

**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN MULTIMEDIA DI KOTA  
PALEMBANG**

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



**DZAKIYAH AMELIA PUTRI  
03061281823039**

**PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
2023**

## **RINGKASAN**

### **SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN MULTIMEDIA DI KOTA PALEMBANG.**

Putri, Dzakiyah Amelia

Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Sriwijaya

Email : [dzakiyahameliaputri@gmail.com](mailto:dzakiyahameliaputri@gmail.com)

#### *RINGKASAN*

*Industri Kreatif merupakan suatu bidang industri yang memiliki banyak peminat terutama pada generasi muda dan terus berkembang pesat tiap tahunnya. Multimedia merupakan kombinasi dari beberapa elemen yaitu teks, gambar, audio, animasi, dan media lainnya. Multimedia merupakan salah satu dari Industri Kreatif yang dibutuhkan di era industri yang semakin meningkatnya teknologi, dan banyak generasi muda Indonesia yang tertarik pada dunia multimedia. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Multimedia di Kota Palembang dirancang sebagai wadah pembelajaran bagi generasi muda Indonesia yang memiliki minat dan potensi terhadap kreatifitas dalam bidang-bidang multimedia. Multimedia berdasarkan penggunaannya memiliki 2 kategori, yakni Multimedia Communication dan Multimedia Content Production sehingga berdasarkan kategori tersebut SMK Multimedia di Kota Palembang memiliki 6 kompetensi keahlian yang terdiri dari Animasi, Desain Komunikasi Visual, Rekayasa Perangkat Lunak, Desain Grafik, Produksi dan Siaran Program Televisi, dan produksi dan Siaran Program Radio. SMK Multimedia di Kota Palembang dirancang berdasarkan kebutuhan dan standar ruang yang terdapat dari peraturan Kemendikbud mengenai standar sarana dan prasarana pada SMK. SMK ini menerapkan konsep kreatifitas yang dimaksud berupa adanya banyak ruang komunal sebagai tempat diskusi dan berpikir kreatif dan penggunaan warna bangunan sekolah.*

**Kata Kunci:** Multimedia, SMK, Palembang

## **SUMMARY**

### **VOCATIONAL HIGH SCHOOL OF MULTIMEDIA IN PALEMBANG CITY.**

Putri, Dzakiyah Amelia

Architectural Engineering, Faculty of Engineering, Sriwijaya  
University

Email : [dzakiyahameliaputri@gmail.com](mailto:dzakiyahameliaputri@gmail.com)

#### **SUMMARY**

*The Creative Industry is an industrial sector that has a lot of enthusiasts, especially the younger generation and continues to grow rapidly every year. Multimedia is a combination of several elements, namely text, images, audio, animation, and other media. Multimedia is one of the creative industries that is needed in the industrial era where technology is increasing, and many of Indonesian young people are interested in the world of multimedia. Multimedia Vocational High School in Palembang City is designed as a learning platform for young Indonesians who have an interest and potential for creativity in multimedia fields. Multimedia based on its users has 2 categories, namely Multimedia Communication and Multimedia Content Production so that based on these categories, Multimedia Vocational Schools in Palembang City have 6 competency skills there are Animation, Visual Communication Design, Software Engineering, Graphic Design, Production and Broadcast of Television Programs, and Production and Broadcast of Radio Programs. Multimedia Vocational High School in Palembang City were designed based on the needs and spatial standards contained in the Ministry of Education and Culture regulations regarding facility and infrastructure standards in Vocational High School. This Vocational High School applies the concept of creativity in the form of having many communal spaces as a place for discussion and creative thinking and the use of school building colors.*

**Keywords** : *Multimedia, Vocational High School, Palembang*

## HALAMAN PERNYATAAN INTEGRITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dzakiyah Amelia Putri

NIM : 03061281823039

Judul : Sekolah Menengah Kejuruan Multimedia di Kota Palembang

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.



Inderalaya, 3 April 2023



[ Dzakiyah Amelia Putri ]

## HALAMAN PENGESAHAN

**Sekolah Menengah Kejuruan Multimedia di Kota Palembang**

### LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan untuk Melengkapi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar  
Sarjana Teknik Arsitektur

**Dzakiyah Amelia Putri**  
**NIM: 03061281823039**

Inderalaya, 25 Maret 2023  
Pembimbing I

Fuji Amalia, S. T., M. Sc.  
NIP. 198602152012122002

Pembimbing II

Ir. H. Ari Siswanto, MCRP., PhD.  
NIP. 195812201985031002

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Arsitektur



Dr. Lyman Teddy, S.T., M.T., IAI., IPU  
NIP. 197402102005011003



## HALAMAN PERSETUJUAN

Karya tulis ilmiah berupa Laporan Tugas Akhir ini dengan judul "Sekolah Menengah Kejuruan Multimedia di Kota Palembang" telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Karya Tulis Ilmiah Program Studi Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Sriwijaya pada tanggal 25 Maret 2023

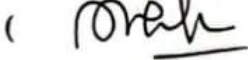

Indralaya, 25 Maret 2023

Tim Penguji Karya tulis ilmiah berupa Laporan Tugas Akhir

Pembimbing :

1. Fuji Amalia, S. T., M. Sc.  
NIP. 198602152012122002 (  )
2. Ir. H. Ari Siswanto, MCRP., PhD.  
NIP. 195812201985031002 (  )

Penguji :

3. Dr. Wicnty Triyuly, S.T., M.T.  
NIP. 197705282001122002 (  )
4. Dr. Johannes Adiyanto, S.T., M.T.  
NIP. 197409262006041002 (  )

Mengetahui,

Ketua Program Studi Arsitektur



Ar. B. Dedyan Teddy, S.T., M.T., IAL., IPU  
NIP. 197402102005011003

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah dan nikmat-Nya penulis dapat mengerjakan Tugas Akhir dengan judul “Sekolah Menengah Kejuruan Multimedia di Kota Palembang” ini hingga selesai. Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi syarat menyelesaikan pendidikan program Strata-1 pada Fakultas Teknik, program Studi Teknik Arsitektur di Universitas Sriwijaya.

Dalam pengerjaan Tugas Akhir dan penyusunan laporan Tugas Akhir penulis mendapatkan banyak bantuan dan dukungan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga penulis ingin mengungkapkan rasa terima kasih kepada :

1. Allah SWT atas rahmat dan karunia Nya penulis dapat melewati semua sampai titik ini
2. Keluarga saya terutama kepada mama yang senantiasa mendoakan dan memberikan dukungan kepada penulis dari awal perkuliahan hingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir.
3. Diri saya sendiri yang telah mencoba untuk bertahan dan berusaha bangkit dalam mengerjakan hingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir.
4. Ibu Fuji Amalia, S.T., M. Sc dan Bapak Ir. H. Ari Siswanto, MCRP., PhD selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, masukan, arahan serta motivasi kepada penulis selama pengerjaan Tugas Akhir.
5. Ibu Dr. Wienty Triyuly, S.T., M.T. dan Bapak Dr. Johannes Adiyanto, S.T., M.T. selaku dosen penguji yang telah banyak memberikan masukan, saran dan juga motivasi kepada penulis selama pengerjaan Tugas Akhir.
6. Ibu Rizka Drastiani, S.T., M.Sc. selaku dosen pembimbing akademik penulis yang selalu membimbing dan memberikan arahan kepada penulis dalam menyelesaikan perkuliahan.
7. Jajaran dosen dan staff program studi Teknik Arsitektur Universitas Sriwijaya yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman selama proses perkuliahan

8. Anggota grup *Jake's bar* (Intan, Monic, Niak, Salma, Shafa, Tami, dan Vey) selaku sahabat penulis di perkuliahan yang selalu bersama baik dalam suka maupun duka selama perkuliahan.
9. Kak Hasna Lathifah, Dzakyuun dan teman-teman virtual penulis yang selalu memberikan dukungan dan semangat serta telah menjadi tempat berbagi cerita di kala penulis merasa *down* selama perkuliahan.
10. Jundy dan Teo, yang selalu menemani penulis secara tidak langsung selama pengerjaan Tugas Akhir.
11. Rekan-rekan fanartists Yejiapsa Studio terutama Alchi, Kak Nad, Ivana yang selalu memberikan keceriaan, dukungan dan semangat secara tidak langsung kepada penulis.
12. Teman-teman arsitektur angkatan 2018
13. Semua pihak yang telah membantu memberikan bantuan dan arahan dalam penyusunan Tugas Akhir dari awal hingga akhir.

Penulis menyadari bahwa dalam pengerjaan dan penyusunan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi perbaikan penulisan Tugas Akhir ini. Demikian laporan ini penulis susun, Penulis juga berharap laporan ini dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak.



## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	I
HALAMAN PERSETUJUAN.....	II
KATA PENGANTAR .....	III
DAFTAR ISI.....	V
DAFTAR GAMBAR .....	VII
DAFTAR TABEL.....	IX
DAFTAR LAMPIRAN.....	X
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Masalah Perancangan.....	2
1.3 Tujuan dan Sasaran .....	3
1.4 Ruang Lingkup.....	3
1.5 Sistematika Pembahasan .....	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA .....	5
2.1 Pemahaman Proyek.....	6
2.1.1 Definisi .....	6
2.1.2 Standar, Klasifikasi Terkait SMK Multimedia.....	7
2.1.3 Kesimpulan Pemahaman Proyek .....	14
2.2 Tinjauan Fungsional.....	14
2.2.1 Kelompok Fungsi dan Pengguna .....	14
2.2.2 Studi Obyek Sejenis.....	15
2.3 Tinjauan Konsep Program.....	20
2.4 Tinjauan Lokasi.....	21
2.4.1 Kriteria Pemilihan Lokasi.....	21
2.4.2 Lokasi Terpilih .....	23
BAB 3 METODE PERANCANGAN .....	26
3.1 Pencarian Masalah Perancangan .....	26
3.1.1 Pengumpulan Data.....	26
3.1.2 Perumusan Masalah.....	27
3.1.3 Pendekatan Perancangan .....	27
3.2 Analisis.....	28
3.2.1 Fungsional dan Spasial .....	28
3.2.2 Kontekstual.....	28
3.2.3 Selubung .....	29
3.3 Sintesis dan Perumusan Konsep .....	29
3.5 Skematik Perancangan .....	30
BAB 4 ANALISIS PERANCANGAN.....	31

4.1 Analisis Fungsional dan Spasial .....	31
4.1.1 Analisis Kegiatan.....	31
4.1.2 Analisis Kebutuhan Ruang .....	32
4.1.3 Analisis Luasan Ruang .....	35
4.1.4 Analisis Hubungan Antar Ruang.....	52
4.1.5 Analisis Spasial.....	54
4.2 Analisis Kontekstual / Tapak .....	57
4.2.1 Konteks Lingkungan Sekitar .....	57
4.2.2 Fitur Fisik .....	59
4.3 Analisis Geometri dan Selubung.....	69
4.3.1 Analisis Sistem Struktur .....	69
4.3.2 Analisis Sistem Utilitas .....	72
4.3.2 Analisis Sistem Tutupan dan Bukaannya.....	76
<b>BAB 5 SINTESIS DAN KONSEP PERANCANGAN.....</b>	<b>80</b>
5.1 Konsep Perancangan .....	80
5.1.1 Konsep Perancangan Tapak .....	80
5.1.2 Konsep Perancangan Arsitektur.....	81
5.1.3 Konsep Perancangan Struktur .....	81
5.1.4 Konsep Perancangan Utilitas .....	82
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>84</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>85</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2-1 SMK Multimedia Raden Umar Said Kudus .....	15
Gambar 2-2 Ruang Studio Animasi Raden Umar Said Kudus .....	16
Gambar 2-3 Area entrance SMK Negeri 5 Palembang .....	17
Gambar 2-4 Area Sekolah SMK Negeri 5 Palembang.....	18
Gambar 2-5 Struktur organisasi SMK Negeri 5 Palembang 2016 .....	19
Gambar 2-6 Jumlah Tenaga Pendidik SMK Negeri 5 Palembang, 2016.....	19
Gambar 2-7 Contoh Struktur Organisasi Sekolah.....	20
Gambar 2-8 Peta Alternatif Lokasi .....	21
Gambar 2-9 Alternatif Lokasi 1 .....	21
Gambar 2-10 Alternatif Lokasi 2 .....	22
Gambar 3-1 Skematik Metode Perancangan.....	29
Gambar 4-1 Tabel Perhitungan JTM guru SMK.....	37
Gambar 4-2 Perhitungan ruang parkir.....	50
Gambar 4-3 Matriks hubungan ruang makro .....	53
Gambar 4-4 Matriks hubungan ruang fasilitas sekunder dan penunjang .....	53
Gambar 4-5 Matriks hubungan ruang fasilitas servis.....	54
Gambar 4-6 Matriks hubungan ruang fasilitas mikro .....	54
Gambar 4-7 Bubble Diagram Makro .....	55
Gambar 4-8 Bubble Diagram Massa Penunjang .....	55
Gambar 4-9 Bubble Diagram Massa Pengelola .....	56
Gambar 4-10 Bubble Diagram Massa Bangunan Kelas Tipikal .....	56
Gambar 4-11 Bubble Diagram Massa Bangunan Studio .....	57
Gambar 4-12 Tapak terpilih sekitar .....	58
Gambar 4-13 Lingkungan sekitar tapak.....	58
Gambar 4-14 Garis Kontur pada tapak .....	59
Gambar 4-15 Garis Kontur .....	60
Gambar 4-16 Area depan tapak.....	60
Gambar 4-17 Vegetasi di sekitar tapak .....	61
Gambar 4-18 Pohon ketapang dan pucuk merah .....	61
Gambar 4-19 Sirkulasi jl. Soekarno hatta .....	62
Gambar 4-20 Jl. Soekarno hatta.....	62
Gambar 4-21 Perletakkan entrance pada tapak .....	62
Gambar 4-22 Area Depan Tapak .....	63

Gambar 4-23 Jalur pedestrian .....	63
Gambar 4-24 Pola Lampu penerangan jalan.....	64
Gambar 4-25 Analisis Iklim, matahari.....	65
Gambar 4-26 Perkiraan cuaca.....	65
Gambar 4-27 Analisis Iklim, angin.....	66
Gambar 4-28 Penghawaan konsep wind tunnel .....	67
Gambar 4-29 Analisis view in dan view out.....	67
Gambar 4-30 Analisis Kebisingan .....	68
Gambar 4-31 Sistem Buffer .....	69
Gambar 4-32 Pondasi Tiang Pancang .....	69
Gambar 4-33 Pondasi Batu Kali .....	70
Gambar 4-34 Struktur Rigid Frame .....	71
Gambar 4-35 Struktur Atap Pelana.....	71
Gambar 4-36 Struktur Atap Dak.....	72
Gambar 4-37 AC aplit.....	73
Gambar 4-38 Genset .....	73
Gambar 4-39 Sistem Plumbing Down Feed System.....	74
Gambar 4-40 Sistem Pembuangan air kotor .....	74
Gambar 4-41 Tempat Sampah 3R.....	75
Gambar 4-42 Tangga berbentuk U.....	76
Gambar 4-43 Penggunaan Secondary Skin.....	76
Gambar 5-1 Site Plan Kawasan .....	78
Gambar 5-2 Site Plan .....	79
Gambar 5-3 Struktur SMK Multimedia Palembang .....	79
Gambar 5-4 Utilitas Air Bersih dan Air Kotor.....	80
Gambar 5-5 Utilitas Penangkal Petir .....	81
Gambar 5-6 Utilitas Penghawaan .....	82
Gambar 5-7 Utilitas Pemadam Kebakaran.....	82

## DAFTAR TABEL

Tabel 2-1 Tinjauan Konsep Program .....	20
Tabel 2-2 Penilaian Alternatif Lokasi .....	23
Tabel 4-1 Tabel Fungsi dan Kegiatan .....	31
Tabel 4-2 Tabel Kebutuhan Ruang .....	32
Tabel 4-3 Tabel Jumlah Pengelola .....	41
Tabel 4-4 Tabel Jumlah Service .....	41
Tabel 4-5 Tabel Jumlah Pengguna Sekolah .....	42
Tabel 4-6 Tabel Ruang Bersama .....	42
Tabel 4-7 Tabel Luasan Ruang .....	44
Tabel 4-8 Tabel Standar Minimal Luasan Parkir .....	52
Tabel 4-9 Tabel Asumsi Perhitungan Luasan Parkir .....	52
Tabel 4-9 Tabel Total Keseluruhan Luasan Parkir .....	53

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran A	Standar Kompetensi Lulusan.....	86
Lampiran B	Struktur Kurikulum Kompetensi Keahlian yang Terkait .....	90
Lampiran C	Ruang Pembelajaran dan Laboratorium untuk SMK/MAK.....	102

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Industri Kreatif merupakan suatu bidang industri yang memiliki banyak peminat terutama pada generasi muda dan terus berkembang pesat tiap tahunnya. Industri ini berasal dengan memanfaatkan kreativitas, keterampilan, dan bakat individu yang bertujuan untuk mewujudkan kemakmuran serta lapangan kerja dengan menghasilkan dan memanfaatkan kreativitas individu tersebut. Di dalam industri kreatif terdapat banyak subsektor di Indonesia, salah satunya yang terus berkembang pesat adalah desain multimedia.

Indonesia memiliki persentase konten industri kreatif digital yang besar, dan menurut data We Are Social, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 202,6 juta pada tahun 2021, yakni menyumbang 73,7% serta jumlah yang menonton video online sebesar 98,5% dari total populasi.

Di era Industri 4.0 dikatakan di siaran pers yang berlangsung pada tahun 2021, bahwa dibutuhkan generasi muda yang kreatif, adaptif dan inovatif. Generasi muda memiliki peran penting dalam membangun perekonomian nasional, hal ini dikarenakan mayoritas penduduk Indonesia adalah generasi muda yang berusia 8 hingga 23 tahun dengan persentase 27,94% dari total populasi “Karakteristik anak muda yang kreatif, adaptif, dan inovatif harus terus dikembangkan agar dapat berdaya saing memasuki revolusi industri 4.0 dan ekonomi digital,” (Menkon, 2021)

Sehingga, dengan juga semakin berkembangnya pengguna telekomunikasi seluler, Multimedia telah menjadi harapan untuk menjadi peluang dalam pengembangan industri kreatif, konten digital di Indonesia. Menteri Peindustrian Republik Indonesia mengatakan bahwa, “ Industri seperti animasi, konten dan khususnya subsektor permainan interaktif serta layanan komputer dan perangkat lunak atau software, meskipun kontribusinya masih kecil terhadap PDB, namun industri ini memiliki potensi besar untuk berkembang.” (Menperin, 2015).

Adapun pengertian multimedia itu sendiri secara umum ialah, Multimedia merupakan kombinasi dari beberapa elemen yaitu teks, gambar, audio, animasi,

dan media lainnya. Juga terdapat pengertian multimedia menurut berbagai para ahli, Multimedia adalah gabungan dari komputer dan video (Rosch, 1996), kemudian multimedia juga merupakan gabungan dari suara, gambar dan teks (Mr, Cormick, 1996). , suara, gambar dan video digabungkan dengan alat dan tautan. sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi (Gumelar, 2014).

Oleh karena itu, saya mengusulkan perancangan “Sekolah Menengah Kejuruan Multimedia di Kota Palembang” dengan tujuan sebagai wadah pembelajaran bagi generasi muda Indonesia yang memiliki minat dan potensi terhadap kreatifitas dalam bidang-bidang multimedia. Multimedia berdasarkan penggunaannya memiliki 2 kategori, yakni Multimedia *Communication* dan Multimedia *Content Production*. Penulis menentukan terlebih dahulu kompetensi keahlian yang akan disediakan di perancangan SMK ini berdasarkan kedua kategori tersebut dan memberikan berbagai fasilitas sarana dan prasarana berdasarkan standar nasional tiap kompetensi keahlian juga dengan akses beberapa fasilitas tersebut untuk penggunaan secara bergantian. Juga memberikan ruang komunal di berbagai area SMK sebagai wadah untuk berdiskusi, interaksi sosial, dan melakukan aktivitas bersama. Fasilitas-fasilitas ini bertujuan untuk memberikan kenyamanan serta dapat meningkatkan produktivitas dan kreatifitas peserta didik yang dapat mendukung pembelajaran serta dilengkapi fasilitas pendukung umum.

## **1.2 Masalah Perancangan**

1. Bagaimanakah perencanaan dan perancangan Sekolah Menengah Kejuruan Multimedia yang dapat mewadahi dan memfasilitasi sarana pendidikan serta pengembangan keterampilan dalam bidang industri kreatif multimedia?
2. Bagaimanakah merancang SMK multifungsi multimedia dengan massa banyak dan dapat memberikan ruang komunal untuk berpikir kreatif bagi peserta didik?



### **1.3 Tujuan dan Sasaran**

Adapun tujuan dan sasaran dari Perencanaan dan Perancangan Sekolah Menengah Kejuruan Multimedia di Palembang ialah :

1. Menghasilkan rancangan bangunan SMK Multimedia yang dapat mewadahi kegiatan pembelajaran dari masing-masing kompetensi keahlian dengan memperhatikan standar nasional dari permendikbud Indonesia.
2. Menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dan kreatif dengan penataan ruang-ruang, sirkulasi yang dapat membantu meningkatkan produktivitas dan kreativitas peserta didik dengan memperhatikan dan memberikan respon kontekstual.

### **1.4 Ruang Lingkup**

Ruang lingkup adalah batasan-batasan dari proyek tersebut.

1. Perencanaan dan perancangan bangunan SMK Multimedia yang meliputi analisis dari desain tapak, sistem struktur, dan utilitas yang dapat mewadahi kebutuhan penggunaannya sesuai dengan standar nasional permendikbud Indonesia.
2. Perancangan bangunan SMK Multimedia ini menampung beberapa kompetensi keahlian yang bertujuan untuk industri kreatif di kategori Multimedia *Communication* dan Multimedia *Content Production*.

### **1.5 Sistematika Pembahasan**

Adapun sistematika pembahasan laporan ini terdiri dari :

Bab 1 Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, masalah perancangan, tujuan dan sasaran, ruang lingkup, dan sistematika pembahasan terkait dengan proyek tugas akhir ini yakni Sekolah Menengah Kejuruan Multimedia di Kota Palembang

Bab 2 Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi pemahaman proyek, tinjauan fungsional, dan tinjauan objek sejenis.

Bab 3 Metode Perancangan

Bab ini berisi kerangka berpikir perancangan, pengumpulan data, proses analisis data, perangkuman sintesis dan perumusan konsep, dan kerangka berpikir perancangan berupa diagram.

#### Bab 4 Analisis Perancangan

Bab ini berisi analisis fungsional, analisis spasial / ruang, analisis kontekstual/ tapak, dan analisis geometri dan selubung.

#### Bab 5 Sintesis dan Konsep Perancangan

Bab ini berisi sintesis perancangan tapak dan konsep perancangan. Sintesis perancangan berisi sintesis perancangan tapak, sintesis perancangan arsitektur, sintesis perancangan struktur, dan sintesis perancangan utilitas. Sedangkan konsep perancangan berisi konsep perancangan tapak, konsep perancangan arsitektur, konsep perancangan struktur, dan konsep perancangan utilitas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Imran, Muhammad (2019). Studi Tingkat Kebisingan lalu Lintas Jalan Pada Area Sempadan Bangunan, Gorontalo
- Chiara, J. D., & Crosbie, M. J. (2001). Time Saver Standards for Building Types (Fourth Edition). Singapore: McGraw-Hill Companies.
- Neufert, Ernst. 1996. Data Arsitek, Jilid 1, (diterjemahkan oleh : Dr. Ing Sunarto Tjahjadi). Erlangga. Jakarta.
- Neufert, Ernst. 2002. Data Arsitek, Jilid 2, (diterjemahkan oleh : Dr. Ing Sunarto Tjahjadi; Dr. Ferryanto Chaidir). Erlangga. Jakarta

### **Daftar Pustaka dari Peraturan :**

- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 34 Tahun 2018 Tentang Standar Nasional Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan/ Madrasah Aliyah Kejuruan (SMK/MAK).
- Peraturan Bupati Belitung Timur Nomor 5 Tahun 2015 Tentang Pedoman Penataan dan Pemerataan Guru Pemerataan Guru Pegawai Negeri Sipil
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 15 Tahun 2018 Tentang Pemenuhan Beban Kerja Guru, Kepala Sekolah, Dan Pengawasan Sekolah
- Peraturan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 07/D.D5/KK/2018 Tentang Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)/ Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK)