

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Beberapa tahun belakangan memasuki era revolusi industri 4.0 akibat kemajuan teknologi, industri kreatif mengalami perkembangan yang cukup pesat<sup>1</sup> dan sudah memiliki peranan penting dalam peningkatan perekonomian negara. Industri kreatif merupakan industri berasal dari pemanfaatan kreatifitas, keterampilan yang menghasilkan daya kreasi dan cipta<sup>2</sup>. Berdasarkan data nasional Badan ekonomi kreatif, sektor industri kreatif telah memberikan kontribusi sebesar 7.44 % terhadap total perekonomian nasional pada tahun 2016 salah satunya dibidang multimedia (*film*, animasi, video, aplikasi, dan *game developer*) yang mengalami pertumbuhan tertinggi.

Indonesia merupakan negara yang mempunyai potensi dalam bidang industri kreatif dikarenakan berlimpahnya sumber daya. Pada tahun 2016 sendiri, kota Bandung mengalami peningkatan sebesar 6.62 % pada sektor ekonomi kreatif<sup>3</sup>. Peningkatan ini ditandainya dengan semakin banyak adanya perusahaan – perusahaan jasa dan komunitas di bidang kreatif diantaranya bidang sinematografi, animasi, dan *game*. Tidak hanya itu berdasarkan data SNMPTN dan Kementerian riset, teknologi dan perguruan tinggi tahun 2017 peminat multimedia diatas mengalami peningkatan. Perkembangan ini mengindikasikan bahwa minat dan potensi di kota Bandung untuk memajukan industri kreatif terkhususnya di bidang multimedia cukup besar.

Dalam meningkatkan pengembangan industri kreatif ini juga perlu adanya peningkatan dan pengembangan kompetensi sumber daya manusianya yang dapat diwujudkan dengan adanya sarana pendidikan yang mampu meningkatkan kompetensi sumber daya manusia pada *sector* kreatif<sup>4</sup>. Bertambahnya peminat dan lapangan kerja di bidang multimedia ini tidak diiringi dengan pengembangan sarana pendidikan yang berfokus pada bidang tersebut. Pendidikan multimedia sendiri adalah pendidikan di bidang studi yang terkait dengan pengajaran dalam desain komunikasi visual yang mencakup aspek 2d dan 3d.

Baru terdapat beberapa Perguruan tinggi di kota Bandung seperti Universitas Telkom, Universitas widyatama, sekolah tinggi dan desain Bandung yang menyediakan multimedia sebagai konsentrasi bagian dari program sudi desain komunikasi visual dan secara fasilitas yang disediakan belum optimal untuk menampung kebutuhan pengguna.

Berdasarkan data diatas, agar terpenuhinya kebutuhan sumber daya manusia yang ahli dan berkompeten dalam bidang multimedia di kota Bandung, maka diperlukanlah sebuah institusi pendidikan tinggi khusus di bidang multimedia. Dengan adanya perancangan sekolah tinggi multimedia Bandung ini, diharapkan minat dan potensi masyarakat kota Bandung bisa

---

<sup>1</sup> Badan Pusat Statistik, Data Industri Kementerian Perindustrian

<sup>2</sup> Departemen Perdagangan, 2009

<sup>3</sup> Badan ekonomi kreatif, 2016

<sup>4</sup> Nurjanah, 2013

teraktualisasi dengan tepat, menjadi sekolah tinggi yang sesuai dengan standar yang berlaku dengan optimalisasi ruang – ruang yang mendukung kreatifitas pengguna.

## 1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam perancangan interior sekolah tinggi multimedia di Bandung, antara lain :

- a. Belum optimalnya fasilitas untuk menunjang kegiatan edukasi di bidang multimedia yang sesuai dengan standar yang berlaku.
- b. Belum adanya interior yang memiliki suasana yang dapat mendukung kreativitas.

## 1.3 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang dan uraian permasalahan yang ada, maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

- a. Bagaimana merancang interior sekolah tinggi multimedia yang memenuhi fasilitas sesuai dengan aktivitas dan standar perguruan tinggi?
- b. Bagaimana merancang interior yang dapat mendukung kreativitas mahasiswa dan pengguna lainnya?

## 1.4 Batasan masalah

Batasan perancangan pada program studi desain komunikasi visual fakultas industri kreatif ini adalah sebagai berikut :

- a. Perancangan bersifat fiktif
- b. Lokasi perancangan : Bandung
- c. Luas bangunan : 4.074 m<sup>2</sup>
- d. Pengguna : Mahasiswa, Tenaga kependidikan, pengelola.
- e. Jurusan : multimedia (konsentrasi : Film & TV, Animasi, dan Game)
- f. Fasilitas : Fasilitas yang terdapat di gedung perkuliahan ini (sesuai dengan standard dan kurikulum yang ada);

*Tabel 1. 1 tabel rencana fasilitas*

Ruang kelas teori	Ruang kelas umum
Laboratorium	Studio penunjang perkuliahan
Galeri	Aula
Kantor staff	Ruang program studi
Ruang himpunan	unit kegiatan mahasiswa
perpustakaan	kantin
Ruang ketua	

## 1.5 Tujuan dan sasaran

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah diatas, perancangan ini bertujuan;

Merancang baru interior sekolah tinggi multimedia Bandung yang dapat menunjang kebutuhan, mengembangkan bakat dan mendukung kreativitas pengguna dengan fasilitas sesuai aktivitas dan standar yang berlaku dengan sasaran sebagai berikut :

- a. Terwujudnya sarana yang baik, memadai aktivitas, memiliki fasilitas lengkap, dan sesuai dengan standar yang berlaku.
- b. Terwujudnya suasana interior, furniture yang mendukung kreativitas pengguna.

#### 1.6 Metode perancangan

Metode perancangan yang digunakan untuk perancangan sekolah tinggi multimedia sebagai berikut :

- a. Survey lapangan  
Teknik pengumpulan langsung datang pada objek dengan mengamati mulai aktivitas dan fasilitas.
  1. Sekolah tinggi multimedia kementerian komunikasi dan informatika  
Lokasi : Jl. Magelang Km. 6, Sinduadi, Mlati, Kutu Ptran, Kota Yogyakarta 55284
  2. Program studi DKV, TV dan film Universitas multimedia nusantara  
Lokasi Jl. Scientia Boulevard, Curug Sangereng, Klp. Dua, Tangerang, Banten 15830
- b. Interview  
Melakukan wawancara dengan narasumber (dosen, pengelola, mahasiswa dan lainnya) yang mampu memberikan informasi mengenai objek perancangan.
- c. Studi literatur  
Melakukan studi berkaitan dengan objek perancangan melalui buku, jurnal dan sebagainya.  
Diantaranya :
  1. *The Rise of the Creative Class. And How It's Transforming Work, Leisure and Everyday Life, Basic Books*
  2. Badan Ekonomi Kreatif (*website*)
  3. Data Arsitek jilid I
  4. *Place Advantage Applied Psychology for Interior Architecture*
  5. *TimeSaver Standards for Interior Design and Space Planning*
  6. Kementerian Riset, Teknologi, dan Perguruan Tinggi
  7. *Educational facilities planning*
  8. UU No.20 tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional
  9. Pemandikbud 2016 No. 26

## 1.7 Kerangka berfikir

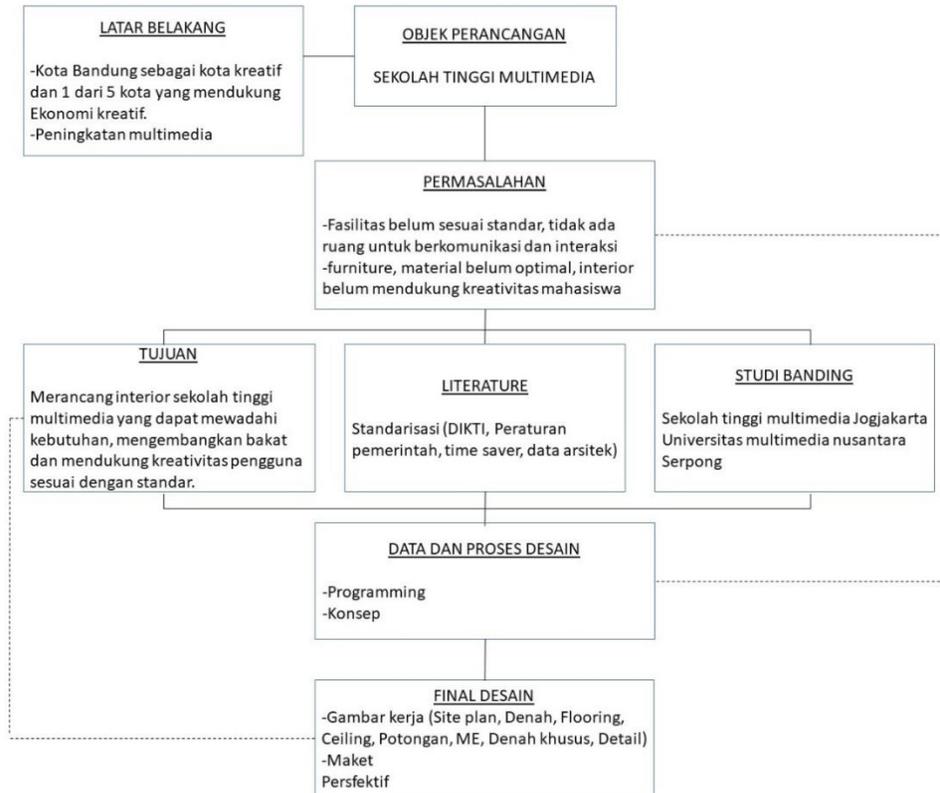


Diagram 1. 1 kerangka berfikir

Sumber : penulis

## 1.8 Sistematika penulisan

Uraian dari bagian – bagian yang ada di dalam laporan perancangan interior sekolah tinggi multimedia ini :

### BAB I                   Pendahuluan

Bagian ini menguraikan tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan sasaran, metodologi perancangan, dan sistematika laporan.

### BAB II                   Kajian literature dan data perancangan

Bagian ini menguraikan tentang sumber – sumber yang menjadi acuan dalam perancangan dan objek perancangan, permasalahan, solusi, dan analisis hasil literature dan survey.

### BAB III                 Konsep perancangan interior

Bagian ini menguraikan mengenai tema dan konsep perancangan, konsep visual (konsep bentuk, konsep material dan konsep warna), organisasi ruang, programming, pengaplikasian tema konsep pada komponen interior proyek yang dirancang.

### BAB IV                 Konsep perancangan denah khusus

Bagian ini menguraikan tentang denah khusus, konsep pada denah khusus, dan pengkondisian ruang yang berupa penghawaan, pencahayaan, dan lainnya.

### BAB V                 Kesimpulan dan saran

Bagian ini melampirkan kesimpulan dari semua bab yang ada dan memberikan saran sehingga dapat menjadi lebih baik lagi.