13.2 = 23.2 \text{m}^2 \sim 24 \text{m}^2.$$

$$\text{Lavatory dosen} = 24 \text{m}^2.$$

$$\text{Lavatory mahasiswa} = 24 \text{m}^2.$$

$$\text{Lavatory perpustakaan} = (4 \times 0.7 + 2 \times 3 + 2 \times 0.6) + (2 \times 3 + 2 \times 0.6) = 10 + 7.2 = 17.2 \text{m}^2 \sim 18 \text{m}^2.$$

$$\text{Lavatory mekanikal elektrik} = 18 \text{m}^2.$$

#### h. Mekanikal elektrik (As)

$$\text{Ruang genset} \quad 9 \text{m}^2$$

$$\text{Ruang pompa air} \quad 9 \text{m}^2$$

$$\text{Ruang trafo} \quad 9 \text{m}^2$$

$$\text{Ruang panel listrik} \quad 9 \text{m}^2$$

$$\text{Ruang gudang} \quad 9 \text{m}^2$$

#### i. Parkir

$$\text{Parkir mobil} = 13.2 \text{m}^2 \text{ (DA)}, \text{ parkir motor } 2 \text{m}^2 \text{ (As)}.$$

$$\begin{aligned} \text{Parkir pengelola} & : \text{ parkir mobil} & 13.2 \text{m}^2 \times 105 & = 1386 \text{m}^2 \\ & \text{ parkir motor} & 2 \text{m}^2 \times 45 & = 90 \text{m}^2 \end{aligned}$$

$$\text{Luas parkir pengelola } 1476 \text{m}^2$$

$$\begin{aligned} \text{Parkir mahasiswa} & : \text{ parkir mobil} & 13.2 \text{m}^2 \times 80 & = 1056 \text{m}^2 \\ & \text{ parkir motor} & 2 \text{m}^2 \times 320 & = 640 \text{m}^2 \end{aligned}$$

$$\text{Luas parkir mahasiswa } 1696 \text{m}^2$$

Tabel 44.  
Pendekatan Besaran Ruang

No.	Jenis Kegiatan	Nama Ruang	Kapasitas	Standar	Besaran Ruang (m <sup>2</sup> )	Jml (unit)	Luas Total (m <sup>2</sup> )	
1.	Belajar Mengajar Teori	R. Kuliah Pararel	30 orang	1m <sup>2</sup> / orang (Pt)	30	4 x 5 prodi = 20	600	
2.		R. Kuliah Bersama	90 orang	0.6m <sup>2</sup> / orang (DA & Pt)	54	2	108 + 48 = 156	
3.			80 orang		48	1		
4.			R. Sidang	7 orang	0.72m <sup>2</sup> / orang (DA)	47	4 x 5 prodi = 20	940
Luas Sirkulasi 30%								1696
Luas Total								508.8
								2204.8
5.	Belajar Mengajar Praktek	Studio Lukis	25 orang	3.8m <sup>2</sup> / orang (DA & Sb)	95	3	285	
6.		Studio TA Lukis	20 orang		76	1	76	

7.		Studio Patung	25 orang	4.175m <sup>2</sup> / orang (DA & Sb)	105	3	315
8.		Studio TA Patung	20 orang		84	1	84
9.		Studio Interior	25 orang	6m <sup>2</sup> / orang (DA)	300	3	900
10.		Studio TA Interior	20 orang		120	1	120
11.		Studio Produk	50 orang	12m <sup>2</sup> / orang (DA)	600	3	1800
12.		Studio TA Produk	20 orang		240	1	240
13.		Studio Tekstil	25 orang	6m <sup>2</sup> / orang	300	3	900
14.		Studio TA Tekstil	20 orang		120	1	120
15.		Bengkel	Pekerjaan besi dengan 7 mesin, pekerjaan plastik 4 mesin, dan pekerjaan kayu 5 mesin	Standar pekerjaan besi, kayu, dan plastik (DA)	156	1	156
16.		Laboratorium DKV	50 orang	3.04m <sup>2</sup> / orang (TS)	154	3	462
17.		Lab TA DKV	20 orang		67	1	67
18.		Lab Komputer	50 orang		154	1	154
19.		Studio Jahit	10 orang	Pekerjaan dengan mesin (DA)	106.4	1	106.4
20.		Studio Tenun	10 orang	Sb	15	1	15
21.		Studio Batik	10 orang	Sb	37.5	1	37.5
22.		Studio Fotografi	5 - 7 orang	Sb	59	1	59
23.		Storage Lukis	50 lukisan	As	6	1	6
24.		Storage Patung	50 patung	As	12	1	12
25.		Storage DKV	500 tugas A2	As	6	1	6
26.		Storage Interior	25 maket 1m <sup>2</sup>	As	15	1	15
27.		Storage Produk	25 produk	As	12	1	12
28.		Storage Tekstil	50 tekstil	As	6	1	6
Luas Sirkulasi 30%							5968.9
Luas Total							1790.67
							7759.57
29.	Administrasi	R. Pimpinan	4 orang	6m <sup>2</sup> / orang + r. Tamu (DA)	33	1	33
30.		R. Yayasan	10 orang		60	1	60
31.		R. BAU	18 orang		108	1	108
32.		R. BAAK	7 orang	6m <sup>2</sup> / orang (DA)	42	1	42
33.		R. P3M	4 orang		24	1	24
34.		R. UPT	6 orang		36	1	36
35.		R. Dosen	90 orang		540	1	540
36.		R. Rapat	36 orang	46m <sup>2</sup> (DA)	46	1	46
Luas Sirkulasi 30%							889
Luas Total							266.7
							1155.7
37.	Penunjang	Perpustakaan	100 orang + 3 pegawai perpustakaan	DA & TS	450	1	450
38.		Galeri	25 karya	As	111	1	111
39.		R. Senat	20 orang	As	50	1	50
40.		R. Himpunan	15 orang	As	50	1	50
41.		UKM Fotografi	10 orang + 1 kamar gelap	As	47	1	47
42.		UKM Mapala	10 orang	As		1	35
43.		UKM Agama	10 orang	As	35	3	105
44.		UKM Teater	10 orang	As		1	35
45.		UKM Olah Raga	10 orang	As		1	35



46.		UKM Musik	10 orang	As		1	35	
47.		UKM Galeri	10 orang	As		1	35	
48.		UKM Koran Kampus	10 orang	As		1	35	
49.		Lapangan basket		26m x 14m (DA)	364	1	364	
50.		Lapangan voli		22m x 13m (DA)	286	2	572	
Luas Sirkulasi 30%							1959	587.7
Luas Total								2546.7
51.	Servis	Mushalla	110 orang	0.6m <sup>2</sup> / orang (DA)	66	1	66	
52.		Kantin	55 orang	1.7 m <sup>2</sup> / orang (DA)	102.5	1	102.5	
		Kopma	2 pegawai	As	50	1	50	
		Fotocopy	1 mesin fotocopy + 1 pegawai	As	6	1	6	
		Wartel	2 KBU + 1 pegawai	As	4	1	4	
		Mesin ATM	3 mesin ATM	As	3	3	9	
53.		Lavatory Pimpinan	1 km/wc pria 1 km/wc wanita		8	1	8	
54.		Lavatory Yayasan	Pria : 2urinoir, 2km/wc, 2wastafel Wanita : 2km/wc, 2wastafel		16	1	16	
55.		Lavatory Administrasi	Pria : 4urinoir, 2km/wc, 2wastafel Wanita : 4km/wc, 2wastafel	Urinoir = 0.7m <sup>2</sup> Km/wc = 3m <sup>2</sup> Wastafel = 0.6m <sup>2</sup> (DA)	24	3	72	
56.		Lavatory Dosen	Pria : 4urinoir, 2km/wc, 2wastafel Wanita : 4km/wc, 2wastafel		24	3	72	
57.	Lavatory Mahasiswa	Pria : 4urinoir, 2km/wc, 2wastafel Wanita : 4km/wc, 2wastafel		24	2 x 5 = 10	240		
58.	Lavatory Perpus	Pria : 4urinoir, 2km/wc, 2wastafel Wanita : 2km/wc, 2wastafel		18	1	18		

59.		Lavatory Mekanikal Elektrikal	Pria : 4urinoir, 2km/wc, 2wastafel Wanita : 2km/wc, 2wastafel		18	1	18	
60.		R. Genset		9m <sup>2</sup> (As)	9	1	9	
61.		R. Pompa Air			9	1	9	
62.		R. Trafo			9	1	9	
63.		R. Panel Listrik			9	1	9	
64.		R. Gudang			9	1	9	
Luas Sirkulasi 30%								726.5
Luas Total								217.95 944.45
65.	Parkir	Parkir Pengelola	105 mobil	13.2m <sup>2</sup> / mobil (DA)	1386	1	1476	
66.			45 motor	2m <sup>2</sup> (As)	90	1		
67.		Parkir Mahasiswa	80 mobil	13.2m <sup>2</sup> / mobil (DA)	1056	1	1696	
68.			320 motor	2m <sup>2</sup> (As)	640	1		
Luas Sirkulasi 30%								3172
Luas Total								951.6 4123.6

Sumber : analisa

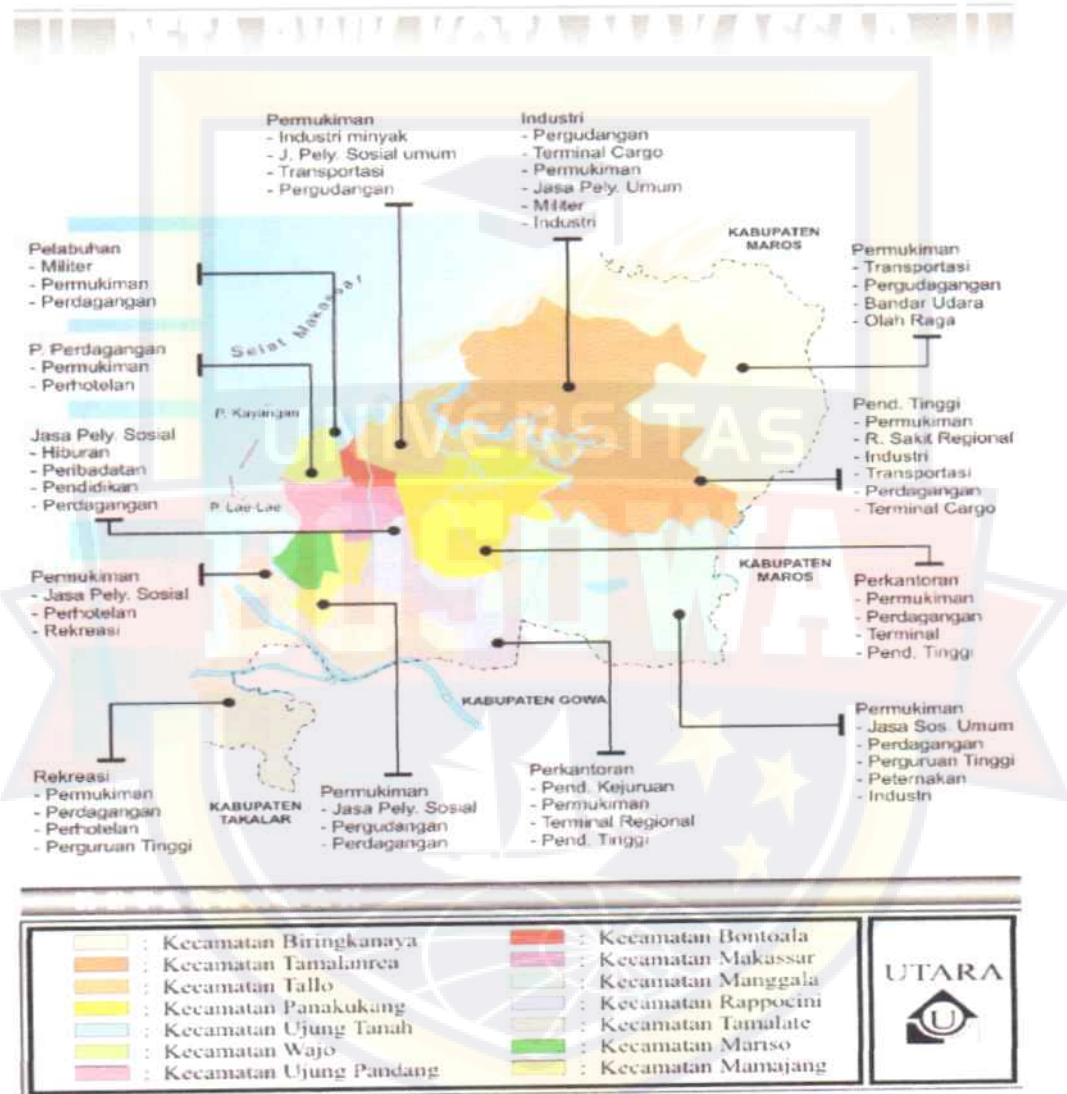
Rekapitulasi besaran ruang berdasarkan jenis kegiatan adalah :

Belajar mengajar teori	: 2204.8 m <sup>2</sup>
Belajar mengajar praktek	: 7759.57 m <sup>2</sup>
Administrasi	: 1155.7 m <sup>2</sup>
Penunjang	: 2546.7 m <sup>2</sup>
Servis	: 944.45 m <sup>2</sup>
Parkir	: 4123.6 m <sup>2</sup> +
<b>Luas total</b>	<b>: 18734.82 m<sup>2</sup></b>

## 2. Pendekatan Lokasi Tapak

### a. Pendekatan Pemilihan Tapak

Alternatif lokasi yang dipilih dengan melihat potensi kawasan sebagai kawasan pendidikan serta melihat arah pembangunan menurut ketentuan Bagian BWK Kota Makassar. Proses penentuan lokasi tapak terdiri dari beberapa langkah-langkah penentuan sebagai berikut :



Gambar.67 Peta BWK Makassar

(Revisi RUTRW Kota Makassar 2006-2007)

- Ditinjau dari Detail Tata Ruang Kota (DTRK) Makassar seperti yang tercantum pada Tabel :

Tabel 45.  
Detail Tata Ruang Kota (DTRK) Makassar

No.	DTRK	Kecamatan	Fungsi Penunjang
1.	A	Ujung Tanah	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wilayah Kawasan Pariwisata.</li> <li>• memiliki konektivitas tinggi terhadap wilayah lain</li> <li>• kondisi tanah baik untuk daerah terbangun</li> <li>• merupakan kawasan Militer dan jasa, serta permukiman</li> </ul>
2.	B	Ujung Pandang, Wajo, Bontoala, Makassar Mariso, Mamajang.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pusat Pemerintahan Kota dan Pemukiman.</li> <li>• kawasan olahraga rekreasi.</li> </ul>
3.	C	Tamalate	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pusat Perdagangan dan Transportasi darat.</li> <li>• kawasan Pemukiman dan Perguruan tinggi.</li> </ul>
4.	D	Rappocini	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kawasan permukiman</li> <li>• Pusat dan Kawasan Perdagangan dan,</li> <li>• Perkantoran.</li> </ul>
5.	E	Panakukang	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kawasan Kegiatan Pendidikan Tinggi.</li> <li>• cocok untuk dikembangkan permukiman,</li> <li>• aksesibilitas tinggi, dan Ruang Terbuka Hijau.</li> <li>• dilalui jalur transportasi Angkutan Kota.</li> </ul>
6.	F	Manggala	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pusat kegiatan pendidikan dengan skala regional</li> <li>• pengembangan Ruang Terbuka Hijau.</li> <li>• Kawasan Kegiatan Pendidikan Tinggi.</li> <li>• Cocok untuk Kawasan Pariwisata.</li> </ul>
7.	G	Tallo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kawasan Jasa Pelayanan Sosial.</li> <li>• Sebagai Kawasan Pemukiman.</li> </ul>
8.	H	Tamalanrea	<ul style="list-style-type: none"> <li>• sebagai wilayah Jasa Pelayanan Kesehatan.</li> <li>• Wilayah ini berpotensi sebagai kawasan Industri dan Perdagangan.</li> <li>• adanya pendidikan Tinggi, JPS, dan Pemukiman.</li> </ul>
9.	I	Biringkanya	<ul style="list-style-type: none"> <li>• potensial sebagai wilayah Militer</li> <li>• sebagai wilayah Ruang Terbuka Hijau dan</li> <li>• Perkuburan.</li> </ul>

Sumber :Bappeda Tk II Kota Makassar tahun 2005-2006

b. Pemilihan Tapak

- Kemungkinan Lokasi yang menentukan kriteria tersebut :

**Tapak alternatif 1**

Terletak pada daerah Pemukiman dan Perdagangan Tamalate

Gambaran umum tentang kawasan ini adalah :

- 1) Merupakan lingkungan yang produktif bagi kegiatan perdagangan dengan kepadatan tertinggi, namun memungkinkan pembangunan secara oper bangunan lain kurang efektif fungsinya.
- 2) Pencapaian sedang data dan tata lingkungannya namun proyeksinya menurun.
- 3) Lingkungan padat dengan pemukiman penduduk.
- 4) Telah terjangkau utilitas kota.
- 5) Potensi pendukungnya sangat besar baik pemukiman, kegiatan perdagangan dan hiburan, serta lembaga pemerintahan.

**Tapak alternatif 2**

Terletak pada daerah pemukiman dan perdagangan Panakukang Mas/di Wilayah transisi kota.

Gambaran umum tentang kawasan ini adalah :

- 1) Merupakan daerah yang cukup promotif dan mudah dikembangkan.
- 2) Topografi berkontur dan kondisi tanah labil.
- 3) Aksesibilitas sedang, menunjang fungsi kawasan dan proyeksi yang cukup baik di masa depan.
- 4) Pontensi pendukungnya berupa pusat pemukiman masyarakat, pelayanan sosial serta kegiatan pendidikan dan pemerintahan.

**Tapak alternatif 3**

Terletak pada daerah pengembangan kawasan Tamalanrea.

Gambaran umum tentang kawasan ini adalah :

- 1) Merupakan daerah kawasan pelayanan jasa dan kesehatan dan sangat promotif dan mudah dikembangkan
- 2) Topografi relatif berkontur.
- 3) Lingkungan sekitar merupakan kawasan perumahan dan pemukiman penduduk serta JPS
- 4) Aksesibilitas menunjang kawasan perdagangan dan industri.

- 5) Potensi sangat mendukung dengan adanya pusat pendidikan dan pelayanan sosial serta fasilitas penunjang lainnya.
- 7) Telah terjangkau utilitas kota.
- 8) Arus lalu lintas tidak padat dengan akses dua jalur.
- 9) Dekat dengan poros pengembangan kota.

Tabel 46. Analisa Pemilihan Tapak

No	Kriteria	Bobot	Alternatif tapak 1			Alternatif tapak 2			Alternatif tapak 3		
			Kondisi	N	B.N	Kondisi	N	B.N	Kondisi	N	B.N
1	Peruntukan Lahan	30 %	Merupakan kawasan pemukiman	5	3	Merupakan kawasan pendidikan	5	3	Merupakan kawasan pendidikan	5	3
2	Aksesibilitas	25 %	Pencapaian melalui 1 arah dan kepadatan jalan	5	2,5	Pencapaian melalui jalan kolektor sekunder 2 arah	5	2,5	Pencapaian melalui jalan kolektor sekunder 2 arah	3	2,25
3	Fasilitas penunjang	20 %	Dekat dengan lokasi Hiburan dan perdagangan	3	1,8	Dekat dengan lokasi pendidikan dan perkantoran	3	1,8	Dekat dengan poros pembangunan pendidikan.	3	1,8
4	Kedekatan dengan kawasan pemukiman yang tenang	15 %	Tertletak jauh dari kawasan pemukiman	3	1,2	Tertletak jauh dari kawasan pemukiman	3	1,2	Dekat dengan kawasan pemukiman yang memiliki indikasi untuk berkembang	5	1,5
5	Topo-grafi & kondisi tapak	10 %	Topografi datar, view ke tapak hanya dari 1 sisi, view dari tapak tidak begitu baik	1	0,7	Topografi memiliki lahan dengan kontur yang relatif tinggi, namun memiliki view dari tapak yang baik	3	0,8	Topografi datar, dengan view ke tapak yang baik, terletak pada kawasan perguruan tinggi, dan kesehatan serta perkantoran.	5	1
Jumlah		100 %	9,2			9,3			9,55		

Sumber : Hasil analisis

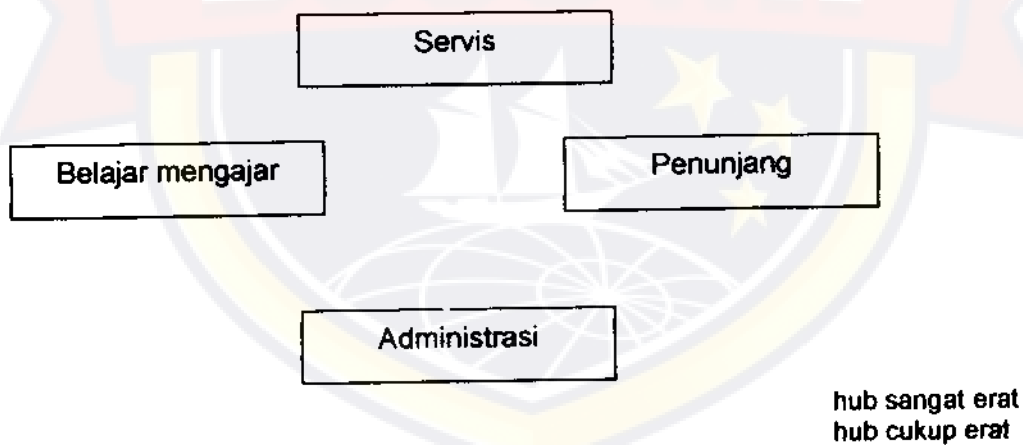
Berdasarkan penilaian bobot terhadap tapak tersebut, maka dapat terlihat tapak terpilih adalah yang mempunyai bobot nilai tertinggi, yaitu tapak alternatif 3.

### C. PENDEKATAN PERANCANGAN

#### 1. Pendekatan Aspek Fungsional

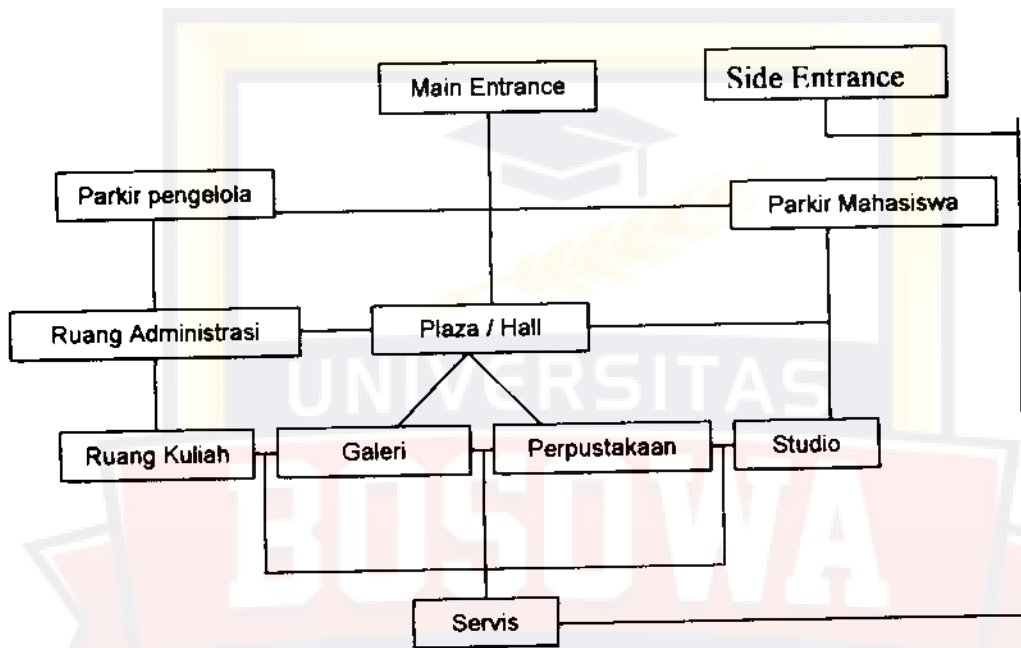
##### a. Hubungan dan Organisasi Ruang

Hubungan ruang ditetapkan berdasarkan pada kebutuhan antar kegiatan untuk saling berhubungan pada tingkat kebutuhan atau kepentingan unsur-unsur pelaku kegiatan, baik dengan pertimbangan teknik efisiensi maupun struktur organisasi (hirarki kelompok ruang). Sesuai dengan karakteristik kegiatan Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Di Makassar yaitu dengan proses belajar mengajar teori dan praktek, fasilitas penunjang, servis dan parkir. Maka hubungan fasilitas-fasilitas dan ruang-ruang yang direncanakan disusun berdasarkan hubungan antar karakteristik kegiatan tersebut, yaitu :



Gambar 68. Skema Hubungan Kelompok Ruang  
Sumber :Hasil analisa

Organisasi ruang makro Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain berdasarkan hubungan ruang sesuai karakter kegiatan dan sifat masing-masing ruang. Organisasi ruang tersebut adalah :



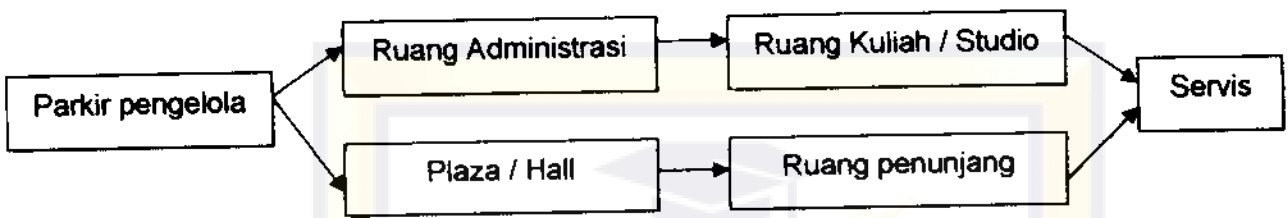
Gambar 89. Skema Organisasi Ruang Makro STSRD  
Sumber : Hasil analisa



b. Pola Sirkulasi

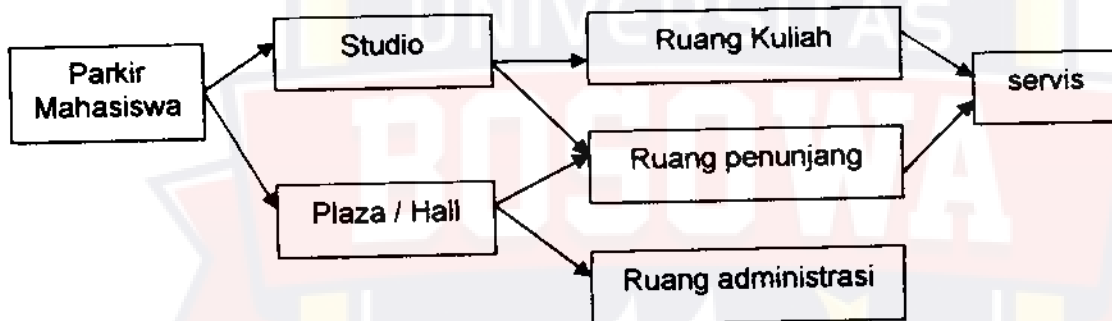
Sirkulasi yang baik pada suatu bangunan akan mendukung kelancaran aktivitas di dalamnya. Dalam Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain ini sirkulasi yang terjadi adalah:

1. Pola sirkulasi pengelola



Gambar 70. Skema Pola Sirkulasi Pengelola  
Sumber : Hasil analisa

2. Pola sirkulasi mahasiswa



Gambar 71. Skema Pola Sirkulasi Mahasiswa  
Sumber : Hasil analisa

2. Pendekatan Aspek Kontekstual

Pendekatan aspek ini dilakukan agar bangunan yang direncanakan dapat mendukung keberadaan kawasan dimana bangunan berada.

a. Tata Guna Lahan

Peruntukan kawasan Tamalanrea sebagai kawasan pendidikan dan pengembangan pemukiman dalam BWK berarti merupakan suatu lahan yang pemanfaatannya harus digunakan untuk kegiatan yang termasuk dalam kategori pendidikan yang juga bisa menyatu dengan lingkungannya yang berupa pemukiman jasa kesehatan dan perkantoran serta industri, Demikian juga pada daerah strategis kawasan perdagangan, jasa, dan kesehatan

diharapkan perkembangannya dapat menstimulasi perkembangan bagi pendidikan di kawasan ini.

**b. Tata Massa Bangunan**

Bangunan yang akan ditampilkan dalam gedung Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain ini harus disesuaikan dengan tujuannya menampilkan citra bangunan pendidikan dengan desain Post-Modern, dan dapat lebih memperkuat karakter kampus seni rupa di Makassar.

**c. Ruang Terbuka**

Kawasan kampus Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain sebagai daerah yang direncanakan berfungsi untuk pendidikan dengan KDB yang ditetapkan sebesar 30%-40%, untuk itu daerah terbuka pada kawasan ini akan dipertahankan dan dimaksimalkan menggunakan KDB 40%. *Open space* ini dapat dimanfaatkan sebagai ruang komunal di lingkungan kampus.

**d. Aksesibilitas**

Untuk menuju ke kampus Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain dapat melalui jalan Perintis kemerdekaan, dan melalui Jalan dengan akses 2 arah.

**3. Pendekatan Aspek Teknis**

Sistem struktur bangunan akan mempengaruhi terbentuknya bangunan, sehingga juga akan mempengaruhi tampilan bangunan. Beberapa persyaratan struktur bangunan antara lain, meliputi :

- a) Keseimbangan dan kestabilan, agar massa bangunan tidak bergerak akibat gangguan alam ataupun gangguan lain.
- b) Kekuatan, yaitu kemampuan bangunan untuk menerima beban yang ditopangnya.
- c) Fungsional, yaitu fleksibilitas sistem struktur terhadap penyusunan pola ruang, sirkulasi, sistem utilitas dan lain-lain.
- d) Ekonomis dalam pelaksanaan maupun pemeliharaan.
- e) Estetika, struktur dapat menjadi ekspresi arsitektur yang serasi dan logis.

Sistem struktur pada bangunan terdiri atas 2 bagian, yaitu :

**1. Sub Structure**

Sub structure adalah struktur bagian bawah bangunan, atau pondasi. Jenis struktur suatu bangunan ditentukan oleh karakter struktur tanah dan jenis

tanah di mana bangunan tersebut berdiri. Berdasarkan hal itu, maka kriteria yang mempengaruhi pemilihan pondasi adalah :

- a. pertimbangan beban keseluruhan dan daya dukung tanah
- b. pertimbangan kedalaman tanah dan jenis tanah
- c. perhitungan efisiensi pemilihan pondasi

## 2. Mid Structure

Mid structure adalah struktur bagian tengah bangunan, terdiri atas :

- a. struktur rangka kaku (rigid- frame structure)
- b. struktur dinding rangka geser (frame shear wall structure)

## 3. Upper Structure

Upper structure adalah struktur bagian atas bangunan. Sistem struktur yang digunakan pada bagian ini dapat berupa sistem konvensional, untuk grid bangunan dengan bentang kecil dan sistem struktur *advance* untuk grid bangunan dengan bentang lebar. Sistem struktur *advance* dapat menggunakan struktur *shell*, *space frame*, *grid*, *folded plate*, atau *cable*.

## 4. Pendekatan Aspek Kinerja

### a. Jaringan Penerangan

Sistem penerangan yang dipakai ada dua macam, yaitu:

#### 1) Penerangan Alami

Penerangan ini menggunakan terang langit, dengan ciri-ciri adalah sangat tergantung dengan keadaan cuaca dan waktu, intensitas cahaya tidak dapat diatur dan menimbulkan panas.

Pemecahan efek sinar matahari dengan penanaman pohon-pohon, penggunaan kaca *non glare* dengan *heat reflecting* untuk mengatasi panas yang ditimbulkan.

#### 2) Penerangan buatan

Penerangan buatan dapat dipakai pada malam hari, untuk ruang-ruang yang penerangannya tidak dapat dipenuhi dengan penerangan alami dan ruang-ruang yang membutuhkan penerangan khusus. Pencahayaan buatan mempunyai ciri-ciri :

- a. Tidak tergantung pada keadaan cuaca dan waktu.
- b. Intensitas cahaya yang tetap dapat melelahkan mata, namun dapat diatur.

c. Dapat digunakan untuk memperoleh efek tertentu dalam ruangan.

b. Jaringan Listrik

Sumber utama penyediaan listrik berasal dari PLN dan untuk cadangannya menggunakan genset yang digunakan apabila aliran listrik padam atau terputus. Penyediaan listrik ini diperhitungkan untuk pemakaian pencahayaan buatan, penghawaan buatan, *sound system*, pompa air, dan mesin-mesin operasional. Listrik dari PLN diterima oleh trafo untuk menstabilkan tegangan, diteruskan ke *Main Distribution Panel* (MDP), diteruskan ke *Secondary Distribution Panel* (SDP) untuk kemudian diterima oleh peralatan listrik.

c. Sistem Pengkondisian Udara

Pengkondisian udara bertujuan mengatur suhu dan kelembaban udara di dalam ruang.

Untuk mendapatkan suhu yang ideal diterapkan :

- 1) Penghawaan alami, yaitu pemanfaatan sirkulasi udara alami. Biasanya digunakan pada ruang yang membutuhkan sirkulasi udara bebas tanpa menuntut tingkat kenyamanan tinggi.
- 2) Penghawaan buatan, dengan :
  - Air Conditioning (AC) yang berfungsi untuk mendapatkan suhu udara ideal yang ditetapkan untuk kenyamanan dan penyediaan udara bersih di dalam ruangan. Alternatif sistem AC yang dapat diterapkan adalah sistem sentral atau sistem split package.
  - Penghawaan buatan yang lain dengan *turbine ventilation* (memasukkan udara ke dalam bangunan), *exhaust fan* (menghisap udara panas dari dalam ruangan) dan *local fan* (menukar udara yang ada dalam ruangan untuk mempercepat penguapan udara panas di dalam ruangan). Meskipun lebih hemat biaya, ketiga sistem ini kurang efektif karena temperatur maupun kelembaban udara tidak dapat diatur / dikondisikan secara akurat sesuai dengan kebutuhan serta udara yang tidak selalu bersih.

Beberapa ruang akan memakai penghawaan buatan (AC), seperti ruang laboratorium komputer. Peralatan komputer membutuhkan kondisi suhu ruang yang sejuk (tidak panas) untuk dapat bekerja dengan baik.

d. Jaringan Air Bersih

1) Distribusi Air ke Bawah (Down Feed Riser System)

Apabila tekanan air tidak memenuhi syarat, maka air PAM yg ditampung di reservoir bawah dipompa naik pada reservoir atas. Dari sana baru dialirkan ke tiap-tiap lantai melalui sistem gravitasi. Keuntungannya, sistem ini masih lebih dapat menjamin kelangsungan aliran air bersih walaupun aliran listrik padam dan umumnya kekuatan air di setiap lantai relatif sama (tidak tergantung pada ketinggian bangunan). Namun sistem ini membutuhkan ruangan untuk tangki di atas bangunan sehingga menambah beban yg dipikul oleh bangunan.

2) Distribusi Air ke Atas (Up Feed Riser System)

Apabila tekanan air memenuhi syarat, air PAM yang ditampung pada reservoir bawah dapat langsung didistribusikan ke tiap-tiap lantai bangunan dengan bantuan pompa. Keuntungannya, tidak membutuhkan tangki penyimpanan di atas bangunan. Namun kerugiannya aliran air bersih tidak dapat mengalir bila aliran listrik padam, dibutuhkan beberapa pompa tekan otomatis kekuatan tinggi dan umumnya pada daerah teratas kekuatan air relatif menjadi kecil, terutama untuk bangunan bertingkat tinggi.

e. Jaringan Air Kotor

Pendistribusian air kotor ini dibagi menjadi 3, yaitu :

- 1) Air hujan, dialirkan keluar tapak melalui saluran kota dengan dilengkapi bak kontrol pada jarak tertentu dan pada pertemuan saluran.
- 2) Kotoran, yang berbentuk padat langsung dialirkan ke septic tank yang berhubungan dengan sumur resapan.
- 3) Air kotor dari lavatory dan wastafel dialirkan ke saluran kota.

**f. Jaringan Sampah**

Tempat atau penampungan sampah dibedakan antara sampah kering dengan sampah basah. Setelah terkumpul bisa dibuang ke tempat pembuangan sampah kota.

Pada bangunan bertingkat tinggi ada beberapa cara untuk menyalurkan sampah padat, antara lain:

- 1) Sistem vertikal melalui shaft sampah.
- 2) Sistem horisontal dengan menggunakan penampungan sementara yang telah ditempatkan dalam gedung.

**g. Sistem Penanggulangan Kebakaran**

**Pencegahan Aktif Kebakaran**

**1. Fire Hydrant**

Memiliki jarak maksimum 30 m dengan luas pelayanan 800 m<sup>2</sup>, dan ditempatkan pada koridor dan tempat-tempat lain yg mudah dicapai.

**2. Portable Fire Extinguisir**

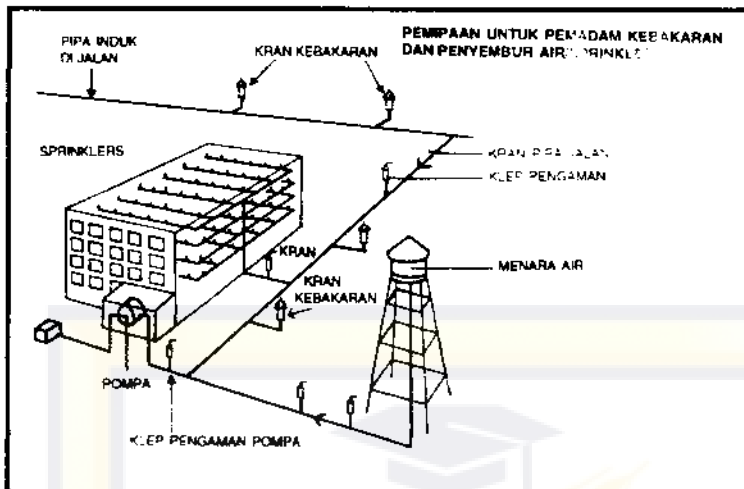
Memiliki jarak maksimum 25 m dengan luas pelayanan 200 m<sup>2</sup>, dan ditempatkan di daerah umum atau pada ruangan yg kecil seperti dapur, ruang panel dan lain-lain.

**3. Pylar Hydrant**

Memiliki jarak maksimum 100 m, dan ditempatkan di halaman yg mudah dicapai oleh mobil pemadam kebakaran.

**4. Sprinkler**

Memiliki jarak 6-9 m dengan luas pelayanan 25 m<sup>2</sup>, dan ditempatkan untuk penanggulangan kebakaran pada tingkat awal yg bekerja secara otomatis karena pengaruh suhu (135 F – 160F / 57,2°C – 71,1°C).



Gambar 72. Pemipaan untuk sprinkler  
Sumber : Hartono Poerbo, utilitas bangunan

#### 5. Sprinkler gas (CO<sub>2</sub>)

Sama bentuk dan luas pelayanannya dengan sprinkler biasa, yang membedakan adalah bahan pemadam apinya, yang pada sprinkler biasa menggunakan bahan air pada sprinkler gas menggunakan bahan gas CO<sub>2</sub> yang dapat memadamkan api sehingga tidak berbahaya bagi peralatan elektronik yang ada di dalam ruang.

#### 6. Heat Detector dan Smoke Detector

Luas pelayanan 75 m<sup>2</sup>, dan dihubungkan dengan alarm untuk mendeteksi kemungkinan adanya kebakaran.

#### h. Jaringan Penangkal Petir

Sistem penangkal petir yang digunakan disini ada dua, yaitu

- 1) Sistem Faraday, yaitu dengan pemasangan jaringan tiang kecil di atap, tinggi tiang tidak lebih dari 30 cm dan masing-masing dihubungkan dengan seutas kawat yang dialirkan ke tanah, untuk menetralkan arus listrik dan petir. Kelebihan sistem ini adalah memberi perlindungan pada radius yang lebih luas, baik untuk bangunan memanjang, ekonomis, perawatan lebih murah dan aman untuk lingkungan. Kekurangannya adalah kurang efisien dan estetis.

- 2) Sistem Franklin, yaitu dengan memasang logam runcing pada bagian paling tinggi, sehingga system ini dapat melindungi bangunan pada daerah kerucut. Kelebihan system ini adalah memberi perlindungan penuh dalam sudut 45°, biaya relatif murah, lebih praktis dengan kekurangan membahayakan dan semakin panjang bangunan antenna semakin tinggi.

#### i. Jaringan Komunikasi

Penyediaan sistem komunikasi pada bangunan dapat dibagi menjadi dua, yaitu :

- 1) Komunikasi Internal, yaitu komunikasi yang menghubungkan antar ruang. Media yang digunakan dapat berupa intercom dan telepon sistem parallel.
- 2) Komunikasi Eksternal, yaitu komunikasi yang menghubungkan bangunan dengan luar bangunan. Media yang digunakan adalah telepon, faksimil dan sistem PABX.

### 5. Penekanan Desain

#### a. Konsep Arsitektur Post-Modern

Arsitektur Post-Modern dikatakan memiliki dualisme antara elitisme (golongan elit) dan populisme (golongan awam). Dikatakan demikian karena para arsitek Post-Modern ingin berkomunikasi dengan kedua golongan tersebut dengan bahasa arsitektur yang sama dan dapat dipahami, sehingga kebutuhan keduanya dapat terpenuhi. Charles A Jenks membagi Post-Modern menjadi 6 aliran, yaitu :

#### 1) *Historicism*

Historicism merupakan aliran yang paling awal munculnya. Adapun beberapa ciri yang diperhatikan oleh beberapa penganut aliran ini adalah para penganut aliran ini tetap menampilkan elemen-elemen bangunan yang berbau komponen-komponen klasik (misalnya bentukan-bentukan yang terbuat dari kayu diganti dengan bahan beton, tetapi tetap dengan memberikan unsur-unsur atau omamen-omamen klasik, dan lain sebagainya). Dan kalau kita perhatikan produk-produk arsitektur yang dihasilkan oleh penganut-penganut aliran ini banyak sekali dijumpai di



Jepang dan Italia. Di kedua negara itu boleh dikata aliran ini paling berhasil berkembang.

## **2) *Straight Revivalism***

Ketika berkembangnya aliran ini ternyata di masyarakat sudah dikenal banyak sekali macam langgam (misalnya Renaissance, Gothic, Roman, Islamic, dan lain sebagainya) dan bahkan boleh dikata sudah sangat mendarahdaging, sehingga penganut-penganut aliran ini merasa kesulitan untuk menghilangkan pemakaian langgam-langgam tersebut. Maka dari itu produk-produk yang terlahir memiliki tingkat eklektisisme yang tinggi.

## **3) *Neo Vernacular***

Neo Vernacular bukanlah aliran yang benar-benar menerapkan prinsip-prinsip bangunan vernacular, tetapi berusaha menampilkan karya-karyanya nampak seperti sekelompok bangunan vernacular. Penampilan bangunan lebih diutamakan, dari visualisasi yang paling rumit sampai yang sederhana. Kebanyakan menggunakan atap miring, bangunan secara garis besar mengidentifikasikan dirinya pada suatu lingkungan vernacular, penggunaan bahan bangunan yang alami.

## **4) *Urbanist***

Aliran ini masih dibagi lagi menjadi dua ciri khusus yakni pertama adalah Ad-Hoc, aliran Urbanist dengan ciri ini menampilkan arsitektur dengan penambahan komponen-komponen baru tanpa memikirkan lagi posisi dan lokasi yang tepat. Dan berikutnya untuk ciri yang kedua adalah Kontekstual, aliran Urbanist dengan ciri ini berusaha melayani aspirasi ideal masyarakat, karena produk-produk yang dihasilkan oleh aliran ini selalu memperhatikan dan mengikuti lingkungan sekitarnya.

## **5) *Metaphor/ Metaphisics***

Aliran ini melahirkan desain-desain yang mengambil bentuk-bentuk alam yang fungsional dan mempunyai tanda-tanda atau simbol-simbol tertentu.

Oleh karena itu produk aliran ini umumnya berupa referensi yang tersamar, dan hampir tidak terlihat kejanggalannya.

#### 6) *Post Modern Space*

Aliran ini difokuskan pada rancangan "spatial interpenetration", dimana dua atau lebih ruang yang bertalian dapat digabung secara "overlap" dan saling bertemu, sehingga menghasilkan aliran ruang yang menerus.

Para pendukung aliran ini mencoba untuk mendefinisikan ruang lebih dari sekedar ruang abstrak dan menghasilkan arti ganda, keanekaragaman, dan kejutan. Sehingga dengan "spatial interpenetration" itu akan menghasilkan ruang yang cukup misterius, kompleks, dan penuh dengan kejutan. (Sumber : <http://www.archpedia.com>)

#### b. Bentuk Arsitektur Post-Modern Space pada Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain di Makassar.

Pada perancangan Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain ini menggunakan penekanan desain Post-Modern, di mana aliran yang dipakai adalah Post-Modern Space, yaitu :

- 1) Post-Modern yang berusaha menggunakan teknik-teknik yang mampu menghadirkan kelainan dalam pembentukan ruang, tetapi masih tetap dikenali sebagai sebuah ruang, sehingga masih menjaga kekompakan komposisi dan pelapisan (*strata / hirarki*), hanya berbeda teknik penciptaannya.
- 2) Post-Modern space memperlihatkan pembentukan ruang dengan mengkomposisikan komponen bangunan itu sendiri, misalnya dengan melobangi. Karakteristiknya antara lain dapat berupa *skews diagonals* (*diagonal miring*), *layering ambiguity* (*lapisan yang rancu*), *frontality / rotation* (*frontal / rotasi*), *asymmetrical symetry* (*simetri yang asimetri*), *shifted axes* (*penggeser*)

Arsitek-arsitek yang menggunakan aliran ini antara lain : Peter Eisenman, Robert Stern, Charles Moore, Kohn Pedersen-Fox, Alvar Aalto, Le Corbusier, Robert Venturi, Michael Graves, Frank O Gehry, dan Morphosis. (Sumber : <http://www.archpedia.com>)

Berikut ini adalah gambar bangunan-bangunan karya arsitek yang menggunakan aliran Post-Modern space :

Alvar Aalto :



Gambar 73. Experimental house muuratsalo, 1954  
Sumber : <http://www.archpedia.com>

Gambar 74. Helsinki univ of tech, 1966  
Sumber : <http://www.archpedia.com>



Gambar 75. Villa mairea noormarkku, 1938  
Sumber : <http://www.archpedia.com>

Gambar 76. Terrace house kuatya, 1937  
Sumber : <http://www.archpedia.com>

Frank O Gehry :



Gambar 77. Loyola Law School Los Angeles, 1981  
Sumber : <http://www.archpedia.com>

Gambar 78. Aerospace Museum Los Angeles, 1984  
Sumber : <http://www.archpedia.com>



Gambar 79. Vitra Design Museum Germany, 1987  
Sumber : <http://www.archpedia.com>

Gambar 80. Schnabel House Brentwood, CA, 1990  
Sumber : <http://www.archpedia.com>

## DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pusat Statistik Provinsi Sulawesi-Selatan, Tahun 2006/2007 *Tabel Jumlah Penduduk dan pengelola Data*.
- Dinas Tata Ruang Kota Provinsi Sulawesi-Selatan, Tahun 2006, Revisi RUTR Kota Makassar.
- Beitler & Lockhart, *Design for You*, New York : John Wiley & Sons, Inc, 1969.
- Dharsono, *Tinjauan Seni Rupa Modern*, Surakarta : Depdiknas STISI Surakarta, 2003.
- Dirjend Kebudayaan P&K, *Seni Tata Pameran di Museum-museum Nasional*, Jakarta : P&K, tahun ajaran 1987/1988.
- Educational Facilities Laboratories, *Educational Change and Architectural Consequences*, New York : Madison Avenue, 1968.
- F. E. Preiser, Wolfgang, *Facility Programming*, New York : Dowden, Hutchinson, & Ross Inc, 1978.
- Grillo, Paul Jacques, *What Is Design ?*, Chicago : Paul Theobald & Co Publisher, 1960.
- Jones, Christoper, *Design Methods*, New York : John Wiley & Sons, Ltd, 1979.
- Mills, Edward D., *Planning : Buildings for Education, Culture, and Science*, London : Butterworths Publisher, 1976.
- Neufert , Ernst, *Data Arsitek Jilid 1 Terjemahan Sunarto Tjahjadi*, Jakarta : Penerbit Erlangga, 1996.
- Neufert , Ernst, *Data Arsitek Jilid 2 Terjemahan Sjamsu Amri*, Jakarta : Penerbit Erlangga, 1999.
- Neuman, David J., *College & University Facilities*, Canada : John Wiley & Sons, Inc, 2003.
- Susanto, Mikke, *Menimbang Ruang Menata Rupa, Wajah & Tata Pameran Seni Rupa*, Yogyakarta : Galang Press, 2004.
- <http://www.archpedia.com>
- [www.art.ygri.org](http://www.art.ygri.org)
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua*, Jakarta : Balai Pustaka, 1995
- Dictionary of Architecture and Construction*, USA : McGraw Hill Book Company, 1975.

***Ensiklopedi Nasional Indonesia Jilid 7***, Jakarta : PT. Cipta Adi Pustaka, 1990

**Keputusan Mendikbud RI No.222/U/1998** tentang pedoman pendirian perguruan tinggi

Purbakawatja, Soegarda. ***Ensiklopedi Pendidikan***. Jakarta : PT. Gunung Agung. 1976





***SAMPURAN***

*Scholah Tinggi Seni Rupa Desain Di Makassar  
Penelitian Desain Arsitektur post-Modern Space*

# Lampiran

Tabel 4. Jumlah mahasiswa STISI tahun akademik 2000/2001

	Tahun Angkatan	Program Studi						Total
		DKV	DI	KST	DP	SL	SP	
1.	1991/1992	13	12	8	9	0	0	42
2.	1993/1994	59	41	17	15	2	3	137
3.	1995/1996	56	47	38	24	17	8	190
4.	1997/1998	57	23	36	24	23	4	167
5.	1999	94	64	41	43	21	0	263
Program Studi		DKV	DI	KST	DP	SL	SP	TOTAL
TOTAL		279	187	140	115	63	15	799

Sumber : BAPSI STISI

Tabel 5. Jumlah mahasiswa STISI tahun akademik 2001/2002

No.	Tahun Angkatan	Program Studi						Total
		DKV	DI	KST	DP	SL	SP	
1.	1991/1992	3	6	1	4	0	0	14
2.	1993/1994	32	19	6	6	0	0	65
3.	1995/1996	46	41	31	23	12	7	163
4.	1997/1998	52	21	31	23	19	3	149
5.	1999/2000	160	114	84	65	37	1	461
Program Studi		DKV	DI	KST	DP	SL	SP	TOTAL
TOTAL		293	201	156	121	68	13	852

Sumber : BAPSI STISI



# Lampiran

Tabel 6. Jumlah mahasiswa STISI tahun akademik 2002/2003

No.	Tahun Angkatan	Program Studi						Total
		DKV	DI	KST	DP	SL	SP	
1.	1992/1993	1	3	1	1	0	0	6
2.	1994/1995	12	15	3	2	1	2	35
3.	1996/1997	33	34	13	12	5	5	102
4.	1998/1999	57	19	31	20	17	3	147
5.	2000/2001	131	87	71	47	22	4	362
6.	2002	74	41	56	40	9	0	220
Program Studi		DKV	DI	KST	DP	SL	SP	TOTAL
TOTAL		308	199	175	122	54	14	872

Sumber : BAPSI STIS

Tabel 7. Jumlah mahasiswa STISI tahun akademik 2003/2004

No.	Tahun Angkatan	Program Studi						Total
		DKV	DI	KST	DP	SL	SP	
1.	1993/1994	5	1	1	1	0	0	8
2.	1995/1996	5	11	1	1	2	1	24
3.	1997/1998	18	25	10	4	10	0	67
4.	1999/2000	66	42	41	32	15	3	199
5.	2001/2002	120	67	63	45	11	4	324
6.	2003	47	16	29	11	0	0	103
Program Studi		DKV	DI	KST	DP	SL	SP	TOTAL
TOTAL		261	162	159	94	38	11	725

Sumber : BAPSI STISI

# Lampiran

Tabel 8. Jumlah mahasiswa STISI tahun akademik 2004/2005

No.	Tahun Angkatan	Program Studi						Total
		DKV	DI	KST	DP	SL	SP	
1.	1993/1994	3	0	0	1	0	0	4
2.	1995/1996	1	8	0	0	1	1	11
3.	1997/1998	6	18	3	1	5	1	43
4.	1999/2000	46	38	30	25	12	1	152
5.	2001/2002	121	65	70	44	9	2	311
6.	2003/2004	37	11	29	7	1	1	86
Program Studi		DKV	DI	KST	DP	SL	SP	TOTAL
TOTAL		214	140	132	78	28	6	598
MAHASISWA TPB ANGKATAN 2003/2004								100
JUMLAH KESELURUHAN MAHASISWA STISI (PERWALIAN SEMESTER GANJIL 2003/2004)								698

Sumber : BAPSI STISI

Jumlah mahasiswa FSRD ITB dari tahun angkatan 2000/2004

Tabel 18. Jumlah Mahasiswa FSRD ITB

Program Studi	Angkatan					Jumlah	Jumlah Non TPB
	2000	2001	2002	2003	2004		
Seni Murni	29	35	38	43	51	217	166
Kriya Seni	15	19	38	38	41	153	112
Desain Interior	27	30	44	46	52	209	157
Desain Komunikasi Visual	13	30	53	64	60	225	165
Desain Produk	22	26	43	45	49	203	154
JUMLAH	106	140	216	236	253	1007	754

Sumber : FSRD ITB

# Lampiran

Semester 5			Semester 6		
No.	Mata Kuliah	SKS	No.	Mata Kuliah	SKS
1.	Estetika I	2	1.	Estetika II	2
2.	Fisika Bangunan	2	2.	Psikologi Sosial	2
3.	Metodologi Desain Interior	2	3.	Analisis Sejarah Arsitektur	2
4.	Sejarah Desain Interior	2	4.	Tata Laksana	2
5.	Desain Interior III	6	5.	Desain Interior IV	6
6.	Desain Mebel III	4	6.	Teknik Bangunan	2
7.	Seminar	2	7.	Teknik Presentasi	2
Jumlah SKS		20	Jumlah SKS		18

Semester 7			Semester 8		
No.	Mata Kuliah	SKS	No.	Mata Kuliah	SKS
1.	Kritik Arsitektur	2	1.	Tugas Akhir / Skripsi	8
2.	Desain Interior V	6	Jumlah SKS		8
3.	Komputer Desain	3			
4.	Kerja Profesi	3			
5.	kewirausahaan	2			
Jumlah SKS		16			

Sumber : Jurusan Desain Interior STISI Band

# Lampiran

Kurikulum Program Studi Kriya Seni Tekstil & Mode :

Tabel 11. Kurikulum Program Studi jurusan Kriya Seni Tekstil & Mode

Semester 1			Semester 2		
No.	Mata Kuliah	SKS	No.	Mata Kuliah	SKS
1.	Pancasila	2	1.	Agama	2
2.	Bahasa Inggris	2	2.	Bahasa Indonesia	2
3.	Ilmu Alamiah Dasar	2	3.	Ilmu Sosial Dasar	2
4.	Menggambar I	4	4.	Pendi.Kewarganegaraan	2
5.	Nirmana I	4	5.	Menggambar II	4
6.	Pend. Sejarah Seni Rupa I	2	6.	Nirmana II	4
7.	Sejarah Seni Rupa Indonesia I	2	7.	Pend. Sejarah Seni Rupa II	2
Jumlah SKS		18	8.	Sejarah Seni Rupa Indonesia II	2
			Jumlah SKS		20

Semester 3			Semester 4		
No.	Mata Kuliah	SKS	No.	Mata Kuliah	SKS
1.	Sejarah Kebudayaan	2	1.	Metode Penelitian	2
2.	Sejarah Tekstil	2	2.	Tinjauan Kriya & Desain	2
3.	Tinjauan Desain	2	3.	Bagan Teknik II	2
4.	Bagan Teknik I	2	4.	Fotografi Desain	2
5.	Kriya Tekstil I	6	5.	Kriya Tekstil II	6
6.	Peng. Bahan Tekstil	2	6.	Peng. Busana & Mode	2
7.	Proses Tenun	3	7.	Pola Busana	2
8.	Teknik Produksi Tekstil	2	8.	Proses Batik	3
Jumlah SKS		21	Jumlah SKS		21

# Lampiran

Semester 5			Semester 6		
No.	Mata Kuliah	SKS	No.	Mata Kuliah	SKS
1.	Estetika I	2	1.	Estetika II	2
2.	Sejarah Seni Rupa Barat	2	2.	Desain Busana & Mode II	2
3.	Desain Busana & Mode I	3	3.	Ornamen Kriya III	3
4.	Ilustrasi Mode	3	4.	Kriya Tekstil IV	3
5.	Ornamen Kriya I	2	5.	Trend Mode	6
6.	Tinjauan Tekstil & Produk Tekstil	2	6.	Manajemen	2
7.	Kriya Tekstil III	6	Jumlah SKS		18
8.	Seminar	2			
Jumlah SKS		22			

Semester 7			Semester 8		
No.	Mata Kuliah	SKS	No.	Mata Kuliah	SKS
1.	Desain Busana Industri	3	1.	Tugas Akhir / Skripsi	8
2.	Komputer Desain	2	Jumlah SKS		8
3.	Kriya Tekstil V	7			
4.	Kerja Profesi	3			
5.	kewirausahaan	2			
Jumlah SKS		17			

Sumber : Jurusan Kriya Seni Tekstil & Mode STISI Bandung

# Lampiran

Kurikulum Program Studi Desain Produk :

Tabel 12. Kurikulum Program Studi jurusan Desain Produk

Semester 1			Semester 2		
No.	Mata Kuliah	SKS	No.	Mata Kuliah	SKS
1.	Pancasila	2	1.	Agama	2
2.	Bahasa Inggris	2	2.	Bahasa Indonesia	2
3.	Ilmu Alamiah Dasar	2	3.	Ilmu Sosial Dasar	2
4.	Menggambar I	4	4.	Pend.Kewarganegaraan	2
5.	Nirmana I	4	5.	Menggambar II	4
6.	Pen. Sejarah Seni Rupa I	2	6.	Nirmana II	4
7.	Sejarah Seni Rupa Indonesia I	2	7.	Pend. Sejarah Seni Rupa II	2
Jumlah SKS		18	8.	Sejarah Seni Rupa Indonesia II	2
			Jumlah SKS		20

Semester 3			Semester 4		
No.	Mata Kuliah	SKS	No.	Mata Kuliah	SKS
1.	Ergonomi I	2	1.	Ergonomi II	2
2.	Fisika Dasar I	2	2.	Fisika Dasar II	2
3.	Gambar Teknik I	2	3.	Fotografi Produk	2
4.	Sejarah Kebudayaan	2	4.	Gambar Teknik II	2
5.	Desain Produk I	6	5.	Metode Penelitian	2
6.	Statika Bangunan	2	6.	Peng. Bahan Industri	2
7.	Teknik Presentasi	3	7.	Sejarah Desain	2
8.	Tinjauan Desain I	2	8.	Desain Produk II	6
Jumlah SKS		21	9.	Tinjauan Desain II	2
			Jumlah SKS		22

# Lampiran

Kurikulum Program Studi Seni Rupa Murni :

Tabel 13. Kurikulum Program Studi jurusan Seni Rupa Murni

Semester 1			Semester 2		
No.	Mata Kuliah	SKS	No.	Mata Kuliah	SKS
1.	Pancasila	2	1.	Agama	2
2.	Bahasa Inggris	2	2.	Bahasa Indonesia	2
3.	Ilmu Alamiah Dasar	2	3.	Ilmu Sosial Dasar	2
4.	Menggambar I	4	4.	Pend.Kewarganegaraan	2
5.	Nirmana I	4	5.	Menggambar II	4
6.	Pend.Sejarah Seni Rupa I	2	6.	Nirmana II	4
7.	Sejarah Seni Rupa Indonesia I	2	7.	Pend. Sejarah Seni Rupa II	2
Jumlah SKS		18	8.	Sej. Seni Rupa Indonesia II	2
			Jumlah SKS		20
Semester 3			Semester 4		
No.	Mata Kuliah	SKS	No.	Mata Kuliah	SKS
1.	Estetika I	2	1.	Estetika II	2
2.	Filsafat	2	2.	Metode Penelitian	2
3.	Proses Komunikasi	2	3.	Relief	3
4.	Fotografi I	2	4.	Fotografi II	2
5.	Studio I	5	5.	Menggambar IV	3
6.	Menggambar III	3	6.	Studio II	6
7.	Peng. Bahan Seni Rupa	2	7.	Ragam Hias	2
8.	Tinjauan Budaya	2	8.	Sej. Seni Rupa Asia Pasifik	2
Jumlah SKS		20	Jumlah SKS		22

# Lampiran

Semester 5			Semester 6		
No.	Mata Kuliah	SKS	No.	Mata Kuliah	SKS
1.	Teknik Reproduksi	2	1.	Kritik Seni Rupa II	2
2.	Kritik Seni Rupa I	2	2.	Semiotika	2
3.	Sejarah Seni Rupa Barat	2	3.	Teori Seni	2
4.	Tinjauan Seni Rupa I	2	4.	Tinjauan Seni Rupa II	2
5.	Seminar	2	5.	Studio IV	6
6.	Studio III	6	6.	Manajemen	2
7.	Seni Monumental I	3	7.	Seni Monumental II	3
Jumlah SKS		19	Jumlah SKS		19

Semester 7			Semester 8		
No.	Mata Kuliah	SKS	No.	Mata Kuliah	SKS
1.	Psikologi Persepsi	2	1.	Tugas Akhir / Skripsi	8
2.	Eksperimen Kreatif	2	Jumlah SKS		8
3.	Manajemen Seni	2			
4.	Sosiologi Seni	2			
5.	Studio V	7			
6.	Seni Monumental III	3			
Jumlah SKS		18			

Sumber : Jurusan Seni Rupa Murni STISI Bandung



# Lampiran

Pada program Studi Jurusan Seni Murni dibagi lagi menjadi 4 jalur pilihan :

## 1) JALUR PILIHAN SENI LUKIS

### Mata Kuliah Tahap Persiapan Bersama Untuk FSRD

Tabel 19. Kurikulum Program Jurusan Seni Murni Jalur Pilihan Seni Lukis

Semester I				Semester II			
	Kode	Nama Mata Kuliah	sks		Kode	Nama Mata Kuliah	sks
1	SM 1100	Pengantar Studi Seni rupa I*	2	1	SM 1200	Pengantar Studi Seni rupa II*	2
2	SM 1120	Gambar I	4	2	SM 1220	Gambar II	4
3	DS 1110	Rupa Dasar I **	4	3	DS 1213	Rupa Dasar II **	4
4	KU 1011	Tata Tulis Karya Ilmiah I	2	4	KU 1022	Penulisan Teks Akademik	2
5	KU 1131	Olah Raga I	1	5	KU 124-	Olah Raga II	1
6		Matakuliah Prodi I***	3	6		Matakuliah Prodi II***	3
7	BI 1101	Pengetahuan Lingkungan	2	7	KU 10F1	Konsep teknologi	2
		Total SKS	18			Total SKS	18

Catatan :

\* untuk Prodi AR : mengusulkan Pengantar Studi Seni Rupa dan Desain

\*\* Identik dengan Nirmana

\*\*\* ditulis dengan kode MK.Prodi dengan KBK

### Mata Kuliah Tahap Sarjana Muda

Semester III				Semester IV			
	Kode	Nama Mata Kuliah	sks		Kode	Nama Mata Kuliah	sks
1	KU	Agama + Etika	2	1	KU	Pancasila + Kewiraan	2
2	SM 2118	Sejarah Kebudayaan	2	2	SM 2219	Sejarah Peradaban I ( Barat )	2
3	SM 2121	Gambar III	3	3	SM 2221	Gambar IV	3
4	SM 211B	Seni Rupa Asia	2	4	SM 221C	Sejarah Seni Rupa Barat	2
5	SM 2142	Pengetahuan Bahan SL I	2	5	SM 2242	Pengetahuan Bahan SL II	2
6	SM 2121	Kerja Studio SL I	5	6	SM 2221	Kerja Studio SL II	5
7		Pilihan I	2	7	SM 3210	Estetika I	2
		Total	18			Total	18

# Lampiran

Semester V				Semester VI			
	Kode	Nama Mata Kuliah	sks		Kode	Nama Mata Kuliah	sks
1	SM 3114	Psikologi Seni I	2	1	SM 30S0	Seminar I	3
2	SM 3132	Seni Monumental I	3	2	SM 3232	Seni Monumental II	3
3	SM 3111	Tinjauan Seni I (SL)	2	3	SM 5211	Tinjauan Seni II	2
4	SM 3101	Metode Penelitian	2	4	SM 321E	Sejarah SR Indonesia Lama	2
5	SM 311D	Seni Rupa Islam	2	5	SM 3221	Kerja Studio SL IV	6
6	SM 3121	Kerja Studio SL III	6	6	SM 4202	Seni Eksperimental	3
		Total	17	7		Total	19

## Mata Kuliah Pilihan Tahap Sarjana Muda

Semester Ganjil			sks	Semester Genap			sks
	Kode	Nama Mata Kuliah	sks		Kode	Nama Mata Kuliah	sks
1	SM 3119	Sejarah Peradaban II (Asia)	2	1	SM 2245	Teknik Kertas Seni	2
2	SM 2131	Seni Patung Pilihan I	2	2	SM 2231	Seni Patung Pilihan II	2
3	SM 2124	Seni Grafis Pilihan I	2	3	SM 2224	Seni Grafis Pilihan II	2
4	SM 2134	Seni Keramik Pilihan I	2	4	SM 2234	Seni Keramik Pilihan II	2
5				5			
6				6			
7							
		Total	8			Total	8

# Lampiran

## Mata Kuliah Tahap Sarjana

Semester VII				Semester VIII			
	Kode	Nama Mata Kuliah	Sks		Kode	Nama Mata Kuliah	sks
1	SM 5110	Estetika II	2	1	KU	Studi Kerja Nyata*	2
2	SM 411F	Sejarah SR Indonesia Baru	2	2	SM 421J	Kritik Seni Rupa II	3
3	SM 511J	Kritik Seni Rupa I	2	3	SM 42S1	Pengantar Tugas Akhir (SL)	2
4	SM 412I	Kerja Studio SL V	6	4	SM 40Z0	Tugas Akhir (SL)	6
5	SM 411K	Manajemen Seni	3	5		Pilihan IV	2
5		Pilihan II	2	6		Pilihan V	2
6		Pilihan III	2	7			
		Total	19			Total	17

\* Dapat diganti dengan MK. Pilihan kode 4

## Mata Kuliah Pilihan Tahap Sarjana

	Kode	Nama Mata Kuliah	Sks		Kode	Nama Mata Kuliah	sks
1	SM 411A	Sejarah Peradaban Islam	2	1	SM 40Z0	Gambar Model	2
2	SM 5111	Pengantar Semiotika	2	2	SM 5111	Pengantar Semiotika	2
3	SM 40Z0	Gambar Model	2	3	SM 4216	Antropologi Seni I *	2
4	SM 4115	Sosiologi Seni I *	2	4			
5				5			
6				6			
		Total	8			Total	6

\* Hanya untuk jupil ; SL/SP/SG/SK/IM

Sumber : Jurusan Seni Murni Jalur Pilihan Seni Lukis FSRD ITB

# Lampiran

## 2) JALUR PILIHAN SENI PATUNG

### Mata Kuliah Tahap Persiapan Bersama Untuk FSRD

Tabel 20. Kunkulum Program jurusan Seni Murni Jalur Pilihan Seni Patung

Semester I				Semester II			
	Kode	Nama Mata Kuliah	sks		Kode	Nama Mata Kuliah	sks
1	SM 1100	Pengantar Studi Senirupa I*	2	1	SM 1200	Pengantar Studi Senirupa II*	2
2	SM 1120	Gambar I	4	2	SM 1220	Gambar II	4
3	DS 1110	Rupa Dasar I **	4	3	DS 1213	Rupa Dasar II **	4
4	KU 1011	Tata Tulis Karya Ilmiah I	2	4	KU 1022	Penulisan Teks Akademik	2
5	KU 1131	Olah Raga I	1	5	KU 124-	Olah Raga II	1
6		Matakuliah Prodi I***	3	6		Matakuliah Prodi II***	3
7	BI 1101	Pengetahuan Lingkungan	2	7	KU 10F1	Konsep teknologi	2
		Total SKS	18			Total SKS	18

Catatan :

\* untuk Prodi AR : mengusulkan Pengantar Studi Seni Rupa dan Desain

\*\* Identik dengan Nirmana

\*\*\* ditulis dengan kode MK.Prodi dengan KBK 0

### Mata Kuliah Tahap Sarjana Muda

Semester III				Semester IV			
	Kode	Nama Mata Kuliah	sks		Kode	Nama Mata Kuliah	sks
1	KU	Agama + Etika	2	1	KU	Pancasila + Kewiraan	2
2	SM 2118	Sejarah Kebudayaan	2	2	SM 2219	Sejarah Peradaban I ( Barat )	2
3	SM 2121	Gambar III	3	3	SM 2221	Gambar IV	3
4	SM 211B	Seni Rupa Asia	2	4	SM 221C	Sejarah Seni Rupa Barat	2
5	SM 2141	Pengetahuan Bahan SP I	2	5	SM 2241	Pengetahuan Bahan SP II	2
6	SM 2130	Kerja Studio SP I	5	6	SM 2230	Kerja Studio SP II	5
7		Pilihan I	2	7	SM 3210	Estetika I	2
		Total	18			Total	18

# Lampiran

Semester V				Semester VI			
	Kode	Nama Mata Kuliah	sks		Kode	Nama Mata Kuliah	sks
1	SM 3114	Psikologi Seni I	2	1	SM 30S0	Seminar I	3
2	SM 3132	Seni Monumental I	3	2	SM 3232	Seni Monumental II	3
3	SM 3111	Tinjauan Seni I ( SP )	2	3	SM 521I	Tinjauan Seni II	2
4	SM 3101	Metode Penelitian	2	4	SM 321E	Sejarah SR Indonesia Lama	2
5	SM 311D	Seni Rupa Islam	2	5	SM 3230	Kerja Studio SP IV	6
6	SM 3130	Kerja Studio SP III	6	6	SM 4202	Seni Eksperimental	3
		Total	17	7		Total	19

## Mata Kuliah Pilihan Tahap Sarjana Muda

Semester Ganjil			sks	Semester Genap			sks
	Kode	Nama Mata Kuliah	sks		Kode	Nama Mata Kuliah	sks
1	SM 3119	Sejarah Peradaban II (Asia)	2	1	SM 2245	Teknik Kertas Seni	2
2	SM 2122	Seni Lukis Pilihan I	2	2	SM 2222	Seni Lukis Pilihan II	2
3	SM 2124	Seni Grafis Pilihan I	2	3	SM 2224	Seni Grafis Pilihan II	2
4	SM 2134	Seni Keramik Pilihan I	2	4	SM 2234	Seni Keramik Pilihan II	2
5				5			
		Total	8			Total	8

## Mata Kuliah Tahap Sarjana

Semester VII				Semester VIII			
	Kode	Nama Mata Kuliah	Sks		Kode	Nama Mata Kuliah	sks
1	SM 5110	Estetika II	2	1	KU	Studi Kerja Nyata *	2
2	SM 411F	Sejarah SR Indonesia Baru	2	2	SM 421J	Kritik Seni Rupa II	3
3	SM 511J	Kritik Seni Rupa I	2	3	SM 42S1	Pengantar Tugas Akhir ( SP )	2
4	SM 4130	Kerja Studio SP V	6	4	SM 42Z1	Tugas Akhir (SP)	6
5	SM 411K	Manajemen Seni	3	5		Pilihan IV	2
5		Pilihan II	2	6		Pilihan V	2
6		Pilihan III	2	7			
		Total	19			Total	17

• Dapat diganti dengan MK pilihan kode 4

# Lampiran

## Mata Kuliah Pilihan Tahap Sarjana

	Kode	Nama Mata Kuliah	Sks		Kode	Nama Mata Kuliah	sks
1	SM 411A	Sejarah Peradaban Islam	2	1	SM 4020	Gambar Model	2
2	SM 5111	Pengantar Semiotika	2	2	SM 5111	Pengantar Semiotika	2
3	SM 4020	Gambar Model	2	3	SM 4216	Antropologi Seni I *	2
4	SM 4115	Sosiologi Seni I *	2	4			
5				5			
		Total	8			Total	6

\* Hanya untuk japis ; SL/SP/SG/SK/IM

Sumber : Jurusan Seni Murni Jalur Pilihan Seni Patung FSRD ITB

### 3) JALUR PILIHAN SENI GRAFIS

#### Mata Kuliah Tahap Persiapan Bersama Untuk FSRD

Tabel 21. Kurikulum Program jurusan Seni Murni Jalur Pilihan Seni Grafis

Semester I				Semester II			
	Kode	Nama Mata Kuliah	sks		Kode	Nama Mata Kuliah	sks
1	SM 1100	Pengantar Studi Senirupa I*	2	1	SM 1200	Pengantar Studi Senirupa II*	2
2	SM 1120	Gambar I	4	2	SM 1220	Gambar II	4
3	DS 1110	Rupa Dasar I **	4	3	DS 1213	Rupa Dasar II **	4
4	KU 1011	Tata Tulis Karya Ilmiah I	2	4	KU 1022	Penulisan Teks Akademik	2
5	KU 1131	Olah Raga I	1	5	KU 124-	Olah Raga II	1
6		Matakuliah Prodi I***	3	6		Matakuliah Prodi II***	3
7	BI 1101	Pengetahuan Lingkungan	2	7	KU 10F1	Konsep teknologi	2
		Total SKS	18			Total SKS	18

Catatan :

\* untuk Prodi AR : mengusulkan Pengantar Studi Seni Rupa dan Desain

\*\* Identik dengan Nirmana

\*\*\* ditulis dengan kode MK.Prodi dengan KBK 0

# Lampiran

## Mata Kuliah Pilihan Tahap Sarjana Muda

Semester Ganjil			sks	Semester Genap			sks
	Kode	Nama Mata Kuliah	sks		Kode	Nama Mata Kuliah	sks
1	SM 3119	Sejarah Peradaban II(Asia)	2	1	SM 2245	Teknik Kertas Seni	2
2	SM 2122	Seni Lukis Pilihan I	2	2	SM 2222	Seni Lukis Pilihan II	2
3	SM 2131	Seni Patung Pilihan I	2	3	SM 2231	Seni Patung Pilihan II	2
4	SM 2134	Seni Keramik Pilihan I	2	4	SM 2234	Seni Keramik Pilihan II	2
5				5			
		Total	8			Total	8

## Mata Kuliah Tahap Sarjana

Semester VII				Semester VIII			
	Kode	Nama Mata Kuliah	Sks		Kode	Nama Mata Kuliah	sks
1	SM 5110	Estetika II	2	1	KU	Studi Kerja Nyata *	2
2	SM 411F	Sejarah SR Indonesia Baru	2	2	SM 421J	Kritik Seni Rupa II	3
3	SM 511J	Kritik Seni Rupa I	2	3	SM 42S1	Pengantar Tugas Akhir (SG)	2
4	SM 4123	Kerja Studio SG V	6	4	SM 4222	Tugas Akhir (SG)	6
5	SM 411K	Manajemen Seni	3	5		Pilihan III	2
6		Pilihan I	2	6		Pilihan IV	2
7		Pilihan II	2	7			
		Total	19			Total	17

- Dapat diganti dengan MK Pilihan kode 4

# Lampiran

## Mata Kuliah Pilihan Tahap Sarjana

	Kode	Nama Mata Kuliah	Sks		Kode	Nama Mata Kuliah	sks
1	SM 411A	Sejarah Peradaban Islam	2	1	SM 4020	Gambar Model	2
2	SM 511f	Pengantar Semiotika	2	2	SM 5111	Pengantar Semiotika	2
3	SM 4020	Gambar Model	2	3	SM 4216	Antropologi Seni I *	2
4	SM 4115	Sosiologi Seni I *	2	4			
5				5			
		Total	8			Total	6

\* Hanya untuk japi ; SL/SP/SG/SK/IM

Sumber : Jurusan Seni Murni Jalur Pilihan Seni Grafis FSRD ITB

### 4) JALUR PILIHAN SENI KERAMIK

#### Mata Kuliah Tahap Persiapan Bersama Untuk FSRD

Tabel 22. Kurikulum Program jurusan Seni Murni Jalur Pilihan Seni Keramik

Semester I				Semester II			
	Kode	Nama Mata Kuliah	sks		Kode	Nama Mata Kuliah	sks
1	SM 1100	Pengantar Studi Seni rupa I*	2	1	SM 1200	Pengantar Studi Seni rupa II*	2
2	SM 1120	Gambar I	4	2	SM 1220	Gambar II	4
3	DS 1110	Rupa Dasar I **	4	3	DS 1213	Rupa Dasar II **	4
4	KU 1011	Tata Tulis Karya Ilmiah I	2	4	KU 1022	Penulisan Teks Akademik	2
5	KU 1131	Olah Raga I	1	5	KU 124-	Olah Raga II	1
6		Matakuliah Prodi I***	3	6		Matakuliah Prodi II***	3
7	BI 1101	Pengetahuan Lingkungan	2	7	KU 10F1	Konsep teknologi	2
		Total SKS	18			Total SKS	18

Catatan :

\* untuk Prodi AR : menguskan Pengantar Studi Seni Rupa dan Desain

\*\* Identik dengan Nirmana

\*\*\* ditulis dengan kode MK.Prodi dengan KBK 0



# Lampiran

## Mata Kuliah Tahap Sarjana Muda

Semester III				Semester IV			
	Kode	Nama Mata Kuliah	sks		Kode	Nama Mata Kuliah	sks
1	KU	Agama + Etika	2	1	KU	Pancasila + Kewiraan	2
2	SM 2118	Sejarah Kebudayaan	2	2	SM 2219	Sejarah Peradaban I ( Barat )	2
3	SM 2121	Gambar III	3	3	SM 2221	Gambar IV	3
4	SM 211B	Seni Rupa Asia	2	4	SM 221C	Sejarah Seni Rupa Barat	2
5	SM 2143	Pengetahuan Bahan SK I	2	5	SM 2243	Pengetahuan Bahan SK II	2
6	SM 2133	Kerja Studio SK I	5	6	SM 2233	Kerja Studio SK II	5
7		Pilihan I	2	7	SM 3210	Estetika I	2
		Total	18			Total	18

Semester V				Semester VI			
	Kode	Nama Mata Kuliah	sks		Kode	Nama Mata Kuliah	sks
1	SM 3114	Psikologi Seni I	2	1	SM 30S0	Seminar I	3
2	SM 3132	Seni Monumental I	3	2	SM 3232	Seni Monumental II*	3
3	SM 311I	Tinjauan Seni I ( SK )	2	3	SM 521I	Tinjauan Seni II	2
4	SM 3101	Metode Penelitian	2	4	SM 321E	Sejarah SR Indonesia Lama	2
5	SM 311D	Seni Rupa Islam	2	5	SM 3233	Kerja Studio SK IV	6
6	SM 3133	Kerja Studio SK III	6	6	SM 4202	Seni Eksperimental	3
		Total	17	7		Total	19

\* dapat diganti dengan mata kuliah pilihan SM 3244 Teknik Produksi (Keramik)

# Lampiran

## Mata Kuliah Pilihan Tahap Sarjana Muda

Semester Ganjil			sks	Semester Genap			sks
	Kode	Nama Mata Kuliah	sks		Kode	Nama Mata Kuliah	sks
1	SM 3119	Sejarah Peradaban II (Asia)	2	1	SM 2245	Teknik Kertas Seni	2
2	SM 2122	Seni Lukis Pilihan I	2	2	SM 2222	Seni Lukis Pilihan II	2
3	SM 2131	Seni Patung Pilihan I	2	3	SM 2232	Seni Patung Pilihan II	2
4	SM 2124	Seni Grafis Pilihan I	2	4	SM 2224	Seni Grafis Pilihan II	2
5				5	SM 3244	Teknik Produksi (Keramik)	3
		Total	8			Total	11

## Mata Kuliah Tahap Sarjana

Semester VII				Semester VIII			
	Kode	Nama Mata Kuliah	Sks		Kode	Nama Mata Kuliah	sks
1	SM 5110	Estetika II	2	1	KU	Studi Kerja Nyata*	2
2	SM 411F	Sejarah SR Indonesia Baru	2	2	SM 421J	Kritik Seni Rupa II	3
3	SM 511J	Kritik Seni Rupa I	2	3	SM 42S1	Pengantar Tugas Akhir (SK)	2
4	SM 4133	Kerja Studio SK V	6	4	SM 42Z3	Tugas Akhir (SK)	6
5	SM 411K	Manajemen Seni	3	5		Pilihan IV	2
6		Pilihan II	2	6		Pilihan V	2
7		Pilihan III	2	7			
		Total	19			Total	17

- Dapat diganti dengan MK Pilihan kode

## Mata Kuliah Pilihan Tahap Sarjana

	Kode	Nama Mata Kuliah	Sks		Kode	Nama Mata Kuliah	sks
1	SM 411A	Sejarah Peradaban Islam	2	1	SM 4020	Gambar Model	2
2	SM 5111	Pengantar Semiotika	2	2	SM 5111	Pengantar Semiotika	2
3	SM 4020	Gambar Model	2	3	SM 4216	Antropologi Seni I *	2
4	SM 4115	Sosiologi Seni I *	2	4			
5				5			
6				6			
		Total	8			Total	6

\* Hanya untuk jampi ; SL/SP/SG/SK/IM

Sumber: Jurusan Seni Murni Jalur Pilihan Seni Keramik: FSRD

# Lampiran

Semester V				Semester VI			
	Kode	Nama Mata Kuliah	Sks		Kode	Nama Mata Kuliah	sks
1	DI3032	Desain Interior III	5	1	DI3033	Desain Interior IV	5
2	DS5115	Tinjauan Desain	2	2	DI32A2	Desain Mebel III	3
3	DI31A3	Pengantar Praktek Bengkel Mebel	2	3	DS3218	Manajemen Desain	2
4	DI31A1	Desain Mebel II	3	4	DS3019	Sosiologi Desain	2
5	TF 3002	Tata Cahaya dan Suara dalam Interior	2	5	DS321A	Psikologi Persepsi	2
6	DS3116	Sejarah Desain I	3	6	DS3217	Sejarah Desain II	2
		<b>Jumlah :</b>	<b>17</b>			<b>Jumlah :</b>	<b>16</b>

## Mata Kuliah Tahap Sarjana

Semester VII				Semester VIII			
	Kode	Nama Mata Kuliah	Sks		Kode	Nama Mata Kuliah	sks
1	DI4034	Desain Interior V	6	1	DI40Z1	Tugas Akhir/Skripsi Interior	6
2	DI413A	Manajemen Proyek Interior	2	2	DI423B	Etika Profesi Desain Interior	2
3	DI4002	Penelitian Desain Interior	3	3	DI403C	Kapita Selekta Desain Interior	2
4	DI40K1	Kerja Profesi Desain Interior	4	4	KU2071	Kewarganegaraan dan Pancasila	2
5	DI40S1	Seminar Desain Interior	3	5		Pilihan I	2
6	KU 20xx	Agama dan Etika	2	6		Pilihan II	2
		<b>Jumlah :</b>	<b>20</b>			<b>Jumlah :</b>	<b>16</b>

## Mata Kuliah Pilihan Tahap Sarjana

	Kode	Nama Mata Kuliah	Sks		Kode	Nama Mata Kuliah	sks
1	DI403D	Konservasi Interior Bersejarah	2	1			
2	DI40A4	Furniture Tradisional	2	2			
3	DI413E	Desain Ekshibisi	2	3			

Sumber : Jurusan Desain Komunikasi Visual FSRD ITB

# Lampiran

Semester V				Semester VI			
	Kode	Nama Mata Kuliah	Sks		Kode	Nama Mata Kuliah	sks
1	DI3032	Desain Interior III	5	1	DI3033	Desain Interior IV	5
2	DSS115	Tinjauan Desain	2	2	DI32A2	Desain Mebel III	3
3	DI31A3	Pengantar Praktek Bengkel Mebel	2	3	DS3218	Manajemen Desain	2
4	DI31A1	Desain Mebel II	3	4	DS3019	Sosiologi Desain	2
5	TF 3002	Tata Cahaya dan Suara dalam Interior	2	5	DS321A	Psikologi Persepsi	2
6	DS3116	Sejarah Desain I	3	6	DS3217	Sejarah Desain II	2
		<b>Jumlah :</b>	<b>17</b>			<b>Jumlah :</b>	<b>16</b>

### Mata Kuliah Tahap Sarjana

Semester VII				Semester VIII			
	Kode	Nama Mata Kuliah	Sks		Kode	Nama Mata Kuliah	sks
1	DI4034	Desain Interior V	6	1	DI40Z1	Tugas Akhir/Skripsi Interior	6
2	DI413A	Manajemen Proyek Interior	2	2	DI423B	Etika Profesi Desain Interior	2
3	DI4002	Penelitian Desain Interior	3	3	DI403C	Kapita Selekta Desain Interior	2
4	DI40K1	Kerja Profesi Desain Interior	4	4	KU2071	Kewarganegaraan dan Pancasila	2
5	DI40S1	Seminar Desain Interior	3	5		Pilihan I	2
6	KU 20xx	Agama dan Etika	2	6		Pilihan II	2
		<b>Jumlah :</b>	<b>20</b>			<b>Jumlah :</b>	<b>16</b>

### Mata Kuliah Pilihan Tahap Sarjana

	Kode	Nama Mata Kuliah	Sks		Kode	Nama Mata Kuliah	sks
1	DI403D	Konservasi Interior Bersejarah	2	1			
2	DI40A4	Furniture Tradisional	2	2			
3	DI413E	Desain Ekshibisi	2	3			

Sumber : Program Studi Jalur Pilihan Desain Interior FSRD ITB

# Lampiran

Kurikulum Program Studi Jalur Pilihan Desain Produk

Mata Kuliah Tahap Persiapan Bersama Untuk FSRD

Tabel 25. Kurikulum Program Studi Jalur Pilihan Desain Produk

Semester I				Semester II			
	Kode	Nama Mata Kuliah	SKS		Kode	Nama Mata Kuliah	SKS
1	SM1100	Pengantar Studi Seni Rupa I	2	1	SM1200	Pengantar Studi Seni Rupa II	2
2	SM1120	Gambar I	4	2	SM1220	Gambar II	4
3	DS.....	Nirmana I	4	3	DS.....	Nirmana II	4
4	DS.....	Sains Untuk Seni Rupa	2	4	KU1021	Pemahaman Teks Akademik	2
5	BI1001	Pengetahuan Lingkungan	2	5	.....	Konsep Teknologi	2
6	KU1011	Tata Tulis Karya Ilmiah I	2	6	KU124x	Olah Raga II	1
7	KU2071	Pancasila dan Kewarganegaraan	2	7	DP1250	Pengantar Studi Desain Produk	2
8	KU1131	Olah Raga I	1				
Jumlah			19	Jumlah			17

## Mata Kuliah Tahap Sarjana Muda

Semester III				Semester IV			
	Kode	Nama Mata Kuliah	SKS		Kode	Nama Mata Kuliah	SKS
1	DP2051	Desain Produk I	6	1	DP2052	Desain Produk II	6
2	DP2163	Semantika Produk I	2	2	DP2280	Prinsip Rekayasa	2
3	DP2181	Bahan dan Proses Produksi	2	3	DP2287	Praktik Bengkel Kerja	4
4	DP2182	Gambar Teknik	2	4	DP2285	Teknik Presentasi II	3
5	DP2185	Teknik Presentasi I	2	5	DP2283	Pemodelan Digital I	3
6	DP2160	Metodologi Desain	2	6	DP2261	Metode Desain Produk	2
7	TF .....	Fisika Terapan	2				
Jumlah			18	Jumlah			20

# Lampiran

Semester V				Semester VI			
	Kode	Nama Mata Kuliah	SKS		Kode	Nama Mata Kuliah	SKS
1	DP3053	Desain Produk III	6	1	DP3054	Desain Produk IV	6
2	DP3173	Manajemen Pemasaran Produk	2	2	DP3271	Ergonomi Desain II	2
3	DP3170	Ergonomi Desain I	2	3	DP3275	Sosiologi Desain	2
4	DP3164	Semantika Produk II	2	4	DP3262	Tinjauan Desain	2
5	DP3165	Sejarah Desain I	2	5	DP3266	Sejarah Desain II	2
6	DP3172	Manajemen Desain	2	6	D.....	Psikologi Persepsi	2
7	TI.....	Manajemen Industri	2				
Jumlah			18	Jumlah			16

## Mata Kuliah Tahap Sarjana

Semester VII				Semester VIII			
	Kode	Nama Mata Kuliah	SKS		Kode	Nama Mata Kuliah	SKS
1	DP4055	Desain Produk V	6	1	DP40Z7	Tugas Akhir/Skripsi Desain Produk	6
2	DP4056	Kolokium Desain Produk	3	2	DP4274	Wrausaha Desain	2
3	DP40K8	Kerja Profesi Desain Produk	3	3	DP4276	Hak Kekayaan Intelektual Bidang Desain	2
4	DP40S7	Seminar Desain Produk	3	4	KU206x	Agama dan Etika.....	2
5	DP4184	Pemodelan Digital II	3	5	xxxxxx	Pilihan II	2
6	xxxxxx	Pilihan I	2	6	xxxxxx	Pilihan III	2
Jumlah			20	Jumlah			16

### Catatan

Jumlah SKS: tahap TPB-FSRD = 36; tahap Sarjana Muda = 72; tahap Sarjana = 36;

Jumlah Total SKS = 144

Jumlah Total MK 53

Sumber : Kurikulum Program Studi Jalur Pilihan Desain Produk FSRD ITB

# Lampiran

## Kurikulum Program Studi Jurusan Seni Kriya

### Matakuliah Tahap Pertama

Semester I				Semester II			
	Kode	Nama Matakuliah	SKS		Kode	Nama Matakuliah	SKS
1	SM-110	Pengantar Studi Seni Rupa I	2	1	DS-1200	Pengantar Studi Seni Rupa II	2
2	SM-1120	Gambar I	4	2	SM-1220	Gambar II	4
3	DS-1110	Rupa Dasar I	4	3	DS-1213	Rupa Dasar II	4
4	KU-1011	Tata Tulis Karya Ilmiah I	2	4	KU-1022	Penulisan Teks Akademik	2
5	KU-1131	Olah Raga I	1	5	KU-124x	Olah Raga II	1
6	KR-1121	Pengantar Kria I	3	6	KR-1221	Pengantar Kria II	3
7	BI-xxxx	Pengetahuan Lingkungan	2	7	KU-1091	Konsep Teknologi	2
TOTAL			18	TOTAL			18

### Matakuliah Tahap Sarjana Muda

Semester III				Semester IV			
	Kode	Nama Matakuliah	SKS		Kode	Nama Matakuliah	SKS
1	KR-2121	Studio Kria I	5	1	KR-2221	Studio Kria II	5
2	KR-2128	Pengetahuan Bahan I	2	2	KR-2228	Pengetahuan Bahan II	2
3	KR-2126	Ragam Hias I	2	3	KR-2226	Ragam Hias II	2
4	KR-2129	Teknik Produksi Kria I	3	4	KR-2229	Teknik Produksi Kria II	3
5	KR-2191	Tinjauan Kria I	2	5	KR-2291	Tinjauan Kria II	2
6	KU-2071	Pancasila & Kewarganegaraan	2	6	KR-2225	Kria dan Gaya	2
7	SM-xxxx	Sejarah Kebudayaan **	2	7	KR-2227	Bagan Teknik	3
TOTAL			18	TOTAL			19

Semester V				Semester VI			
	Kode	Nama Matakuliah	SKS		Kode	Nama Matakuliah	SKS
1	KR-3121	Studio Kria III	6	1	KR-3221	Studio Kria IV	6
2	KR-3125	Reka Bahan I	3	2	KR-3225	Rekan Bahan II	3
3	KR-3129	Teknik Produksi Kria III	3	3	KR-3229	Teknik Produksi Kria IV	3
4	KR-3195	Sosiologi Kria	2	4	KR-3224	Teknik Produksi Kria V	3
5	KR-3194	Sejarah Kria I	2	5	KR-3294	Sejarah Kria II	2
6	DS-5111	Metodologi Desain **	2				
TOTAL			18	TOTAL			17

Keterangan : \*\* Matakuliah Pilihan Tahap Sarjana Muda

# Lampiran

## Matakuliah Tahap Sarjana Jalur Pilihan: Kria Tekstil

Tabel 26. Kurikulum Program Jurusan Seni Kriya

Semester VII				Semester VIII			
	Kode	Nama Matakuliah	SKS		Kode	Nama Matakuliah	SKS
1	KR-4122	Studio Kria Tekstil	6	1	KR-4020	Tugas Akhir Kria Tekstil	6
2	KR-40K0	Kerja Profesi Kria	3	2	KR-4292	Wirausaha Kria	2
3	KR-4093	Kolokium Kria	4	3	xx-xxxx	Pilihan I **	2
4	KR-4124	Teknik Produksi Kria VI	3	4	xx-xxxx	Pilihan II **	2
5	KU-4080	Studi Kerja Nyata **	2	5	DS-31C4	Psikologi Persepsi **	2
6	DS-xxS0	Seminar **	2	6	KU-206x	Agama dan Etika **	2
TOTAL			20	TOTAL			16

## Matakuliah Tahap Sarjana Jalur Pilihan: Kria Keramik

Semester VII				Semester VIII			
	Kode	Nama Matakuliah	SKS		Kode	Nama Matakuliah	SKS
1	KR-4123	Studio Kria Keramik	6	1	KR-4020	Tugas Akhir Kria Keramik	6
2	KR-40K0	Kerja Profesi Kria	3	2	KR-4292	Wirausaha Kria	2
3	KR-4093	Kolokium Kria	4	3	xx-xxxx	Pilihan I **	2
4	KR-4124	Teknik Produksi Kria VI	3	4	xx-xxxx	Pilihan II **	2
5	KU-4080	Studi Kerja Nyata **	2	5	DS-31C4	Psikologi Persepsi **	2
6	DS-xxS0	Seminar **	2	6	KU-206x	Agama dan Etika **	2
TOTAL			20	TOTAL			16

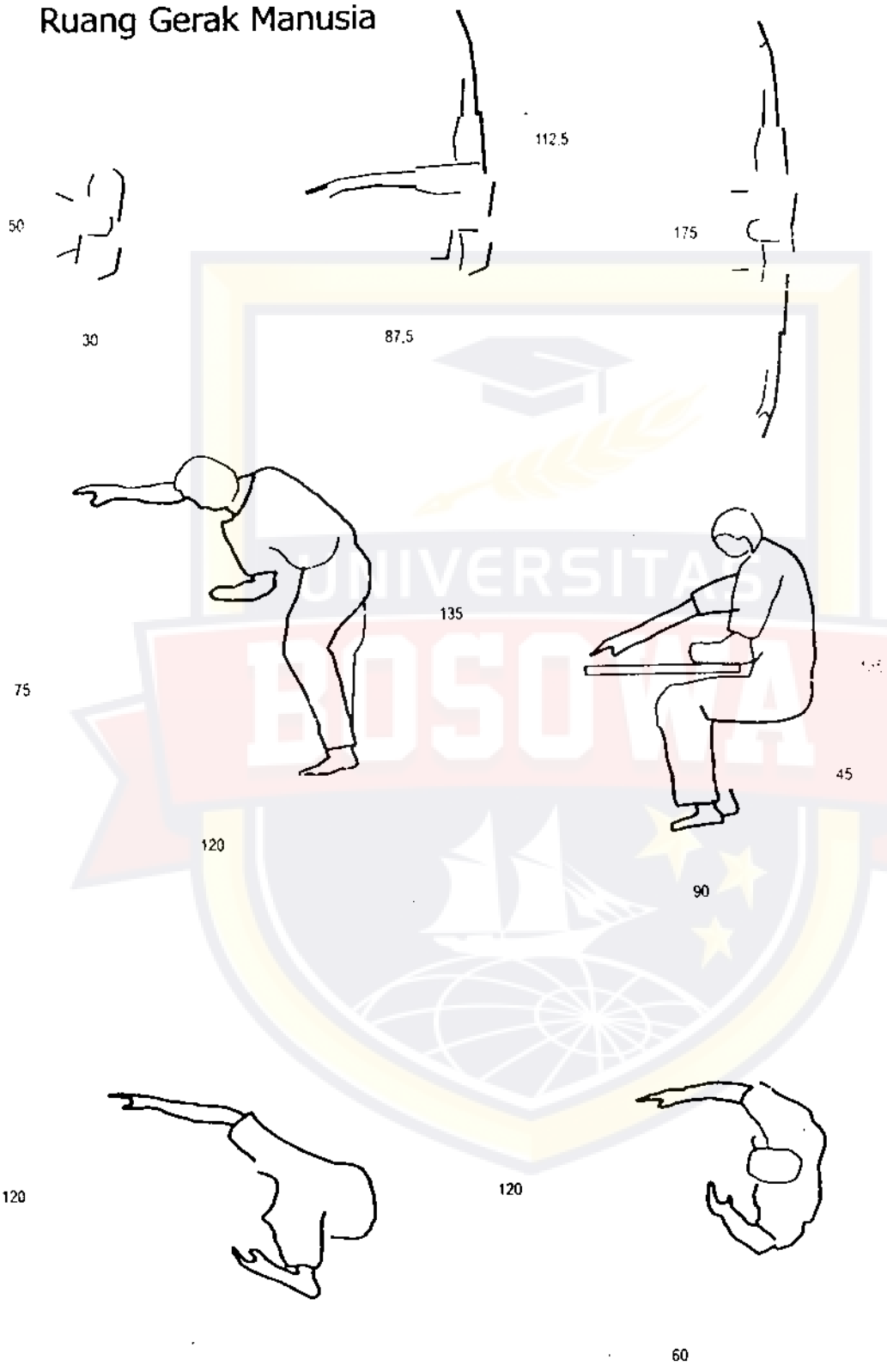
Keterangan : \*\* Matakuliah Pilihan Tahap Sarjana

Sumber : Kurikulum Program Studi Jurusan Seni Kriya FSRD ITB



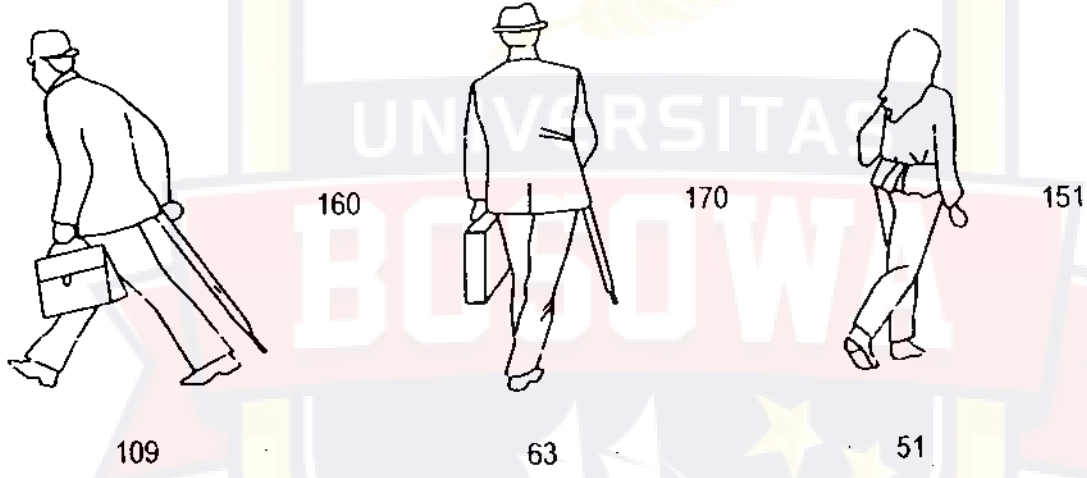
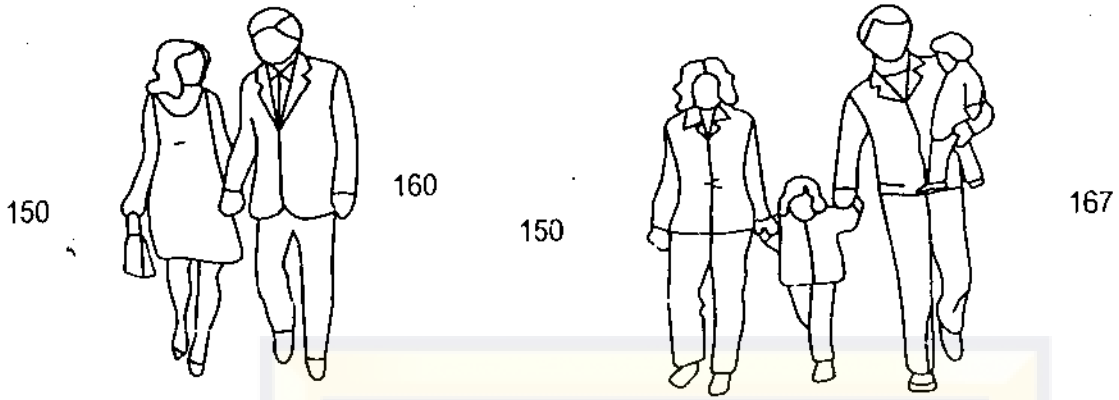
Lampiran

Ruang Gerak Manusia



Lay Out Ruang

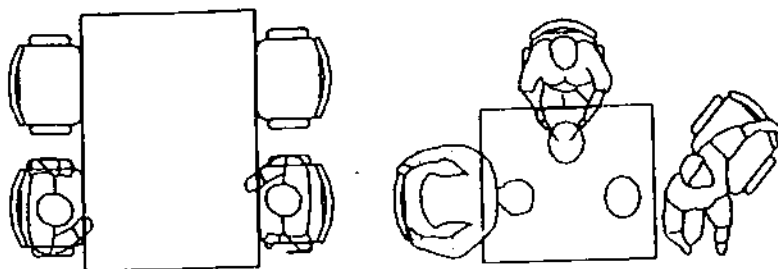
Lampiran



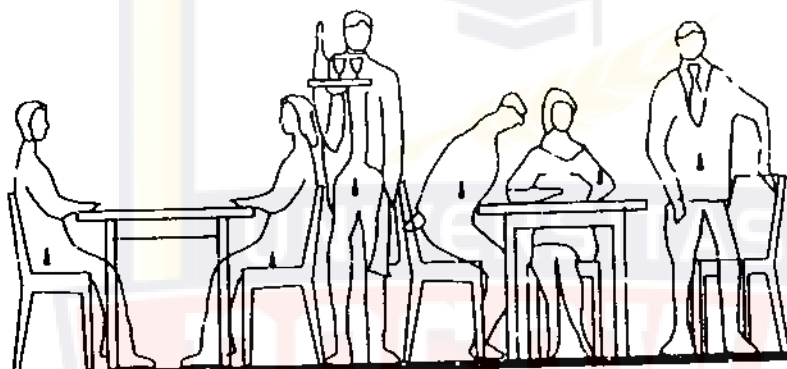
Pola Gerak  
Pelaku Kegiatan

Lay Out Ruang

# Lampiran



38      80      45   45   45      85      75



65

Beranjak

Berdiri

Pelayan

Pria

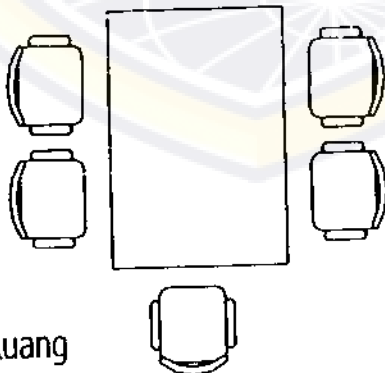
Wanita

Makan

85

55

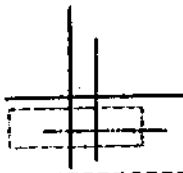
40



125

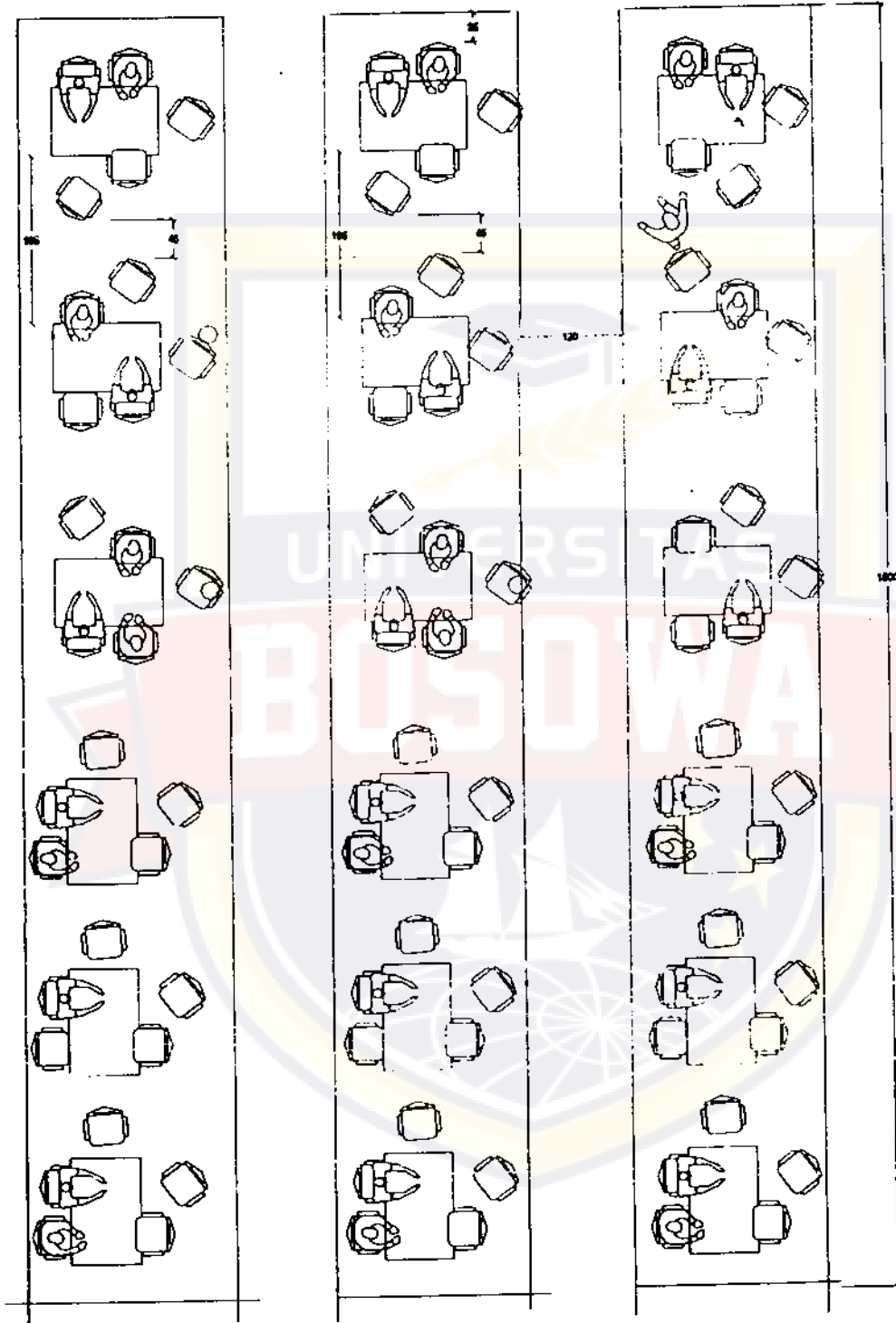
Standar Ruang  
Makan / Kantin

Lay Out Ruang



# Lampiran

R. Cafeteria

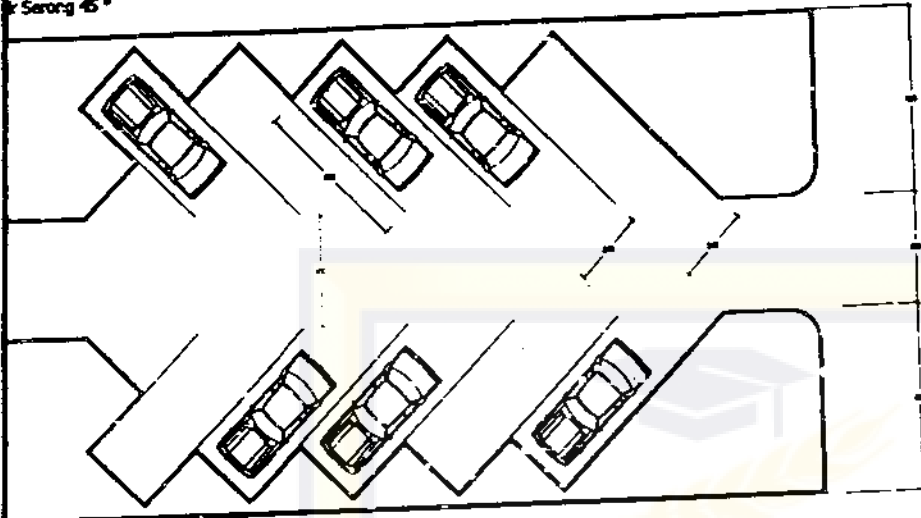


Lay Out Ruang

Lampiran

ang Parkir

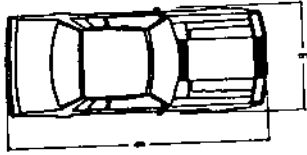
er Sarong 45°



Par Lurus



Sedan ( Mobil Manajer )



T Depan

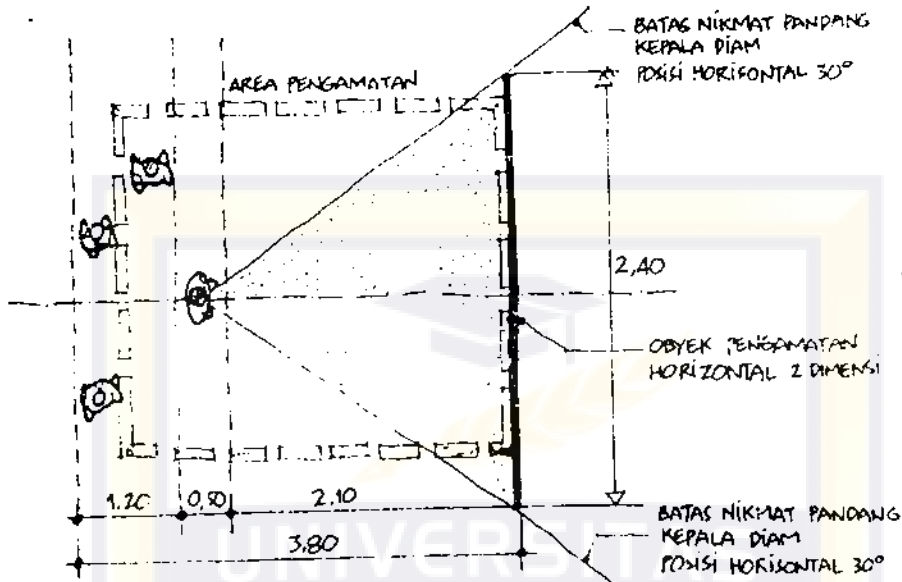


Lay Out Ruang

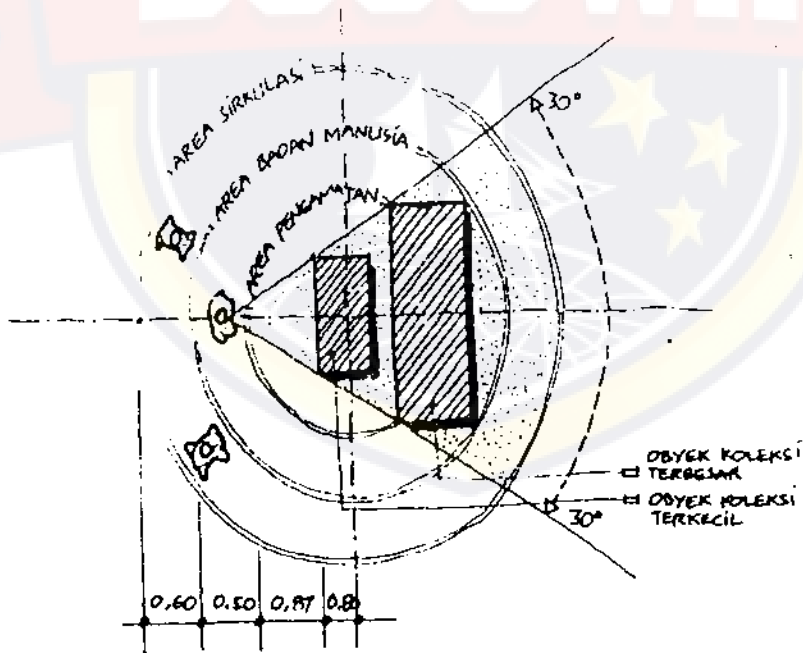
# Lampiran

## AREA PENGAMATAN SECARA HORIZONTAL

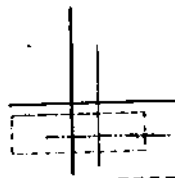
### A AREA PENGAMATAN HORIZONTAL 2 DIMENSI



### B AREA PENGAMATAN HORIZONTAL 3 DIMENSI

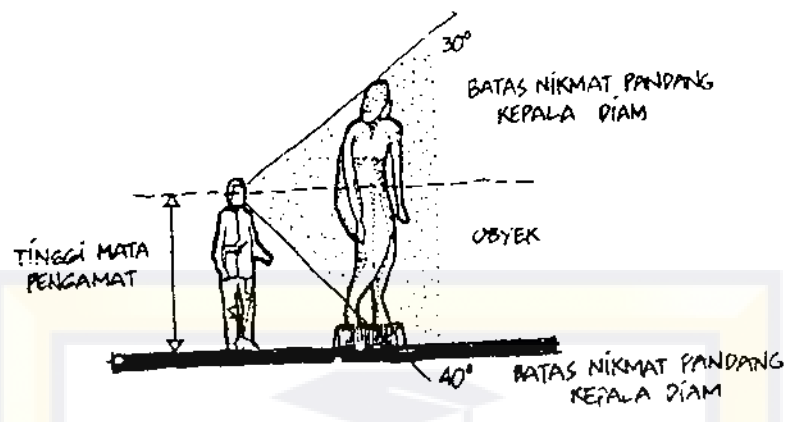


Lay Out Ruang

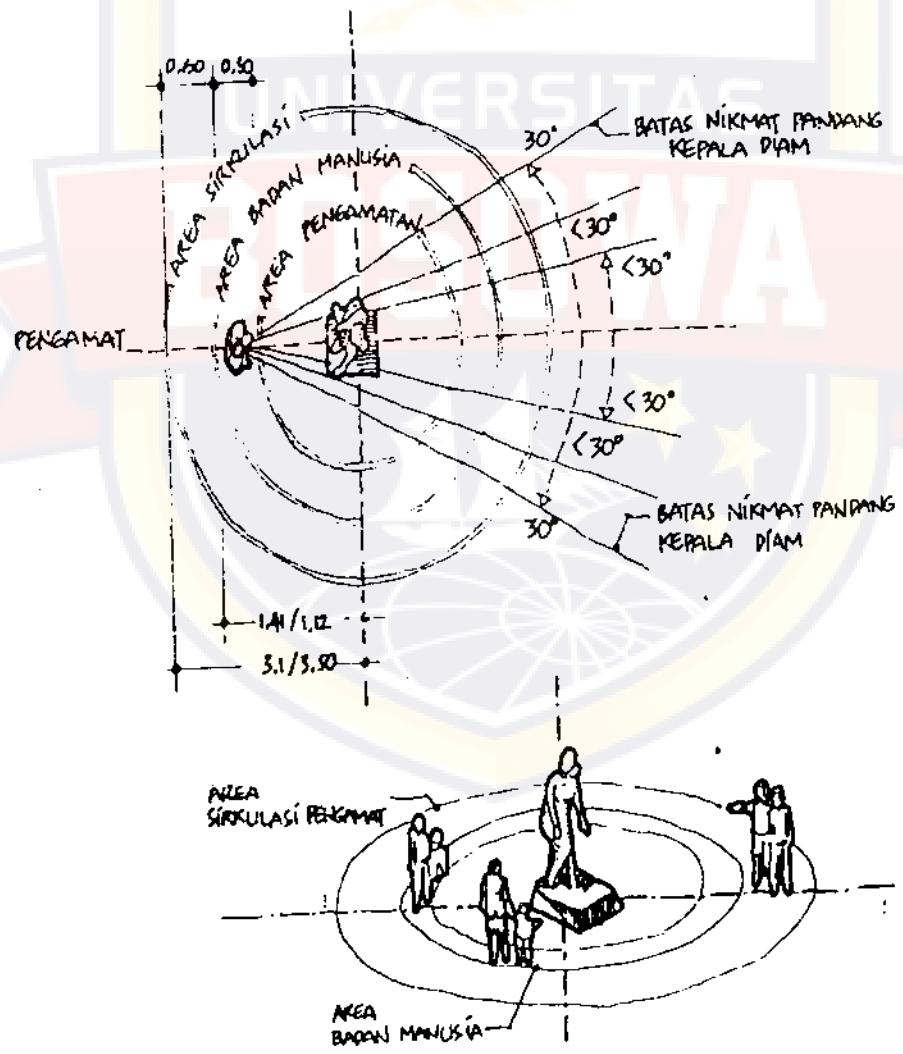


# Lampiran

## AREA PENGAMATAN SECARA VERTIKAL



## □ AREA PENGAMATAN VERTIKAL 3 DIMENSI

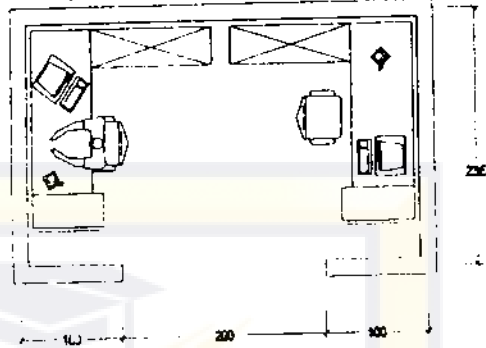


Lay Out Ruang

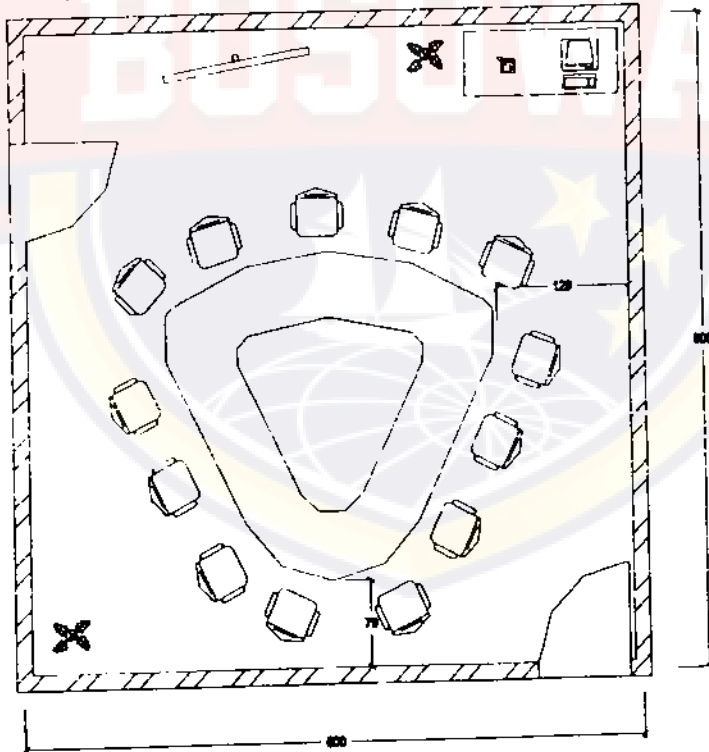


# Lampiran

R. Registrasi



R. Rapat

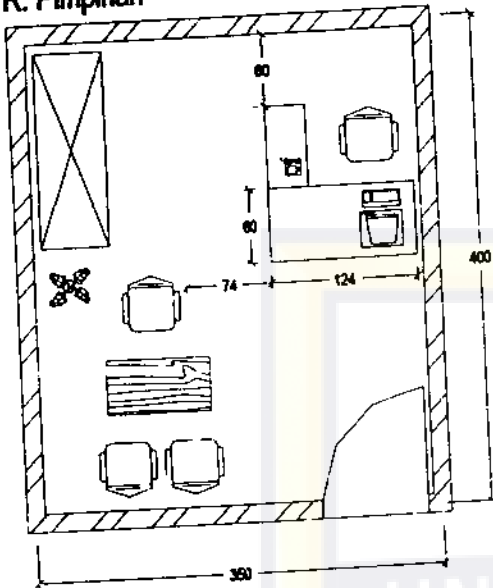


Lay Out Ruang

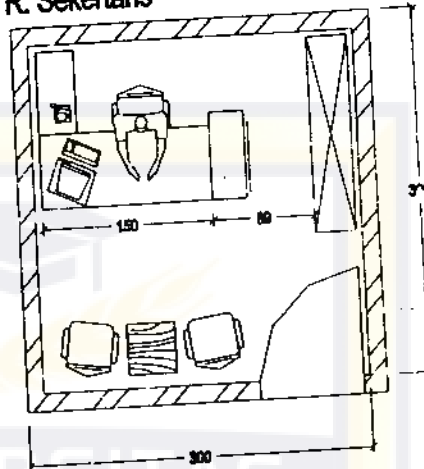


Lampiran

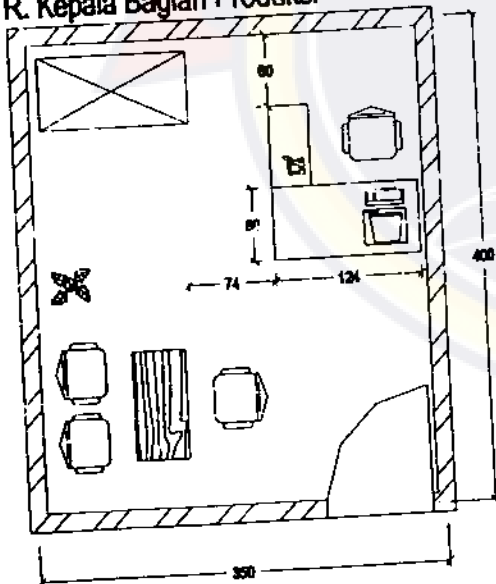
R. Pimpinan



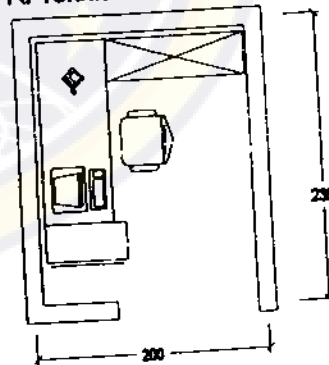
R. Sekretaris



R. Kepala Bagian Produksi



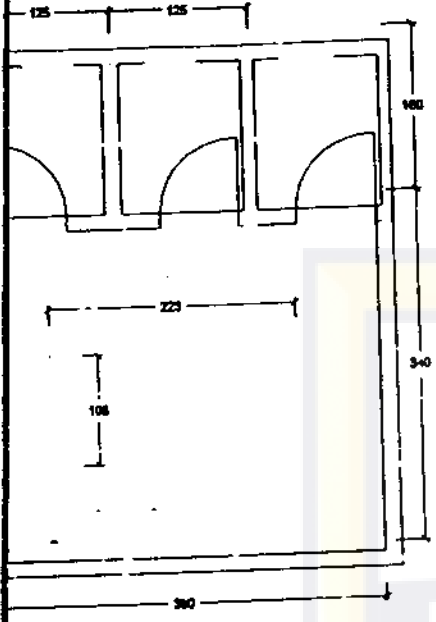
R. Teknis dokumentasi



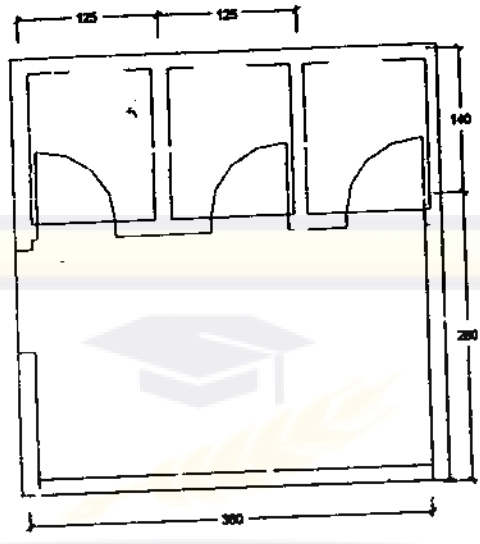
Lay Out Ruang

Lampiran

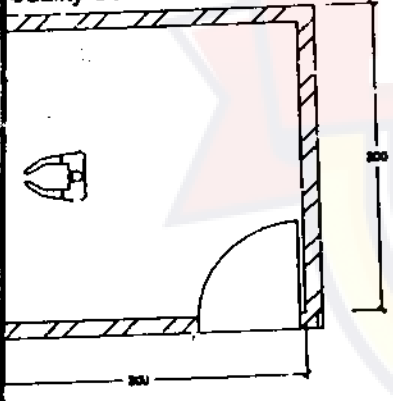
Lavatory Pria



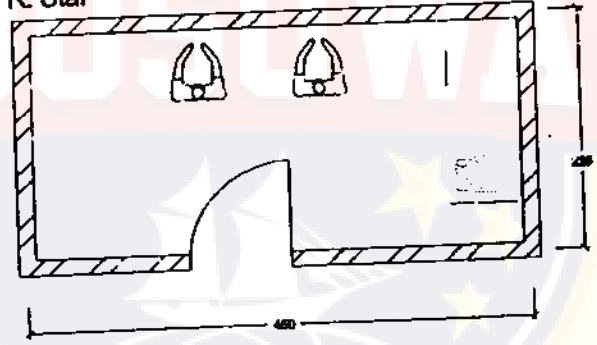
Lavatory Wanita



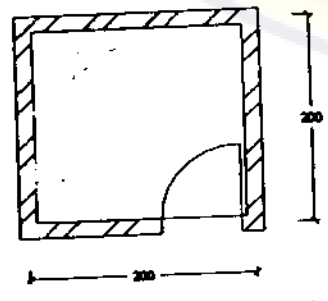
Quality Control



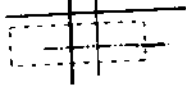
R. Staf



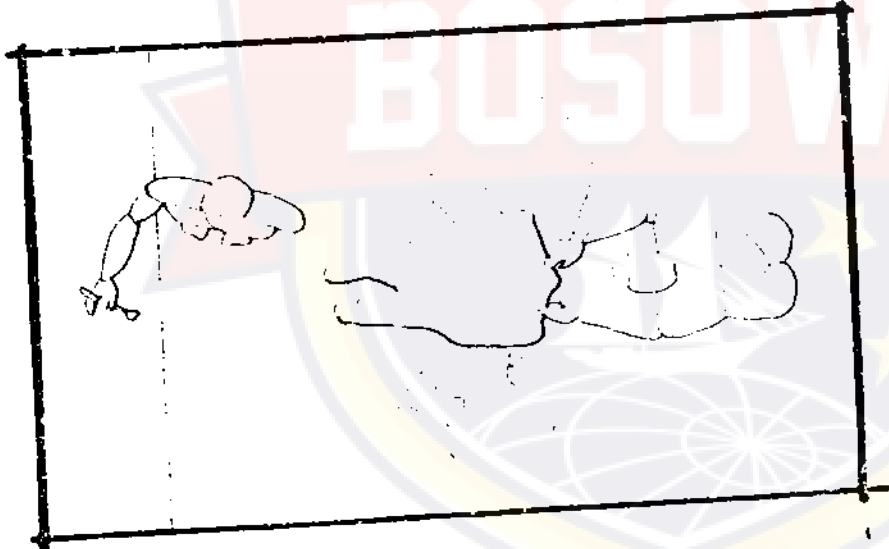
Lavatory Pimpinan



Lay Out Ruang



# Lampiran



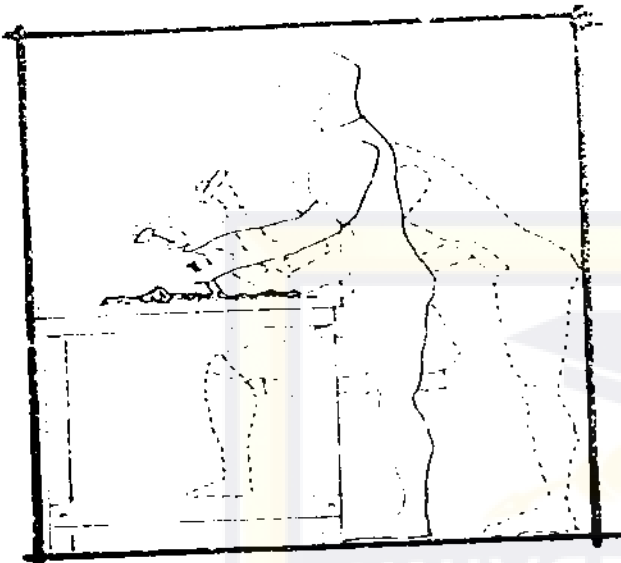
A

	STANDARD	D: AMBIL LUAS
A	2 45 - 2 67	0,20 m <sup>2</sup>
B	2 10 - 2 21	

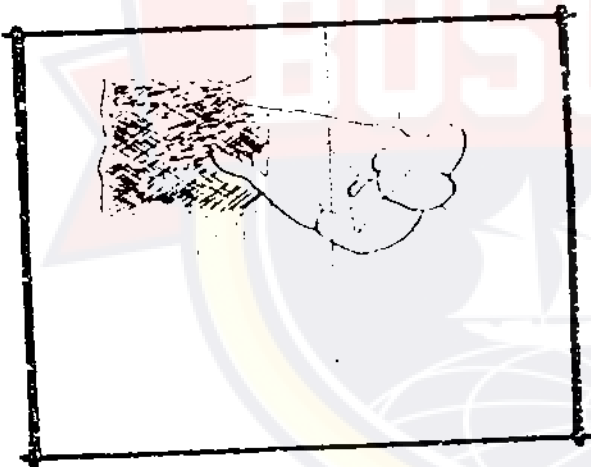
## AKTIVITAS MEMATUNG

Lay Out Ruang

Lampiran



A



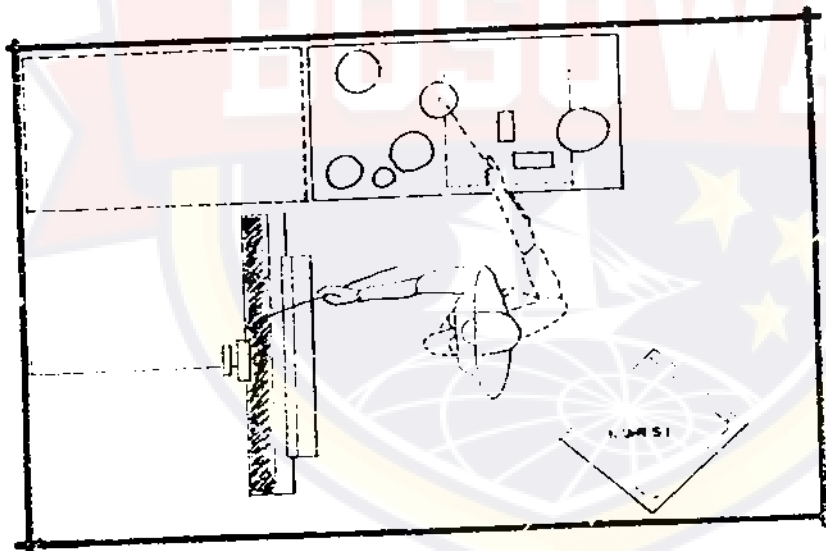
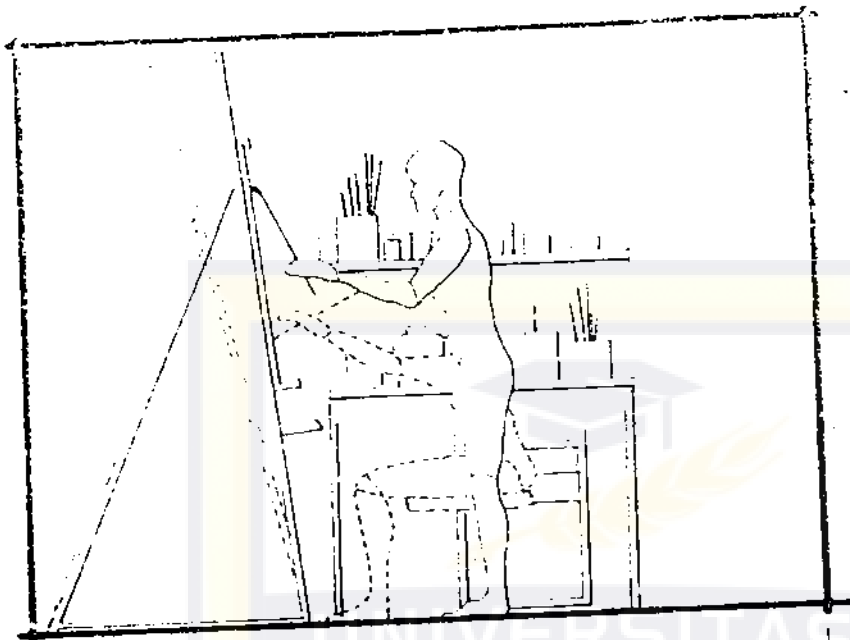
A

	STANDAR	DIAMBIL WAS
A	1.37.8	2.40
B	1.00.1.40	

**AKTIVITAS MENGGAMBAR**

*Lay Out Ruang*

# Lampiran



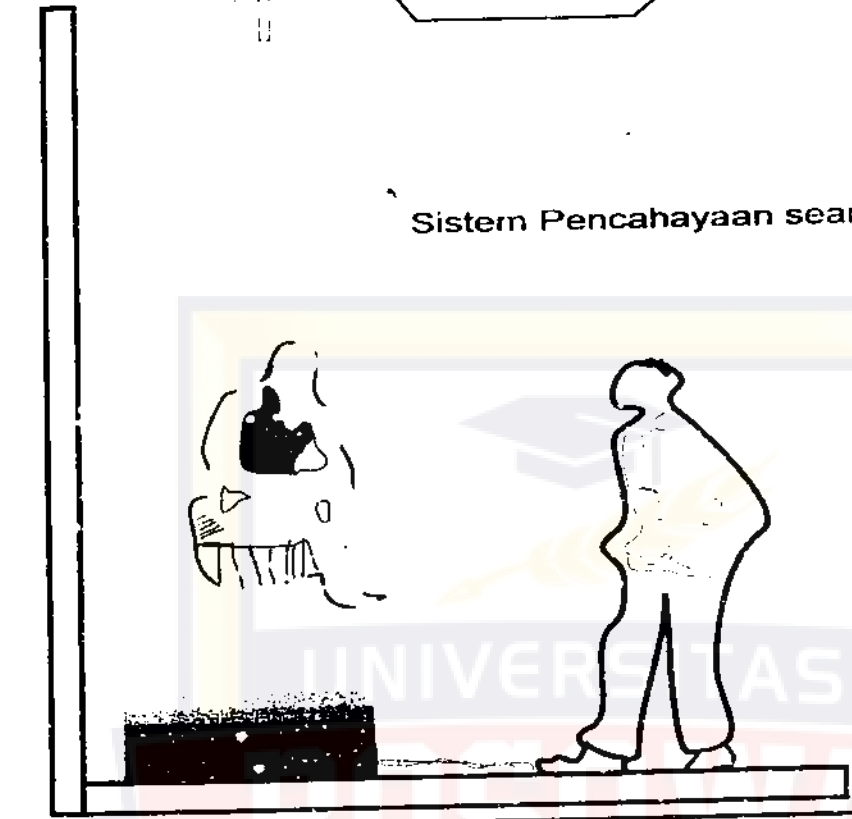
	STANDAR	DI AMBIL LUKIS
A	2 74 M	450 M <sup>2</sup>
B	1 62 M	

AKTIVITAS SENI LUKIS

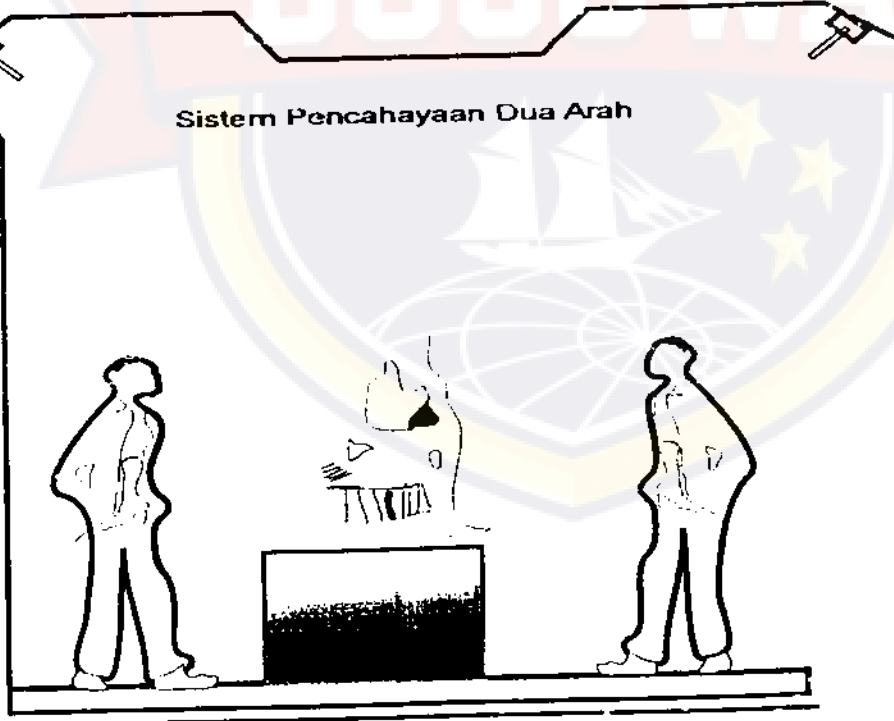
Lay Out Ruang

# Lampiran

Sistem Pencahayaan searah



Sistem Pencahayaan Dua Arah



Lay Out Ruang