

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN SMK SENI DAN
INDUSTRI KREATIF DI KOTA PALEMBANG**

**Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Teknik Arsitektur**



**M.JOEDA A.A
03061381722068**

**PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS
TEKNIK UNIVERSITAS SRIWIJA**

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Segala puji syukur dan terima kasih dipanjangkan kepada Allah SWT karena berkat dan anugerah-Nya yang melimpah penulis dan menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul “perencanaan dan perancangan SMK Seni dan Industri Kreatif di Kota Plaembang”. Dan pada kesempatan ini penulis ingin berterima kasih kepada seluruh pihak terkait yang telah membantu dan membimbing dalam penyusunan laporan ini, yaitu:

1. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu mendoakan dan memberikan semangat
2. Bapak .Ardiansyah S.T.,M.T selaku dosen pembimbing 1 yang telah membantu membimbing dan memberi masukan serta semangat selama proses penulis.
3. Bapak Anjuma Perkasa Jaya, S.T.,M.T. selaku dosen pembimbing 2 yang telah membantu membimbing dan memberi masukan serta semangat selama proses penulisan.
4. Dosen dan staff prodi arsitektur universitas sriwijaya yang telah memberikan ilmu dan pengalaman selama ini.
5. Seluruh pihak lainnya yang terkait dalam penulisan laporan ini

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran dari para pembaca untuk perbaikan dan penyempurnaan di kemudian hari. Demikian yang dapat penulis sampaikan, semoga laporan ini dapat memberikan manfaat kepada pembacanya. Terima kasih.

Palembang, 24 Desember 2021

M Joeda Alatha A

ABSTRAK

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN SMK SENI DAN INDUSTRI KREATIF DI KOTA PALEMBANG

Akbar, M.Joeda Alatha
03061381722068

Program Studi Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Sriwijaya
Email: m.joedaakbar@gmail.com

Seni adalah suatu hal yang dikembangkan manusia sebagai cara hidup berkembang bersamaan pada kelompok dan memiliki nilai estetik yang berbeda beda di tiap hasilnya. Program pengembangan industri kreatif yang diusulkan pemerintah kian hari kian populer. Palembang yang merupakan salah satu kota yang mencoba mengembangkan sektor industri kreatif tersebut, namun sampai sekarang industri kreatif di Palembang dinilai kurang ideal. Hal ini berdasar fakta bahwa kenaikan presentase industri kreatif yang mencapai 5.76% di palembang hanya didominasi oleh makanan dan songket, dimana hal ini menunjukan kurang beragamnya dan kreatifnya sektor ini di Palembang. Salah satu penyebab hal tersebut karena kurangnya fasilitas yang mewadahi kegiatan tersebut. Maka dari itu perlunya fasilitas yang mampu mewadahi bakat seni, dan menghasilkan seniman seniman muda siap kerja, salah satu solusinya adalah dengan membuat sekolah menengah kejuruan seni di kota Palembang. Fungsi sekolah seni tersebut terdiri dari, fungsi utama yang berupa sebagai wadah belajar mengajar nya kegiatan seni dan fungsi pendukung yang merupakan tempat menunjukan hasil karya seni para smurid murid sekolah . Pada perancangan sekolah ini menggunakan konsep creative space. Dimana konsep creative space ini mampu diwujudkan dengan memenuhi unsur- unsur pembentuk creative space yang ada. Untuk mencapai konsep tersebut menurut Kursty Grove dalam bukunya yang berjudul I Wish I Worked There! A Look Inside the Most Creative Spaces in Business bangunan perlu mengandung 3 unsur pembentuk creative space itu sendiri , ketiga unsur tersebut adalah stimulate space yang dicapai dengan konsep nature, collaborative space, dan fluuid space.

Kata Kunci: Perencanaan & Perancangan Bangunan, Sekolah Menengah Kejuruan Seni di Kota Palembang, Creative space.

Menyetujui,
Pembimbing I



Ardiansyah, S.T.M.T
NIP 198210252006041005

Pembimbing II



Anjuma Perkasa Jaya, S.T., M.T.
NIP 197707242003121005

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Sriwijaya



Dr. Ir. Saloma, S.T., M.T.
197610312002122001

ABSTRACT

PLANNING AND DESIGN OF ART AND CREATIVE INDUSTRY VOCATIONAL HIGH SCHOOL IN PALEMBANG CITY

Akbar, M.Joeda Alatha

03061381722068

Program Studi Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Sriwijaya

Email: m.joedaakbar@gmail.com

Art is something that is developed by humans as a way of life that develops simultaneously in groups and has different aesthetic values in each result. The creative industry development program proposed by the government is becoming increasingly popular. Palembang which is one of the big city trying to develop the creative industry sector, but until now the creative industry in Palembang is considered less than ideal. This is based on the fact that the increase in the percentage of creative industries which reached 5.76% in Palembang is only dominated by food and songket, which shows the lack of diversity and creativity of this sector in Palembang. One of the reasons for this is the lack of facilities to accommodate these activities. Therefore we need for facilities that are able to accommodate artistic talents, and produce young artists who are ready to work, one solution is to create an art-based vocational high school in Palembang city. The function of the art school consists of, the main function in the form of being a place for teaching and learning art activities and for the supporting function which is a place to show the works of art by school students. In the design of this school using the concept of creative space. Where the concept of creative space can be realized by fulfilling the elements that make up the existing creative space. To achieve this concept, according to Kursty Grove in his book entitled I Wish I Worked There! A Look Inside the Most Creative Spaces in Business building needs to contain 3 elements that make up the creative space itself, the three elements are stimulate space which is achieved with the concepts of nature, collaborative space, and fluid space

Keywords: Building Planning & Design, Art Vocational High School in Palembang city , Creative space.

Approved by,,

Main Advisor



Ardiansyah, S.T.M.T

NIP 198210252006041005

Co-advisor



Anjuma Perkasa Jaya, S.T.M.T.

NIP 197707242003121005

Acquainted by,
Head of Civil Engineering and Planning
Department



Dr. Ir. Saloma, S.T., M.T.
197610312002122001

HALAMAN PERNYATAAN INTEGRITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Dzakir Ramadhan

NIM : 03061381823050

Judul : Gedung Rektorat di Yayasan Perguruan Serasan Muara Enim

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya merupakan hasil karya sendiri didampingi tim pembimbing dan bukan hasil penjiplakan/plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan/plagiat dalam Laporan tugas akhir ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa ada paksaan dari siapapun.



Palembang, 18 Mei 2022



HALAMAN PENGESAHAN

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN SMK SENI DAN

INDUSTRI KREATIF DI KOTA PALEMBANG

LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan untuk Melengkapi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Teknik Arsitektur

**M. Joeda Alatta A.
NIM: 03061381722068**

Inderalaya,

Pembimbing I



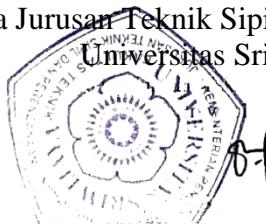
Ardiansyah, S.T.M.T
NIP 198210252006041005

Pembimbing II



Anjuma Perkasa Jaya, S.T., M.T.
NIP 197707242003121005

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Sriwijaya



Dr. Ir. Saloma, S.T., M.T.
197610312002122001

HALAMAN PERSETUJUAN

Karya tulis ilmiah berupa Laporan Tugas Akhir ini dengan judul “Perancangan Museum Seni Budaya di Palembang” telah dipertahankan di hadapan Tim Pengaji Karya Tulis Ilmiah Program Studi Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Sriwijaya pada tanggal 23 April 2022.

Palembang,

Tim Pengaji Karya tulis ilmiah berupa Laporan Tugas Akhir

Pembimbing :

1. (Ardiansyah S.T., M.T.)

NIP : 198210252006041005



2. (Anjuma Perkasa Jaya, S.T., M.T.)

NIP : 197707242003121005



Pengaji :

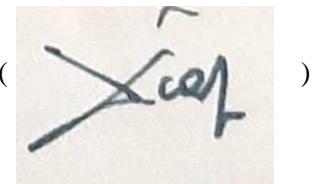
3. (Dr. Ir. H. Setyo Nugroho, M.Arch.)

NIP : 1197602162001122001



4. (Widya Fransiska FA, S.T., M.M., Ph.D.)

NIP : 197602162001122001



Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Sriwijaya



Dr. Ir. Saloma, S.T., M.T.
197610312002122001

DAFTAR ISI	
Bab 1 PENDAHULUAN	6
1.1 Latar Belakang	6
1.2 Masalah Perancangan	7
1.3 Tujuan dan Sasaran	8
1.4 Ruang Lingkup	8
1.5 Sistematika Pembahasan	8
Bab 2 TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Pemahaman Proyek	9
2.1.1 Definisi	9
2.1.2 Standar terkait, Klasifikasi, Kriteria, dan Penjelasan yang	
tekait dengan Proyek TA	10
2.1.3 Kesimpulan Pemahaman Proyek	10
2.2 Tinjauan Fungsional	18
2.2.1 Kelompok Fungsi dan Pengguna	18
2.2.2 Studi Preseden Obyek Sejenis	19
2.2.3 Studi Preseden Konsep Program Sejenis	20
2.3 Tinjauan Konsep Program	23
2.3.1 Kriteria pemilihan lokasi	26
2.3.2 Lokasi terpilih	29
Bab 3 METODE PERANCANGAN	31
3.1 Pencarian Masalah Perancangan	31
3.1.1 Pengumpulan Data	31
3.1.2 Perumusan Masalah	32
3.1.3 Pendekatan Perancangan	32
3.2 Analisis	33
3.2.1 Fungsional dan Spasial	33
3.2.2 Konteksual	33
3.2.3 Selubung	34
3.3 Sintesis dan Perumusan Konsep	35

3.4 Skematik Perancangan	36
Bab 4 ANALISIS PERANCANGAN	38
3.5 Analisis Fungsional dan Spasial	38
3.5.1 Analisis Kegiatan	38
3.5.2 Analisis Kebutuhan ruang	40
3.5.3 Analisis Luasan	40
3.5.4 Analisis Hubungan Antar Ruang	42
3.5.5 Analisis Spasial	42
3.6 Analisis Kontekstual	45
3.6.1 Konteks Lingkungan Sekitar	45
3.6.2 Fitur Fisik Alam	45
3.6.3 Sirkulasi	45
3.6.4 Infrastruktur	46
3.6.5 Manusia dan Budaya	46
3.6.6 Iklim	47
3.6.7 Sensory	47
3.7 Analisis Selubung Bangunan	48
3.7.1 Analisis Sistem Struktur	48
3.7.2 Analisis Sistem Utilitas	49
3.7.3 Analisis Tutupan dan Bukaan	49
Bab 5 HASIL PERANCANGAN	50
3.8 Konsep Perancangan Tapak	51
3.8.1 Zonasi	51
3.8.2 Sirkulasi	51
3.9 Konsep Perancangan Arsitektur	53
3.10 Konsep Perancangan Struktur	53
3.11 Konsep Perancangan Utilitas	54
DAFTAR PUSTAKA	55

Bab 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seni adalah suatu hal yang dikembangkan manusia sebagai cara hidup berkembang bersamaan pada kelompok dan memiliki nilai estetik yang berbeda beda di tiap hasilnya. Seni terbagi menjadi beberapa bidang menurut medianya yaitu seni sastra, seni rupa, seni tari, seni teater dan seni suara. Sekarang ini para pelaku seni atau yang biasa disebut seniman makin mendapatkan peran penting di masyarakat.

Program pengembangan industri kreatif yang diusulkan pemerintah kian hari kian populer. Dan berbagai daerah kini mulai mengembangkan sektor tersebut, selain menjadi salah satu sumber pemasukan kegiatan ini juga dinilai efektif dalam mengangkat popularitas suatu daerah. Salah satu faktor yang bisa mengembangkan sektor ini adalah sumber daya manusianya sendiri yang notabene didominasi oleh para pekerja seni. Palembang merupakan salah satu kota yang mencoba mengembangkan sektor industri kreatif tersebut, namun sampai sekarang industri kreatif di Palembang dinilai kurang ideal. Hal ini berdasar fakta bahwa kenaikan presentase industri kreatif yang mencapai 5.76% di palembang hanya didominasi oleh makanan dan songket, dimana hal ini menunjukkan kurang beragamnya dan kreatifnya sektor ini di Palembang. Kekurangan pekerja seni yang terampil di Palembang dinilai merupakan salah satu faktor utama penyebab hal tersebut. Hal ini dipicu oleh tidak adanya wadah yang ideal bagi peminat seni di kota Palembang untuk mengembangkan bakatnya. Selain itu dibutuhkan para seniman seniman usia muda yang bisa langsung turun ke dunia kerja agar bisa memaksimalkan usia produktif mereka. Maka dari itu perlunya fasilitas yang mampu mewadahi bakat seni, dan menghasilkan seniman seniman muda siap kerja, salah satu solusinya adalah dengan membuat sekolah menengah kejuruan berbasis seni di kota Palembang.

Menurut Kursty Grove dalam bukunya yang berjudul *I Wish I Worked There! A Look Inside the Most Creative Spaces in Business* terdapat 3 unsur dalam pembentukan creative space yaitu adanya stimulating space, collborative space, dan fluid space. SMK 7 palembang yang merupakan satu satunya sekolah seni di palembang tidak

memenuhi unsur unsur dalam pembuatan creativity space baik dari segi bangunan ataupun lahan. Dan sekolah tidak memiliki studio seni khusus sebagai tempat pembelajarnya seninya.

Kegiatan pada bangunan sekolah seni adalah kegiatan edukasi dimana kegiatan edukasi tersebut terbagi dalam 2 jenis yaitu edukasi dasar yaitu edukasi berdasar kurikulum dasar yaitu pendidikan agama, PPKN, bahasa Indonesia, matematika, sejarah, bahasa inggris, seni budaya dan pendidikan jasmani dan edukasi seni yang difasilitasi kedalam 4 bidang kejuruan yaitu seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni teater. Maka dari itu selain memerlukan ruang kelas konvensional, sekolah juga memiliki ruang ruang kreatif yang menunjang kegiatan produksi seni para murid. Selain itu sekolah juga memiliki fasilitas pameran dan pertunjukan untuk mewadahi karya murid.

Pada perancangan sekolah menengah kejuruan berbasis seni ini pengelompokan ruang berdasar bidang bidang kesenian akan sangat membantu siswa untuk fokus dalam menciptakan karya karyanya. Selain itu dibutuhkan banyak ruang ruang diskusi kreatif yang bertujuan membantu murid dalam melakukan kolaborasi seni lintas bidang atau hanya sekedar melakukan kegiatan produksi seni. Fasilitas pameran dan pertunjukan harus diletakan berhubungan dengan massa tiap bidang seni agar fasilitas tersebut dapat menampung beragam jenis karya.

Pada perancangan sekolah ini menggunakan konsep creative space. Dimana konsep creative space ini mampu diwujudkan dengan memenuhi unsur- unsur pembentuk creative space yang ada. Untuk mencapai konsep tersebut bangunan perlu mengandung 3 unsur pembentuk creative space itu sendiri , ketiga unsur tersebut adalah stimulate space yang dicapai dengan konsep nature, collaborative space, dan fluuid space.

1.2 Masalah Perancangan

Rumusan masalah pada Perancangan Sekolah Menengah Kejuruan Berbasis Seni di kota Palembang ini sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sekolah yang dapat menampung kegiatan edukasi umum dan kegiatan dari 4 bidang kejuruan seni yang ada.
2. Bagaimana merancang Sekolah Menengah Kejuruan Berbasis Seni di kota Palembang dengan konsep creative space untuk memaksimalkan kreatifitas para siswa

1.3 Tujuan dan

Sasaran Tujuan :

1. Menghasilkan sekolah dapat menampung kegiatan edukasi umum dan kegiatan produksi dari ke 4 bidang kejuruan seni.
2. Menghasilkan rancangan sekolah dengan konsep creative space

Sasaran :

1. Menghasilkan sekolah dapat menampung kegiatan edukasi umum dan kegiatan produksi dari ke 4 bidang kejuruan seni.
2. Mengatur pengelompokan ruang edukasi berdasar kegiatan seni, mengatur perletakan ruang ruang diskusi kreatif pada sekolah, dan mengatur perletakan fasilitas pameran dan pertunjukan yang berhubungan ke seluruh ruang edukasi.

1.4 Ruang Lingkup

Pada perancangan sekolah kali ini memiliki ruang lingkup yaitu merancang bangunan sekolah yang bisa menampung kegiatan kegiatan edukasi pada umunya dan edukasi seni, memaksimalkan proses berkesenian dengan cara melakukan pendekatan konsep psychological architecture dan menampung kegiatan pameran dan pertunjukan pada lahan berkонтur tidak rata seluas 1,5 Ha.

Daftar Pustaka

- R. Vuchic, V. (2008). Urban Transit Systems and Technology. In *Journal of the American Planning Association* (Vol. 74, Issue 2).
- Chiara, joseph de and Jhon hancock Callender. n.d. *Time Sever Standards for Building Types*
- Monzón, A., Hernández, S., & Di Ciommo, F. (2016). Efficient Urban Interchanges: The City-HUB Model.