

PERPUSTAKAAN FTSP UII	
HADIAH/BELI	
TGL. TERIMA :	20 / Feb / 06
NO. JUDUL :	00 1756
NO. INV. :	G 2000 1756001
NO. INDUK :	

**TUGAS AKHIR**

**AKADEMI DESAIN GRAFIS DI JOGJAKARTA**

Sifat Warna Hijau, Kuning, dan Merah Sebagai Dasar  
Penampilan dan Tata Ruang Bangunan

**THE ACADEMY OF GRAPHIC DESIGN IN JOGJAKARTA**

The Character of Green, Yellow, and Red as a Basic of  
The Building Form and Interior

R.

711.57

Ar d

a

1



vii, 34 bbl. lamp; 28

**DIBACA DI TEMPAT  
TIDAK DIBAWA PULANG**

Disusun Oleh :

Ubaidillah Ardani

00 512 073

• fas. pabd.  
• Gls. Kangjris  
• Mudi. Benji  
grafis

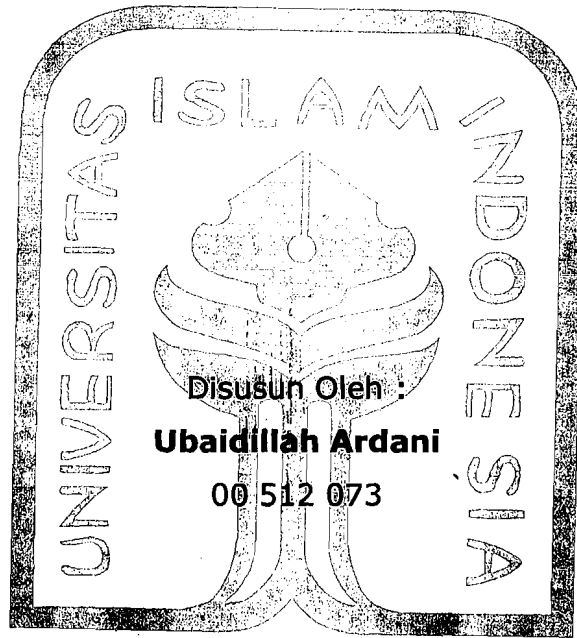
JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2005

Lembar Pengesahan

**AKADEMI DESAIN GRAFIS DI JOGJAKARTA**

Sifat Warna Hijau, Kuning, dan Merah Sebagai Dasar  
Penampilan dan Tata Ruang Bangunan



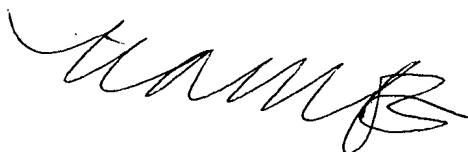
الجامعة الإسلامية  
الاندونيسية

Jogjakarta, Juni 2005

Menyetujui :

Pembimbing

Ketua Jurusan

  
( Ir. Hanif Budiman MSA )



  
( Ir. Revianto Budi Santoso, M.Arch )

Untuk Keluarga, Sahabat, Orang-Orang yang Kucintai  
dan Semua yang Membuat Dunia Ini Penuh Warna  
*May Force Be With You...*

## KATA PENGANTAR

**Assalamu'alikum Wr. Wb.**

Alhamdulillahirrabil'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala nikmat, berkah, rahmat dan hidayah-Nya serta shalawat dan salam semoga selalu terlimpahkan kepada junjungan kita nabi besar Muhammad saw, keluarga dan sahabatnya serta kepada para ulama dan pengikutnya hingga akhir zaman, bahwa atas izin-Nya maka penyusunan Tugas Akhir dengan judul " **AKADEMI DESAIN GRAFIS DI JOGJAKARTA** Sifat Warna Hijau, Kuning, dan Merah Sebagai Dasar Penampilan dan Tata Ruang Bangunan " ini dapat diselesaikan dengan baik.

Dalam penyusunan tugas akhir ini banyak bantuan, arahan, bimbingan dan perhatian dari berbagai pihak. Upaya yang telah saya lakukan tidak akan berjalan lancar tanpa dorongan dan semangat dari orang-orang terdekat. Oleh karena itu pada kesempatan ini saya menyampaikan rasa hormat dan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak dan Ibuku tercinta yang telah merawat, membesarkan dan memberikan aku bekal hidup dan kasih sayang.
2. Mas-mas dan mbak-mbakku yang nggak bosan-bosannya memberi dorongan untuk lebih baik
3. Bapak Ir. Hanif Budiman, MSA. Selaku dosen pembimbing Tugas Akhir, yang telah membimbing dan banyak membantu dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
4. Bapak Ir. Revianto Budi Santoso, M. Arch, selaku Ketua Jurusan Arsitektur dan sebagai dosen penguji yang telah berbaik hati pada akhir proses Tugas Akhir ini, *Thanx Boz*.

5. Keluarga besar Persaudaraan Banteng. Njapluk, Paax, Mongol, Mencho, Leyoth, Tonket, Mayot, NgeWees, Prekete, Johan, Cim-cim, The Bagz, Thanx for make my world so colorful.
6. Rini, atas perhatian dan kesabarannya.
7. Milad n Gombloh. You're the best
8. Untuk semuanya yang telah membuat dunia ini indah dan bukan hanya sebuah tempat yang kejam. *May Force Be With You All...*

Penulis sadar bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna dan banyak pembahasan yang dangkal, untuk itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan dan semoga laporan ini dapat berguna dan bermanfaat. Amin

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb**

Yogyakarta, 24 Juni 2005

Penyusun

Ubaidillah Ardani

## **ABSTRAKSI**

Desain grafis tidak dapat dipisahkan dari kehidupan kita, hampir setiap saat kita bersentuhan dengan desain grafis baik secara langsung tidak langsung, sadar maupun tidak kita sadari. Seiring dengan perkembangan teknologi yang pesat, desain grafis ikut berkembang ke tingkat yang lebih tinggi, desain grafis sudah dapat dikatakan menjadi suatu kebutuhan, khususnya dunia bisnis.

Dengan semakin meningkatnya kebutuhan akan desain grafis, maka kebutuhan akan SDM yang berkualitaspun semakin meningkat.

Untuk dapat mengantisipasi kemajuan dunia desain grafis sangat dibutuhkan suatu lembaga yang dapat menghasilkan desainer grafis yang berkualitas dan dapat bersaing dalam kompetisi pasar bebas. Lembaga itu diwujudkan dengan sebuah lembaga pendidikan Akademi Desain Grafis di Jogjakarta.

Untuk mendapatkan citra sebuah bangunan akademi desain grafis. Pada penampilan bangunan didasarkan oleh sifat dan karakter warna, yang warna adalah suatu elemen penting dalam desain grafis. Perwujudan karakter warna akan diwakili oleh bentuk luar bangunan dan tata ruang dalam bangunan.

## DAFTAR ISI

<b>Lembar Judul.....</b>	<b>i</b>
<b>Lembar Pengesahan.....</b>	<b>ii</b>
<b>Lembar Persembahan.....</b>	<b>iii</b>
<b>Kata Pengantar.....</b>	<b>iv</b>
<b>Abstraksi.....</b>	<b>vi</b>
<b>Daftar Isi.....</b>	<b>vii</b>

### **BAB I**

#### **PENDAHULUAN**

##### **I LATAR BELAKANG**

1. Perkembangan teknologi Yang Pesat.....	1
2. Desain Grafis Sebagai Tuntutan Dunia Bisnis.....	1
3. Kebutuhan SDM Yang Siap Pakai.....	3
4. Desain Grafis Dalam Masyarakat.....	4
5. Warna Sebagai Bagian dari desain Grafis.....	4
6. Potensi Yogyakarta Sebagai Lokasi Akademi Desain Grafis.....	5
7. Lembaga-Lembaga Pendidikan Desain Grafis di Jogjakarta.....	6
7.1. Akademi Desain VISI Yogyakarta (ADVY).....	6
7.2. Akademi Seni Rupa dan Desain MSD.....	7
8. Lokasi.....	8
9. Tinjauan Akademi Desain Grafis di Jogjakarta.....	8
9.1. Pengertian Akademi Desain Grafis di Jogjakarta.....	8
9.2. Tujuan dan Fungsi Bangunan.....	8
9.2.1. Fungsi.....	8
9.2.2. Tujuan.....	8

9.3.	Kegiatan Edukatif di Akademi Desain Grafis.....	9
9.3.1.	Kegiatan Formal.....	9
9.3.2.	Kegiatan Non Formal.....	10
9.3.3.	Pelaku Kegiatan.....	12
9.4.	Kebutuhan Ruang.....	13
9.4.1.	Ruang Kegiatan Formal.....	13
9.4.2.	Ruang Kegiatan Non Formal.....	14
9.4.3.	Ruang Penunjang.....	15
<b>II</b>	<b>PERMASALAHAN</b>	
1.	Permasalahan Umum.....	17
2.	Permasalahan Khusus.....	17
<b>III</b>	<b>TUJUAN DAN SASARAN</b>	
1.	Tujuan.....	17
2.	Sasaran.....	17
<b>IV</b>	<b>LINGKUP PEMBAHASAN.....</b>	<b>18</b>
<b>V</b>	<b>METODE PEMBAHASAN</b>	
1.	Tahap Pengumpulan Data.....	18
2.	Tahap Analisis.....	19
3.	Tahap Konsep.....	19
4.	Keaslian Penulisan.....	19

## **BAB II**

### **ANALISA**

#### **I ANALISA WARNA**

1.	Karakter Warna.....	20
1.1.	Merah.....	20



1.2.	Hijau.....	21
1.3.	Kuning.....	21
2.	Kaitan Warna Dengan Desain Grafis.....	22
3.	Citra Akademi Desain Grafis di Jogjakarta.....	23

## **II TRANSFORMASI KARAKTER WARNA**

1.	Karakter Warna Pada Bangunan.....	24
1.1.	Warna Merah.....	24
1.2.	Warna Hijau.....	25
1.3.	Warna Kuning.....	25

## **III ANALISA RUANG**

1.	Kebutuhan Ruang.....	26
2.	Analisa Hubungan Antar Ruang.....	28
3.	Analisa Organisasi Ruang.....	29

## **BAB III**

### **KONSEP PERANCANGAN**

1.	Konsep Fasade Bangunan.....	30
2.	Konsep Tata Ruang dan Sirkulasi.....	31
2.1.	Konsep Tata Ruang.....	31
2.2	Konsep Sirkulasi.....	33
3.	Komposisi Massa	

## **BAB IV**

### **PENGEMBANGAN RANCANGAN**

1.	Site Plan.....	36
2.	Denah.....	41
3.	Penampilan Bangunan.....	50

# **BAB I**

# **PENDAHULUAN**

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **I. Latar Belakang**

##### **1. Perkembangan Teknologi yang Pesat**

Perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini membawa perubahan yang cukup besar pada masyarakat, Salah satunya adalah komputer yang sudah semakin berkembang fungsinya dari hanya sekedar sebagai alat hitung atau untuk operasi matematika menjadi sesuatu yang lebih luas lagi yaitu sebagai alat bantu dalam banyak bidang dan salah satunya dalam mendesain.

Proses mendisain pun mengalami perubahan. Komputer secara perlahan telah menggantikan peralatan desain grafis konvensional. Kini para desainer tidak lagi menggunakan kuas, pewarna cair, dan palet. Peralatan tersebut kini sudah diganti dalam bentuk software – software atau program – program aplikasi khusus.<sup>1</sup>

Selain komputer alat atau media penyampaian informasi pun ikut berkembang pesat, laju informasi semakin cepat. Dan ketika kita hubungkan dengan dunia bisnis maka pasar akan semakin luas tidak hanya di satu daerah saja, yang selanjutnya akan menyebabkan persaingan menjadi lebih ketat.

##### **2. Desain Grafis Sebagai Tuntutan Dunia Bisnis**

Desain Grafis atau yang biasa disebut desain komunikasi visual semakin eksis bersamaan dengan semakin meningkatnya kesadaran pentingnya pemasaran suatu produk, dan promosi itu membutuhkan media yang dapat mewakili produk yang ditawarkan pada masyarakat.

Bila dilihat dari peranannya maka tidak berlebihan bila profesi yang dalam wilayah Desain Komunikasi Visual ini dikatakan sebagai ujung tombak pemasaran, posisi yang sebenarnya sangat vital karena merupakan hierarki terdepan yang langsung berhadapan dengan konsumen. Bahkan menurut

---

<sup>1</sup> Fahmi Ilmansyah, S.Sn "Desain Grafis Kita Diantara Kungkungan Proses Perancangan Berbasis Komputer", [www.komvis.com](http://www.komvis.com)

penelitian para ahli, dari seluruh kegiatan penginderaan manusia, 80 % adalah penginderaan yang dilakukan melalui penglihatan atau kasat mata, yang berarti sebesar itu pulalah peranan desain grafis dalam komunikasi pemasaran.<sup>2</sup>

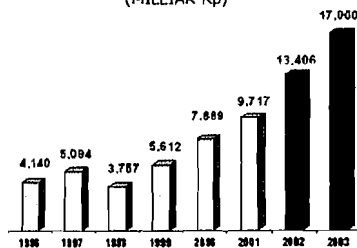
Tanpa disadari setiap hari kita bersentuhan dan menikmati hasil daripada Desain Grafis atau Desain komunikasi visual, ketika kita membeli sebungkus mie instant tanpa disadari kita telah bersentuhan dengan suatu produk dari disain grafis yang berupa gambar dari bungkus mie instant yang dapat juga berpengaruh pada minat beli konsumen.

Perkembangan desain grafis bisa dikatakan satu-satunya karya seni yang padat teknologi dan mempunyai dampak komprehensif kepada masyarakat sebagai khalayak sasaran. Hal ini terjadi karena, keberadaan desain grafis yang mampu menginformasikan produk baru kepada audiens. "Ia (desain grafis-red) memiliki kharisma kepada konsumen untuk diajak membeli dan menggunakan barang atau jasa yang ditawarkan kepadanya. Ia juga piawai merangsang khalayak untuk berpikir perihal sesuatu yang belum terpikir sebelumnya, sehingga bisa dikatakan bentuk komunikasi visual mempunyai target komersial dan tujuan sosial," ungkapnya.<sup>3</sup>



Gambar : Contoh karya desain grafis  
Sumber : Internet

PENGELUARAN IKLAN  
(MILLIAR Rp)



Dari grafik di atas dapat dilihat bahwa pengeluaran untuk iklan semakin meningkat tiap tahunnya, dan secara tidak langsung hal itu mewakili semakin dibutuhkannya profesi desain grafis.

<sup>2</sup> Artikel "Desainer grafis Indonesia ujung tombak yang perlu diasah", [www.komvis.com](http://www.komvis.com)

<sup>3</sup> Utomo, GudegNet, 20 Juni 2001

Desain Grafis yang saat ini sudah dapat dikatakan menjadi salah satu bidang seni tersendiri yang memakai computer sebagai alat bantu yang dominant, cakupannya cukup luas seperti perencanaan cover-cover buku, layout majalah, Koran, cover kaset, CD, VCD, web design, logo perusahaan, poster sampai kemasan produk makanan kecil. Oleh sebab itu hampir semua bidang yang berkaitan dengan pemasaran produk maupun promosi secara langsung ataupun tidak langsung berkaitan dengan disain grafis.

### **3. Kebutuhan SDM Yang Siap Pakai**

Persaingan bisnis yang semakin ketat saat ini, secara tidak langsung menuntut pemilik produk untuk lebih gencar dalam mempromosikan produknya. Hal itu membawa dampak semakin bangak dibutuhkannya SDM yang berkualitas. Maka perlu diadakannya suatu pendidikan yang dapat meningkatkan mutu dan kualitas dari para desainer dalam negeri.

Profesi sebagai desainer grafis di Indonesia mulai terasa sangat dibutuhkan seiring dengan berkembangnya dunia Industri dan periklanan, yaitu sekitar awal abad 20-an. Hampir semua kegiatan bisnis tidak terlepas dari kebutuhan akan desain grafis yang mencakup pembentukan *corporate image* maupun *product image*.<sup>4</sup>

Dengan mutu desainer yang ada saat ini banyak dari pemilik produk yang terpaksa harus membuat iklan keluar negeri yang seharusnya hal itu tidak terjadi apabila mutu SDM yang ada dapat ditingkatkan dengan memperbanyak praktek dibandingkan dengan teori dengan memasukkan mahasiswa ke dunia kerja yang akan secara langsung dapat meningkatkan kemampuan dan pengalaman mahasiswa

Kalau dihitung, produksi iklan kita yang dibawa ke luar negeri bisa mencapai 25-40 juta dollar Amerika setahun. Begitu juga untuk memenuhi kurang lebih 11ribu jam tayang produksi local setahun, takkan bias tercukupi dengan fasilitas yang ada selama ini.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Artikel "Desainer grafis Indonesia ujung tombak yang perlu diasah", [www.komvis.com](http://www.komvis.com)

<sup>5</sup> Citra , 28 April - 4 Mei 1997

Untuk itu lembaga pendidikan desain grafis perlu untuk melengkapi fasilitas fasilitas yang ada agar lebih lengkap dan dapat menghasilkan desainer yang handal serta mampu bersaing dengan desainer lulusan luar negeri.

#### **4. Desain Grafis Dalam Masyarakat**

Desain Grafis dapat dikatakan sebagai satu bentuk komunikasi yang mencakup segala bidang kehidupan manusia, baik dengan target komersial maupun tujuan social.<sup>6</sup>

Grafis sudah menjadi sebuah bentuk bahasa yang sangat universal dan dapat dimengerti oleh manusia dari belahan dunia manapun di bumi ini. Sebagai contoh ketika kita menggunakan aplikasi computer semisal Microsoft word, ketika akan menyimpan pekerjaan kita maka kita akan mencari ikon berbentuk sebuah disket yang berarti save atau menyimpan.

Desain sangat akrab dengan kehidupan manusia adalah suatu kenyataan yang universal. Kegiatannya selalu mengiringi manusia, selama manusia bergaul dengan alat atau perabotan dan juga kebutuhan sehari-hari. Keberadaannya jelas tidak bias dipisahkan dengan sejarah manusia, karena desain adalah suatu upaya manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya.<sup>7</sup>

Desain dalam pengertian modern adalah desain yang dihasilkan melalui metode berpikir, berlandaskan pada ilmu pengetahuan, bersifat rasional dan pragmatis. Ia lahir karena ilmu pengetahuan modern memungkinkan timbulnya industrialisasi. Sifatnya tidak bias dilepaskan dari dua gejala yang saling berkait sebagai konsekuensi industrialisasi. Semua adalah produk massa dan konsumsi massa sebagai hasil industrialisasi.<sup>8</sup>

#### **5. Warna Sebagai Bagian dari Desain Grafis**

Dalam desain grafis warna menjadi unsur yang sangat penting, warna dapat memberikan efek yang berbeda pada tiap produk desain.

---

<sup>6</sup> Artikel "Desain Grafis, antara Mitos Pembaharuan dan Agen Perubahan Kebudayaan", [www.komvis.com](http://www.komvis.com).

<sup>7</sup> Artikel "Desain Grafis, antara Mitos Pembaharuan dan Agen Perubahan Kebudayaan", [www.komvis.com](http://www.komvis.com).

<sup>8</sup> Artikel "Desain Grafis, antara Mitos Pembaharuan dan Agen Perubahan Kebudayaan", [www.komvis.com](http://www.komvis.com).

Warna juga memberikan ciri khas pada tiap – tiap produk desain dan bisa juga dimaksudkan untuk melambangkan sifat karakter dari produk yang dihasilkan.

Warna biru pada bank saai ini menjadi ciri dari BCA, kombinasi merah biru adalah Lippo, gradasi biru ke putih Citibank, pita biru adalah bank Mandiri, maka Danamon memakai warna hijau dan oranye. Warna hijau pada film milik Fuji, warna kuning milik Kodak, sehingga Konica memilih warna biru. Warna adalah salah satu elemen yang paling kuat dalam desain karena warna sangatlah emosional daripada bentuk.<sup>9</sup>

Warna akan sangat mudah dikenali daripada bentuk atau komposisi unsur yang lain dalam desain, warna adalah sesuatu yang paling mudah untuk ditangkap dan diingat oleh manusia.

## **6. Potensi Yogyakarta Sebagai Lokasi Akademi Desain Grafis**

Yogyakarta sudah sangat dikenal sebagai kota pelajar yang banyak terdapat pendidikan-pendidikan formal maupun non formal. Tiap tahun minat untuk melanjutkan pendidikan di Yogyakarta semakin meningkat, yang dapat dilihat bahwa separuh dari penduduk Yogyakarta adalah pelajar, mahasiswa, dan ahli-ahli pendidikan. Dan berpengaruh juga dengan semakin bertambahnya instansi-instansi pendidikan baik formal maupun non formal.

Jogjakarta dikenal sebagai kota pelajar yang banyak melahirkan akademikus muda yang sangat berpotensi di berbagai bidang yang beraneka ragam salah satunya adalah bidang yang berperan dalam Industri periklanan, diantaranya yaitu ilmu komunikasi, desain grafis, multi media dan lain-lain. Hal ini terbukti dengan banyaknya para ahli dan tenaga kerja dalam bidang periklanan di seluruh Indonesia berasal dari lulusan Jogjakarta.<sup>10</sup>

Selain dikenal sebagai kota pelajar, Yogyakarta juga dikenal sebagai kota seni dan budaya yang banyak melahirkan seniman-seniman ataupun desainer-desainer grafis yang handal. Hampir tiap minggu diadakan event-event seni, pemerintah kotapun tidak kalah memberikan dukungan pada para seniman-seniman yang ada di Jogja, hal itu terlihat dengan digalakkannya program mural

---

<sup>9</sup> Artikel " What is a Good Design ", [www.komvis.com](http://www.komvis.com)

<sup>10</sup> Khoirun Nisa, TA UII 2004, Perusahaan Peiklanan Dan Rumah Produksi Di Jogjakarta

## **AKADEMI DESAIN GRAFIS DI JOGJAKARTA**

Sifat Warna Hijau, Kuning, dan Merah Sebagai Dasar Penampilan dan Tata Ruang Bangunan

beberapa waktu yang lalu dan mendapat respon yang baik dari kalangan seniman ataupun masyarakat.

Dengan iklim yang ada Jogjakarta sangat berpotensi sebagai lokasi Akademi Desain Grafis.

Fasilitas pendidikan desain di Yogyakarta secara kuantitas masih sangat kurang dibandingkan dengan besarnya jumlah peminat. Daya tampung pendidikan formal hanya menampung sekitar 75-80 siswa pertahun, padahal jumlah peminat hampir 15 kalinya.<sup>11</sup>

Maka dari itu melihat potensi dan kebutuhan desain grafis saat ini sudah sangat perlu diadakan pendidikan desain grafis dengan fasilitas yang lengkap agar lulusan yang dihasilkan lebih bermutu.

### **7. Lembaga-lembaga Pendidikan Desain di Jogjakarta**

#### **7.1. Akademi Disain Visi Yogyakarta (ADVY)**

ADVY ( dibaca atvi ) adalah Akademi khusus Desain pertama di Indonesia. Dasar pertimbangan utama pendirian lembaga ini adalah besarnya peluang kerja di bidang desain tingkat madya.<sup>12</sup>



ADVY merupakan lembaga pendidikan berbentuk akademi yang memiliki 4 program studi yaitu : Disain Komunikasi Visual, Disain Interior, Fotografi Disain dan Program Profesi Disain Grafis

#### **7.2. Akademi Seni Rupa Dan Desain MSD**

MSD hanya memiliki satu jurusan setingkat D3 yaitu Diskomvis dan 4 Program Profesi yaitu Disain Grafis, Seni Lukis, Disain Interior dan Fotografi.

<sup>11</sup> Anna Rulia, TA UII 1999, Akademi VISI Yogyakarta

<sup>12</sup> Web site ADVY [http://www.advya.ac.id/profil\\_advya.html](http://www.advya.ac.id/profil_advya.html)



## AKADEMI DESAIN GRAFIS DI JOGJAKARTA

Sifat Warna Hijau, Kuning, dan Merah Sebagai Dasar Penampilan dan Tata Ruang Bangunan

Untuk Program Diskomvis masa pendidikan minimal 3 tahun dan pada akhir masa pendidikan mahasiswa diwajibkan membuat Tugas Akhir sebagai syarat dari kelulusan.

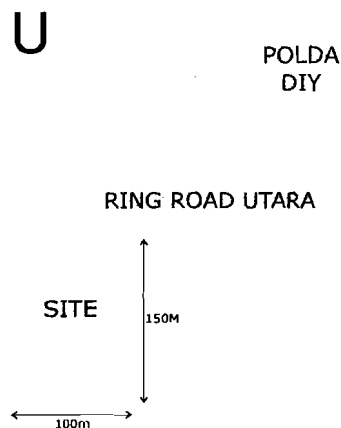
Untuk Program profesi terdapat dua pilihan yaitu 1 tahun atau 2 tahun

Tujuan Pendirian Akademi

Membentuk lulusan agar menjadi praktisi profesional di bidang seni rupa dan disain yang mampu terus berinovasi dalam berkarya, mampu menciptakan lapangan pekerjaan, mampu bersaing dalam era perdagangan bebas dunia namun berbudi pekerti luhur sesuai falsafah Pancasila.<sup>13</sup>

### 8. Lokasi

Lokasi site berada di Kabupaten Sleman Jogjakarta, Jalan RingRoad utara desa Condongcatur, Depok, Sleman, yaitu bersebrangan dengan Polda DIY.



Pertimbangan pemilihan site, antarlain:

1. Lokasi dekat dengan area pendidikan
2. Accessible, terletak di jalur lintas kota (Ring Road)
3. Pencapaian dari kota tidak jauh
4. Berada pada jalur transportasi umum

<sup>13</sup> Web site MSD <http://www.msd.com/akademisenirupadandisain.htm>

## **9. Tinjauan Akademi Desain Grafis Di Jogjakarta**

### **9.1 Pengertian Akademi Desain Grafis Di Jogjakarta**

Pengertian dari Sekolah Desain Grafis adalah sebagai berikut

1. **Akademi** : Tempat pembelajaran, menuntut ilmu, wadah kegiatan belajar mengajar setingkat diploma
2. **Desain** : Menciptakan sesuatu dari ide-ide yang ada melalui proses perencanaan, pengaturan, pengolahan dan mengkomposisikan elment tertentu.
3. **Grafis** : Simbol-simbol visual yang dapat dilihat, huruf, warna, gambar

Secara umum Sekolah Desain Grafis dapat diartikan sebagai *Suatu wadah yang didalamnya terdapat kegiatan belajar mengajar dalam hal pengolahan simbol-simbol, gambar, huruf, warna dan elemen lainnya menjadi satu karya yang dapat dinikmati secara visual sebagai sarana komunikasi melalui ide-ide dan perencanaan setingkat diploma yang bertempat di Jogjakarta.*

### **9.2. Tujuan dan Fungsi Bangunan**

Akademi Desain Grafis ini mempunyai tujuan dan fungsi sebagai berikut

#### **9.2.1 Fungsi**

- Sebagai wadah pendidikan setingkat diploma 3 dibidang desain grafis.
- Sebagai wadah bagi para siswa menyalurkan ide-ide mereka dalam mendesain.

#### **9.2.2 Tujuan**

- Menciptakan siswa didik yang berkualitas dan siap pakai melalui fasilitas-fasilitas yang disediakan.
- Mendidik mahasiswa menjadi Desainer Grafis Professional yang mampu mengisi kebutuhan dunia usaha grafika dan periklanan.

## AKADEMI DESAIN GRAFIS DI JOGJAKARTA

Sifat Warna Hijau, Kuning, dan Merah Sebagai Dasar Penampilan dan Tata Ruang Bangunan

### 9.3. Kegiatan Edukatif Di Akademi Desain Grafis

#### 9.3.1. Kegiatan Formal

Kegiatan Formal yaitu kegiatan edukatif yang dilaksanakan selama 3 tahun masa studi dengan 6 semester menggunakan sistim kredit semester dengan jumlah total 120 sks.

Kurikulum Akademi Desain Grafis di Jogjakarta ini mengadopsi dari kurikulum MSD dengan sedikit modifikasi pada pengurangan mata kuliah umum dan penambahan pada mata kuliah keahlian untuk memperbanyak praktek.

<b>Semester I – 22 SKS</b>			
No.	Mata Kuliah	SKS	Deskripsi Kegiatan
1	Agama Islam	2	Konvensional
2	Bahasa Inggris	2	Konvensional, Praktek Teori
3	Bahasa Indonesia	2	Konvensional, Praktek Teori
4	Kewiraan	2	Konvensional
5	Nirmana I	2	Konvensional, Praktek
6	Menggambar I	2	Konvensional, Praktek
7	Gambar Teknik	2	Konvensional, Praktek
8	Bahasa Gambar	2	Konvensional, Praktek
9	Tipografi	3	Konvensional, Praktek
10	Cetak Saring	3	Konvensional, Praktek
<b>Semester II – 20 SKS</b>			
1	Pancasila	2	Konvensional
2	Nirmana II	2	Konvensional, Praktek
3	Menggambar II	2	Konvensional, Praktek
4	Met. Rep. Grafis	2	Konvensional, Praktek
5	Air Brush	2	Konvensional, Praktek
6	Grafis Komputer I	4	Konvensional, Praktek
7	Diskomvis I	2	Konvensional, Praktek
8	Manajemen	2	Konvensional, Diskusi
9	Teori Media Komunikasi	2	Konvensional, Diskusi
<b>Semester III – 22 SKS</b>			
1	Fotografi Dasar	3	Konvensional, Praktek
2	Penulisan Teks	2	Konvensional, Praktek
3	Ilustrasi I	3	Konvensional, Praktek

**AKADEMI DESAIN GRAFIS DI JOGJAKARTA**

Sifat Warna Hijau, Kuning, dan Merah Sebagai Dasar Penampilan dan Tata Ruang Bangunan

4	Grafis Komputer II	4	Konvensional, Praktek
5	Diskomvis II	3	Konvensional, Praktek
6	Tata Visual Penjualan	3	Konvensional, Praktek, Diskusi
7	Graffiti	2	Konvensional, Praktek
8	Web Design I	2	Konvensional, Praktek
<b>Semester IV – 24 SKS</b>			
1	Sej Senirupa Indonesia	2	Konvensional, Diskusi
2	Fotografi Desain	3	Konvensional, Praktek
3	Animasi Komputer I	3	Konvensional, Praktek
4	Ilustrasi II	3	Konvensional, Praktek
5	Grafis Komputer III	4	Konvensional, Praktek
6	Diskomvis III	3	Konvensional, Praktek
7	Komik	2	Konvensional, Praktek
8	Web Desain II	2	Konvensional, Praktek
9	Disain Poster	2	Konvensional, Praktek
<b>Semester V – 22 SKS</b>			
1	Tinjauan Desain	2	Konvensional, Diskusi
2	Ilustrasi Desain	3	Konvensional, Praktek
3	Grafis Komputer IV	4	Konvensional, Praktek
4	Diskomvis IV	3	Konvensional, Praktek
5	Animasi Komputer II	3	Konvensional, Praktek
6	Estetika	2	Konvensional, Praktek
7	Story Board	2	Konvensional, Praktek
8	Teknik Presentasi	3	Konvensional, Praktek
<b>Semester VI – 10 SKS</b>			
1	Kerja Profesi	4	Praktek
2	Tugas Akhir	8	Praktek

Kuliah Konvensional adalah kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dengan komunikasi satu arah.

Diskusi adalah kegiatan belajar mengajar dengan komunikasi dua arah yang dilakukan dalam ruangan khusus. Pengajar memberikan contoh kasus untuk didiskusikan

Kegiatan Praktek berupa kegiatan praktek teori yang dikerjakan dirumah sebagai tugas rumah atau di studio-studio yang disediakan oleh kampus.

Kerja Profesi adalah mata kuliah yang mewajibkan mahasiswa untuk kerja magang di perusahaan yang berkaitan dengan bidang desain grafis, tujuannya

agar mahasiswa belajar menerapkan ilmu yang didapat pada dunia kerja yang sesungguhnya.

Tugas Akhir adalah tugas yang harus dilakukan semua mahasiswa menjelang akhir masa studinya sebagai syarat dari kelulusan dalam bentuk mendisain suatu produk.

### **9.3.2. Kegiatan Non Formal**

Kegiatan non sks yang dilaksanakan rutin tiap akhir semester, tiap tahun, atau insidental untuk menunjang proses pembelajaran dan kreatifitas siswa.

#### **1. Pameran Gang**

Adalah evaluasi kegiatan perkuliahan. Kegiatan ini dilakukn di gang/selasar dan dilaksanakan tiap akhir semester untuk memamerkan hasil karya dari para siswa.

#### **2. Pameran Akademik**

Wadah aktualisasi mahasiswa dan apresiasi masyarakat terhadap karya desain mahasiswa. Diselenggarakan satu tahun sekali

#### **3. Workshop**

Diadakan dalam rangka menambah wawasan dengan mendatangkan praktisi atau ahli yang berkompeten dalam dunia desain dengan demo proses desain. Diadakan tiap satu tahun sekali.

#### **4. Sarasehan**

Diselenggarakan dalam rangka mendapatkan masukan, solusi dari seorang ahli dalam menghadapi suatu permasalahan.

#### **5. Lomba Desain**

Wadah bagi para mahasiswa dalam mencoba kemampuan mendesain dengan tema-tema tertentu yang diharapkan dapat memecu semangat dan kreativitas mahasiwa. Diadakan tiap akhir semester bersamaan dengan Pameran Gang.

#### **6. Pemeran Akhir**

Pameran tugas akhir mahasiwa yang dilaksanakan pada akhir masa studinya.

**7. Wisuda**

Kegiatan seremonial dalam rangka penyerahan tanda kelulusan dan pelepasan lulusan untuk terjun ke masyarakat dan dunia kerja. Diselenggarakan dua kali dalam setahun.

**9.3.3. Pelaku Kegiatan**

- Siswa

Siswa adalah komponen utama dalam suatu pendidikan. Karena itu jumlah siswa akan sangat menentukan besaran, dimensi dan jumlah ruang yang dibutuhkan. Sehingga dalam perencanaan jumlah siswa dan kebutuhan ruang dapat seimbang.

Jumlah yang direncanakan dapat ditampung didapat dari jumlah siswa ADVY selama 3 tahun.

<b>Tahun</b>	<b>Jumlah Mahasiswa</b>
2000	340
2001	400
2002	400
Total	1240

Dalam Akademi desain grafis ini jumlah tersebut dinilai terlalu banyak maka pada Akademi Desain Grafis ini tiap angkatan hanya berisi 100 mahasiswa. Hal ini dilakukan agar lulusan yang didapat menjadi lebih berkualitas. Jadi kampus ini diharapkan dapat menampung 300 mahasiswa tiap tahunnya ditambah tenaga pengajar, staf administrasi, dan karyawan.

- Staf Edukatif (Dosen Pengajar )

Staf edukatif terdiri dari tenaga-tenaga pengajar bidang umum dan khusus. Terdiri dari dosen tetap dan tidak tetap. Dosen tetap adalah staf inti pada institusi ini, sedang dosen tidak tetap dosen tamu, undangan atau tenaga honorer. Rasio pengajar yang diambil adalah 1:20, kurang lebih menjadi 23 dosen.

- Staf non inti

Staf non inti adalah karyawan yang tidak termasuk dalam kegiatan belajar mengajar tetapi tetap mendukung kegiatan belajar mengajar.

1. Staf Administrasi terdiri dari bagian keuangan, pengajaran dan bagian umum
2. Staf Pelayan, Cleaning Servis. Bertanggung jawab pada pelayanan dan kebersihan kampus

Untuk staf non inti digunakan perbandingan 1 : 10 dari total pengguna bangunan.

- Masyarakat Umum

Masyarakat umum dapat berupa para tamu undangan dalam acara-acara yang diadakan oleh kampus, para orang tua siswa dalam acara wisuda, dan masyarakat yang datang untuk menyaksikan pameran yang diadakan karena pameran dibuka untuk umum.

**9.4. Kebutuhan Ruang**

**9.4.1. Ruang Kegiatan Formal**

Ruang kegiatan formal adalah ruang yang digunakan untuk mendukung atau dilaksanakannya kegiatan belajar mengajar, diskusi dan praktek mahasiswa di dalam lingkungan kampus.

Adapun ruangan yang dibutuhkan adalah sebagai berikut

<b>Nama Ruang</b>	<b>Penjelasan</b>	<b>Pengguna</b>
R. Kelas	Ruang kelas untuk kegiatan mengajar dengan model presentasi atau konvensional dengan menggunakan alat bantu berupa mesin OHP. Kapasitas 75 mahasiswa	- Mahasiswa - Dosen

## AKADEMI DESAIN GRAFIS DI JOGJAKARTA

Sifat Warna Hijau, Kuning, dan Merah Sebagai Dasar Penampilan dan Tata Ruang Bangunan

Studio Komputer	Ruang studio yang dilengkapi dengan 20 dan 10 unit computer untuk praktek.	- Mahasiswa - Dosen
Studio Gambar	Ruang studio dengan dilengkapi meja gambar untuk praktek menggambar.	- Mahasiswa - Dosen
Studio Fotografi	Ruang studio dengan kelengkapan berupa alat-alat fotografi untuk praktek fotografi.	- Mahasiswa - Dosen
Kamar Gelap	Ruangan untuk memproses dan mencetak hasil fotografi mahasiswa	- Mahasiswa - Dosen - Petugas
Studio Air Brush	Ruang studio dengan beberapa mesin air brush, digunakan untuk praktek air brush.	- Mahasiswa - Dosen
Studio Cetak	Ruang dengan mesin cetak untuk mencetak tugas – tugas mendesain atau karya mahasiswa	- Mahasiswa - Petugas Studio
Perpustakaan	Tempat bagi para mahasiswa untuk mencari referensi atau informasi sehubungan dengan perkuliahan.	- Mahasiswa - Dosen - Staf Perpustakaan
Media Center	Ruangan dengan fasilitas internet, majalah-majalah terbaru, film, ataupun buku yang dapat digunakan mahasiswa untuk penvarian informasi.	- Mahasiswa - Dosen

### 9.4.2. Ruang Kegiatan Non Formal

Ruang kegiatan non formal adalah ruang yang digunakan sebagai sarana pendukung kegiatan mahasiswa diluar kegiatan akademik

Ruangan-ruangan adalah sebagai berikut

<b>Nama Ruang</b>	<b>Penjelasan</b>	<b>Pengguna</b>
Ruang Serba Guna/Auditorium	Ruang besar yang digunakan untuk kegiatan-kegiatan yang bersifat resmi, wisuda, seminar, workshop atau sarasehan	- Mahasiswa - Dosen - Karyawan - Masyarakat Umum /



**AKADEMI DESAIN GRAFIS DI JOGJAKARTA**

Sifat Warna Hijau, Kuning, dan Merah Sebagai Dasar Penampilan dan Tata Ruang Bangunan

		Tamu
Koridor/Selasar	Ruang penghubung antara ruang-ruang yang ada juga digunakan sebagai semacam galeri pameran karya mahasiswa	- Mahasiswa - Dosen - Karyawan - Masyarakat Umum / Tamu
Hall	Ruang penghubung antara ruang, dapat juga digunakan untuk kegiatan lain.	- Mahasiswa - Dosen - Karyawan - Masyarakat Umum / Tamu
Galeri/Ruang Pamer	Tempat untuk memamerkan karya-karya terbaik mahasiswa Akademi Desain Grafis	- Mahasiswa - Dosen - Masyarakat Umum / Tamu
Ruang Dosen	Ruang khusus untuk Dosen Pengajar di Akademi Desain Grafis	- Dosen
Ruang Administrasi	Ruang Pengelola urusan intern dan extern kampus	- Karyawan
Ruang Organisasi	Ruang Himpunan mahasiswa Akademi Desain Grafis	- Mahasiswa

**9.4.3. Ruang Penunjang**

Ruang pendukung bangunan kampus Sekolah Desain Grafis

<b>Ruang</b>	<b>Penjelasan</b>	<b>Pengguna</b>
Parkir	Terdiri Dari - Parkir Motor - Parkir Mobil - Parkir Bus Diharapkan agar dapat mengakomodasi kebutuhan parkir mahasiswa, dosen, karyawan, dan tamu	- Mahasiswa - Dosen - Karyawan - Masyarakat Umum / Tamu
Ruang Cleaning Service	Ruang untuk bagian cleaning service yang bertanggung jawab atas	- Petugas Cleaning Service

**AKADEMI DESAIN GRAFIS DI JOGJAKARTA**

Sifat Warna Hijau, Kuning, dan Merah Sebagai Dasar Penampilan dan Tata Ruang Bangunan

	kebersihan kampus	
Pos Jaga	Tempat untuk berjaga petugas keamanan	- Petugas Keamanan
Kantin	Tempat santai, berkumpul, dan makan	- Mahasiswa - Pengelola Kantin
R. MEE	Ruang-ruang pendukung utilitas kampus. Genset, Pompa air, dsb	- Petugas Pengelola
Musholla	Ruang untuk melaksanakan ibadah	- Mahasiswa - Dosen - Karyawan - Tamu

Dengan kebutuhan ruang yang ada dan perbedaan karakteristik kegiatan antara satu ruang dengan ruang yang lain, ruangan perlu dikelompokkan berdasarkan kegiatan yang berlangsung didalamnya. Perlu ada pengelolaan ruang yang baik agar kegiatan yang ada didalamnya dapat berjalan dengan baik.

## **II. Permasalahan Perancangan**

### **1. Permasalahan Umum**

Merancang sebuah sarana pendidikan yang mampu memfasilitasi kegiatan Akademi Desain Grafis dengan fasilitas – fasilitas pendukungnya agar tujuan dari bangunan dapat tercapai dan menerapkan karakter unsur desain grafis berupa warna, pada fasade bangunan sebagai pembentuk karakter Akademi Desain Grafis.

### **2. Permasalahan Khusus**

- Bagaimana menterjemahkan karakter warna hijau, kuning, dan merah ke dalam desain arsitektur.
- Merancang ruang – ruang yang dibutuhkan dan sesuai dengan kebutuhan Akademi Desain Grafis

## **III. Tujuan dan Sasaran**

### **1. Tujuan**

Terciptanya sebuah bangunan Akademi Desain Grafis yang mampu memfasilitasi kegiatan belajar dan berkreasi mahasiswanya dengan memperhatikan hubungan antar ruang.

### **2. Sasaran**

1. Terciptanya bangunan Akademi Desain Grafis yang menggunakan karakter warna sebagai pembentuk fasade bangunan.
2. Terpenuhinya kebutuhan ruang dengan besaran ruang yang sesuai dengan kegiatan-kegiatan mahasiswa untuk mendukung kegiatan belajar mengajar.
3. Adanya pengelolaan ruang-ruang yang baik

### **III. Lingkup Pembahasan**

Pembahasan ditekankan pada masalah lingkup Akademi Desain Grafis di Jogjakarta itu sendiri.

- Dengan memperhatikan karakteristik Akademi Desain Grafis di Jogjakarta, kebutuhan ruang, pola hubungan ruang, daya tampung, kegiatan yang ada.

Penekanan pada perancangan dibatasi pada masalah :

- Building envelope
- Pengaturan ruang, desain bentuk ruang dan karakter ruang yang dibutuhkan.

### **IV. Metode Pembahasan**

#### **1. Tahap Pengumpulan Data**

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data dengan beberapa metode yaitu :

- Studi literature  
Dengan mempelajari hal - hal yang berhubungan dengan pendidikan desain grafis melalui artikel - artikel baik dari internet, surat kabar dan Tugas Akhir yang berhubungan dengan desain grafis, peiklanan dan komputer serta referensi - referensi lain yang dapat digunakan sebagai pendukung teori dan gagasan perancangan.  
Studi internet maupun buku tentang sifat - sifat, makna, dan karakter warna
- Observasi Lapangan  
Pengamatan langsung ke obyek - obyek yang terkait dengan perancangan sebuah Akademi Desain Grafis di Jogjakarta.

## **2. Tahap Analisis**

Tahap pengkajian dan penguraian data serta informasi yang berhubungan dengan Akademi Desain Grafis, meliputi :

- Analisis lokasi site terpilih
- Analisis kebutuhan ruang, besaran ruang, kerakterstik kegiatan Akademi Desain Grafis
- Analisis tata ruang dan sirkulasi ruang dalam dan ruang luar
- Analisis gubahan massa, zoning, dan penampilan bangunan
- Analisis tentang warna, karakter warna dan penerapannya pada bangunan.

## **3. Tahap Konsep**

Tahap akhir hasil dari analisa data yang ada guna menyelesaikan masalah – masalah yang timbul, meliputi

- Konsep tata atur ruang dalam dan ruang luar serta sirkulasi
- Konsep bentukan bangunan
- Konsep fasade bangunan yang sesuai dengan perencanaan.

## **4. Keaslian Penulisan**

1. Kohirun Nissa, No. Mhs 99 512 140, TA UII 2004, Perusahaan Periklanan dan Rumah Produksi di Jogjakarta, Representasi Konsep Iklan Produk ke Dalam Bangunan Dengan Nuansa Galeri Kontemporer
2. Ira Satria, No. Mhs 98 512 030, TA UII 2004, Lembaga Pendidikan Media Visual Terapan Yogyakarta
3. Anna Rulia, No. Mhs 94340027, TA UII 1999, Akademi VISI Yogyakarta

**BAB II**

**ANALISA**

## **BAB II**

### **ANALISA**

#### **I. Analisa Warna**

##### **1. Arti Warna**

Menurut tingkatannya warna digolongkan menjadi 3 golongan

1. Warna Primer. Merah, Kuning, Biru
2. Warna Sekunder. Oranye, Hijau, Ungu
3. Warna Tersier. Jingga, Coklat, dsb

##### **1.1. Merah**



Merah adalah warna primer yang paling dominan dari warna – warna yang lain. Paling mudah untuk dikenali diantara warna – warna yang lain.

Merah adalah warna api dan darah, ia berhubungan dengan kekuatan, tenaga, dapat juga diartikan sebagai hasrat, keinginan, cinta, dan juga keberanian.<sup>14</sup> Hal itu yang menyebabkan banyak negara mencantumkan warna merah pada benderanya.

Dalam desain grafis warna merah dapat membuat text dan gambar menjadi dominan dan mencolok, mempengaruhi orang untuk membuat keputusan secara cepat. Pada proporsi tertentu warna merah menunjukkan sesuatu menjadi lebih dari yang lain yang ada disekitarnya.

Warna merah digunakan untuk sesuatu yang dimaksudkan untuk menarik perhatian banyak orang, seperti tanda – tanda larangan dan peringatan.

Warna merah juga dapat diartikan sebagai sesuatu yang kokoh, arogan, pemberontak, tidak mengenal aturan. Maka banyak dari pemberontak memakai warna merah sebagai identitas mereka.

---

<sup>14</sup> [www.color-wheel-pro.com](http://www.color-wheel-pro.com)

**Menyimbolkan sifat dominan, kuat, pemberontak, tidak mengenal aturan.**

Dalam karakter Akademi Desain Grafis ini merah diartikan agar Akademi Desain Grafis ini kokoh, kuat, dan lulusan yang dapat mengatasi semua tantangan jaman yang ada, menjadi lebih dari yang lain, mampu berkompetisi.

Arogan, pemberontak, tidak mengenal aturan diartikan sebagai ide – ide mendesain yang tidak pernah berhenti dan habis, selalu melahirkan hal - hal baru, revolusioner, dan haus akan tantangan.

Warna merah akan menjadi suatu sosok yang dinamis yang tanpa aturan

**1.2. Hijau**



Hijau adalah warna yang alami, hijau dapat diartikan sebagai pertumbuhan, harmoni, kesegaran dan kesuburan. Hijau dapat menimbulkan perasaan emosional yaitu kenyamanan, keamanan dan ketenangan.

Hijau adalah warna yang paling nyaman untuk mata manusia, mencerminkan stabilitas dan ketahanan, kadang dapat juga diartikan sebagai kurangnya pengalaman, disamping itu juga mencerminkan pertumbuhan dan harapan. Dapat juga diartikan sebagai kebijaksanaan.

**Menyimbolkan sifat tenang, harmonis, teratur**

Warna hijau akan menjadi sesuatu yang sifatnya statis yang akan menjadi pengatur bagi yang lainnya

**1.3. Kuning**



Kuning adalah warna dari matahari yang melambangkan energi dan kekuatan. Juga dapat dihubungkan dengan kegembiraan.

Karena itulah warna kuning banyak digunakan untuk mempromosikan produk anak – anak atau sejenisnya.

Kuning kadang diartikan sebagai warna anak – anak atau warna yang mewakili anak – anak, dia tidak stabil, spontan, dan penuh kejutan, selalu ingin tahu dan menjelajahi dunia di sekitarnya.

**Menyimbolkan sifat kegembiraan, spontan, rasa ingin tahu.**



Kuning ditampilkan sebagai sesuatu yang cenderung dinamis tetapi masih mengikuti aturan yang ada.

## **2. Kaitan Warna dengan Desain Grafis**

Warna adalah salah satu elemen utama dalam desain grafis, warna dapat memberikan kekuatan makna pada elemen yang ditempelinya, misal huruf atau bentuk simbol – simbol yang lain.

Dalam desain grafis warna juga dapat menjadi suatu ciri dari suatu hasil desain.

Warna biru pada bank saat ini menjadi ciri dari BCA, kombinasi merah biru adalah Lippo, gradasi biru ke putih Citibank, pita biru adalah bank Mandiri, maka Danamon memakai warna hijau dan oranye. Warna hijau pada film milik Fuji, warna kuning milik Kodak, sehingga Konica memilih warna biru. Warna adalah salah satu elemen yang paling kuat dalam desain karena warna sangatlah emosional daripada bentuk.<sup>15</sup>

Warna mempertegas dan memberi arti khusus pada suatu hasil desain.



gambar : Desain Kaos  
sumber : Sindikat Munyuk Co.

Pada gambar sebelah kiri kesan semangat dan kemarahan lebih terasa dari gambar sebelah kanan yang cenderung mempunyai arti yang lebih halus. Hal itu dipengaruhi oleh penggunaan warna dengan makna yang berbeda.

---

<sup>15</sup> Artikel " What is a Good Design ", [www.komvis.com](http://www.komvis.com)

### **3. Citra Akademi Desain Grafis di Jogjakarta**

Dalam identitas Akademi Desain Grafis, Citra bangunan adalah suatu cara yang dapat menunjukkan identitas.

Citra bangunan juga diakui sebagai arsitektur, biasanya adalah bangunan yang memuat sejumlah komunikasi kedalam suatu totalitas dan mengekspresikannya dengan ringkas, tepat dan indah. Cara utama yang dipakai untuk berkomunikasi adalah secara visual, sebagian karena cara yang telah dikembangkan profesi, dan sebagian karena penglihatan merupakan salah satu bentuk persepsi yang paling jelas.<sup>16</sup>

Sehingga kebutuhan visual harus dipenuhi secara visual pula. Dari sinilah muncul sebuah konsekuensi dari bentuk yang ditampilkan yaitu kesesuaian antara citra yang ingin ditampilkan dengan penilaian orang mengenai apa yang dilihatnya.<sup>17</sup>

Bentuk sangat mempengaruhi citra bangunan yang akan dibawanya, karena bentuk merupakan suatu media atau alat komunikasi untuk menyampaikan arti yang terkandung atau untuk menyampaikan pesan tertentu.<sup>18</sup>

Fungsi utama bangunan sebagai Akademi Desain Grafis harus dapat menampilkan sebagai wujud yang menarik, ekspresif. Perwujudan ini juga harus dapat dipahami oleh orang yang awam terhadap desain grafis sekalipun.

Dengan demikian sebuah Akademi Desain Grafis harus memiliki karakter yang dapat menarik perhatian orang untuk mengetahui lebih jauh akan Akademi Desain Grafis.

Konsep citra bangunan yang akan ditampilkan adalah konsep arsitektur dari penterjemahan karakter warna kedalam bentuk fasade pada bangunan Akademi Desain Grafis.

---

<sup>16</sup> James C Snyder, Pengantar Arsirerktur

<sup>17</sup> Khoirun Nisa, TA UII 2004, Perusahaan Peiklanan Dan Rumah Prodiksi Di Jogjakarta

<sup>18</sup> YB. Mangunwijaya, 1995, Wastu Citra

## **II. Transformasi Karakter Warna**

**Transformasi** : Proses perubahan bentuk atau struktur melalui melalui serangkaian permutasi dan manipulasi yang berbeda dalam menanggapi konteks atau kondisi – kondisi khusus tanpa identitas atau konsepnya.<sup>19</sup>

Karakter warna yang diambil sebagai dasar dari Akademi Desain Grafis adalah warna Merah, Hijau, dan Kuning.

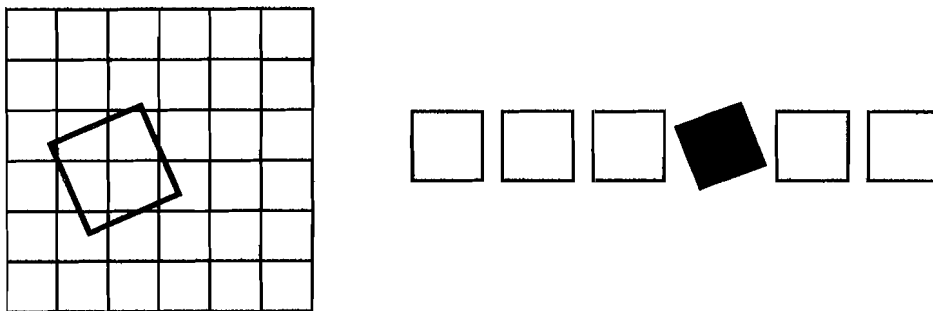
Karakter – karakter dari warna tersebut yang telah dibahas pada bagian sebelumnya akan dimunculkan pada pembentukan tampilan fasade bangunan, bentuk ruang dan pengorganisasian ruang pada Akademi Desain Grafis di Jogjakarta.

### **1. Karakter Warna Pada Bangunan**

#### **1.1. Warna Merah**

Merah ditampilkan sebagai karakter yang dominan dan tidak mengikuti aturan.

Berbeda dengan warna-warna lain, merah adalah warna yang paling mudah untuk dikenali oleh mata manusia, warna merah akan di tampilkan sebagai bentukan ruang atau massa 3d pada pasade sebagai pemecah keteraturan, distorsi dari susunan bentuk yang ada.



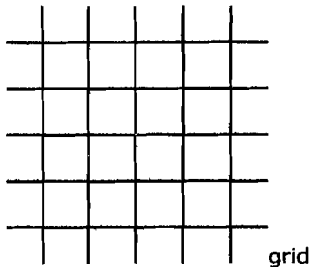
<sup>19</sup> Francis D.K. Ching, *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatanan*

### 1.2. Warna Hijau

Hijau menyimbolkan karakter yang teratur, tenang, harmonis.

Hijau disini akan dijadikan sebagai pengikat dan memperlambut karakter merah yang arogan dan tanpa aturan.

Keteraturan bentuk dan susunan ruang akan mewakili karakter hijau pada bangunan ini. Dengan ditransformasikan menjadi susunan grid yang akan menjadi acuan susunan ruang-ruang pada bangunan Akademi Desain Grafis.

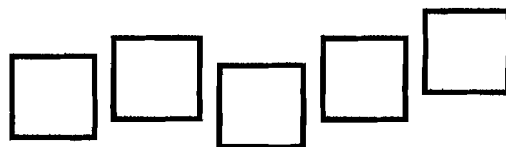
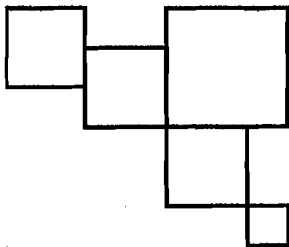


Pada karakter hijau massa yang terbentuk akan lebih teratur dan mengikuti satu acuan.

### 1.3. Warna Kuning

Kuning menyimbolkan sifat spontan, dan rasa ingintahu. Hampir sama dengan merah yang arogan, warna kuning cenderung lebih teratur dan masih mengikuti aturan yang ada.

Lebih dinamis dari hijau tetapi masih tetap pada aturan yang ada (grid).



**AKADEMI DESAIN GRAFIS DI JOGJAKARTA**

Sifat Warna Hijau, Kuning, dan Merah Sebagai Dasar Penampilan dan Tata Ruang Bangunan

**III. Analisa Ruang**

**1. Kebutuhan Ruang**

      Seperti yang telah disebutkan pada bagian sebelumnya ruangan – ruangan dibagi menjadi 3 bagian yaitu

- Ruang – ruang formal
- Ruang – ruang non formal
- Ruang – ruang penunjang

Pelaku kegiatan digolongkan menjadi 4 bagian yaitu

- Siswa
- Pengajar
- Karyawan
- Tamu

Adapun besaran ruang – ruang tersebut adalah sebagai berikut

<b>Ruang Kegiatan Formal</b>									
No.	Nama Ruang	Standar ( m <sup>2</sup> )	Kapasitas	Jumlah Luas ( m <sup>2</sup> )	Sirkulasi 30% ( m <sup>2</sup> )	Luas + Sirkulasi ( m <sup>2</sup> )	Jumlah Luas + Sirkulasi ( m <sup>2</sup> )	Jumlah Ruang	Total Luas ( m <sup>2</sup> )
1.	R. Kelas - Siswa - Dosen	0,8 0,8	75 1	60 0,8	18 0,24	78 1,04	79.04	6	474.24
3.	Studio Komputer - Meja Komputer - Meja Komputer - Meja Komputer - Asisten Dosen	2,04 2,04 2,04 0,8	56 1 1 3	114,24 2,04 2,4	34,27 0,61 0,72	148.51 2,65 3,12	154,28	6	925,68
5.	Studio Gambar - Meja Gambar - Dosen - Asisten	3,2 0,8 0,8	36 1 3	115,2 0,8 2,4	34.59 0,24 0,72	149,79 1,04 3,12	153.95	6	923.7
7.	Studio Air Brush - Siswa - Dosen - Asisten - Kompresor	1 1 1 0,8	20 1 4 4	20 1 4 3,2	6 0,3 1,2 0,96	26 1,03 5,2 4,16	36,66	1	36,66
9.	Studio Fotografi - Siswa - Dosen - Asisten	1 1 1	20 1 2	20 1 2	6 0,3 0,6	26 1,3 2,6	29,9	1	29,9
11.	Media Center - Meja Komputer - Pengawas	1,2 1,2	10 1	12 1,2	3,6 0,36	15,6 1,56	17,16	1	17,16
12.	Perpustakaan - Pengguna - Rak Buku	0,64 1,6	200 10	128 16	38,4 4,8	166,4 20,8			

**AKADEMI DESAIN GRAFIS DI JOGJAKARTA**

Sifat Warna Hijau, Kuning, dan Merah Sebagai Dasar Penampilan dan Tata Ruang Bangunan

	- Komputer	1,2	5	6	1,8	7,8	195	1	195
13.	Ruang Cetak								
	- Plotter	6,8	1	6,8	2,04	8,84			
	- Printer	2,4	4	9,6	2,88	12,48	21,32	1	21,32
								<b>Total</b>	<b>1172,56</b>
<b>Ruang Kegiatan Non Formal</b>									
1.	Hall								
	- Pengguna	0,8	200	80	24	104	104	1	104
3.	Galeri								
	- Pengguna	1	200	200	60	260	260	1	260
4.	R. Dosen								
	- Dosen	1,8	23	41,4	12,3	53,7			
	- Resepsionis	1,8	1	1,8	0,54	2,34			
	- R. Komputer	1,2	2	2,4	0,72	3,12			
	- R. Rapat	1,2	25	30	9	39			
	- Lavatory	4	2	8	2,4	10,4	108,6	1	108,6
5.	R. Administrasi								
	- R. Direktur	20	1	20	6	26			
	- R. Pimpinan Pendidikan	15	1	15	4,5	19,5			
	- R. Pengajaran	1,8	4	7,2	2,16	9,36			
	- R. Tata Usaha	1,8	4	7,2	2,16	9,36			
	- R. Bagian Keuangan	1,8	4	7,2	2,16	9,36			
	- Resepsionis	1,8	1	1,8	0,54	2,34			
	- R. Rapat	1,2	20	24	7,2	31,2			
	- Lavatory	4	2	8	2,4	19,4	93,52	1	93,52
6.	R. Organisasi								
	- Pengurus Organisasi	1	15	15	4,5	19,5	19,5	1	19,5
7.	Auditorium								
	- Pengguna	0,8	500	400	120	520	520		
	- Lavatory	1,2	10	12	3,6	15,6	15,6	2	551,2
								<b>Total</b>	<b>1390,82</b>
<b>Ruang Penunjang</b>									
1.	Parkir								
	- Mobil	10	200	2000	600	2600			
	- Motor	2	300	600	180	780			
	- Bus	49	5	245	76,2	321,2	3701,2		3701,2
2.	Pos Jaga								
	- Petugas Keamanan	1	2	2	0,6	2,6	2,6	6	15,6
3.	Ruang MEE								
	- Genset	30	1	30		30			
	- Pompa Air	30	1	30		30			
	- R. Operator	1,8	2	3,6	1,08	4,68			
	- Panel Listrik	30	1	30		30	94,68	1	94,68
4.	Kantin								
	- Meja(1 meja 8 orang)	6	30	180	54	234			
	- Pengurus Kantin	1,2	5	6	1,8	7,8			
	- Dapur	2,5	3	7,5	2,25	9,75	251,55	1	251,55
5.	R. Cleaning Service								
	- Petugas CS	1,2	5	6	1,8	7,8	7,8	1	7,8
6.	Lavatory								
	- Model A	1,2	10	12	3,6	15,6		8	
	- Model B	1,2	20	24	7,2	31,2		4	249,6
7.	Musholla								
	- Pengguna	1,04	200	208	62,4	270,4	270,4	1	270,4
								<b>Total</b>	<b>5350,83</b>
									<b>7914,21</b>

Faktor yang menentukan besaran – besaran ruang pada Akademi Desain Grafis ada beberapa faktor yaitu

1. Kegiatan yang akan ada didalamnya
2. Jumlah pemakai
3. Standar besaran ruang

## **2. Analisa Hubungan Antar Ruang**

Jalur sirkulasi yang menghubungkan antara ruang satu dengan yang lain dibagi menjadi dua yaitu jalur umum untuk semua pengguna termasuk tamu, dan jalur privat untuk semua pengguna kecuali tamu.

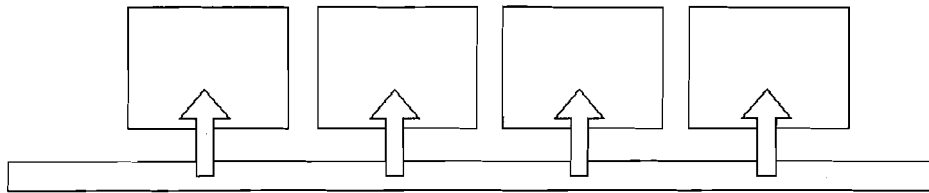
Ruang – ruang yang ada dapat dihubungkan dengan

- Selasar
  
- Ruang Diantara
  
- Ruang Perantara

### **3. Analisa Organisasi Ruang**

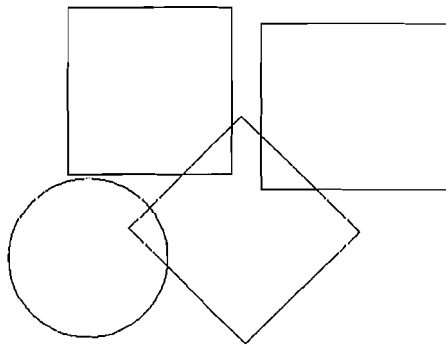
Pengorganisasian ruang yang ada dapat dilakukan dengan cara

#### **1. Linier**



Ruang - ruang diatur berjajar mengikuti satu sumbu, digunakan untuk ruang - ruang dengan karakter kegiatan yang sama.

#### **2. Cluster**



Ruangan dikelompokkan berdasarkan adanya hubungan kegiatan antara satu dengan yang lain, atau kegiatan yang berlangsung saling mendukung.



# **BAB III**

# **KONSEP PERANCANGAN**

## **BAB III**

### **KONSEP PERANCANGAN**

#### **1. Konsep Fasade Bangunan**

Pembentukan fasade bangunan Akademi Desain Grafis ini akan mengekspresikan karakter dan sifat warna. Hal ini dilakukan dengan menganalisa sifat karakter dari warna dan mentransformasikan menjadi bentuk – bentuk yang mewakili sifat – sifat dari warna tersebut.

Bentukan dari warna merah dengan sifatnya yang kuat, dominan, dan arogan akan dijadikan sebagai point of interest dari bangunan.

Selain itu pada pembahasan sebelumnya karakter warna merah yang arogan diartikan sebagai ide – ide yang tidak pernah habis.

Warna kuning akan diterjemahkan ke dalam fasade bangunan sebagai bentuk yang dinamis tapi tidak lebih arogan dari pada merah, bentuk kuning akan tidak lepas dari aturan – aturan yang sudah ada.

Karakter kuning akan ditunjukkan oleh bentuk berjajar yang akan disusun mengikuti grid yang ada dengan sedikit penggesaran agar tampak dinamis.

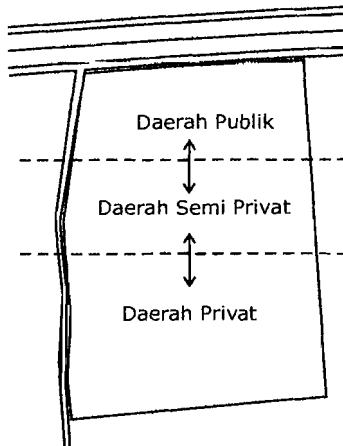
Sifat warna hijau yang tenang dan teratur akan ditransformasikan menjadi bentuk – bentuk yang sederhana dan sangat baku. Dia akan selalu mengikuti grid yang ada dan akan menjadi grid itu sendiri yang akan mengatur seluruh komponen pada bangunan ini.

Dalam tampak bangunan ketiga sifat yang ditransformasikan ke dalam fasade bangunan akan membentuk suatu sequence dari warna hijau ke warna kuning yang juga mengungkapkan sebuah proses belajar.

## 2. Konsep Tata Ruang dan Sirkulasi

### 2.1 Konsep Tata Ruang

Ruang ruang publik ditempatkan pada bagian depan site atau yang paling dekat dengan jalur sirkulasi keluar masuk site,

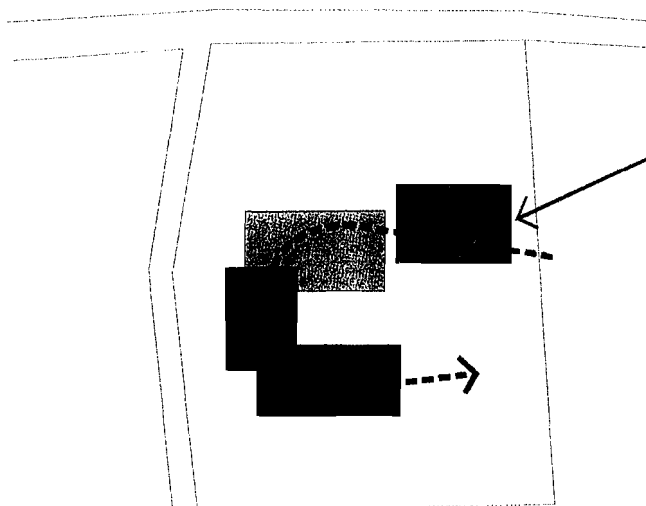


Daerah Semi Privat diletakkan diantara daerah publik dan daerah privat.

Pemisahan daerah publik dan privat dimaksudkan agar kegiatan yang berlangsung di daerah publik tidak mengganggu jalannya kegiatan pada daerah privat yang akan banyak digunakan untuk proses belajar mengajar.

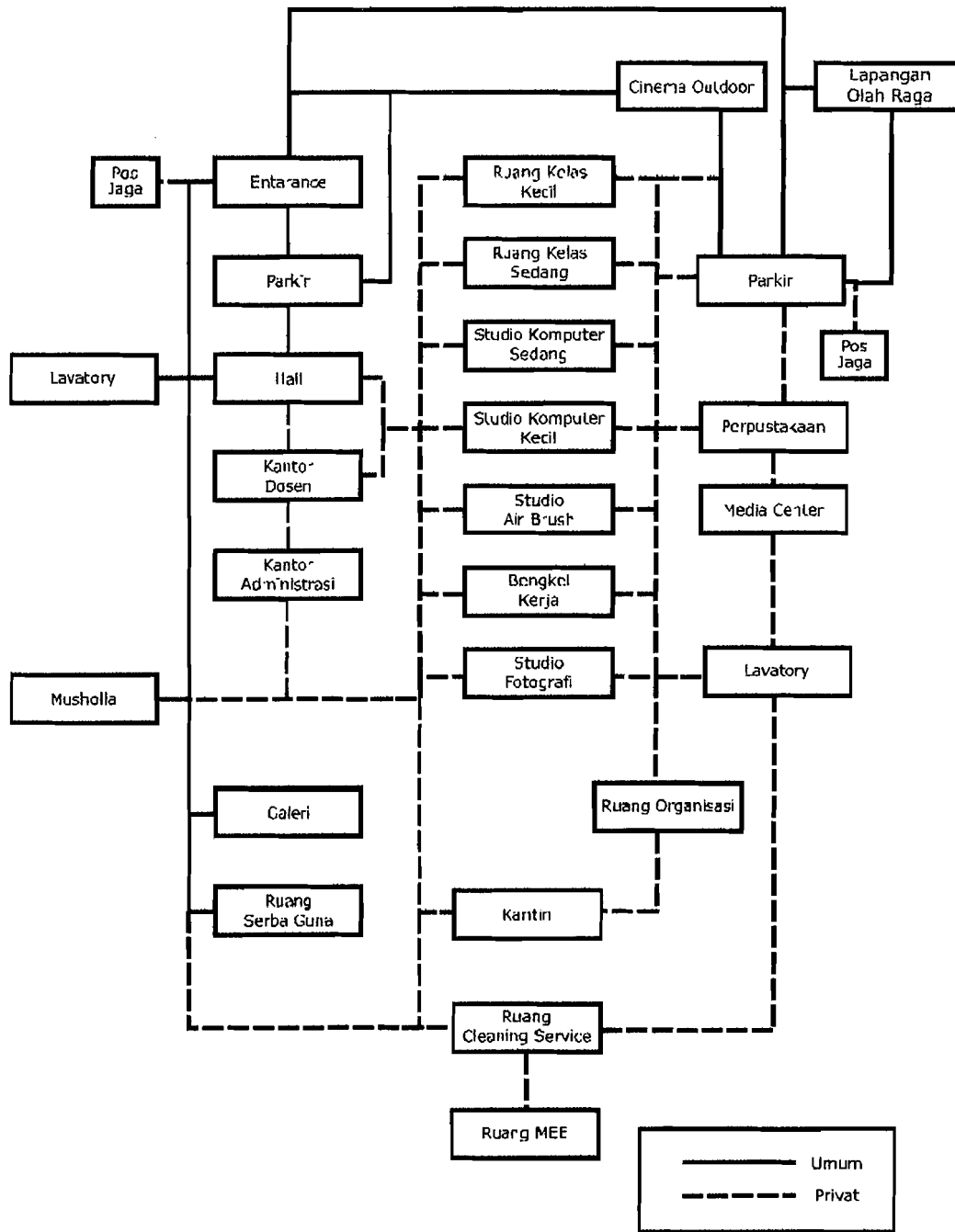
Ruang - ruang dengan kegiatan yang sejenis diletakkan menjadi satu kelompok dan akan menjadi beberapa kelompok ruang dengan kegiatan yang berbeda - beda, kelompok - kelompok ruang tersebut akan dihibungkan satu dengan yang lain tetapi tidak secara langsung, tetapi dengan penempatan ruang - ruang antara diantara kelompok - kelompok ruang yang ada.

Pengelompokan ruang berdasarkan karakter kegiatan yang ada didalamnya dan membaginya ke dalam 3 kelompok besar kemudian membaginya berdasarkan kesamaan dengan karakter dari warna hijau, kuning, dan merah.



Ruang - ruang akan membentuk sebuah alur atau sequence dari warna hijau ke warna merah.

### Diagram Organisasi Ruang

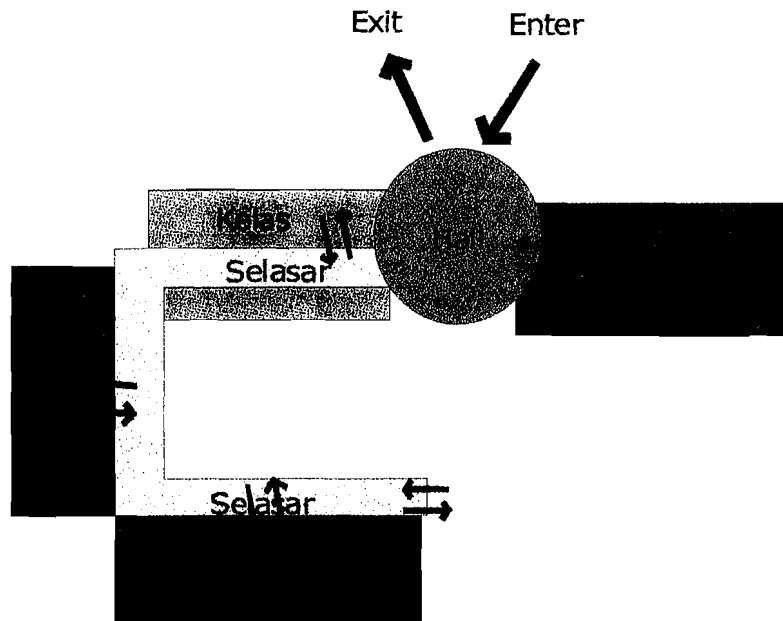


## 2.2. Konsep Sirkulasi

Perletakan ruang-ruang diurutkan berdasarkan kesesuaian sifat kegiatan dengan karakter warna masing – masing, diurutkan mulai dari hijau, kuning, dan merah. Maka pola sirkulasi dibuat linier berurutan dari ruang yang digolongkan dalam karakter hijau, kuning, lalu merah. Tetapi tidak selalu harus berurutan seperti diatas.

Pada pintu masuk utama terdapat hall yang berfungsi memecah sirkulasi agar tidak terjadi konsentrasi masa pada satu titik.

Dari hall menuju ke kelas dan studio hanya ada 1 jalur sirkulasi dan orang dipaksa untuk melewatinya karena selasar juga berfungsi sebagai ruang pameran.

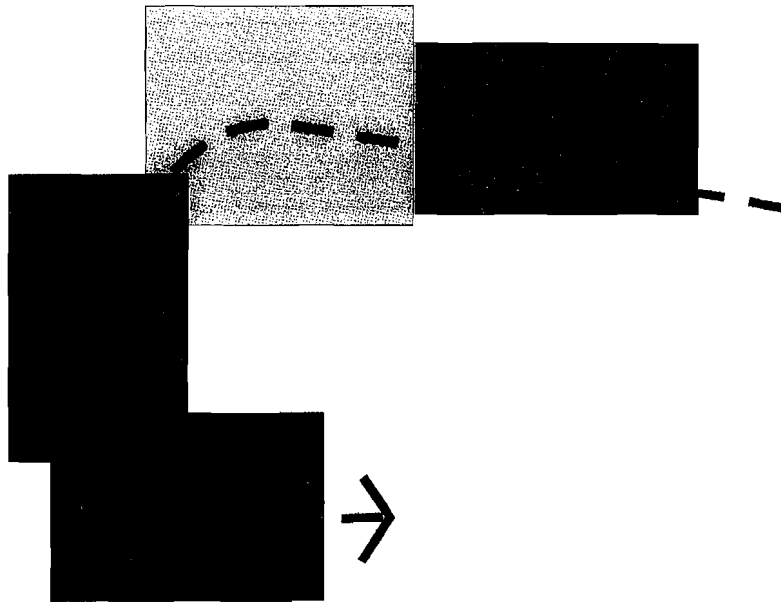


Skema sirkulasi

### **3. Komposisi Massa**

Komposisi massa pada bangunan ini disusun berdasarkan pola linier, Massa-massa disusun berdasarkan satu garis yang dalam hal ini pola massa mengikuti ruang sirkulasi.

Dengan pola yang linier diharapkan alur perubahan dari warna hijau ke merah yang ditampilkan dalam bangunan dapat dirasakan.

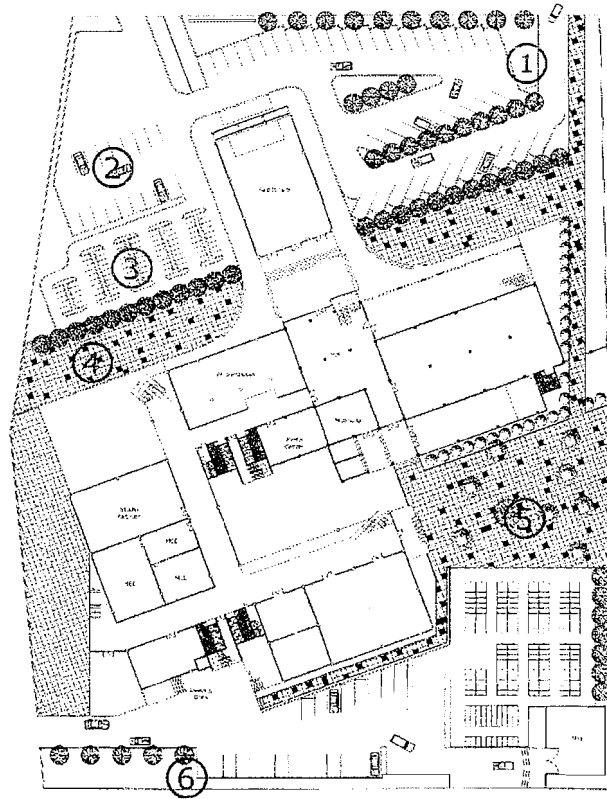


# **BAB IV**

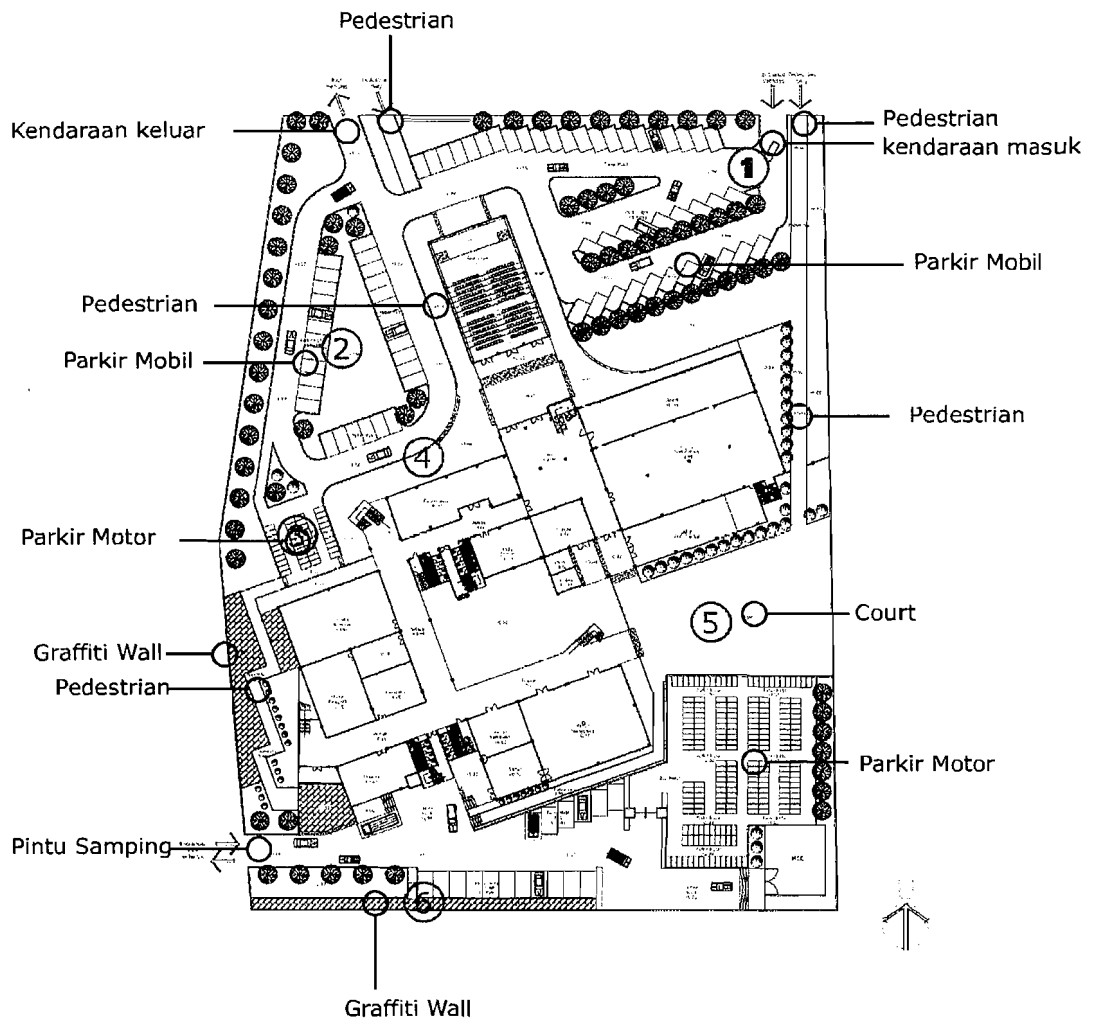
# **PENGEMBANGAN RANCANGAN**

# Site Plan

## Rancangan Awal



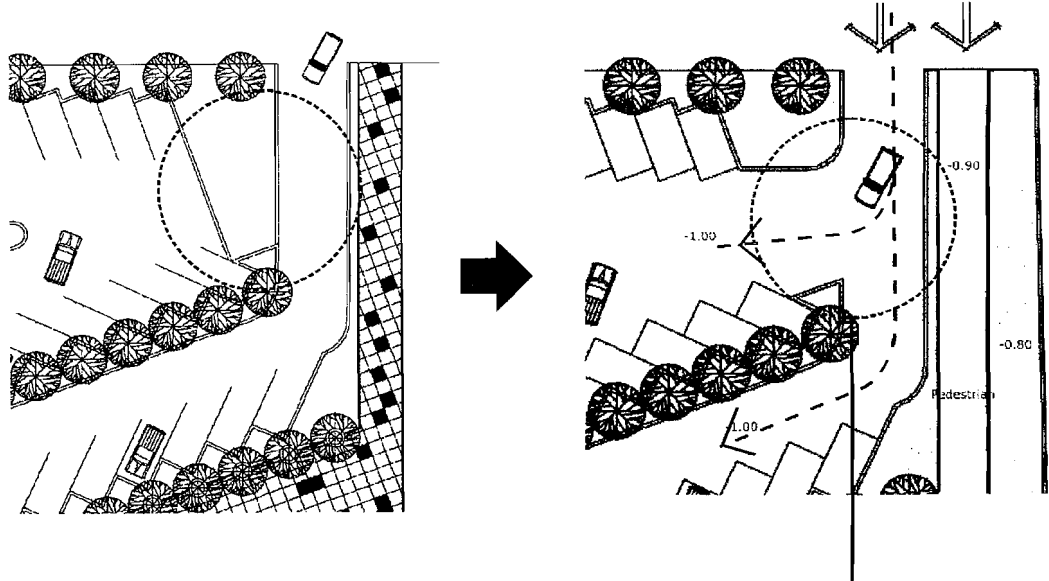
## Rancangan Lanjutan



Pada site plan dilakukan beberapa perubahan, tetapi tidak sampai merubah orientasi dari bangunan. perubahan yang dilakukan dinilai perlu dilakukan untuk meningkatkan kenyamanan pengguna.

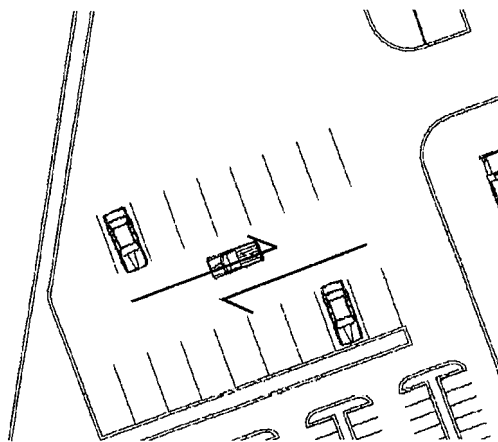


1



Dibuat percabangan agar akses sepeda motor tidak harus memutar ke depan bangunan

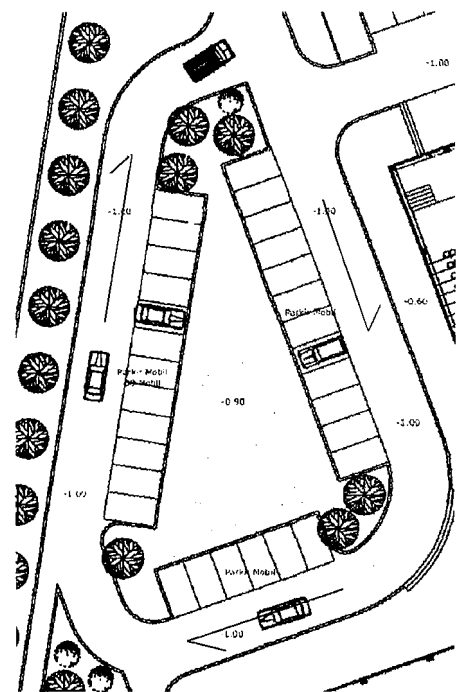
2



Parkir Mobil di sebelah barat bangunan mengalami kesulitan dalam akses nmasuk dan keluar, maka dilakukan perubahan pada layout parkir

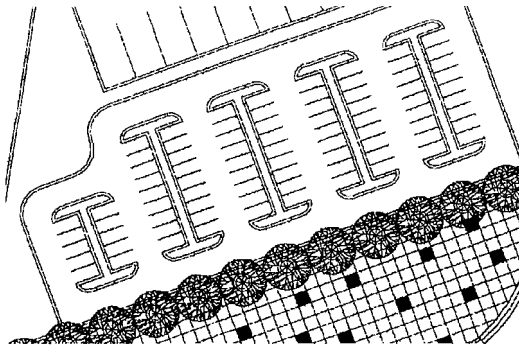
Sirkulasi pada parkir diubah menjadi 1 arah

Degan perubahan layout akses lebih mudah dan kapasitas parkir dapat bertambah



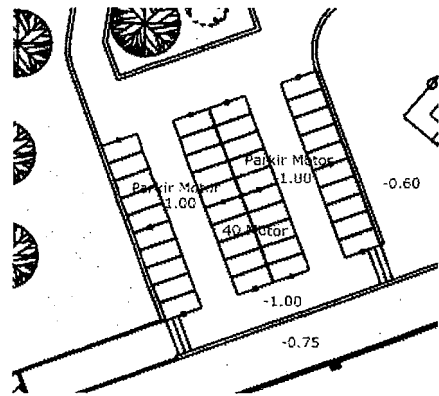
3

Parkir motor pada bagian depan dinilai kurang efektif maka kapasitas parkir diperkecil untuk memberikan ruang untuk parkir mobil.



diasumsikan mahasiswa lebih dominan memakai motor. maka parkir motor di bagian depan kapasitasnya dikurangi.

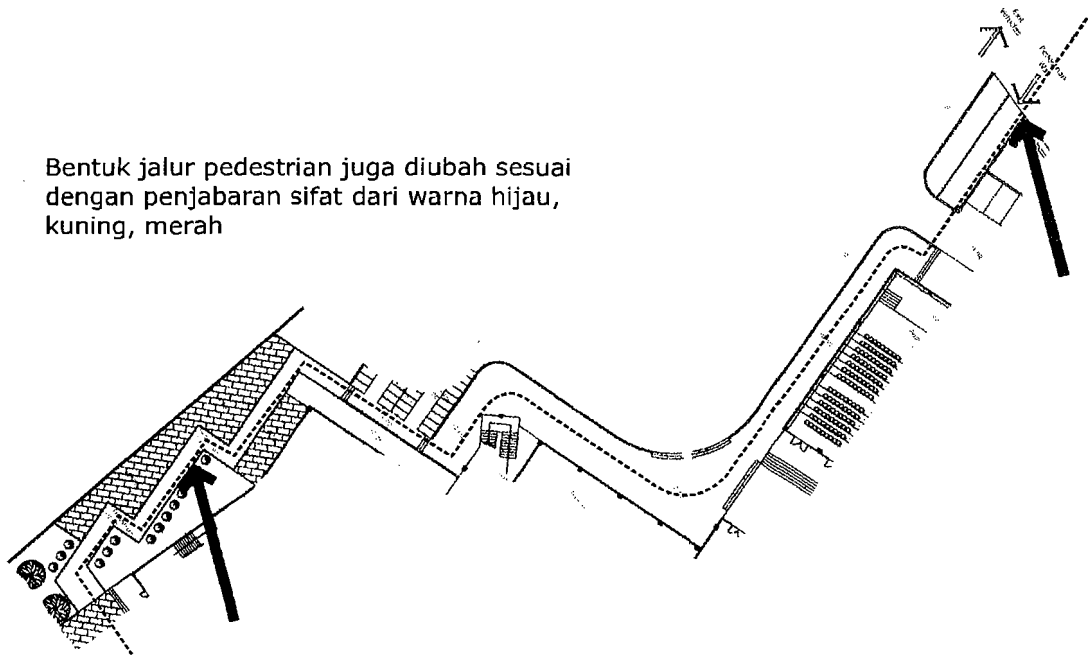
kapasitas dikurangi →



4

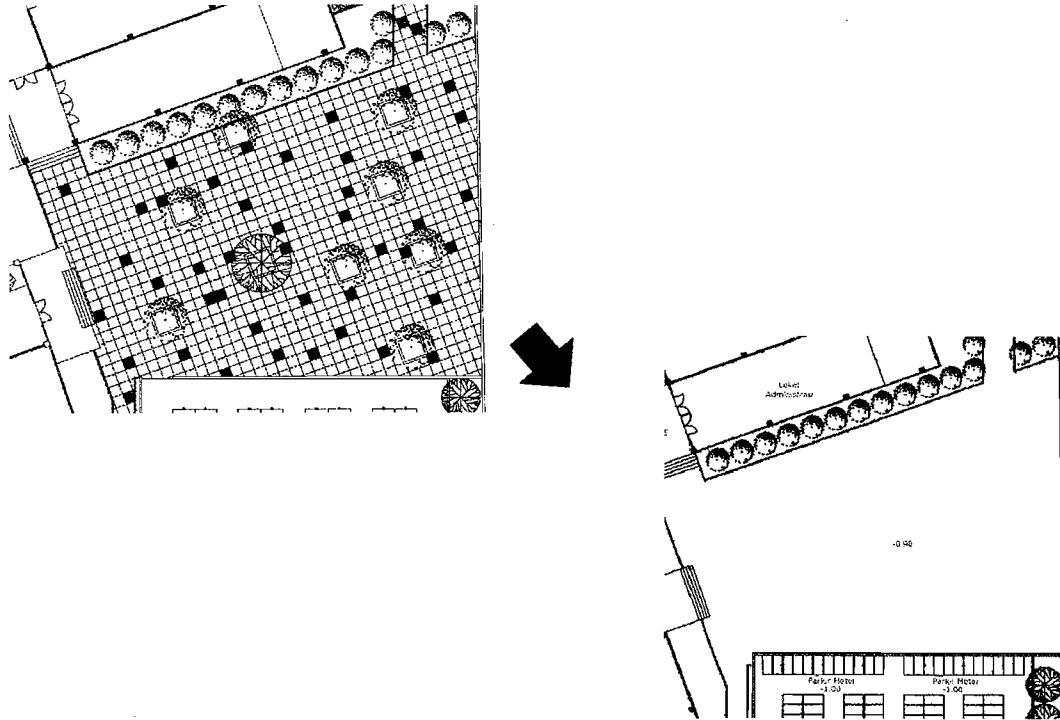
Pedestrian lebih didekatkan ke bangunan agar pengguna dapat lebih merasakan permukaan bangunan.

Bentuk jalur pedestrian juga diubah sesuai dengan penjabaran sifat dari warna hijau, kuning, merah



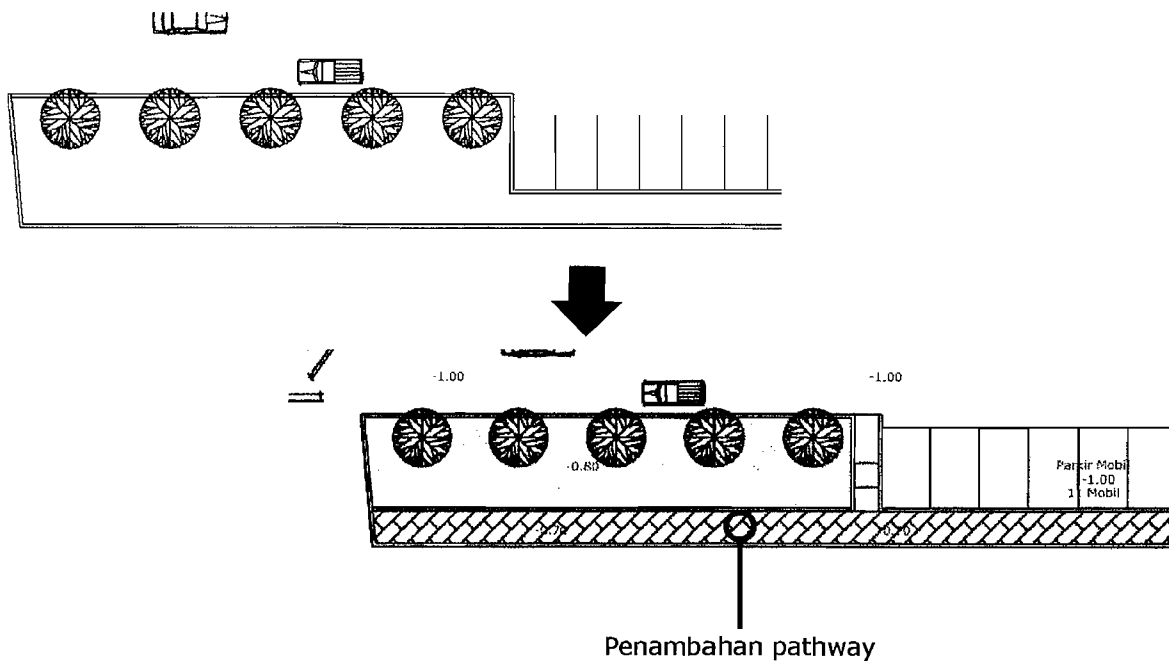
5

Pada court bagian belakang vegetasi dihilangkan agar lebih akomodatif untuk kegiatan - kegiatan yang memerlukan ruang yang lebar



6

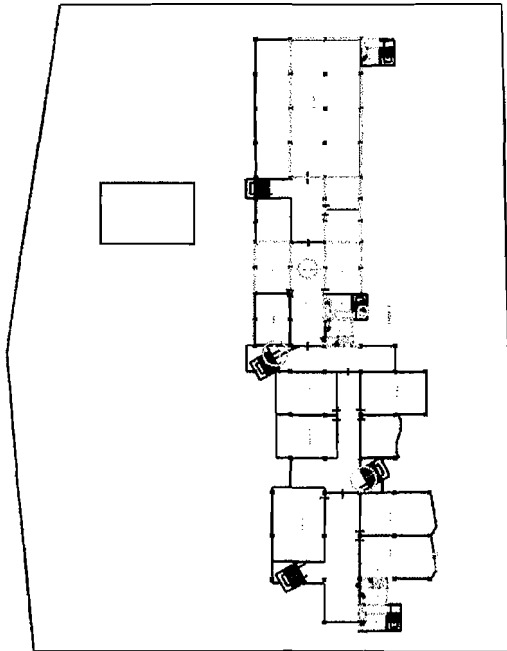
Di bagian belakang ditambahkan semacam jalur pedestrian , yang dapat digunakan sebagai jalur pedestrian ataupun tempat praktek mahasiswa untuk graffiti



## Denah.

Denah mengalami beberapa perubahan dan penyesuaian pada beberapa bagian tertentu. Perubahan yang dilakukan lebih pada penyusunan dan beberapa bentuk ruang. kapasitas dan jumlah ruang relatif tidak ada terlalu banyak perubahan yang dilakukan.

Denah 1

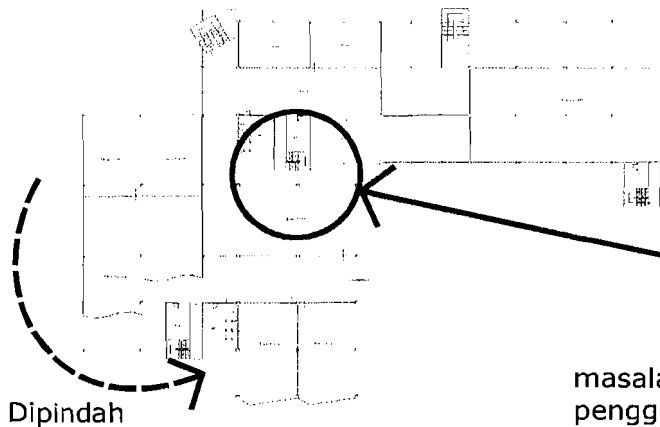


Pada denah tahap 1 ini, bangunan dibuat membujur dari utara ke selatan, tapi hal ini menyebabkan fasade bangunan tidak dapat dilihat rai jalan yang berada di sebelah utara dari site.

Pada bentuk ini pencahayaan alami akan sangat maksimal tapi juga akan menyebabkan ruangan menjadi panas karena sinar matahari.

Maka berdasarkan penilaian di atas perlu diadakan perubahan pada orientasi bangunan dan susunan ruang - ruang

Denah 2

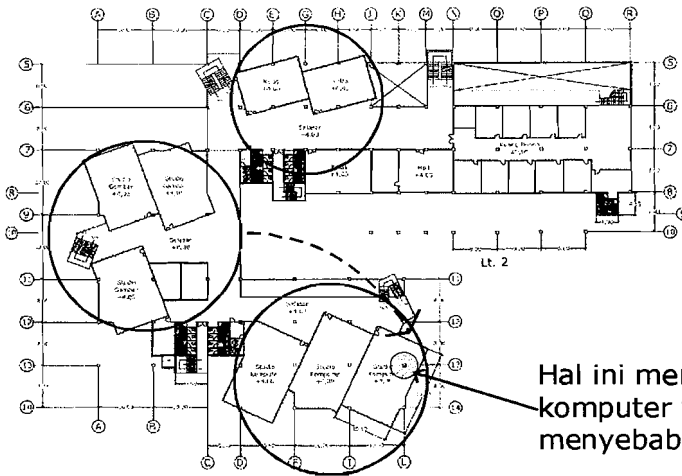


Pada denah tahap ke 2 orientasi bagunan di putar 90 derajat  
Ruang studio komputer dipindah posisinya ke bagian belakang karena lebar site tidak mencukupi panjang bangunan.

tetapi hal tersebut menyebabkan timbulnya beberapa dinding luar bangunan yang sempit dan hal tersebut dinilai kurang menguntungkan

masalah tersebut perlu diatasi agar kenyamanan pengguna bangunan dapat ditingkatkan. hal pertama yang dilakukan adalah memindahkan salah satu ruang studio komputer

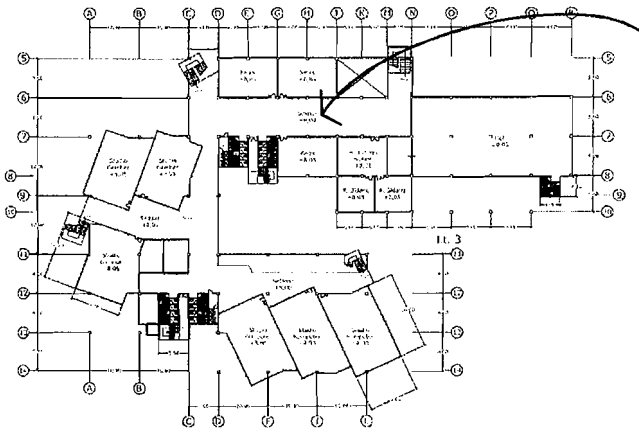
Denah 3



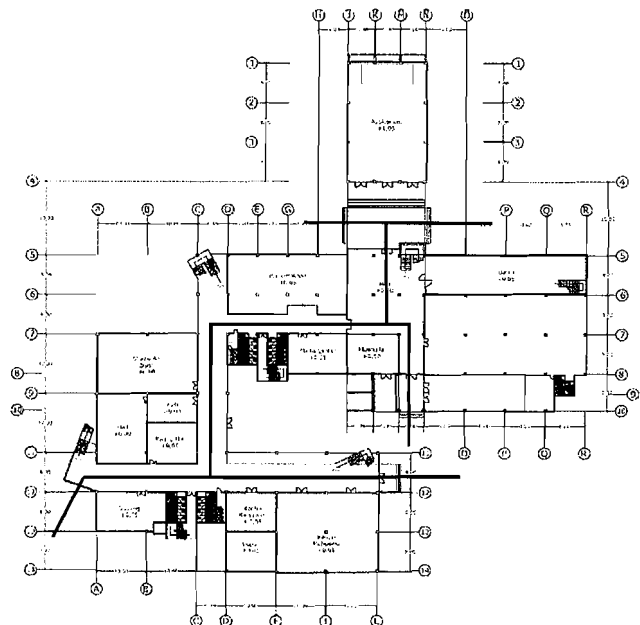
Pada denah ke 3, perubahan sudah dilakukan dengan memindahkan salah satu ruang studio komputer.

Bentuk ruang yang diputar dengan derajat tertentu pada denah ke 3 ini dimaksudkan sebagai representasi dari konsep awal dari bangunan untuk menciptakan sebuah alur dari keteraturan ke arah yang lebih tidak teratur sesuai dengan sifat warna yang diambil.

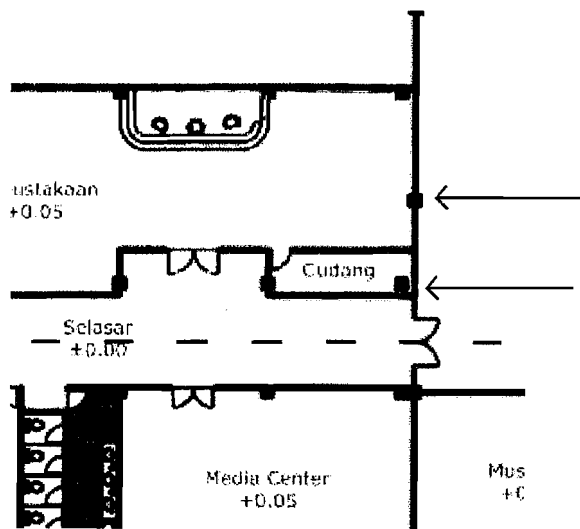
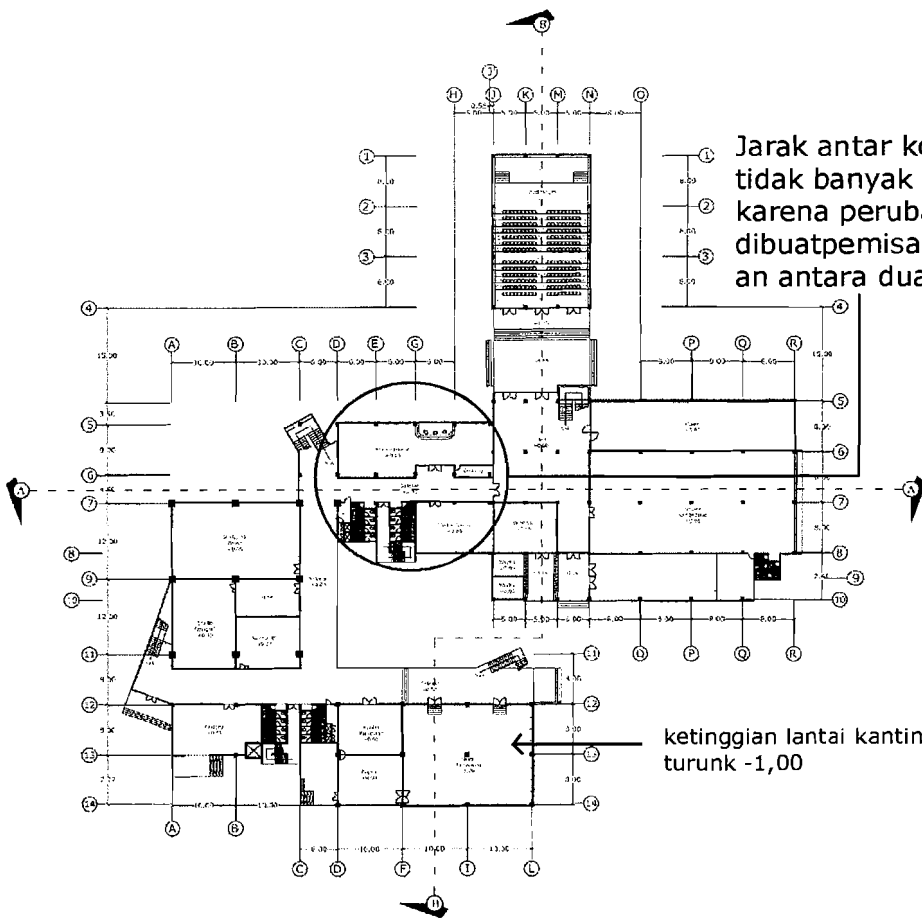
Hal ini menimbulkan permasalahan baru pada ruang studio komputer yaitu terdapat kolom di tengah ruang yang dapat menyebabkan kurang optimalnya ruang.

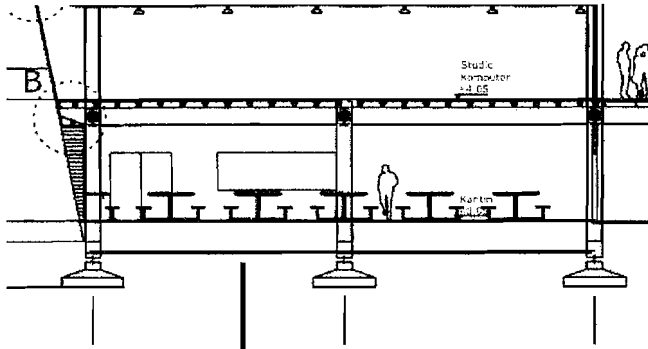


Selasar terlalu lebar



Denah 4

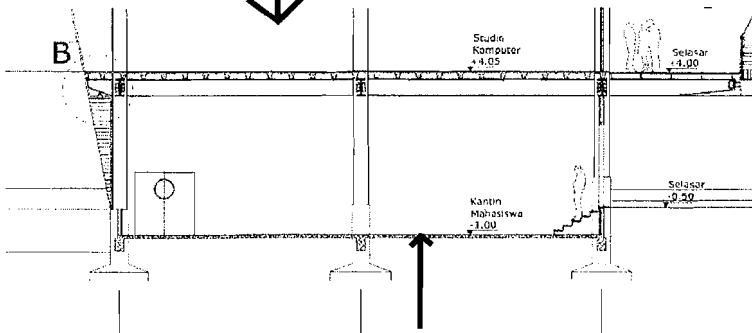




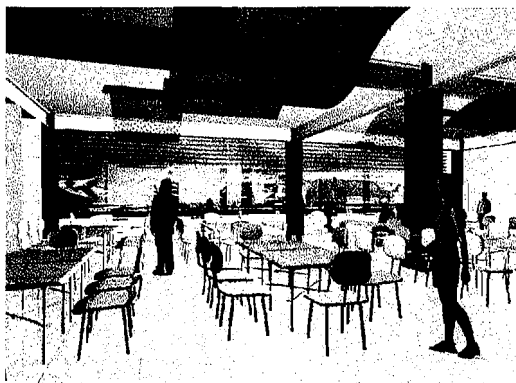
Diasumsikan kantin akan menjadi ruang dengan tingkat pengguna yang paling tinggi, maka ketinggian ruang dinilai perlu untuk ditinggikan.

Alternatif 1 adalah dengan meninggikan ruangan tetapi hal ini akan berpengaruh pada ruang di atasnya.

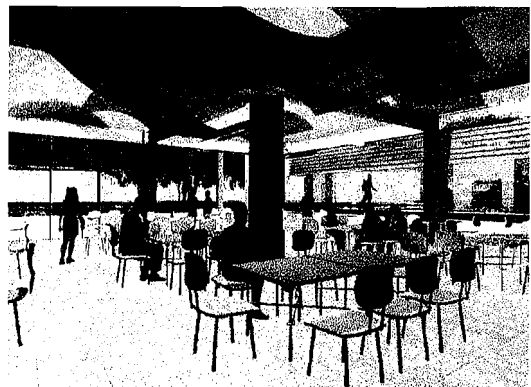
Alternatif 2 dengan menurunkan lantai sehingga tinggi ruang yang diharapkan dapat terpenuhi tanpa merubah atau mempengaruhi ruang di atasnya



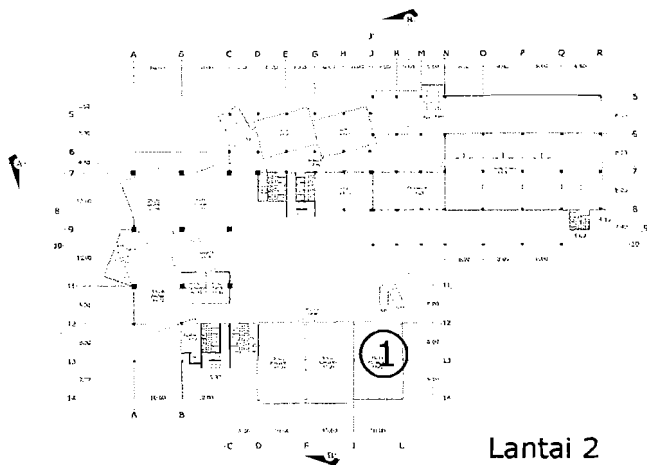
Lantai diturunkan 1 m



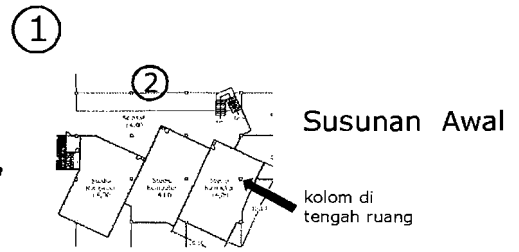
Interior kantin



Interior kantin

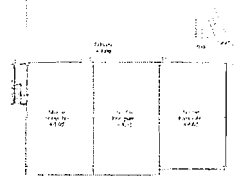


Lantai 2

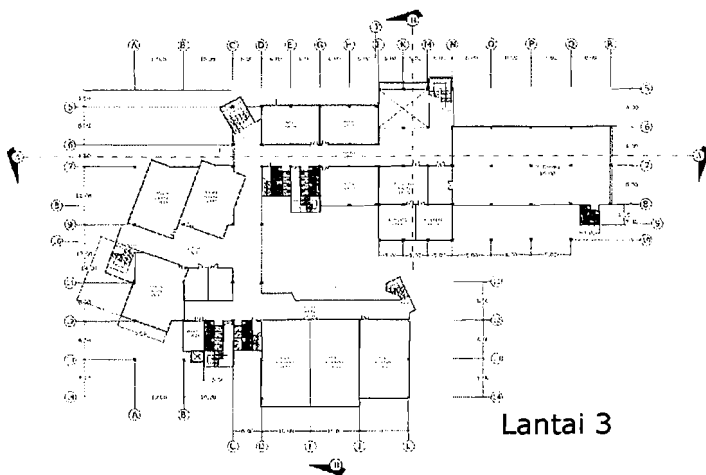


Susunan Awal

Susunan Akhir

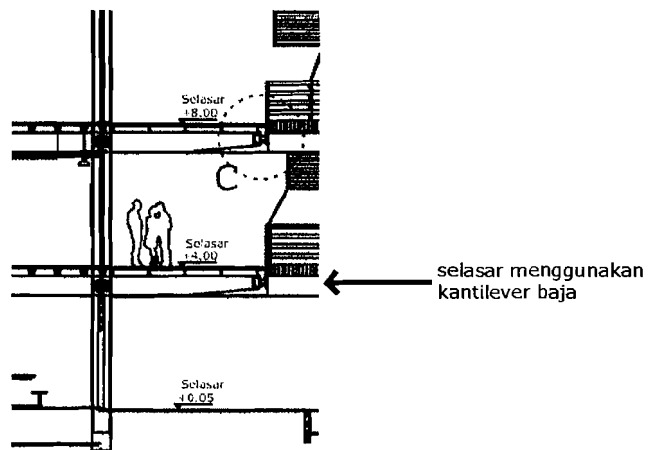


Dengan pertimbangan untuk mendapatkan ruang yang optimal maka susunan studio komputer diubah ke bentuk akhir seperti terlihat pada gambar diatas.



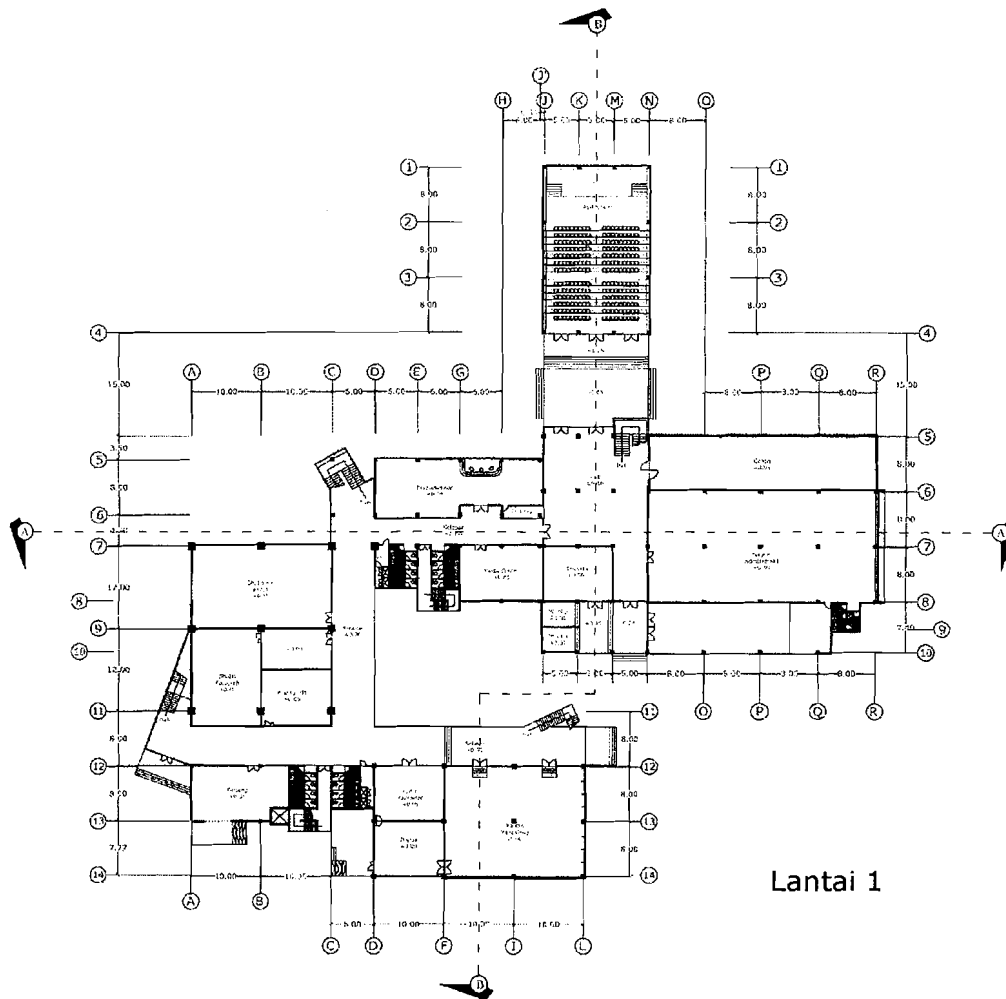
Lantai 3

2 Kolom di depan selasar dihilangkan agar selasar terlihat menggantung dan lebih berkesan beba

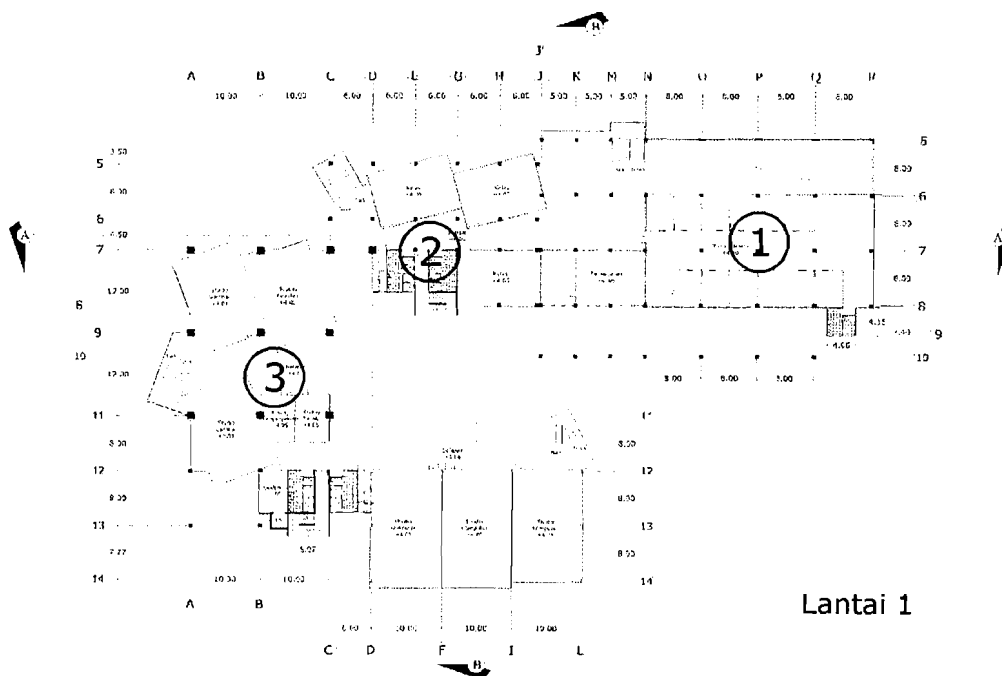




Denah Akhir



Lantai 1

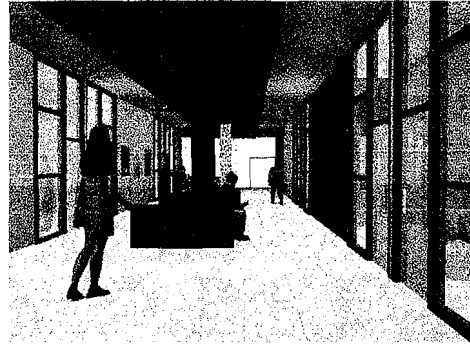


Lantai 1

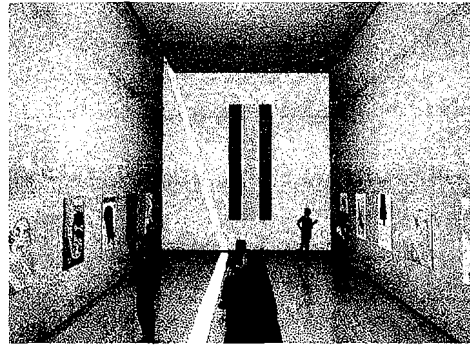
1

Pada bagian ini menyimbolkan sifat dari warna hijau, yang pada pembahasan sebelumnya diartikan sebagai sesuatu yang sifatnya teratur, statis, dan dapat juga diartikan sebagai perlambangan dari sesuatu yang mengatur.

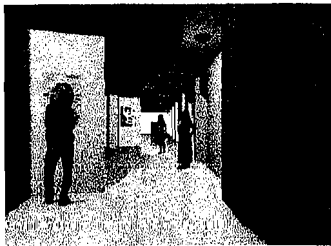
ruang - ruang yang ada sangat mengikuti grid yang berupa kolom-kolom yang berjajar. Maka pada bagian ini fungsi ruang yang dominan adalah ruang kantor yang mengurus kampus, ex: administrasi dan direksi



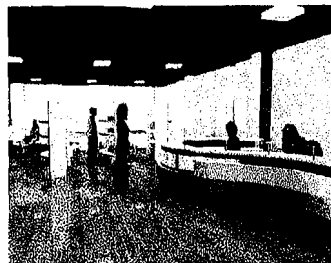
*Interior R. Dosen*



*Galeri/r. Pamer*



*Selasar Kelas*



*Perpustakaan*



*Media Center*

2

Bagian ini menyimbolkan sifat dari warna kuning, yang diartikan sebagai suatu sifat rasa ingin tahu yang dihubungkan dengan lembaga pendidikan maka diartikan sebagai kegiatan belajar dan pencarian informasi.

Kegiatan belajar ditunjukkan dengan penempatan ruang kelas pada bagian ini, pencarian informasi dengan perpustakaan dan media centre.

Posisi ruang yang diputar 15° untuk mendapatkan selasar yang berkesan miring, dan akan berpengaruh pada fasade bangunan

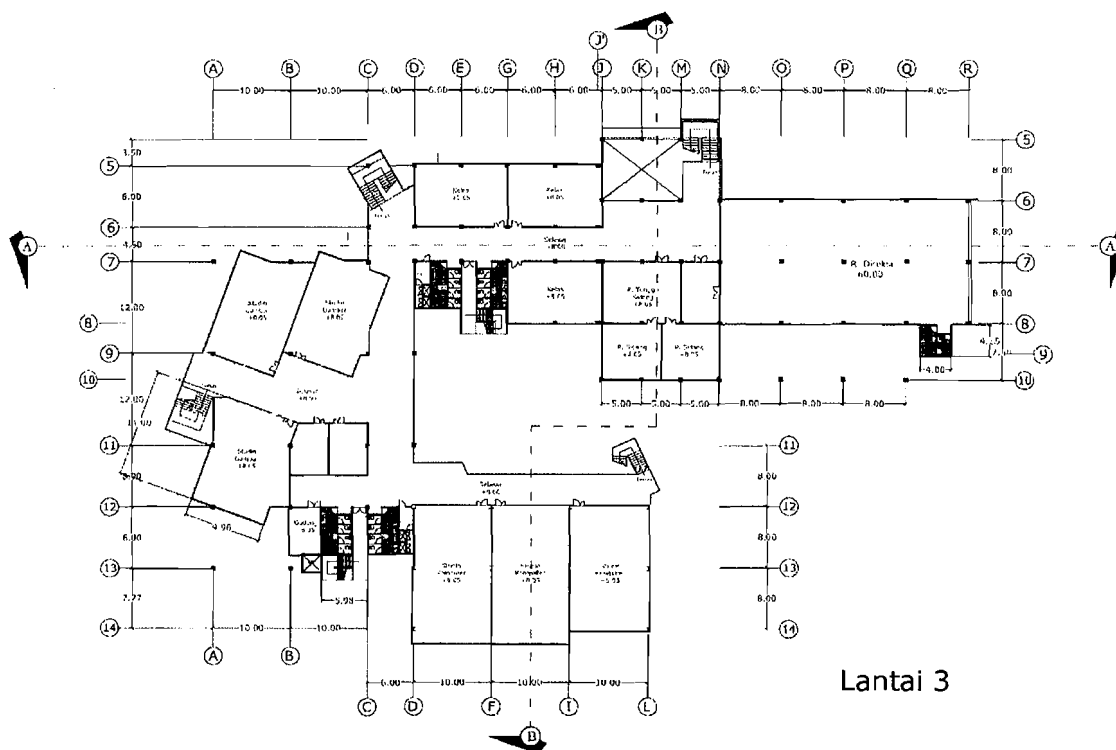
3

Bagian yang menyimbolkan warna merah. Ditunjukkan dengan bentuk ruang yang terlihat lepas dari grid dan saling silang antara ruang lt2 dengan ruang lt3. selasar yang terbentukpun menjadi sedikit zigzag. hal tersebut mewakili sifat merah yang diartikan sebagai sesuatu yang menentang aturan atau dalam arti yang lain sebagai ide dalam mendesain yang tak pernah habis.

Ruang - ruang yang ada adalah ruang-ruang studio, yang di kegiatan didalamnya dominan kegiatan berkreasi.



Studio Gambar

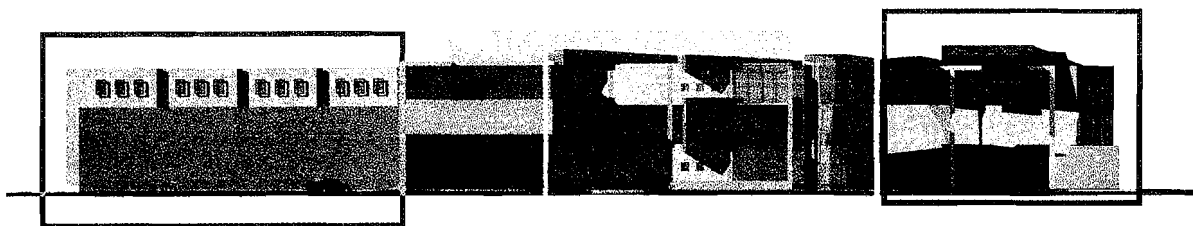


Lantai 3



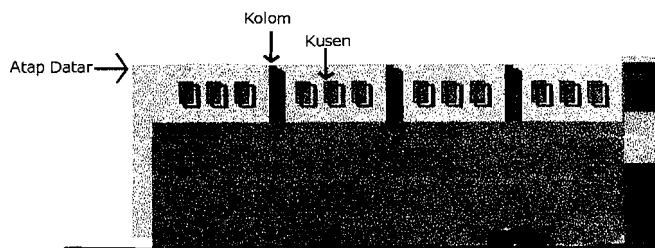
# Penampilan bangunan

## Tampak Depan



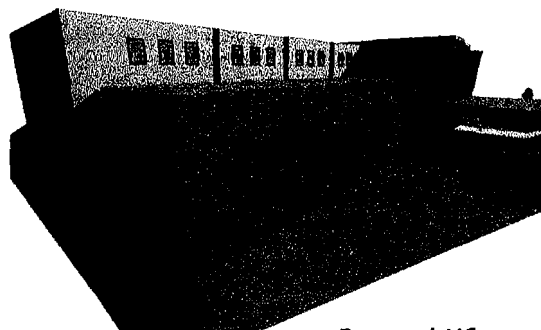
Fasade bangunan bagian depan dibagi menjadi 3 bagian yang masing-masing mewakili sifatsifat dari warna-warna hijau, kuning, dan merah.

### 1. Hijau

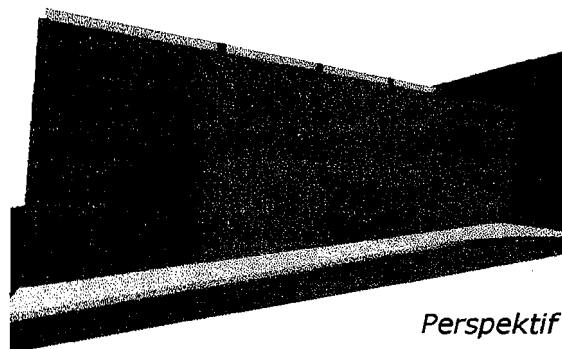


Permukaan dinding rabat beton

Untuk menampilkan sifat teratur dan statis maka pada bagian ini permukaan dibuat rata. Bukaan-bukaan disusun pada satu garis lurus dan membentuk satu perulangan yang teratur. warna hijau diberikan pada bagain yang mengalami perulangan untuk lebih memperkuat kesan statis dan teratur.

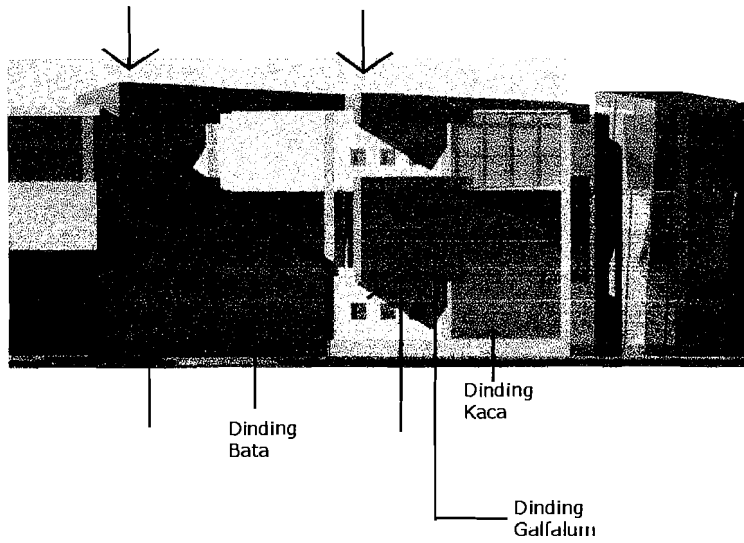


Perspektif

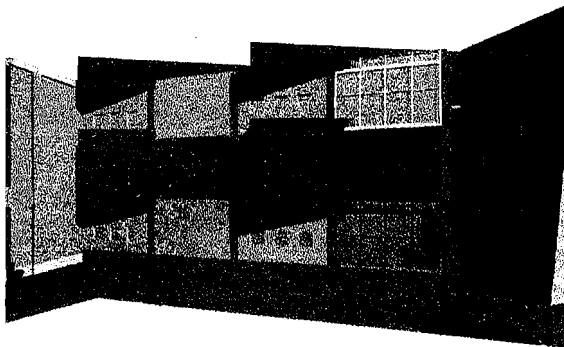


Perspektif

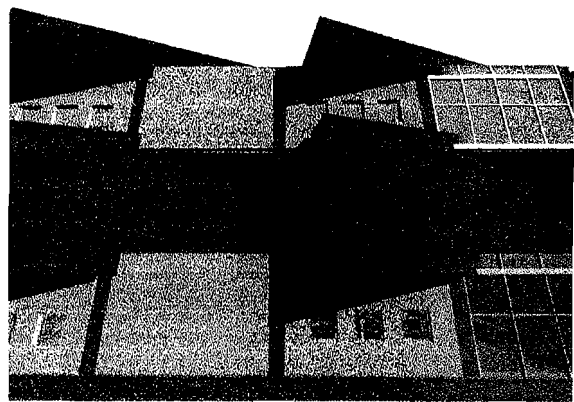
## 2. Kuning



Sebagian dinding dibuat miring dari dinding yang lain untuk mendapatkan kesan dinamis.  
Pada bagian ini sudah mulai ada bagian yang lepas dari aturan-aturan dalam hal ini kolom dan balok.  
Material yang digunakan tidak hanya 1 material saja.  
Pada lantai 1 masih menggunakan dinding bata  
lantai 2 pada bagian yang miring menggunakan dinding partisi dengan bahan galfalun

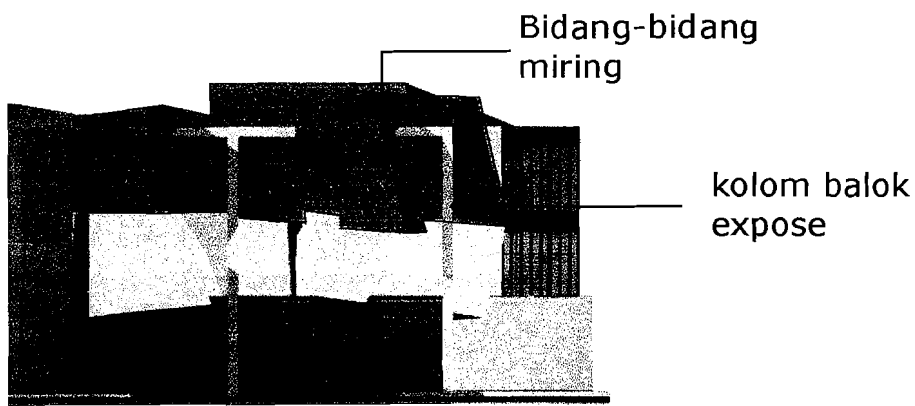


*Perspektif*

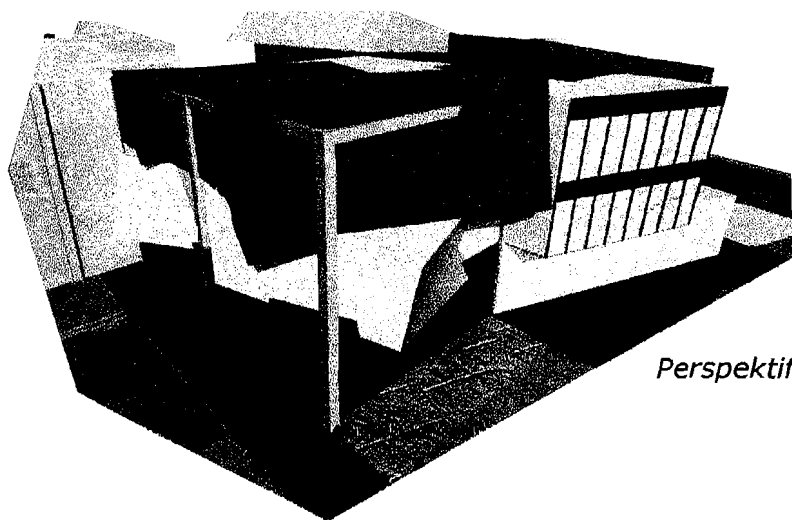


*Perspektif*

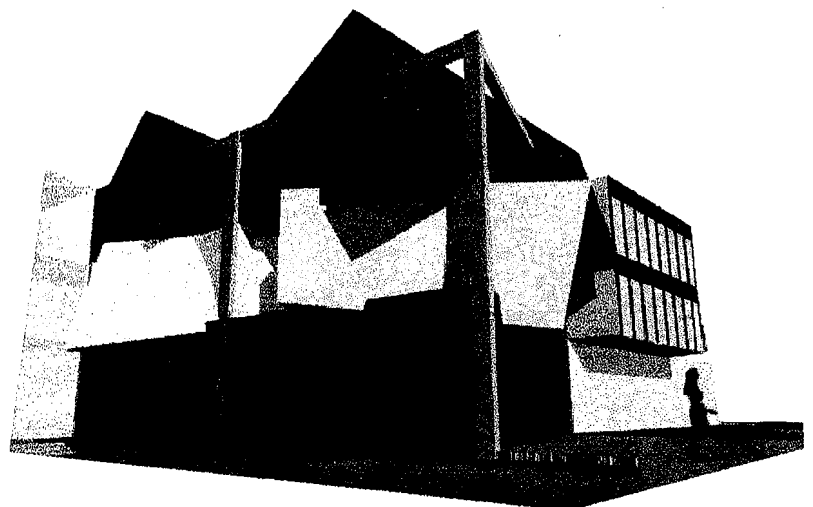
### 3. Merah



Tampilan pada bagian ini sudah menghilangkan garis garis vertikal dan horizontal, lebih didominasi oleh garis-garis miring yang membentuk bidang-bidang miring. Kolom dan balok diexpose agar lebih memperkuat sifat menentang aturan sesuai dengan sifat warna merah.



*Perspektif*



*Perspektif*

## DAFTAR PUSTAKA

- Ira Satria, TA/UII/2002  
Lembaga Pendidikan Media Visual Terapan
- Khiorun Nisa, TA/UII/2004  
Perusahaan Periklanan dan Rumah Produksi di Jogjakarta
- Anna Rulia, TA/UII/1999  
Akademi VISI Yogyakarta
- Neyfert, Erns. Data Arsitek, Erlangga, Jakarta, 1997
- Ching, Francis D.K, Arsitektur Bentuk Ruang dan Susunannya, Erlangga,  
Jakarta, 1999
- [www.komvis.com](http://www.komvis.com)
- [www.gudeg.net](http://www.gudeg.net)
- [www.msd.com](http://www.msd.com)
- [www.advy.com](http://www.advy.com)

# LAMPIRAN