

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan formal di universitas memiliki banyak jurusan sesuai dengan minat dan bakat generasi muda dengan harapan dapat membantu mewujudkan cita-cita generasi muda di masa depan dan juga dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pengacara, Akuntan, Dokter dan sebagainya merupakan sebagian besar profesi yang diinginkan orang tua terhadap anaknya. Itu semua merupakan profesi yang didominasi oleh kinerja otak kiri, padahal tidak setiap anak memiliki kinerja otak kiri yang lebih dominan terhadap otak kanan. Hal inilah yang perlu diperhatikan kedepannya agar kreativitas dan ketrampilan generasi muda dapat terwadahi dengan baik.

Penyediaan sebuah fasilitas baru berupa instansi pendidikan yang bergerak di bidang desain merupakan salah satu agenda yang dapat mewadahi kreativitas dan ketrampilan generasi muda dan juga melengkapi mutu pendidikan di kota Sofifi khususnya pada jenjang strata-1/S-1 desain komunikasi visual, desain produk dan desain interior. Sebuah wadah baru yang dapat menjadikan sarana edukasi dan penuangan ide-ide kreatif peminatnya. Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat juga merupakan salah satu faktor untuk menyediakan instansi pendidikan yang bergerak di bidang desain.

Berbicara mengenai desain tentunya tidak terlepas dari industri kreatif. Industri kreatif adalah industri yang berasal dari pemanfaatan kreatifitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengeksploitasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut. Dengan berkembangnya industri kreatif di suatu daerah juga dapat meningkatkan ekonomi daerah.

Di Maluku Utara khususnya kota Sofifi terdapat banyak produk industri kreatif diantaranya seperti kerajinan batu permata, *furniture*, besi putih dan lain-lain. Semua itu dibuat menggunakan bahan-bahan lokal yang ada. Tidak hanya itu, masih banyak kearifan lokal masyarakat yang dapat diterapkan pada desain. Namun, masih kurangnya sumber daya manusia untuk mengolah semua hal itu menjadi suatu inovasi produk desain yang bernuansa kearifan lokal, sehingga potensi akan sumber daya lokal tersebut kurang terlihat. Penggunaan sumber daya dan juga kearifan lokal dalam mendesain merupakan salah satu cara untuk mewariskan budaya yang ada dan mengembangkan potensi daerah.

Sekarang produk desain sudah berkembang dan meluas ke segala bidang kehidupan manusia. Disadari atau tidak kita telah dikelilingi oleh produk-produk desain, mulai dari desain produk seperti kemasan mainan, perabot, desain grafis seperti katalog, brosur, poster, film, sering juga kita melihat rumah, kantor, tempat belanja dan ruangnya yang tertata rapi, perabot yang nyaman, dan aksesoris interior yang indah dipandang. Semua itu merupakan hasil dari desain.

Desain Komunikasi Visual (DKV) sendiri adalah cabang ilmu desain yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan kreatif, teknik dan media dengan memanfaatkan elemen-elemen visual ataupun rupa untuk menyampaikan pesan untuk tujuan tertentu (tujuan informasi ataupun tujuan persuasi yaitu mempengaruhi perilaku). Seorang sarjana DKV harus bisa mengolah pesan tersebut secara efektif, informatif dan komunikatif. Sedangkan desain interior adalah salah satu bidang studi keilmuan yang didasarkan pada ilmu desain, bidang keilmuan ini bertujuan untuk dapat menciptakan suatu lingkungan binaan (ruang dalam) beserta elemen-elemen pendukungnya, baik fisik maupun nonfisik, sehingga kualitas kehidupan manusia yang berada di dalamnya menjadi lebih baik.

Desainer produk mendesain barang dan menggabungkan aspek kenyamanan dan keamanan pada saat yang sama. Tidak hanya estetika yang diutamakan, namun juga kenyamanan dan keamanan pengguna barang. Selain itu, dalam desain produk juga memperhatikan target konsumen dan tujuan penciptaan barang. Produk yang dihasilkan merupakan jawaban atas permintaan konsumen. Contohnya misalnya, konsumen merasa repot saat mengoleskan mentega ke roti menggunakan pisau, maka desainer mengemas mentega tersebut dalam wadah roll on, sehingga mentega dapat langsung dioleskan.

Desain komunikasi visual, desain produk, dan juga desain interior merupakan bidang ilmu yang berkaitan erat dengan seni dan juga desain. Semakin berkembangnya teknologi yang semakin canggih juga berpengaruh pada dunia desain. Dengan berkembangnya teknologi dunia desain semakin berkembang karena makin banyaknya media penyalur desain. Ide-ide kreatif dapat dituangkan tanpa batas.

Sejalan dengan perkembangan jaman permintaan akan desain pun semakin marak, inovatif, dan variatif. Banyak sumber daya lokal yang dapat diterapkan dalam desain, akan tetapi permintaan tidak diringi dengan bertambahnya jumlah desainer yang dihasilkan. Hal ini disebabkan karena belum banyaknya lembaga-lembaga pendidikan yang dapat menyiapkan desainer siap pakai untuk mengisi kekosongan ini. Lembaga yang ada hanya berupa lembaga pendidikan nonformal seperti kursus dan lain sebagainya. Dengan banyaknya permintaan maka otomatis lapangan pekerjaan di bidang desain pun semakin terbuka.

Di kota Sofifi sendiri masih belum terdapat sebuah fasilitas yang bukan hanya sebagai penghasil sumber daya manusia yang berkompeten dalam bidang desain komunikasi visual, desain produk, dan juga

desain interior, tetapi juga sebuah fasilitas untuk mengembangkan potensi sumber daya dan kearifan lokal kedalam desain di Maluku Utara khususnya Kota Sofifi. Dengan adanya sumber daya manusia yang memadai dapat mengisi kekosongan tersebut agar bisa menjadi solusi pengembangan property dan juga inovasi desain dimasa depan.

Dengan menyediakan sekolah tinggi desain yang khusus dalam bidang desain komunikasi visual, produk, dan juga desain interior diharapkan dapat memecahkan permasalahan tersebut, dapat memenuhi kebutuhan masyarakat akan pendidikan desain dan juga mampu mengembangkan potensi industri kreatif di Sofifi dengan lebih optimal. Didalam program pendidikannya menunjang pengembangan ketrampilan dan pengembangan penggunaannya, menyediakan fasilitas *indoor* dan *outdoor* dalam proses belajar mengajar yang memadai bagi kebutuhan para mahasiswa.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang sekolah tinggi desain di Kota Sofifi dengan fasilitas yang dapat memberikan inovasi desain dari kearifan lokal.
2. Bagaimana merancang sekolah tinggi desain yang dapat mawadahi potensi industri kreatif di Sofifi.

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan Perancangan

1. Merancang sekolah tinggi desain di Sofifi dengan fasilitas yang dapat memberikan inovasi desain dari kearifan lokal.
2. Merancang sekolah tinggi desain di Sofifi yang dapat mawadahi potensi indutri kreatif di Sofifi

1.3.2 Manfaat Perancangan.

1. Bagi Masyarakat
Dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkompeten di bidang desain.
2. Bagi Pemerintah
Meningkatkan ekonomi daerah dengan mengembangkan potensi industri kreatif local dalam menjeput Kota Sofifi sebagai ibukota provinsi.
3. Bagi Akademik
Dapat menjadi referensi perancangan sekolah tinggi desain

1.4 Batasan Perancangan

Lingkup pembahasan mencakup hal-hal yang berkaitan dengan aspek perencanaan dan perancangan sekolah tinggi desain yang memiliki jenjang pendidikan setingkat perguruan tinggi

1.5 Sistematika Penulisan

Secara umum isi dari masing-masing bab adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat perancangan, batasan perancangan, dan sistematika pembahasan.

BAB II Tinjauan Teori

Memuat teori dasar yang menyangkut tentang Sekolah tinggi design .

BAB III Metode Perancangan

Merupakan pembahasan secara terperinci mengenai perancangan yang dilakukan secara sistematis dan logis yang meliputi jenis data, teknik analisis data dan kerangka pikir.

BAB IV Tinjauan Objek Perancangan

Merupakan pembahasan secara terperinci mengenai sekolah tinggi design soffi, RTRW (Rencana Tata Ruang Wilayah), lokasi, dan kondisi lingkungan site.

BAB V Analisis dan Konsep Perancangan

Berisi tentang dasar-dasar pemikiran serta uraian transformasi dari suatu pemahaman teoritis kearah analisis yang berisi tentang pengkajian dengan sketsa-sketsa ide atau transformasi bentuk.

BAB VI Penutup

Berisi kesimpulan dan saran.