

## **BAB 2**

### **TINJAUAN PROYEK**

#### **2.1. Tinjauan Umum**

##### **2.1.1. Definisi Sekolah Tinggi**

Sekolah tinggi adalah perguruan tinggi akademik yang menyelenggarakan pendidikan tinggi setelah jenjang pendidikan menengah. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Sekolah tinggi adalah perguruan tinggi yang menyelenggarakan pendidikan akademik dan/atau vokasi dalam lingkup suatu disiplin ilmu pengetahuan, teknologi, dan/atau seni dan jika memenuhi syarat dapat menyelenggarakan pendidikan.

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 1989 pasal 16 ayat 2 dan UU Nomor 20 Tahun 2003 pasal 20 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, sekolah tinggi merupakan salah satu bentuk perguruan tinggi selain akademik, politeknik, institut, dan universitas. Penjelasan pasal 20 ayat 1 UU Nomor 20 Tahun 2003 menyebutkan, "Sekolah tinggi menyelenggarakan pendidikan akademik dan/atau vokasi dalam lingkup satu disiplin ilmu pengetahuan, teknologi, dan/atau seni jika memenuhi syarat dapat menyelenggarakan pendidikan profesi".

Berdasarkan Standar Nasional Pendidikan Tinggi tahun 2011, perguruan tinggi memiliki syarat kelengkapan sarana dan prasarana yaitu:

- a) Program Magister, Doktor, Spesialis dan Profesi sekurang-kurangnya memiliki sarana dan prasarana yang dikelompokkan dalam sarana dan prasarana akademik yang terdiri atas sarana dan prasarana akademik umum dan akademik khusus, serta sarana dan prasarana non akademik yang terdiri dari sarana dan prasarana manajemen dan penunjang.
  - a. Kelompok Sarana dan Prasarana Akademik terdiri atas:
    - a.1. Sarana dan Prasarana Akademik Umum:
      - 1) sarana dan prasarana kuliah
      - 2) sarana dan prasarana perpustakaan
      - 3) sarana teknologi informasi dan komunikasi (TIK)

- 4) sarana dan prasarana dosen
- 5) sarana dan prasarana belajar mandiri
- 6) sarana dan prasarana bersama

a.2. Sarana dan Prasarana Akademik Khusus:

- 1) Laboratorium
- 2) Studio
- 3) Bengkel kerja
- 4) Lahan praktik
- 5) Tempat praktik lainnya

Sarana dan Prasarana Akademik Khusus disesuaikan dengan program studi dan dikelompokkan ke dalam 3 (tiga) rumpun ilmu sebagai berikut:

1. Sarana dan prasarana akademik khusus rumpun ilmu alam (meliputi bidang ilmu-ilmu kedokteran dan kesehatan, pertanian, MIPA dan geografi, teknik, dan komputer)
2. Sarana dan prasarana akademik khusus rumpun ilmu sosial (meliputi bidang ilmu-ilmu sosial dan kependidikan)
3. Sarana dan prasarana akademik khusus rumpun ilmu budaya (meliputi bidang ilmu-ilmu humaniora, seni, desain, dan keagamaan).

b. Kelompok Sarana dan Prasarana Non Akademik terdiri atas:

b.1. Sarana dan Prasarana Manajemen:

- 1) sarana dan prasarana pimpinan
- 2) sarana dan prasarana tata usaha
- 3) sarana dan prasarana rapat
- 4) sarana dan prasarana penelitian dan pengabdian pada masyarakat (PPM)
- 5) sarana dan prasarana penjaminan mutu.

b.2. Sarana dan Prasarana Penunjang:

- 1) tempat beribadah
- 2) ruang konseling
- 3) ruang kesehatan
- 4) jamban

- 5) gudang
  - 6) kantin
  - 7) bengkel
  - 8) tempat parkir
- b) Ketentuan mengenai prasarana serta sarana yang ada di dalamnya diatur dalam standar pada bagian D sampai dengan G.
- c) Prasarana serta sarana yang ada di dalamnya yang disediakan di tingkat universitas, fakultas, maupun program studi, dapat diperhitungkan untuk memenuhi standar sesuai dengan jumlah sivitas akademika yang menggunakannya.
- d) Kebutuhan sarana dan prasarana dapat dipenuhi melalui mekanisme internal resource sharing, di mana dua atau lebih program studi yang membutuhkan sarana dan prasarana yang sama dapat menggunakan sarana dan prasarana secara bersama-sama, sepanjang penyediaan jumlah dan pengelolaan penggunaannya dapat memenuhi standar sesuai jumlah sivitas akademika yang menggunakannya.
- e) Kebutuhan sarana dan prasarana dapat dipenuhi melalui mekanisme external resource sharing, di mana program studi dapat memanfaatkan sarana dan prasarana tertentu yang dimiliki oleh pihak lain di luar perguruan tinggi, sepanjang terdapat akses yang memadai bagi setiap sivitas akademika yang menggunakannya. Sarana dan prasarana yang dimaksud antara lain dapat berupa rumah sakit, pusat kesehatan masyarakat, apotek, optik, industri, lahan praktik/kebun/hutan, dermaga, pelabuhan, fasilitas pertunjukan, fasilitas olahraga, fasilitas konvensi dan pameran, tempat beribadah, sekolah/madrasah, Taman Penitipan Anak (TPA), tempat praktik mengajar lain serta sarana dan prasarana untuk rekreasi dan berkreasi. Ketersediaan akses ditunjukkan oleh adanya perjanjian kerjasama yang berlaku minimum 5 tahun.
- f) Sarana dan prasarana yang harus disediakan sendiri dan dipenuhi melalui mekanisme internal resource sharing atau external resource sharing terdapat.

Sarana yang disediakan berfungsi dengan baik, aman, dan nyaman untuk digunakan.

### 2.1.2. Sarana dan Prasarana Sekolah Tinggi

Ruang kuliah

- a) Ruang kuliah adalah ruang tempat berlangsungnya kegiatan pembelajaran secara tatap muka. Kegiatan pembelajaran ini dapat dalam bentuk ceramah, diskusi, seminar, tutorial, dan sejenisnya.
- b) Kapasitas maksimum ruang kuliah adalah 25 orang dengan standar luas ruang 2 m<sup>2</sup>/mahasiswa, luas minimum 20 m<sup>2</sup>
- c) Setiap kampus perguruan tinggi menyediakan minimum satu buah ruang kuliah besar.
- d) Kapasitas minimum ruang kuliah besar adalah 80 orang dengan standar luas ruang 1,5 m<sup>2</sup>/mahasiswa.
- e) Ruang kuliah dilengkapi sarana sebagaimana tercantum pada **Tabel 2.1.**

**Tabel 2.1. Jenis, rasio dan deskripsi sarana ruang kuliah**

No	Jenis	Rasio	Deskripsi
1	Perabot	1 set/ruang	Dapat menunjang kegiatan pendidikan secara tatap muka. Minimum terdiri atas kursi mahasiswa dengan jumlah sesuai kapasitas ruang, kursi dosen, dan meja dosen.
2	Media pendidikan	1 set/ruang	Dapat menunjang kegiatan pendidikan secara tatap muka. Minimum terdiri atas papan tulis (1 set/ruang), <i>OHP</i> atau <i>LCD projector</i> (minimum 1 set/program studi), dan pengeras suara untuk ruang kuliah besar.

Sumber: SNPT tahun 2011

Perpustakaan

- a) Ruang perpustakaan berfungsi sebagai tempat mahasiswa dan dosen memperoleh informasi dari berbagai media dan tempat pustakawan mengelola perpustakaan.
- b) Minimum terdapat satu ruang perpustakaan per kampus perguruan tinggi. Perpustakaan dapat disediakan di tingkat universitas, fakultas, dan program studi, sepanjang memenuhi standar sesuai dengan jumlah sivitas akademika yang menggunakannya.

- c) Rasio luas ruang perpustakaan adalah 0,2 m<sup>2</sup> per mahasiswa satuan pendidikan tersebut, dengan luas total minimum 200 m<sup>2</sup> dan lebar minimum 8 m.
- d) Ruang perpustakaan terletak di tempat yang strategis dalam kampus sehingga mudah dicapai dan memperhatikan pemakai berkebutuhan khusus.
- e) Ruang perpustakaan dilengkapi dengan sarana sebagaimana tercantum pada **Tabel 2.2**

**Tabel 2.2. Jenis, rasio dan deskripsi sarana ruang perpustakaan**

No	Jenis	Rasio	Deskripsi
1	Buku dan sumber belajar lain		
	a. Buku teks kuliah	2 judul/mata kuliah	Jumlah minimum adalah 10 % dari jumlah mahasiswa yang mengikuti mata kuliah tersebut dengan memperhatikan kemutakhiran literatur.
	b. Buku pengayaan	Minimum 1000 judul/perpustakaan	Rasio antara buku nonfiksi (ilmiah) dan buku fiksi (non-ilmiah) adalah 90 : 10
	c. Buku referensi	50 judul/perpustakaan	Meliputi berbagai jenis buku rujukan seperti kamus, ensiklopedi, indeks, direktori, kitab suci, bibliografi, dsb.
	d. Titik akses internet ( <i>access point</i> )	1 <i>access point</i> /perpustakaan	Tersambung ke server internet kampus. Dapat mengakses koleksi dalam bentuk digital.
	e. Jurnal ilmiah	2 judul jurnal internasional/program studi	Berlangganan dan dapat diakses oleh mahasiswa Akses database jurnal (khusus untuk program Doktor)
	f. Sumber belajar lain	50 judul/perpustakaan	Meliputi majalah, surat kabar, dan bahan bukan buku (multimedia).
2	Perabot kerja	1 set/pengguna	Dapat menunjang kegiatan memperoleh informasi dan mengelola perpustakaan. Minimum terdiri atas kursi dan meja baca pengunjung, kursi dan meja kerja pustakawan, meja sirkulasi, dan meja multimedia.
3	Perabot penyimpanan	1 set/perpustakaan	Dapat menyimpan koleksi perpustakaan dan peralatan lain untuk pengelolaan perpustakaan. Minimum

			terdiri atas rak buku, rak majalah, rak surat kabar, lemari/laci katalog, dan lemari yang dapat dikunci.
4	Peralatan multimedia	1 set/perpustakaan	Sekurang-kurangnya terdiri atas 1 set komputer
5	Perlengkapan lain	1 set/perpustakaan	Minimum terdiri atas buku inventaris untuk mencatat koleksi perpustakaan, buku pegangan pengolahan untuk pengatalogan bahan pustaka yaitu Bagan Klasifikasi, Daftar Tajuk Subjek dan Peraturan Pengatalogan, serta papan pengumuman.

Sumber: SNPT tahun 2011

#### Ruang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

- a) Sarana TIK berfungsi sebagai penunjang kegiatan pembelajaran dan pencarian informasi yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, serta mendukung kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan komputer.
- b) Sarana TIK minimum terdiri dari:
  1. 1 server internet/kampus
  2. 1 *access point*/15 pengguna
  3. *Bandwidth* 2 Kbps/mahasiswa (dihitung untuk jumlah seluruh mahasiswa), minimum uplink/downlink: 128Kbps/256Kbps.
  4. Komputer/laptop sebanyak 2% dari jumlah mahasiswa
  5. Printer
  6. Scanner
  7. Akun email institusi

#### Ruang dosen

- a) Ruang dosen berfungsi sebagai tempat dosen bekerja dan istirahat serta menerima tamu, baik mahasiswa maupun tamu lainnya.
- b) Rasio minimum luas ruang dosen adalah 4 m<sup>2</sup> /dosen dan luas minimum 24 m<sup>2</sup> untuk setiap program studi.
- c) Ruang dosen dilengkapi sarana sebagaimana tercantum pada **Tabel 2.3.**

**Tabel 2.3. Jenis, rasio, dan deskripsi ruang dosen**

No	Jenis	Rasio	Deskripsi
1	Perabot kerja	1 set/dosen	Dapat menunjang kegiatan dosen menulis, membaca, memeriksa dan memberikan konsultasi. Minimum terdiri atas kursi dan meja setengah biro.
2	Perabot penyimpanan	1 set/dosen	Dapat menyimpan perlengkapan untuk persiapan dan pelaksanaan kegiatan dosen. Minimum terdiri atas lemari yang dapat dikunci.
3	Peralatan informasi dan komunikasi	1 set/ruang	Dapat menunjang kegiatan dosen termasuk mengakses internet, komunikasi internal dan eksternal baik untuk suara maupun data. Minimum terdiri atas komputer dan peralatan <i>fixed</i> dan/atau <i>mobile phone</i> untuk komunikasi suara serta <i>mobile network/local area network</i> untuk komunikasi data.

Sumber: SNPT tahun 2011

Ruang bersama dalam kegiatan informal yaitu:

- a) Ruang bersama berfungsi sebagai wadah untuk berbagai kegiatan informal mahasiswa yang mendukung kegiatan pembelajarannya.
- b) Ruang bersama dapat berupa ruang diskusi, ruang duduk, ruang berkumpul dan bentuk-bentuk ruang lainnya yang dapat menjadi wadah terbentuknya atmosfer akademik yang baik.
- c) Ruang bersama dapat menampung minimum 40% dari jumlah mahasiswa program magister, doktor, pascasarjana dan profesi.
- d) Rasio minimum luas ruang bersama adalah 2 m<sup>2</sup> /mahasiswa dan luas minimum 40 m<sup>2</sup> untuk setiap program studi.
- e) Ruang belajar bersama dilengkapi sarana sebagaimana tercantum pada

**Tabel 2.4.**

**Tabel 2.4. Sarana dan prasarana akademik khusus bidang ilmu Seni dan Desain**

No	Jenis	Rasio	Deskripsi
1	Perabot	1 set/ruang	Dapat menunjang kegiatan mahasiswa menulis, membaca, memeriksa dan memberikan konsultasi. Minimum terdiri atas
2	Peralatan informasi dan komunikasi	1 set/ruang	Dapat menunjang kegiatan mahasiswa termasuk mengakses internet, komunikasi internal dan eksternal baik untuk suara maupun data. Minimum terdiri atas komputer dan peralatan <i>fixed</i> dan/atau <i>mobile phone</i> untuk komunikasi suara serta <i>mobile network/local area network</i> untuk komunikasi data.

Sumber: SNPT tahun 2011

Aktivitas yang terjadi dalam sekolah tinggi terbagi menjadi 2 kelompok kegiatan, yaitu:

a) Aktivitas Akademik

Aktivitas terdiri dari kegiatan belajar mulai dari ruang kuliah, perpustakaan, akademik khusus seperti studio dan bengkel kerja.

b) Aktivitas Non Akademik

Aktivitas terdiri dari kegiatan pimpinan beserta staf akademik lainnya seperti rapat dan aktivitas lainnya seperti beribadah, konseling, kanti serta aktivitas lainnya di luar akademik.



## 2.2. Studi Banding dan Studi Banding Pustaka

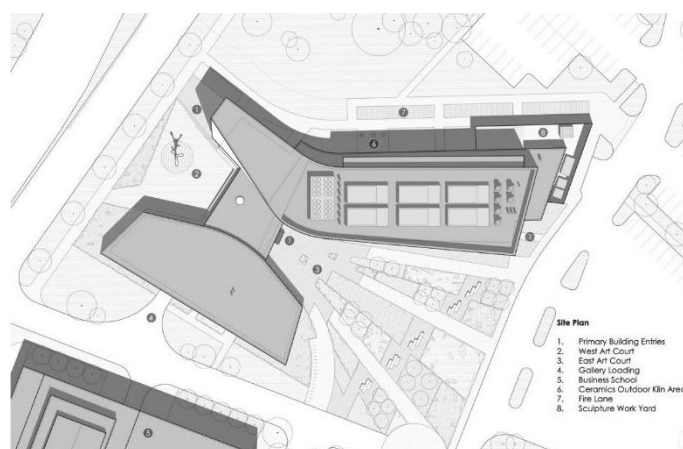
### 2.2.1 Boise State University Center



**Gambar 2.1. Boise State University Center**

Sumber <https://www.archdaily.com/932095/boise-state-university-center-for-the-visual-arts-hga-plus-lombard-conrad> diunduh 31 Januari 2021

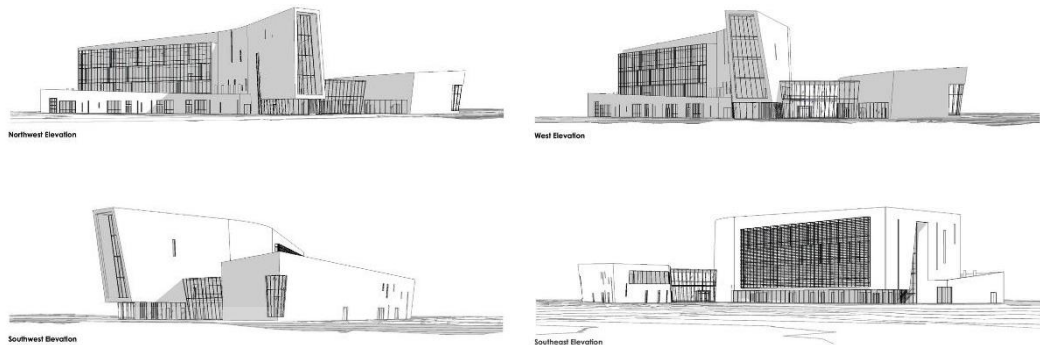
Pada **Gambar 2.1.** Pendekatan konseptual ke tapak, orientasi massa dan bangunan berfokus pada pembuatan gerbang kampus; tema "menampilkan seni" dan keberlanjutan. Bangunan ini dimaksudkan untuk membingkai lanskap seni yang berbeda di setiap sisi lobi dengan West Arts Court berfungsi sebagai latar depan publik yang penting ke lobi dan perluasan programatik dari galeri seni yang berdekatan. Pengadilan Seni Timur terdiri dari permadani berbagai penanaman, area pertemuan, dan lokasi untuk patung. Jalan menyebar dari pintu masuk lobi ke beberapa titik di kampus. Pembagian massa bangunan seperti pada **Gambar 2.2.**



**Gambar 2.2. Boise State University Center**

Sumber <https://www.archdaily.com/932095/boise-state-university-center-for-the-visual-arts-hga-plus-lombard-conrad> diunduh 31 Januari 2021

Penerapan massa bangunan yang disesuaikan dengan fungsi zonasi sekolah tinggi. Massa bangunan utama merupakan tempat berlangsungnya aktivitas perkuliahan sementara massa bangunan di sebelahnya adalah sebuah galeri dan museum yang dihubungkan dengan lobby selasar.

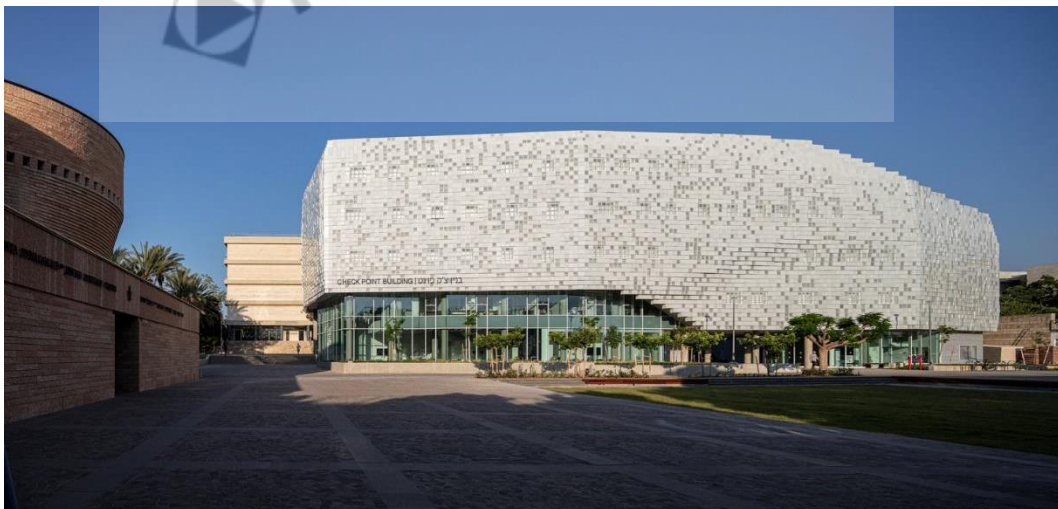


**Gambar 2.3. Boise State University Center**

Sumber <https://www.archdaily.com/932095/boise-state-university-center-for-the-visual-arts-hga-plus-lombard-conrad> diunduh 31 Januari 2021

Tampak dari keseluruhan massa bangunan yang menjadi satu kesatuan meskipun bangunan utama lebih tinggi dari bangunan galeri dan museum.

### 2.2.2 *The Check Point Building for the Faculty of Computer Sciences*

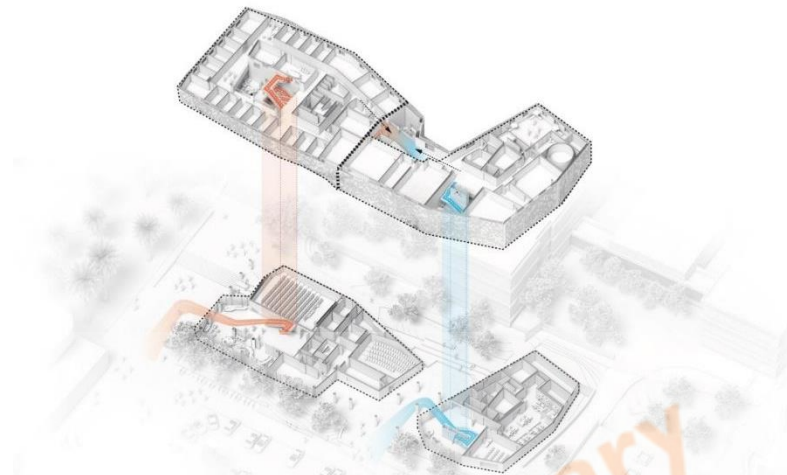


**Gambar 2.4. The Check Point Building for the Faculty of Computer Sciences**

Sumber : <https://www.archdaily.com/929603/the-check-point-building-for-the-faculty-of-computer-sciences-kimmel-eshkolot-architects> diunduh 31 Januari 2021

*The Check Point Building for the Faculty of Computer Sciences* yang terdapat pada **Gambar 2.4.** Selubung bangunan terdiri dari lima jenis panel kaca berukuran 40 x

40 cm yang dipasang pada bangunan. Kelima konfigurasi menawarkan berbagai tingkat transparansi dan reflektifitas, dirancang dengan pemodelan parametrik sesuai dengan kebutuhan pengguna, transparansi jendela dan penutup di bagian lain. Konsep massa bangunan, seperti pada **Gambar 2.5**.



**Gambar 2.5. The Check Point Building for the Faculty of Computer Sciences**

Sumber : <https://www.archdaily.com/929603/the-check-point-building-for-the-faculty-of-computer-sciences-kimmel-eshkolot-architects> diunduh 31 Januari 2021

Ruang yang berbeda dan sistem sirkulasi menciptakan area pertemuan informal serta lingkungan kerja terbuka yang terintegrasi dengan ruang staf dan laboratorium. Ide aliran dan gerakan yang terlihat di fasad berlanjut dalam desain interior: Ruang kelas memiliki pemandangan ke arah atrium pusat, tangga membawa pengunjung melalui serangkaian ruang dan ruang kelas mengalir keluar dan menjadi area kerja bersama, seperti pada **Gambar 2.6**.



**Gambar 2.6. The Check Point Building for the Faculty of Computer Sciences**

Sumber : <https://www.archdaily.com/929603/the-check-point-building-for-the-faculty-of-computer-sciences-kimmel-eshkolot-architects> diunduh 31 Januari 2021

Panel yang lebih transparan, dapat terbuka dalam bidang paralel ke fasad - menciptakan jendela yang secara visual mempertahankan volume keseluruhan bahkan saat terbuka. Untuk mengaburkan tampilan jendela dalam massa keseluruhan saat gelap, sistem pencahayaan dirancang untuk menerangi piksel tertentu dan membuat jendela tidak terlalu terlihat. Fasad kulit ganda, dengan piksel kaca menciptakan zona penyangga berventilasi, seperti pada **Gambar 2.7**.



**Gambar 2.7. The Check Point Building for the Faculty of Computer Sciences**  
 Sumber : <https://www.archdaily.com/929603/the-check-point-building-for-the-faculty-of-computer-sciences-kimmel-eshkolot-architects> diunduh 31 Januari 2021

### 2.2.3 EYE Film Institute Netherlands



**Gambar 2.8. EYE Film Institute Netherlands**  
 Sumber : [EYE - New Dutch Film Institute / Delugan Meissl Associated Architects | ArchDaily](#) diunduh 31 Januari 2021

EYE adalah satu-satunya museum di Belanda yang secara eksklusif didedikasikan untuk film dan gambar bergerak. EYE memamerkan film sebagai seni, hiburan, warisan budaya, dan penyampai informasi. Ini menawarkan pameran dan program film yang sesuai dengan mata yang tajam untuk perkembangan terkini, sejarah dan artistik, memberikan perhatian khusus kepada orang-orang young juga. Selain film untuk anak-anak dan keluarganya, EYE menyelenggarakan program dan aktivitas pendidikan untuk anak-anak dan orang dewasa. Bangunan ini mengadopsi banyak wajah dari setiap sudut pandang, sehingga terus berdialog dengan sekitarnya, dapat dilihat pada **Gambar 2.8**.

Baik konsep Eye Film Institute dan penerapan perkotaan didasarkan pada hamparan dua disiplin kreatif yang memiliki inti realitas dan fiksi, ilusi, dan pengalaman nyata. Konsep bangunan menjadi papan cerita, arsitektur menjadi skenografi. Dengan memberikan interaksi yang dinamis, peran bangunan yang ditetapkan beresilasi antara bertindak sebagai protagonis pemandangan kota dan sebagai elemen dramaturgi yang ditempatkan di depan pengaturan lanskap yang heterogen. Pengaplikasian material dan massa bangunan menjadi salah satu pilihan untuk di adaptasi ke dalam rencana desain gedung sekolah tinggi, seperti pada **Gambar 2.9**.



**Gambar 2.9. EYE Film Institute Netherlands**

Sumber : [EYE - New Dutch Film Institute / Delugan Meissl Associated Architects | ArchDaily](#)  
diunduh 31 Januari 2021

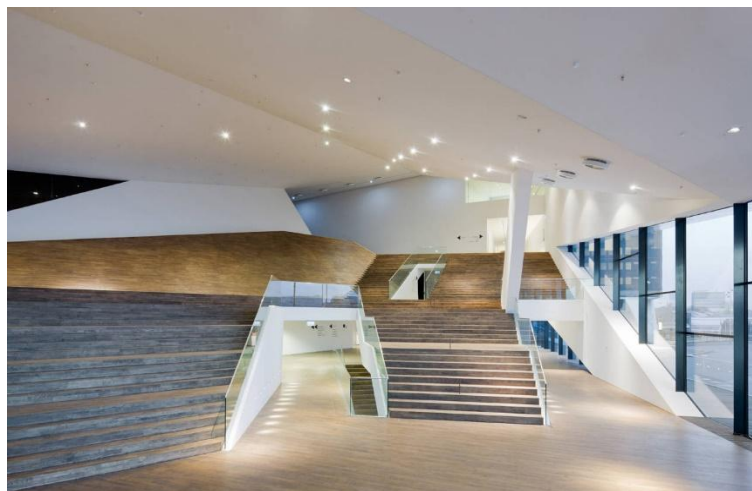
Pada antarmuka antara tanah dan air, antara pusat bersejarah dan kawasan pembangunan modern, bangunan ini mengadopsi banyak wajah dari setiap sudut pandang, sehingga terus berdialog dengan sekitarnya. Cahayanya mengatasi perpecahan alami kota dan garis kehidupan bersejarah, sungai IJ, dan ditentukan oleh interaksinya dengan lingkungan, posisinya, dan geometrinya.



**Gambar 2.10. EYE Film Institute Netherlands**

Sumber : [EYE - New Dutch Film Institute / Delugan Meissl Associated Architects | ArchDaily](#)  
diunduh 31 Januari 2021

Efek komunikatif khas daerah ini melampaui batas-batas bangunan, sehingga mengubah kunjungan ke Institut Film menjadi pertemuan berkelanjutan antara realitas perkotaan dan fiksi sinematografi. Sebagai titik pertemuan multi-fungsi, formulasi arsitektur bangunan dalam berbagai cara memenuhi tanggung jawab yang dipegang oleh lembaga budaya dengan fungsi dan keberlanjutan tertinggi.



**Gambar 2.10. Potongan EYE Film Institute Netherlands**

Sumber : [EYE - New Dutch Film Institute / Delugan Meissl Associated Architects | ArchDaily](#)  
diunduh 31 Januari 2021