

Abstrak

Pendidikan formal di universitas memiliki berbagai macam pilihan jurusan, dengan harapan bisa membantu generasi muda agar bisa mencapai cita-citanya di masa depan. Jurusan yang memberikan peluang bisnis menjanjikan salah satunya adalah Desain. Karena bisa mengatasi solusi kebutuhan pengembangan properti di masa depan.

Isu lain yang muncul ke permukaan saat ini adalah melalui buku Daniel H. Pink yang menyatakan "Pengacara, Akuntan, Insinyur Software. Itulah apa yang Ayah dan Ibu kita inginkan. Tapi ternyata Mereka salah. Era dominasi "otak kiri" telah lewat. Masa depan adalah milik orang-orang yang berbeda dengan pikiran yang berbeda pula: desainer, penemu, guru, pencerita—pemikir "otak kanan" yang kreatif dan empatik yang kemampuannya membedakan antara mereka yang maju dan yang tidak.

Kota Bandung termasuk dalam kota yang banyak diminati oleh para calon mahasiswa baru untuk menimba ilmu di tingkat perguruan tinggi, setelah kota Jakarta dan Yogyakarta. Hal tersebut ditandai dengan banyaknya universitas yang berdiri di kota Kembang ini, dan salah satu jurusan yang banyak diminati adalah di bidang desain. Maka dari itu Maranatha Art And Design (MADC) yang kini bertransformasi menjadi Fakultas Seni Rupa Dan Desain dalam naungan Yayasan Universitas Kristen Maranatha bisa semakin berkembang pesat.

FSRD (Fakultas Seni Rupa Dan Desain) Universitas Kristen Maranatha adalah salah satu perguruan tinggi yang berkonsentrasi dalam kajian ilmu seni rupa dan desain. Perkembangan minat calon mahasiswa untuk dapat menuntut ilmu di FSRD mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Perkembangan yang begitu pesat mendorong FSRD Universitas Kristen Maranatha untuk meningkatkan sarana dan prasarana yang dimiliki agar dapat mengakomodasi seluruh kebutuhan kegiatan akademis dan calon mahasiswa. Bertambahnya program studi serta perkembangan sistem pembelajaran dan kurikulum juga menjadi faktor pendorong terselenggaranya proyek ini. Sehingga dalam kesempatan kali ini penulis ingin mendesain ulang Proyek FSRD Universitas Kristen Maranatha. Karena dianggap memiliki potensi yang besar di masa depan, dengan asumsi jumlah mahasiswa yang dapat ditampung adalah sekitar 2000 mahasiswa dan 140 dosen dalam gedung baru setinggi 6 lantai ini.

Dalam sebuah perancangan proyek yang baik tentunya berkaitan erat dengan pemilihan konsep yang akan di pasung, begitu pula dengan perancangan proyek FSRD Universitas Kristen Maranatha ini, penulis menentukan konsep yang akan di pasung adalah Keseimbangan Kerja Otak Manusia. Otak kanan manusia adalah simbol kekuatan pemikiran bagi para desainer. Banyak ide hebat dan kreatif terlahir dari para otak kanan para desainer terkenal yang ada di dunia. Namun penggunaan otak kanan saja ternyata tidak cukup, karena otak manusia memiliki 2 belahan yang tak terpisahkan, Otak kiri dan Otak kanan yang bekerja berkesinambungan, bagaimana menerapkan konsep ini agar terjadi keseimbangan pada kedua belahan tersebut, maka dari itu dipilihlah konsep ini untuk dilakukan riset lebih lanjut. Ini dapat dijadikan konsep yang layak untuk membuat sebuah Universitas Desain dengan harapan bisa memberikan semangat dan inspirasi yang tinggi dalam berkarya dan kuliah di masa depan.

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR DIAGRAM.....	xi
BAB 1 Pendahuluan.....	1
1.1 Latar Belakang Perancangan.....	1
1.2 Tujuan dan Manfaat Perancangan.....	3
1.3 Tujuan dan Manfaat Penulisan Laporan.....	4
1.3.1 Tujuan Penulisan.....	4
1.3.2 Tujuan Perancangan Interior FSRD.....	4
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Sumber Data.....	5
1.6 Metodologi Penelitian.....	6
1.7 Sistematika Penelitian.....	7
BAB 2 Landasan Teori	8
2.1 Pengertian Institut Perguruan tinggi	8
2.2 Perguruan Tinggi Seni.....	9
2.3 Asal Usul Otak Manusia.....	9
2.4 Pengertian Seni.....	9
2.5 Universitas Desain.....	9
2.6 Otak Manusia.....	10
2.7 Sel Otak Manusia.....	10
2.8 Fakta Tentang Otak Manusia.....	12

2.9 Perbedaan Otak Kanan dan otak Kiri Manusia.....	13
2.10 Keajaiban Otak Kanan Manusia.....	18
2.11 Cara Kerja Otak Kanan Manusia.....	19
2.12 Kreatif.....	20
2.13 Konseptual.....	22
2.14 Inovatif.....	22
2.15 Gagasan.....	22
2. 16 Analogis.....	22
2.17 Imajinasi.....	22
2.18 Irama.....	23
2.19 Fungsi Otak Kiri.....	23
2.20 Penalaran Otak Kiri dan Kanan Manusia.....	24
2. 21 Teknik Menyeimbangkan Otak Kiri dan Kanan Manusia.....	30
2.22 Korpus Kalosum Jembatan emas Otak Kiri dan Kanan Manusia.....	33
2.23 Warna Yang Memiliki Peranan Terhadap Kerja Otak Manusia.....	35
2. 24 Kelas Gambar.....	37
2.25 Kelas Studio.....	38
2.26 Kelas Workshop.....	38
2.27 Lab Komputer.....	39
2.28 Kelas Teori.....	39
2.29 Auditorium.....	40

BAB 3	Data dan Analisa.....	41
3.1	Usulan Proyek.....	41
3.2	Motto dan Visi-Misi.....	43
3.2.1	Motto Universitas Kristen Maranatha	43
3.2.2	Visi Universitas Kristen Maranatha.....	43
3.2.3	Misi Universitas Kristen Maranatha	43
3.2.4	Visi Fakultas Seni Rupa Dan Desain.....	43
3.2.5	Misi Fakultas Seni Rupa Dan Desain.....	43
3.3	Struktur Organisasi.....	44
3.4	Sistem Perkuliahan dan Proses Pengajaran.....	44
3.5	Program Studi dan Kurikulum.....	44
3.5.1	Program Studi S1 Seni Murni (SK Dirjen DIKTI43o. 3173 /D/T/2006).....	44
3.5.2	Program Studi S1 Desain Interior.....	47
3.5.3	Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual.....	49
3.6	Karakteristik User.....	52
3.6.1	Data Dosen.....	52
3.6.2	Data Staff.....	52
3.6.3	Data Tamu.....	53
3.6.4	Karakter Fisik User.....	53
3.6.5	Karakter Psikologis User.....	53

3. 6. 6	Korelasi Hubungan Antar User.....	53
3. 7	Aktivitas.....	54
3. 8	Analisis Site.....	55
3. 9	Analisis Kebutuhan Ruang.....	57
3. 10	Analisis Kedekatan Ruang dan Sirkulasi.....	58
3. 11	Ide Implementasi.....	59
BAB 4 Perancangan Desain Interior.....		67
4. 1	Analogi Konsep.....	67
4. 2	Konsep Organisasi Ruang.....	69
4. 2. 1	Bagian Otak Kiri.....	70
4. 2. 2	Bagian Otak Kanan.....	70
4. 2. 3	Bagian Korpus Kalosum.....	70
4. 3	Konsep Bentuk.....	71
4. 4	Konsep Material.....	71
4. 5	Konsep Warna.....	72
4. 6	Konsep Lighting.....	73
4. 7	Konsep Furniture.....	73
4. 8	Konsep Utilitas.....	74
4. 9	Desain.....	74

BAB 5 Simpulan.....	90
DAFTAR PUSTAKA.....	93
LAMPIRAN.....	94

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2.1 SEL OTAK MANUSIA.....	11
GAMBAR 2.2 OTAK MANUSIA.....	19
GAMBAR 2.3 OTAK MANUSIA DAN PENGARUH WARNA.....	36
GAMBAR 2.4 KELAS GAMBAR.....	37
GAMBAR 2.5 KELAS STUDIO.....	38
GAMBAR 2.6 KELAS GAMBAR.....	38
GAMBAR 2.7 LAB KOMPUTER.....	39
GAMBAR 2.8 KELAS TEORI.....	39
GAMBAR 2.9 AUDITORIUM.....	40
GAMBAR 3.6 INTERIOR UNIVERSITAS LASSALE SINGAPURA.....	61
GAMBAR 3.7 ATRIUM SEMI <i>OUTDOOR</i> UNIVERSITAS LASSALE SINGAPURA.....	62
GAMBAR 3.8 TOILET PRIA PENUH INSPIRASI.....	62
GAMBAR 3.9 RUANG <i>OUTDOOR</i> KAMPUS.....	63
GAMBAR 3.10 RUANG KELAS.....	63
GAMBAR 3.11 PENGGUNAAN BAHAN BEKAS SEBAGAI RUANG UNIK.....	64
GAMBAR 3.12 KORIDOR.....	64
GAMBAR 3.13 VOID KAMPUS DESAIN KOBE, JEPANG.....	65
GAMBAR 3.14 FURNITURE UNIK.....	65
GAMBAR 3.15 LOUNGE.....	66

GAMBAR 3.16 VOID GEOMETRIS.....	66
GAMBAR 4.2 DENAH KHUSUS GROUND FLOOR.....	75
GAMBAR 4.3 BAGIAN BANGUNAN PADA AREA OTAK KIRI.....	76
GAMBAR 4.4 BAGIAN BANGUNAN PADA AREA OTAK KANAN.....	77
GAMBAR 4.5 BAGIAN BANGUNAN PADA AREA CORPUS CALLOSUM.....	78
GAMBAR 4.6 KONSEP RUANG SECARA VERTIKAL.....	79
GAMBAR 4.7 APLIKASI BENTUK.....	81
GAMBAR 4.8 APLIKASI WARNA.....	82
GAMBAR 4.9 APLIKASI LIGHTING.....	82
GAMBAR 4.10 PERSPEKTIF PADA AREA OTAK KIRI(RUANG MAIN HALL)....	83
GAMBAR 4.11 PERSPEKTIF PADA AREA OTAK KIRI(AREA DUDUK DAN LOKER).....	84
GAMBAR 4.12 PERSPEKTIF PADA AREA OTAK KORPUS KALOSUM(AREA DUDUK DAN GALERI).....	85
GAMBAR 4.13 PERSPEKTIF PADA AREA OTAK KORPUS KALOSUM(AREA DUDUK DAN GALERI).....	86
GAMBAR 4.14 PERSPEKTIF PADA AREA OTAK KANAN (KELAS STUDIO).....	87
GAMBAR 4.15 PERSPEKTIF PADA AREA OTAK KANAN (KELAS STUDIO).....	88
GAMBAR 4.16 PERSPEKTIF PADA AREA OTAK KANAN (AREA KELAS STUDIO).....	89

DAFTAR DIAGRAM

GAMBAR 1.1 METODOLOGI PENELITIAN.....	6
GAMBAR 3.1 STRUKTUR ORGANISASI.....	44
GAMBAR 3.2 KORELASI HUBUNGAN ANTAR USER.....	54
GAMBAR 3.3 SKEMA AKTIVITAS USER.....	54
GAMBAR 3.4 BUBBLE DIAGRAM AREA OTAK KIRI.....	57
GAMBAR 3.5 BUBBLE DIAGRAM AREA OTAK KANAN.....	57
GAMBAR 4.1 SKEMA ANALOGIS KONSEP.....	68