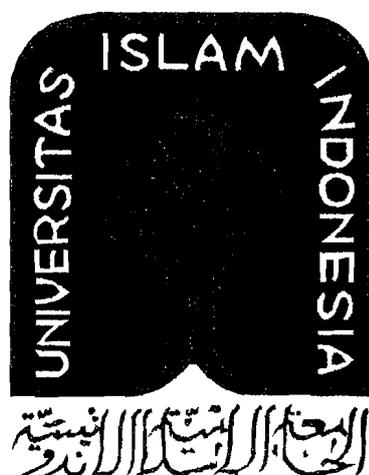


**LAPORAN
TUGAS AKHIR**

**AKADEMI DESAIN VISI YOGYAKARTA
DENGAN PENEKANAN PADA TATA RUANG LUAR DAN
DALAM SERTA PENAMPILAN BANGUNAN**



Disusun Oleh :

Anna Rulia

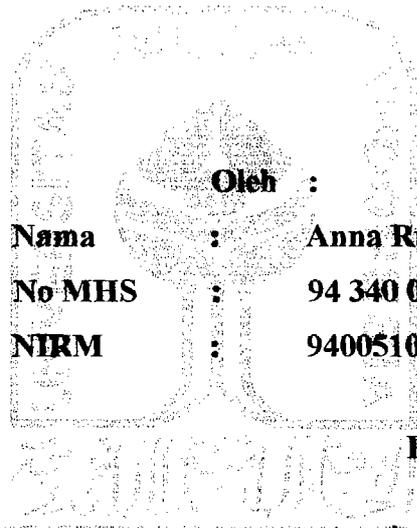
No. Mhs : 94 340 027
NIRM : 940051013116120027

**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
1999**

LEMBAR PENGESAHAN

AKADEMI DESAIN VISI YOGYAKARTA

Dengan Penekanan Pada Tata Ruang Luar Dan Dalam Serta
Penanpilan Bangunan Modern



Oleh :

Nama : Anna Rulia
No MHS : 94 340 027
NIRM : 940051013116120027

Pembimbing I

Pembimbing II

Ir. H. Munichy BE, M.Arch

Ir. Hj. Rini Darmawati, MT

Jurusan Arsitektur

Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Universitas Islam Indonesia

Ketua Jurusan



Ir. H. Munichy BE, M.Arch

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobil 'alamin, Puji Syukur Saya ucapkan kehadiran Allah SWT karena telah memberikan Rakhmat serta Hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan dan menyusun laporan Tugas Akhir yang berjudul "**Akademi Desain Visi Yogyakarta**" *Dengan Penekanan Pada Tata Ruang Luar Dan Dalam Serta Penanpilan Bangunan Modern.*

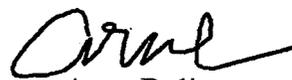
Karya tulis ini adalah sebagai syarat dalam menempuh gelar sarjana Strata I jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.

Laporan ini tidak akan terwujud tanpa usaha yang keras dan tak lupa pula penyusun mengucapkan terima kasih kepada :

1. Abah dan Mama serta seluruh keluarga di rumah yang ulun kasihi.
2. Bapak Ir. H. Munichy BE, March Ketua Jurusan Teknik Arsitektur FTSP UII dan Dosen Pembimbing I,
3. Bapak Ir.Hj Rini Darmawati , MT selaku dosen pembimbing II,
4. Semua yang ada di Visi, dosen : Pak Dwi, Pak Alex, Pak Hartono, dll, karyawan : Mbak Yuli, Mas Burhan, Pak Suwardi, dll.seluruh teman-teman di grafis '97 : hang on!. Lasts but not least kepada Pak Mawardi selaku direktur, terima kasih atas semua dorongannya selama ini.
5. ~~Teman-teman seperjuangan yang turut dalam membantu dalam segala hal~~ sehingga tercipta karya ini dan tak lupa pada HSA'24 terima kasih semuanya.

Tak lupa saya ucapkan terima kasih kepada segenap panitia tugas akhir jurusan arsitektur beserta staf-stafnya. Dengan selesainya karya ini tentunya tidak lepas dari kekurangan maka saran dan kritik sangat saya harapkan.

Yogyakarta, September 1999


Anna Rulia

ABSTRAKSI

Akademi Desain Visi Yogyakarta

Dengan Penekanan Pada Tata Ruang Luar Dan Dalam Serta Penampilan Bangunan Modern

Daerah Istimewa Yogyakarta sebagai kota pendidikan setiap tahunnya dibanjiri oleh pelajar-pelajar dari seluruh tanah air untuk menimba ilmu dalam berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan desain. Fasilitas pendidikan desain di Yogyakarta secara kuantitas masih sangat kurang di bandingkan dengan besarnya jumlah pendaftar. Daya tampung fasilitas pendidikan negeri yang terbatas ini ditanggap sebagai peluang sehingga berdirilah sekolah-selokah desain swasta dalam berbagai jenjang.

Dari sekolah-sekolah yang ada tersebut Akademi Desain Visi Yogyakarta memiliki keunggulan tersendiri karena fasilitasnya yang lengkap serta waktu studi yang lebih lama sehingga diharapkan lulusan yang dihasilkan pun lebih matang. Namun di lain pihak kondisi kampus saat ini sudah kurang memadai seiring dengan peningkatan jumlah mahasiswa dan penambahan fasilitas. Untuk mengantisipasi perkembangan di masa yang akan datang maka akademi ini berencana mendirikan kampus baru dengan penampilan serta tata ruang yang lebih baik dari sebelumnya. Selama ini tata ruang dalam maupun luar kampus desain masih didominasi dengan lay out konvensional, sementara tata ruang luar belum diolah secara optimal. Sebagai kampus yang akan menghasilkan desainer maka tata ruang yang ada baik dalam maupun luar seharusnya mampu mendukung proses desain itu sendiri. Demikian pula halnya dengan penampilan bangunan sekolah desain yang ada yang terkesan kaku. Padahal sebagai kampus sekolah desain bangunan dapat tampil lebih menarik tanpa mengabaikan kondisi lingkungan di sekitarnya.

Dilihat dari permasalahan-permasalahan tersebut di atas, thesis ini mencoba mengungkapkan konsep dalam merancang kampus Akademi Desain Visi Yogyakarta dengan memperhatikan tata ruang luar dan dalam yang mendukung proses berkreasi serta penampilan bangunan yang modern sebagai landasan perancangan.

And buat Hasman terima kasih untuk semuanya

lasts forever"

Buat teman-teman tercinta, terima kasih atas persahabatan yang kita jalani, "I hope it

Kepada kakak-kakak dan ading-adings, "Kapan kita bisa berkumpul lagi?"

Abah wan Mama di Samarinda atas semuanya yang sudah di bawakan gasan ulun

Semua ini kupersembahkan untuk :

LEMBAR PERSEMBAHAN

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Motto	ii
Lembar Pengesahan	iii
Kata Pengantar	iv
Abstraksi	v
Lembar persembahan	vi
Daftar isi	vii
Daftar Gambar	x
Daftar Tabel	xiii
Daftar Grafik	xiv
BAB I : PENDAHULUAN	
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH	1
1.1.1 Manusia dan Desain	1
1.1.2 Pentingnya Pendidikan Desain	2
1.1.3 Potensi Pendidikan Desain di DIY	3
1.1.4 Penampilan dan Tata Ruang Sekolah Desain di DIY	5
1.2 PERMASALAHAN	5
1.2.1 Permasalahan Umum	5
1.2.2 Permasalahan Khusus	5
1.3 TUJUAN DAN SASARAN	6
1.3.1 Tujuan	6
1.3.2 Sasaran	6
1.4 KEASLIAN PENULISAN	6
1.5 METODOLOGI	8
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN	9
1.7 PENGERTIAN JUDUL	9
BAB II : PENDIDIKAN DESAIN DI YOGYAKARTA	
2.1 PENGERTIAN DAN FUNGSI SEKOLAH DESAIN	11
2.1.1 Pengertian Sekolah Desain	11
2.1.2 Fungsi Sekolah Desain	12
2.2 KEGIATAN SEKOLAH DESAIN	12
2.3 FASILITAS DALAM SEKOLAH DESAIN	13

2.4 TATA RUANG SEKOLAH DESAIN	14
2.5 PENAMPILAN BANGUNAN	25
2.5.1 Pengolahan Umum Tampak Bangunan	25
2.5.2 Karakter Penampilan Tampak	25
2.5.3 Arsitektur Modern	28
2.5.4 Penampilan Kampus Modern	30
2.5.5 Arsitektur Lansekap Kampus	31
2.6 SEKOLAH DESAIN DI YOGYAKARTA	32
2.6.1 Kondisi Umum	32
2.6.2 Studi Perbandingan Sekolah Desain	33
BAB III : AKADEMI DESAIN VISI YOGYAKARTA DENGAN PENEKANAN PADA TATA RUANG LUAR DAN DALAM SERTA PENAMPILAN BANGUNAN	
3.1 ANALISA LOKASI DAN SITE	44
3.2 TATA RUANG DALAM	45
3.2.1 Pelaku	45
3.2.2 Kegiatan	47
3.2.3 Kebutuhan Ruang	48
3.2.4 Pengelompokkan Ruang	54
3.2.5 Tata Ruang	55
3.2.6 Sirkulasi	64
3.3 TATA RUANG LUAR	66
3.3.1 Zonning	66
3.3.2 Organisasi Ruang	67
3.3.3 Lansekap	68
3.4 PENAMPILAN BANGUNAN	69
3.4.1 Arsitektur Modern Sebagai Landasan Penampilan Bangunan	69
3.5 KESIMPULAN	72
BAB IV : KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN.	73
4.1 KONSEP AKADEMI DESAIN DI YOGYAKARTA	73
4.1.1 Lokasi Site Akademi Desain Visi Yogyakarta	73
4.1.2 Pemilihan Pintu Masuk Site	73
4.1.3 Massa Bangunan	74
4.2 KONSEP DASAR RUANG	75

4.3 KONSEP DASAR TATA RUANG	76
4.4 KONSEP DASAR KUALITAS RUANG	77
4.5 KONSEP DASAR FISIK BANGUNAN	77
4.6 KONSEP DASAR SIRKULASI	78
4.7 KONSEP DASAR STRUKTUR	79
4.8 KONSEP DASAR UTILITAS	79
DAFTAR PUSTAKA	81

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 2.1 Kondisi Ruang Kelas	15
2. Gambar 2.2 Kursi Kuliah I	15
3. Gambar 2.3 Kursi Kuliah II	15
4. Gambar 2.4 Kursi Kuliah III	15
5. Gambar 2.5 Sudut Pandang Mata Terhadap Obyek Statis	17
6. Gambar 2.6 Selasar Antar Ruang Kelas	17
7. Gambar 2.7 Bengkel Kerja	17
8. Gambar 2.8 Ruang Penyimpanan	19
9. Gambar 2.9 Studio Gambar	19
10. Gambar 2.10 Studio Model	20
11. Gambar 2.11 Lab. Grafika	21
12. Gambar 2.12 Contoh Pengaturan Studio Gambar	22
13. Gambar 2.13 Studio Fotografi	23
14. Gambar 2.14 Sistem digital	23
15. Gambar 2.15 Sistem Foto Manual	24
16. Gambar 2.16 Lab Fotografi	24
17. Gambar 2.17 Tampak netral	26
18. Gambar 2.18 Gedung Kanwil Perhub. Darat Dili	26
19. Gambar 2.19 Karakter Eksklusif	26
20. Gambar 2.20 Dominasi Garis Murni	27
21. Gambar 2.21 Permainan Garis	27
22. Gambar 2.22 Dominasi Bidang	27
23. Gambar 2.23 Permainan Bidang	27
24. Gambar 2.24 Dominasi Struktur	28
25. Gambar 2.25 Ornamen Estetik	28
26. Gambar 2.26 Spiral Building Fumihiko Maki	29
27. Gambar 2.27 Santa Monica school	30

27. Gambar 2.27 Santa Monica school	30
28. Gambar 2.28 Getty Center	31
29. Gambar 2.29 Loyola Law School	31
30. Gambar 2.30 University of Texas	32
31. Gambar 2.31 University of California	32
32. Gambar 2.32 Lokasi Awal	35
33. Gambar 2.33 Kondisis Fisik	36
34. Gambar 2.34 Lay Out Ruang	37
35. Gambar 2.35 Denah YDS	40
36. Gambar 2.36 Kondisi Fisik YDS	41
37. Gambar 2.37 Denah dan Situasi ISI	42
38. Gambar 2.38 Kondisi Fisik	43
39. Gambar 3.1 Lokasi dan Site	44
40. Gambar 3.2 Penempatan Ruang	56
41. Gambar 3.3 Elemen Interior	57
42. Gambar 3.4 Antisipasi Kebisingan	58
43. Gambar 3.5 Pencahayaan	59
44. Gambar 3.6 Sirkulasi Sebagai Area Pamer	65
45. Gambar 3.7 Sirkulasi Kendaraan	65
46. Gambar 3.8 Kondisi Eksisting	66
47. Gambar 3.9 Zonning	66
48. Gambar 3.10 Pola Pergerakan	67
49. Gambar 3.11 Pola Cluster	67
50. Gambar 3.12 Pola Pergerakan Site	68
51. Gambar 3.13 Lansekap Sebagai Pengikat	68
52. Gambar 3.14 Lansekap Sebagai Sirkulasi	68
53. Gambar 3.15 Lansekap Sebagai Ruang Pamer	69
54. Gambar 3.16 Lansekap Sebagai Area Studi	69
55. Gambar 3.17 Lansekap Sebagai Peredam Kebisingan	69
56. Gambar 3.18 Arsitektur Tradisional	70

57. Gambar 3.19 Pengolahan Bentuk Dasar Bangunan	70
58. Gambar 3.20 Pengolahan Bentuk	70
59. Gambar 3.21 Pengolahan Bentuk Dasar Bangunan	70
60. Gambar 3.22 Pengolahan Fungsional Bangunan	71
61. Gambar 3.23 Pengolahan Bahan	71
62. Gambar 4.1 Lokasi Site	73
63. Gambar 4.2 Pintu Masuk Site	74
64. Gambar 4.3 Tata Massa	74
65. Gambar 4.4 Skala ruang	77
66. Gambar 4.5 Antisipasi Noise	77
67. Gambar 4.6 Pintu masuk Site	78
68. Gambar 4.7 Sirkulasi Bangunan	78
69. Gambar 4.8 Jaringan Air Kotor	79
70. Gambar 4.9 Jaringan Air Hujan	80
71. Gambar 4.10 Pembuangan Sampah	80

DAFTAR TABEL

1. Tabel 1.1 Banyaknya Pendaftar dan Mahasiswa	4
2. Tabel 1.2 Potensi Pendidikan Desain	4
3. Tabel 2.1 Lembaga Pendidikan Desain di Yogyakarta	33
4. Tabel 2.2 Proyeksi jumlah Mahasiswa ADVY	35
5. Tabel 3.1 Proses Berkreasi	57
6. Tabel 3.2 Jurusan Desain Komunikasi Visual	59
7. Tabel 3.3 Jurusan Fotografi	60
8. Tabel 3.4 Jurusan Interior	61
9. Tabel 4.1 Kebutuhan Ruang	75
10. Tabel 4.2 Besaran ruang	75

DAFTAR GRAFIK

1. Grafik 3.1 Proyeksi Mahasiswa Baru Th. 1999-2002	45
2. Grafik 3.2 Proyeksi Jumlah Mahasiswa Th. 1999-2002	46
3. Grafik 3.3 Jumlah Mata Kuliah per Semester	48
4. Grafik 3.4 Jumlah Mata Kuliah	48
5. Grafik 3.5 Jumlah Mata Kuliah Praktek	49

BAB I PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

1.1.1 Manusia dan Desain

Dalam kehidupan sehari-hari tidak akan pernah lepas dari desain, misalnya dalam hal grafis (desain grafis) yang usianya bahkan hampir setua umur peradaban manusia. Ironisnya, kata-kata ‘Desain’ sendiri kadang kala merupakan hal yang sulit dicerna oleh sebagian masyarakat. Meskipun sebagian dari kita sudah akrab dengan kata : menata, merancang, menempa, mengukir, menghias, membangun, merencana, menggambar, memahat

Demikian pula dengan hasil desain mulai dari kalender, pulpen, jam tangan, poster, ... telah menjadi kebutuhan rutin kita.

Hanya saja hal semacam itu belum disadari sebagai ilmu formal sepenuhnya. Hal tersebut juga dikarenakan pengembangan ilmu desain sendiri masih relatif muda padahal apresiasi masyarakat terhadap desain sendiri seiring dengan kemajuan jaman mulai meningkat.

Dewasa ini istilah ‘Desain yang baik’ telah mendapat arti yang baru, lebih dari arti sebenarnya; hal ini adalah hasil suatu program gabungan yang disponsori oleh ‘Museum Seni Modern’ dan ‘Bursa Barang Chicago’. Demikian hebatnya perkembangan suatu ide jika didukung oleh publisitas yang efektif.¹ Dari sejarah terbukti bahwa dari pertumbuhan ekonomi dan daya beli masyarakat, kebanyakan orang lebih menuntut kualitas. Desain adalah satu diantara hasil karya tangan yang terbilang ‘berat’, dan dapat menciptakan kenikmatan pada manusia.²

Luasnya cakupan desain melingkupi hampir seluruh segi kehidupan manusia. Adapun beberapa hal yang berkaitan dalam bidang desain antara lain: Grafika (cetak-mencetak), Periklanan (advertising), Fotografi dan Desain Interior.

Di era Globalisasi dan Informasi ini selain persaingan pasar semakin ketat dan terbuka, konsumen yang semakin teliti dihadapkan pada alternatif yang semakin banyak. Untuk itu diperlukan desain yang mampu meningkatkan kualitas, baik material, bentuk, sistem fabrikasi dan mampu bersaing dalam harga

¹ M. Dwi Mariantio, Ph.D, *Desain Grafis Profesional yang Bervisi Budaya, Teknologis dan Estetis*, katalog Pameran Desain Grafis 1998.

agar tercipta persaingan yang wajar. Karena proses desain adalah suatu proses kreatif yang menghasilkan bentuk-bentuk yang bernilai serta diperlukan oleh masyarakat. Nilai tersebut tidak semata-mata terletak pada bentuk visualnya saja, tetapi nilai yang pada prinsipnya terjadi karena adanya hubungan struktural dan fungsional sebagai suatu sistem yang terpadu dan dapat diterima dengan baik oleh pemakai desain itu, yaitu produsen dan konsumen. Kegiatan desain mencakup segala aspek lingkungan hidup manusia dalam kondisi yang senantiasa berkembang.³

1.1.2 Pentingnya Pendidikan Desain

Meningkatnya apresiasi masyarakat serta perkembangan usaha disegala bidang membuka lapangan kerja yang luas bagi seorang desainer untuk menjadi ujung tombak meningkatkan kualitas produk dan penampilan visualnya agar dapat bersaing.

Pada bidang grafika misalnya, sangat kekurangan tenaga-tenaga ahli (dalam hal ini desainer grafis) yang terampil. Demikian pula pada bidang periklanan dan jurnalistik sangat membutuhkan desainer grafis dan fotografer bermutu untuk menghasilkan karya yang berkesan dan menjual.

Ketua Umum PPPI (Persatuan Perusahaan Periklanan Indonesia) Pusat Jakarta, Yusca Ismail, dalam deramahnya mengenai prospek industri periklanan tahun 2000, di Yogyakarta di tahun 1993, mengatakan kuran lebih 300 biro iklan kelas menengah, 100 perusahaan periklanan besar di Jakarta membutuhkan sedikitnya 500 orang tenaga visualizer setiap tahun yang bergerak dalam bidang fotografi, desain grafis dan ilustrasi, sedangkan di Jawa hanya ada 11 lembaga pendidikan desain yang menghasilkan 47,2 % yaitu sebanyak 323 orang lulusan pertahunnya. Belum lagi jika dihiung kebutuhan desainer dalam tingkat nasional.

Disamping itu profesi desainer interior juga tidak kalah pentingnya dengan semakin banyaknya bangunan baru, maka dibutuhkan tenaga-tenaga ahli yang terkait dengan disiplin ilmu bangunan atau arsitektur. Desainer interior yang merupakan cabang ilmu arsitektur mengalami perkembangan yang pesat. Selama

² Agus Sachari, *Antara Seni, Desain, Teknologi, Konflik dan Harmoni*, Nova, Bandung, 1987.

³ Solichin Gunawan, *Desain di Indonesia*, CV. Rajawali, Jakarta, 1984.

ini pangsa produk interior lebih didominasi oleh produk asing. Hal ini disebabkan kurangnya desainer lokal.

Untuk itulah mengapa pendidikan desain sangat diperlukan. Suatu pendidikan yang menuntut konsekuensi logis peningkatan kemampuan, wawasan serta perkembangan yang terus menerus. Profesi desainer bukan sekedar pemberi beri rupa agar tempat indah, melainkan bagaimana merencanakan dan memecahkan suatu persoalan secara benar-benar dengan bertitik tolak dari estetika. Profesi desain dituntut suatu tingkat intelektualitas, kreatifitas, keterampilan dan kepekaan artistik yang tinggi. Bukanlah desain yang bermutu mampu memberi identitas dan mengangkat peradaban sebuah bangsa menjadi lebih tinggi ?

Pendidikan tidak harus dalam jangka waktu yang lama. Relatif lebih singkat namun padat bermutu. Mantan menteri pendidikan dan kebudayaan Dr. Wardiman Djoyonegoro dalam wawancara televisi di RCTI tanggal 22 Mei 1997, mengeluh bahwa calon mahasiswa dan orang tuanya umumnya lebih senang jika bergelar sarjana, meski harus menunggu sedikitnya lima tahun. Padahal peluang kerja yang membutuhkan lulusan tingkat madya (LPK atau D-III) jauh lebih besar.

1.1.3 Potensi Pendidikan Desain di DIY

Daerah Istimewa Yogyakarta dikenal sebagai kota Budaya, kota pendidikan, seni dan pariwisata. Sebagai kota pendidikan setiap tahun Yogyakarta selalu dibanjiri oleh pelajar-pelajar dari seluruh Tanah Air untuk menimba ilmu. Dapat dilihat bahwa separuh penduduk di Yogyakarta adalah pelajar, mahasiswa, ahli pendidikan dan ilmuwan. Dalam pola dasar pembangunan Daerah DIY dengan jelas tercantum sebagai salah satu pusat Pengembangan Ilmu Pengembangan dan Teknologi di Indonesia. Turunan dari peranan tersebut adalah sebagai penyedia tenaga kerja terdidik dan terlatih di Indonesia.⁴

Sebagai kota seni yang sarat budaya (dan juga ‘menjual’ kegiatan-kegiatan kesenian, baik lokal, regional bahkan internasional). Baik bersifat dua

⁴ Rencana Struktur Tata Ruang Propinsi DIY 2006, Bab III

dimensi, tiga dimensi, instalasi, dan dan sebagainya. Hampir setiap minggu ada event seni di Yogyakarta.

Kota ini juga merupakan gudangnya seniman-seniman, baik senior mapan seperti Fadjar Sidik, Spto Hudoyo, maupun mereka yang terus berkarya mencari jati diri. Sungguh suatu iklim yang sangat kondusif bagi pendidikan desain.

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 pertahunnya, padahal jumlah peminat hampir 15 kalinya.⁵ (Tabel 1.1)

Tabel 1.1
Banyaknya Pendaftar dan Mahasiswa
yang Diterima di ISI untuk Program Studi Desain Komunikasi Visual dan Interior

No	Tahun	Pendaftar	Daya Tampung
1	1994	784	65
2	1995	868	65
3	1996	921	65

Sumber Data Statistik Mahasiswa ISI Yogyakarta, tahun 996 dalam RIP ADVY

Kurangnya daya tampung ISI tersebut ditangkap sebagai peluang sehingga berdirilah sekolah-sekolah desain swasta baik dalam jenjang DI, DII tatupun DIII. (Tabel 1.2)

Tabel 1.2

No	Lembaga Pendidikan	Jenjang Pendidikan/ Status	Program Studi	Daya Tampung
1	Institut Seni Indonesia	S1/Negeri	Desain Interior	65
			Desain Komunikasi Visual	65
			Fotografi	60
2	Akademi Desain VISI Yogyakarta	D3/Swasta	Desain Grafis	120
			Desain Interior	63
			Fotografi	40
3	LPK VISI	D1/Swasta	Desain Grafis	100
			Desain Interior	32
4	ASMI Desanta	D1/Swasta	Komputer Grafis	20
5	Yogyakarta Desain School	D1/Swasta	Desain Grafis	20
			Desain Interior	20
			Desain Mode	20
6	Modern School of Design	D2/Swasta	Desain Grafis	63
			Desain Interior	63
			Seni Lukis	60
			Fotografi	30

Sumber: Observasi Lapangan

⁵ Institut Seni Indonesia, 1992

Dari sekolah-sekolah yang ada tersebut Akademi Desain Visi Yogyakarta memiliki keunggulan tersendiri antara lain karena daya tampungnya yang paling besar, fasilitas lebih lengkap serta waktu studi yang lebih lama sehingga diharapkan lulusan yang dihasilkan pun lebih matang.

1.1.4 Penampilan dan Tata Ruang Sekolah Desain di DIY

Selama ini penampilan dan tata ruang sekolah desain masih tidak berbeda dengan kampus pada umumnya. Penampilan dengan citra arsitektur tropis masih kuat melekat. Belum ada kampus yang berani tampil beda dengan lingkungan sekitarnya. Bentuk yang terjadi semata karena fungsi yang diwadahi. *Form follows function*. Padahal sebagai kampus mahasiswa desain, bangunan dapat tampil lebih menarik. Atraktif, tanpa harus gagu terhadap lingkungan sekitarnya serta tetap fungsional. Penampilan yang membuat orang yang melihatnya tahu bahwa itu sekolah desain.

Tata ruang yang ada pada pun masih konvensional seperti lay out kampus pada umumnya. Bentuk ruang kotak-kotak kaku yang dihubungkan oleh koridor panjang. Padahal sebagaimana penampilan bangunan, tata ruang pun dapat di olah lebih menarik (dan tetap fungsional). Tata ruang yang kaku dapat membuat mahasiswa merasa cepat bosan dan susah mendapatkan ide. Sebaliknya tata ruang yang dinamis, menarik akan memberi suasana yang menyenangkan dan mendukung proses berkreasi mahasiswa.⁶

1.2 RUMUSAN MASALAH

Dalam rumusan ini diungkapkan beberapa masalah antara lain :

I. Permasalahan Umum

Bagaimana konsep perencanaan kampus pendidikan desain (interior, komunikasi visual dan fotografi) yang mampu mewadahi semua aktivitas baik dalam ruang maupun luar ruang dengan baik.

II. Permasalahan Khusus

1. Bagaimana merancang tata ruang dalam dan luar akademi desain yang mendukung proses berkreasi.

⁶ (.....) The Campus of The Institute of American Indian Arts (.....)

2. Bagaimana merancang penampilan bangunan akademi desain modern.

1.3 TUJUAN DAN SASARAN

1.3.1 TUJUAN

Merumuskan landasan konseptual perencanaan dan perancangan kampus pendidikan desain yang mencerminkan kreativitas dan kedinamisan untuk mendukung perkembangan desain di Yogyakarta khususnya dan Indonesia umumnya.

1.3.2 SASARAN

- Dengan meningkatkan kualitas ruang tersebut diharapkan mampu merangsang kreativitas siswa dalam proses desain. Rumusan ini tidak hanya berupa jenis ruang dan besarnya juga suasana yang tercipta.
- Merencanakan fasilitas Pendidikan Desain yang sesuai dengan arahan perkembangan kota dengan penampilan bangunan yang sesuai dengan citra desain yang kreatif dan dinamik.

1.4 KEASLIAN PENULISAN

Judul ini belum pernah diketengahkan sebelumnya sehingga didalam penulisan ini hanya menampilkan judul yang dapat berhubungan secara tidak langsung.

-
- *Mashudi* / 91 340 013, Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia, *Gedung Pusat Desain di Yogyakarta (Yogyakarta Desain Centre)*, 1997.

Permasalahan :

Bagaimana menyediakan suatu wadah yang dapat memberikan rasa arsitektur terhadap masyarakat dengan memberikan informasi dan komunikasi dalam bentuk visual 3 dimensi.

Bagaimana menampilkan bentuk visualnya dan tampilan yang bisa menarik perhatian pengunjung.

Perbedaan :

Pada karya Mashudi permasalahan pada dasarnya menyangkut desain dan pemasaran sebuah jasa arsitektur, hanya sedikit menyentuh studio kerja dan tata ruang dalam, sedangkan penulisan ini menekankan pada penampilan bangunan yang sesuai dengan citra desain yang kreatif dan dinamis.

Sedangkan penulisan ini sangat memperhatikan perencanaan tata ruang luar dan ruang dalam serta transisinya guna mendukung proses pendidikan secara efektif.

- **Suharyono** / 94 340 125, jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia. Akademi Desain Grafis di Yogyakarta, 1998.

Permasalahan :

Galleri yang fleksibel, informatif dan komunikatif sebagai pengikat massa ruang.

Perbedaan :

Cakupan karya tulis Suharyono lebih sederhana yaitu hanya bidang desain grafis saja. Pada penulisan ini cakupan juga meliputi bidang interior dan fotografi. Tetap memperhatikan Galeri sebagai massa yang penting dalam bangunan namun tidak harus menjadi pengikat seluruh ruangan. Penekanan lebih dititik beratkan pada perencanaan ruang rekreasi yang kondusif bagi mahasiswa baik indoor maupun outdoor.

- **Umi Khasanah** / 82775 / TK / 17272, jurusan Arsitektur Universitas Gadjah Mada, Pusat Informasi Mode (Fashion Centre) di Jakarta, 1997.

Permasalahan :

bagaimana menciptakan suatu fasilitas untuk pusat informasi mode sehingga bisa melingkupi kegiatan Promo Fashion dan Desain Mode di Jakarta. menciptakan tata ruang dan bentuk massa bangunan yang menampilkan kegiatan fashion.

Perbedaan :

Pada karya tulis Umi Khasanah permasalahan yang diangkat menyangkut pengadaan fasilitas mode dan kegiatan fashion. Beberapa hal memang menyangkut pendidikan desain (dalam hal ini mode) namun tidak menjadi penekanan dan tidak dikupas secara detail. Sedangkan pada penulisan ini

penciptaan ruang berkreasi yang kondusif sangat diperhatikan, juga penampilan bangunan mendukung citra rasa kreatif dan dinamis.

1.5 METODOLOGI

Pengungkapan masalah didasarkan pada metode analisa, berdasarkan studi literatur dengan penekanan pada komunikasi arsitektur serta kaidah-kaidah maupun teori-teori karakteristik suatu fasilitas pendidikan serta mengadakan studi faktual dengan pengamatan pada berbagai macam fasilitas pendidikan yang antara lain untuk mendapatkan masukan yang bermanfaat bagi perencanaan.

A. Observasi.

Observasi dilakukan dengan dua cara yaitu :

□ *Observasi Langsung*

Yaitu metode yang digunakan untuk mendapatkan data primer dilapangan melalui survei ke lembaga-lembaga pemerintah yang bersangkutan, pengamatan ke lembaga-lembaga pendidikan desain yang sudah ada seperti Yogya Desain School (YDS), ASMI Desanta, LPK VISI, Institut Seni Indonesia.

Observasi dilakukan terhadap tata ruang, kapasitas ruang serta penampilan bangunan dimana kelebihan dan kekurangannya kelak dapat dijadikan pembandingan dalam menemukan landasan konsep saat perancangan.

□ *Observasi Tidak Langsung*

B. Yaitu metode yang digunakan untuk mendapatkan data-data sekunder melalui buku-buku, majalah, dan sebagainya yang ada kaitannya dengan pendidikan desain.

C. Analisa

Adalah menguraikan dan mengkaji data serta informasi lain untuk disusun sebagai data yang relevan bagi perencanaan fasilitas pendidikan desain sesuai dengan permasalahan yang ada. Pada tahap ini integrasi data lapangan dengan literatur diolah menjadi konsep perencanaan dan perancangan.

D. Sintesa

Penyusunan pendekatan-pendekatan konsep menuju pada konsep perencanaan dan perancangan akhir yang maksimal dari sebuah akademi desain.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN.

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang permasalahan, tujuan dan saran, lingkup permasalahan, metodologi, sistematika penulisan.

BAB II : PENDIDIKAN DESAIN DI YOGYAKARTA

Berisi tentang pengertian sekolah desain dan studi kasus, tinjauan tata ruang dalam dan luar, standar dan kualitas ruang serta penampilan bangunan.

BAB III : AKADEMI DESAIN VISI YOGYAKARTA DENGAN PENEKANAN PADA TATA RUANG LUAR DAN DALAM SERTA PENAMPILAN BANGUNAN

Analisis kondisi fisik situasi, kebutuhan ruang, tata ruang dalam dan ruang luar serta transisinya. Juga mencakup penampilan bangunan yang sesuai dengan batasan masalah yang diangkat.

BAB IV : KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisi tentang konsep dasar perencanaan dan perancangan yang mencakup hal-hal yang telah dianalisis untuk dijadikan landasan dalam perencanaan dan perancangan.

1.7 PENGERTIAN JUDUL

- Judul : 'Akademi Desain Visi Yogyakarta'
- Pengertian Judul :
- Akademi : Perguruan tinggi kejuruan (militer, desain, seni, industri, pariwisata, bahasa asing, dan sebagainya.⁷)
- Desain : kata 'desain' berasal dari 'design' yaitu :
- Potongan, model, pola, konstruksi, mode, tujuan, rencana.⁸

⁷ D, Soetarnan, ST. Arifin, BG Yowono, Kamus Praktis Bahasa Indonesia, Indah, Surabaya, 1980

⁸ Hohn .M .Echols - Hassan Shadily, Kamus Inggris - Indonesia, Gramedia, Jakarta, 1975

- ☉ Gagasan awal, rancangan, perencanaan pola susunan, rencana, proyek, hasil yang tepat, produksi membuat, mencipta, menyiapkan, menyusun, meningkatkan pikiran, maksud, kejelasan dan seterusnya.

Visi : Nama Yayasan pendidikan

Yogyakarta : Salah satu propinsi di Indonesia

Pengertian menyeluruh :

Jadi Akademi Desain Visi Yogyakarta merupakan suatu perguruan tinggi kejuruan yang memberikan pendidikan dibidang desain (grafis, interior, fotografi) yang bertujuan menjadikan mahasiswanya mahir dalam meningkatkan pikiran untuk mencari gagasan awal yang segar, kemudian merencanakan dan merancangny sehingga didapatkan hasil yang tepat dalam bidang grafis, interior maupun fotografi.

BAB II

PENDIDIKAN DESAIN DI YOGYAKARTA

2.1 PENGERTIAN DAN FUNGSI SEKOLAH DESAIN

2.1.1 Pengertian Sekolah Desain

Sekolah desain pada intinya merupakan bagian dari sekolah seni rupa yaitu sekolah yang berupaya untuk membentuk manusia yang mampu menjalankan pekerjaannya didalam masyarakat secara profesional, terampil dan kreatif sebagai tenaga ahli seni rupa yang memiliki sikap serta kompetensi ilmiah.¹

Sekolah ini bertujuan menghasilkan desainer-desainer yang handal yang mampu memecahkan masalah dengan ide-ide orisinalnya, jadi bukan sekedar artisan yang hanya mampu membuat kopi karya orang lain.²

Yang termasuk dalam sekolah ini antara lain:

- seni keramik
- seni lukis
- seni grafis
- fotografi
- seni fashion/mode
- seni interior
- desain produk industri
- desain komunikasi visual

Kecuali milik pemerintah, jarang ada sekolah desain yang memiliki program studi yang komplit. Untuk institusi yang dikelola swasta biasanya hanya memiliki dua sampai empat program studi saja. Program studi yang termasuk banyak peminatnya antara lain adalah interior, fotografi dan desain komunikasi visual.

Lingkup studi dan intensitas studi bidang desain yang berbeda-beda pada setiap perguruan tinggi tersebut mengakibatkan perbedaan pada ruang-ruang yang diperlukan. Umumnya ruang-ruang tersebut meliputi: studio perancangan, bengkel

¹ Sulistyunto, Indro, "Pendidikan Seni Rupa di Indonesia", 8557/TA-UGM, 1982

² Bockus, Bill, "Designer Notebook", Macmillan Publishing Co., Inc, New York, 1977

kerja, ruang praktek dan kantor administrasi. Gedung kuliah umum atau gedung pertemuan seringkali digunakan sebagai ruang pameran.³

2.1.2 Fungsi Sekolah Desain

Fungsi sekolah desain adalah :⁴

1. Mewadahi kegiatan belajar-mengajar di bidang desain (komunikasi visual, interior, fotografi) secara profesional sesuai dengan tuntutan zaman.
2. Sebagai media komunikasi antara unsur pendidikan dan masyarakat baik pemerhati desain maupun konsumen/pemakai.

2.2 KEGIATAN SEKOLAH DESAIN

2.2.1 Kegiatan Utama

1. Kegiatan Teori

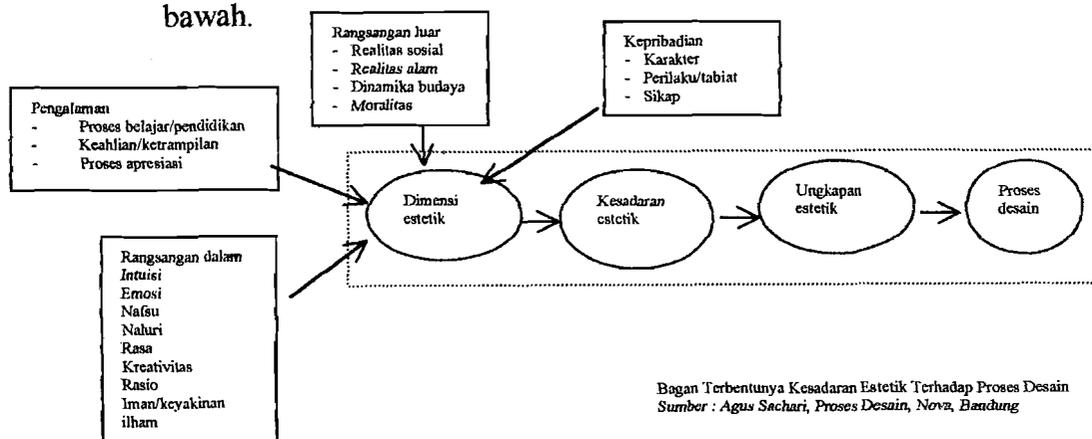
Kegiatan ini merupakan proses pemberian materi satu arah dari dosen kepada mahasiswa. Meski pun pada prosesnya memungkinkan terjadinya diskusi dalam forum kelas, materi utama tetap dari dosen.

2. Kegiatan Studio/Praktek

Disinilah mahasiswa dilatih secara kontinyu untuk memecahkan masalah di bidang desain. Mulai dari menggali ide, merancang sampai melaksanakan produk akhir.

Untuk melatih rasa estetik mahasiswa memerlukan rangsangan baik dari dalam maupun luar dirinya. Seperti yang terlihat pada bagan di

bawah.



³ Neufert, Ernst, *Data Arsitek*, Jilid 1, Penerbit Erlangga, 1993

⁴ Suharyono, "Akademi Desain Yogyakarta", 94340125 JUTA UII 1998

Dari bagan di atas terlihat bahwa proses apresiasi merupakan salah satu hal yang berperan dalam memperkaya rasa estetis seseorang. Adapun proses apresiasi dapat dilakukan dengan sering melihat dan mengamati hasil karya orang lain.

3. Kegiatan Galeri/Pameran

Merupakan kegiatan unjuk karya para mahasiswa baik yang dilakukan secara intern/terbatas dalam lingkungan kampus maupun pameran berkala yang diselenggarakan untuk diapresiasi masyarakat luas.

2.2.2 Kegiatan Ekstra

1. Workshop/Lokakarya

Kegiatan yang bertujuan untuk menambah cakrawala pengetahuan mahasiswa khususnya dan masyarakat umumnya dalam bidang desain. Dalam workshop ini biasanya dihadirkan praktisi-praktisi tamu yang handal di bidangnya.

2. Klinik Desain

Kegiatan ini sebagai bagian dari fungsi pengabdian pada masyarakat. Dalam klinik ini mahasiswa dan dosen memberikan advis cuma-cuma pada masyarakat dalam pembuatan desain papan nama, reklame dan sebagainya.

3. Unit Kegiatan Mahasiswa

Unit ini mewadahi kegiatan-kegiatan mahasiswa yang ada di kampus seperti mapala, unit fotografi amatir dan sebagainya.

2.3 FASILITAS DALAM SEKOLAH DESAIN

2.3.1 Fasilitas Fisik

- Perpustakaan

Merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi sebuah institusi pendidikan. Perpustakaan dengan beragam koleksinya merupakan jendela yang membuka cakrawala pengetahuan mahasiswa.

- Galeri

Merupakan tempat unjuk karya mahasiswa. Dengan adanya galeri ini mahasiswa dilatih untuk terbiasa menerima kritik atas karyanya.

- **Studio**

Merupakan ruang dimana mahasiswa melakukan proses perancangan secara kontinyu sampai menghasilkan produk akhir.

2.3.2 Fasilitas Non Fisik

- Jaringan Komputer On Line

Jaringan yang memberikan pelayanan kepada mahasiswa berupa informasi akademik maupun informasi studi/literatur yang berhubungan dengan mata kuliah.

- Laboratorium

Laboratorium merupakan tempat dimana mahasiswa belajar proses terjadinya sesuatu. Termasuk lab disini antara lain lab fotografi dan grafika.

- Poliklinik

Merupakan fasilitas kesehatan cuma-cuma bagi kalangan kampus.

- UKM

Merupakan unit yang mewadahi kegiatan mahasiswa yang ada di kampus.

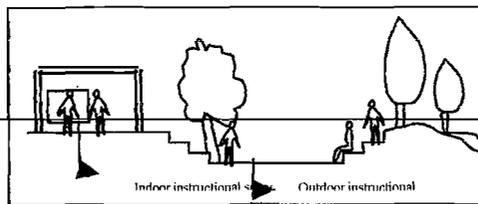
2.4 TATA RUANG SEKOLAH DESAIN

2.4.1 Ruang Kelas

Tata ruang yang diperlukan untuk sekolah berbeda dengan institusi pendidikan lainnya. Oleh karena mahasiswa seni merupakan individu yang unik.

Kadang mereka tidak ingin berada didalam lingkungan sekolah biasa seperti ruang kelas, studio atau perpustakaan untuk mendapatkan ide. Tidak jarang mereka menciptakan lingkungan sendiri untuk berkreasi baik didalam maupun diluar ruang. Biasanya mereka menginginkan area tersebut dekat dengan alam. Alasannya karena lingkungan yang dekat alam mendukung imajinasi dan keluarnya ide. Ruang kelas yang konvensional mengakibatkan mahasiswa cepat bosan dan susah mendapatkan ide. Akibatnya proses belajar mengajar menjadi tidak efektif dalam situasi seperti itu.⁵ Ruang kelas ini bisa digunakan secara bergantian.

⁵ (.....) The Campus of The Institute of American Indian Arts, (.....)

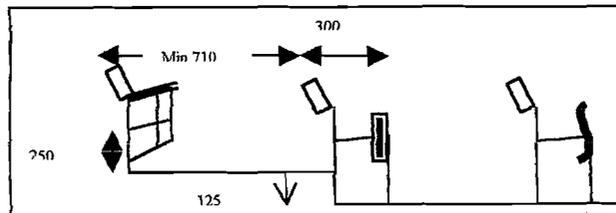


Gb. 2.1 Kondisi ruang kelas

a. Jenis-jenis kursi kuliah dan ukurannya

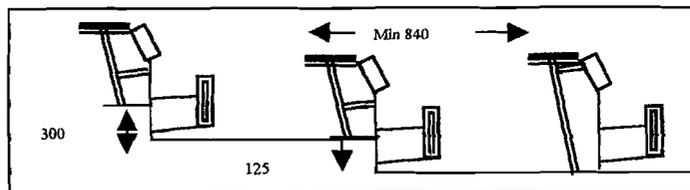
Kategori :

1. Tempat duduk yang tertanam di lantai dilengkapi alas duduk yang dapat dilipat.



Gb. 2.2 Kursi Kuliah I

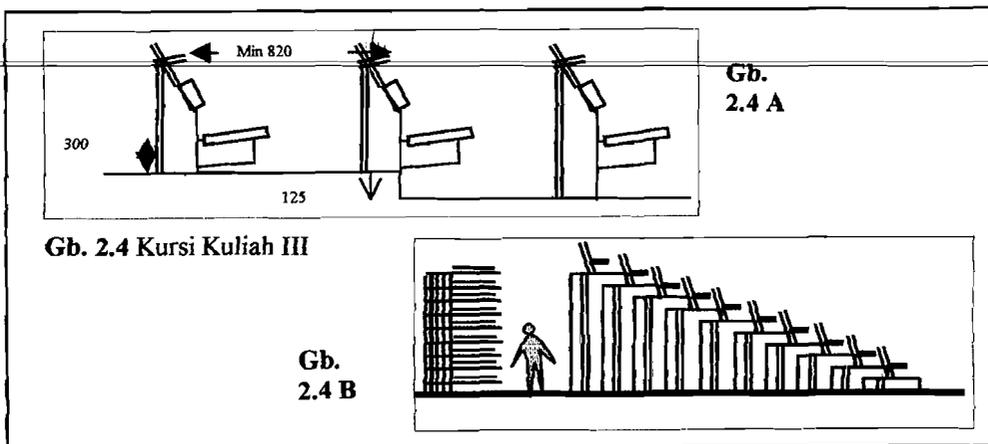
2. Tempat duduk yang tertanam di lantai, dilengkapi alas duduk yang dapat dilipat dan meja untuk menulis.



Gb. 2.3 Kursi Kuliah II

3. Tempat duduk yang tertanam di lantai, dilengkapi alas duduk yang dapat dilipat dan meja tulis yang dapat diubah-ubah posisinya. (Gb. 2.4 A)

4. Prinsip kursi lipat yang dapat ditumpuk. (Gb. 2.4 B)



b. Pengaturan kursi

Disesuaikan dengan peran/fungsi ruang kuliah

Ruang kuliah biasa : mahasiswa harus dapat melihat dan mendengar penceramah dengan baik dan bila digunakan paapan tulis atau layar maka rencana pengaturan tempat duduk harus memenuhi syarat-syarat kenyamanan pandangan. Karena sistem perkuliahan sekarang menuntut pendengar untuk berperan serta secara aktif maka siswa harus berada sesdekot mungkin dengan pengajar,kesulitan ini dapat diatasi dengan rencana tata ruang bentuk U dimana jumlah deret kursi lebih kecil dan pemakainan total ruang lebih hemat.

Ruang peragaan/demonstrasi : Harus berlantai jenjang yang curam agar penonton bagian belakang dapat melihat jalannya peragaan tanpa halangan.

2.4.2 Ruang Pamer

Ruang pamer merupakan ajang unjuk karya para mahasiswa. Ruang pamer ini dapat dipergunakan secara bersama-sama. Ruang ini sebaiknya tersebar diseluruh kampus baik untuk pameran dua dimensi ataupun tiga dimensi.

Unsur-unsur yang mendukung tata letak peragaan pameran sebagai kegiatan vital dalam bangunan adalah⁶ :

1. Sistem Statis:

Benda peraga diberi keterangan secara tertulis. Benda dapat di letakkan di lantai, dinding atau meja, di gantung atau panil.

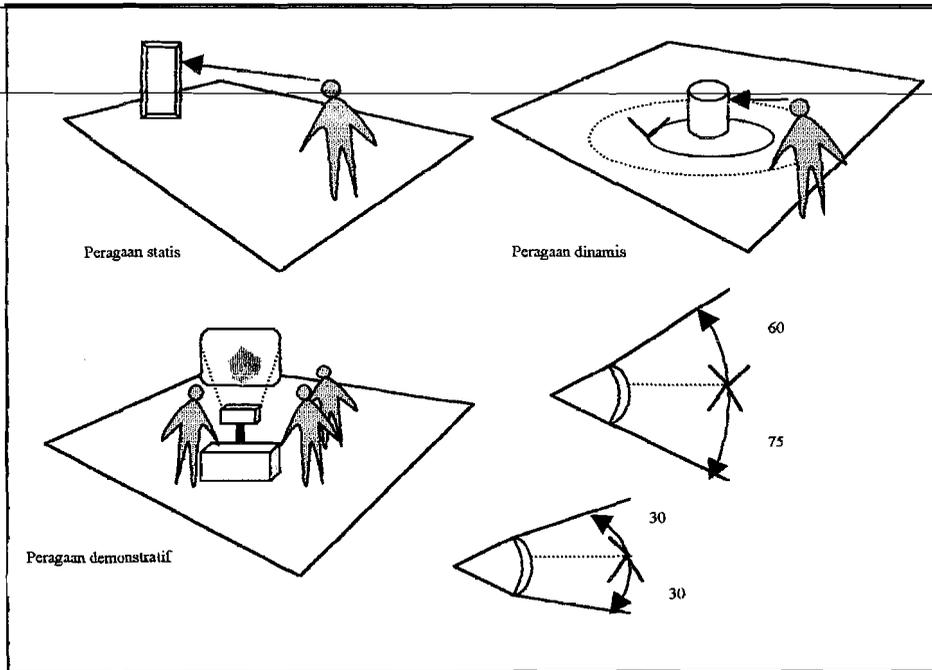
2. Sistem Dinamis :

Benda bergerak secara aktif.

3. Sistem Demonstratif :

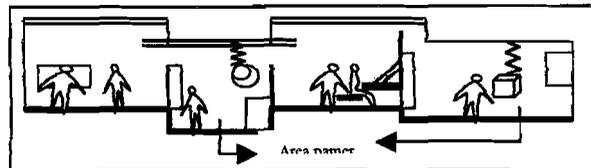
Peragaan benda yang dipamerkan dengan demonstrasi atau pertunjukkan langsung oleh petugas secara berkala.

⁶ Cahya WDD, Gedung Pameran Perdagangan, 1996



Gb. 2.5 sudut pandang mata terhadap obyek pameran statis

Sumber : Julius P martin Z, Human Dimension and Interior Space, 1979



Gb. 2.6 Selasar antar ruang kelas sebagai ruang pameran

Sumber : The Campus of The American Indian Arts

2.4.3 Bengkel Kerja

Bentuk kursi disesuaikan dengan kegiatan kerja yang dihadapi. Pekerjaan-pekerjaan ringan yang berhubungan dengan grafis dan fotografi dapat ditempatkan di lantai atas sedangkan bengkel untuk pekerjaan yang lebih berat sebaiknya diletakkan dilantai bawah. Perlu area transisi terhadap ruangan lain agar bengkel kerja ini tidak terganggu.



Gb. 2.7 bengkel kerja

Tata letak bengkel kerja yang baik harus menyatu dengan aliran kerja dan menjamin keamanan kerja. Harus tersedia ruang yang cukup luas disekitar mesin di samping untuk lalu lalang tanpa mengganggu kegiatan kerja.

Permukaan lantai tidak boleh licin. Teknisi bengkel sebaiknya dapat mengawasi seruh ruangan dari ruang kantor berkaca. Bila setiap mahasiswa dilengkapi peralatan kerja maka perlu disediakan lemari simpan pribadi yang diletakkan dalam ruang bengkel.

Ruang ini perlu menggunakan bahan-bahan peredam suara karena kebisingan yang ditimbulkan akan mengganggu ruangan lain di sekitarnya.

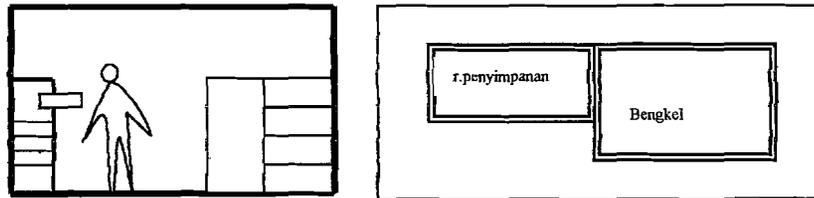
Bahan-bahan peredam suara tersebut dapat di klasifikasikan atas tiga jenis, yakni :

- a. Bahan berpori, dapat menyerap suara pada semua tingkatan frekuensi dan efisiensinya tergantung ketebalan bahan. Termasuk bahan berpori antara lain papan serat, plesteran lembut dan selimut isolasi.
- b. Panel-panel penyerap, panel tersebut menyerap suara yang berfrekuensi tertentu sesuai dengan berat panel dan ketebalan rongga udaranya ; biasanya digunakan untuk menyerap frekuensi rendah, penyerapan bunyi yang sangat banyak dapat dilakukan dengan menggunakan bahan yang tampaknya padat. Termasuk panel penyerap antara lain panel kayu, hardboard, gypsum board, langit-langit plesteran yang digantung.
- c. Resonator rongga yang dapat diatur untuk memilih penyerapan tertentu sepanjang rentang frekuensinya : cara ini kurang bermanfaat ditinjau dari jumlah penyerapannya dan lebih efisien menggunakan (a) atau (b), tetapi dapat dibuat dari bahan-bahan non akustik seperti beton walau desainnya agak sulit. Termasuk resonator rongga antara lain lembaran asbestos seng, hardboard, lembaran baja atau alumunium polos yang lebar dan bergelombang, lembaran plastik serta panel serat gelas.

2.4.4 Ruang Penyimpanan

Metode penyimpanan berbagai benda dan bahan yang diperlukan dalam kegiatan studi harus benar-benar teliti karena kadang diperlukan diperlukan tempat untuk menyimpan barang-barang yang akan atau telah dipamerkan

Setiap tempat penyimpanan/gudang harus terletak didekat bengkel kerja yang harus dilayani. Perhatikan suhu dan kelembaban tempat penyimpanan karena faktor ini dapat merusak bahan yang disimpan.



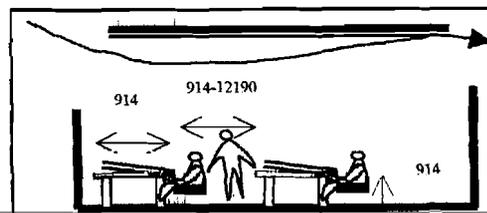
Gb.2.8. Ruang Penyimpanan

Perlu rak khusus untuk menyimpan gambar dalam format besar atau yang menggunakan bahan khusus.

2.4.5 Kebutuhan Ruang Jurusan Desain Komunikasi Visual

A. Studio Gambar

Studio gambar untuk jurusan ini lebih sederhana dibandingkan dengan desain interior. Untuk studio gambar diperlukan meja yang dapat diatur kemiringan permukaannya. Ruang studio gambar ini memerlukan pencahayaan alami yang cukup sekitar 25-33% dari luas lantainya. Perlu juga diperhatikan sistem penghawaan karena orang biasanya berada di studio untuk waktu yang cukup lama.



Gb.2.9. Studio Gambar

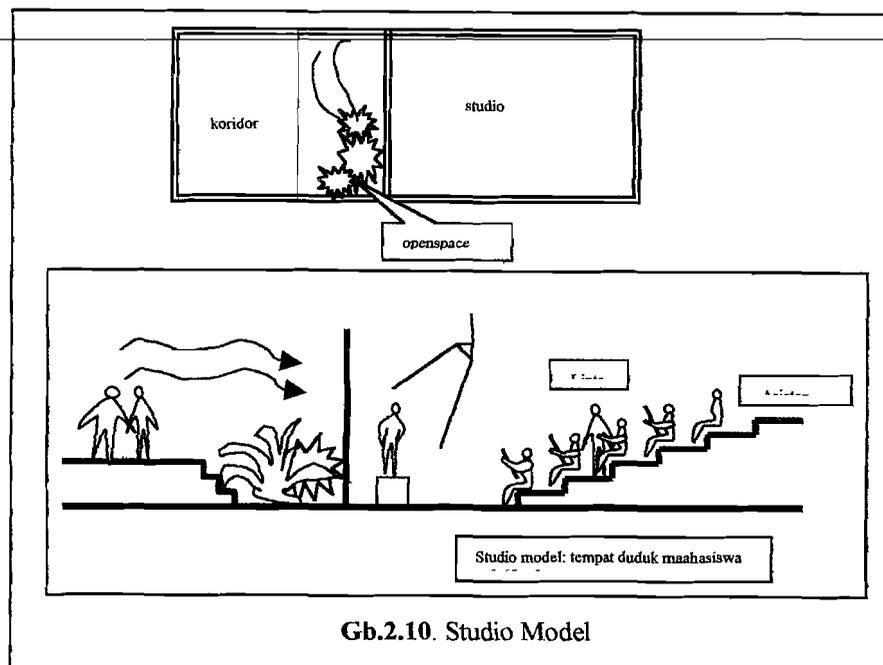
B. Studio Model

Pada hakikatnya sama dengan studio gambar hanya saja pada studio model ini terdapat contoh atau model tiga dimensi yang harus di gambar langsung oleh mahasiswa. Sistem seperti ini sangat penting untuk melatih kemampuan sketsa.

Sebagaimana studio gambar, studio model ini pun memerlukan pencahayaan alami yang baik yang luasnya sekitar 25-33 % luas lantai studio.

Perlu transisi antara ruang studio dengan ruang publik atau ruang lainnya agar kebisingan dari luar tidak masuk ke dalam studio. Untuk mengurangi kadar

kebisingan dapat dengan menggunakan ruang transisi, permainan ketinggian lantai dan langit-langit ataupun menggunakan bahan penyerap bunyi.



C. Studio Airbrush

Studio airbrush persyaratan pencahayaan dan pengahawaannya sama dengan studio gambar. Yang berbeda pada meja gambar yang terbuat dari kaca dan diberi lampu dibawahnya. Pada ruang studio ini juga perlu area khusus untuk menempatkan kompresor.

Karena studio ini memiliki tingkat kebisingan yang cukup tinggi dari suara yang dikeluarkan oleh kompresor maupun paintbrush maka perlu treatment khusus agar kebisingan tidak menyebar ke ruang lainnya.

D. Laboratorium Grafika

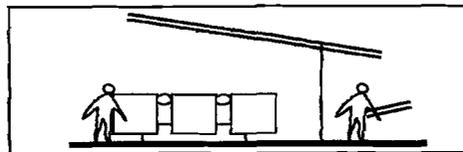
Dewasa ini ada empat prose cetak yang bekerja menurut prinsip yang berbeda yaitu :⁷

1. Cetak Tinggi (letterpress)-suatu proses cetak mekanis dimana huruf-huruf teks dan gambar-gambar adalah lebih tinggi daripada unsur-unsur yang tidak tercetak.

⁷ Scheder, Georg, "Perihal Cetak Mencetak", Kanisius, Yogyakarta, 1977

2. Cetak Datar-contohnya litografi, offset. Menggunakan mesin cetak modern yang berdasarkan pada proses kimiawi.
3. Cetak Fotografur atau cetak dengan plat tembaga. Kelebihan cetak fotografur modern adalah kemampuannya untuk mereproduksi terutama foto-foto dan gambar dengan banyak tingkatan warna.
4. Cetak Saring (screen printing) prosesnya dilakukan dengan menggunakan selembur layar saringan atau screen, cocok untuk mencetak dalam jumlah kecil di atas bahan sintetis.

Pada lab grafika biasanya di lakukan praktek cetak-mencetak baik manual menggunakan screen sedangkan percetakan yang menggunakan alat yang lebih modern biasanya dilakukan di bagian penerbitan. Bila menggunakan alat cetak modern sebaiknya lab diletakkan dilantai bawah. Lab perlu dihubungkan langsung dengan ruang luar karena pada proses cetak manual sangat dibutuhkan cahaya matahari.



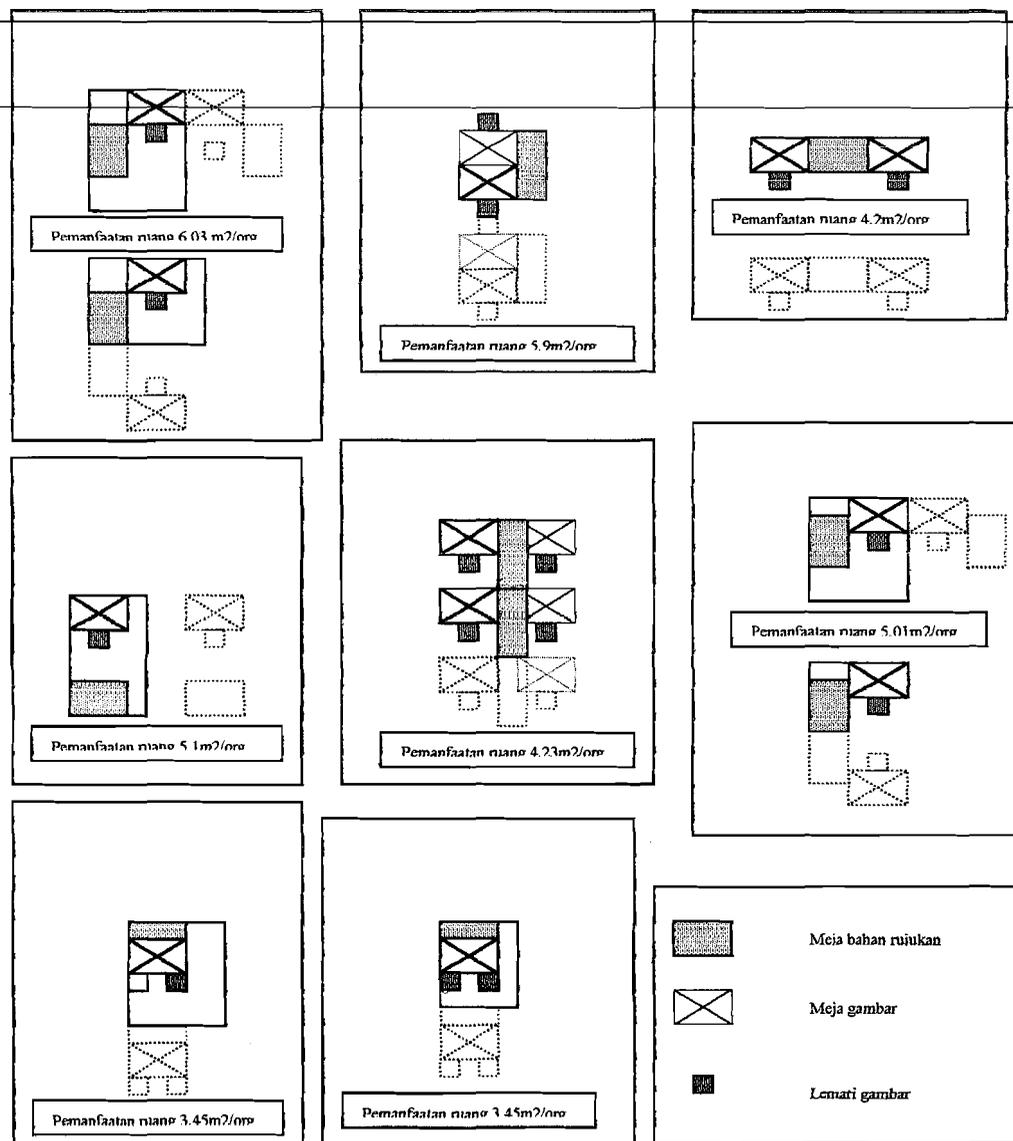
Gb.2.11. Lab Grafika

Pada lab grafika ini perlu pencahayaan alami yang cukup seperti pada studio gambar. Perlu juga diperhatikan penggunaan bahan penyerap suara agar kebisingan dari ruangan ini tidak menyebar ke ruang yang lain.

2.4.6 Kebutuhan Ruang Jurusan Interior

A. Studio Gambar

Bentuk paling sederhana suatu tempat menggambar meliputi : papan meja gambar, meja untuk peralatan gambar dan kursi gambar. Bila dalam kegiatan menggambar diperlukan contoh atau pegangan maka perlu disediakan meja rujukan atau papan tegak untuk menempelkan rujukan. Papan rujukan dapat digunakan untuk membatasi ruang kerja. Meja rujukan ini dapat dilengkapi dengan laci penyimpan gambar di bagian bawahnya. Meja dapat diletakkan disisi meja gambar , sejajar atau pada sudutnya.



Gb.2.12. Contoh bermacam-macam pengaturan tata letak studio gambar

Sumber Data Arsitek Jilid I

Bahan rujukan bukan hanya berbentuk informasi yang ada dalam gambar, tetapi dapat juga satu set lengkap buku pegangan yang harus dapat dilihat/dicapai dengan mudah.

Perlu ruang tambahan untuk peralatan cetak dalam studio agar mempermudah pengandaan gambar. Bila peralatan yang dimiliki berukuran besar dan lengkap sebaiknya ditempatkan di ruang terpisah.

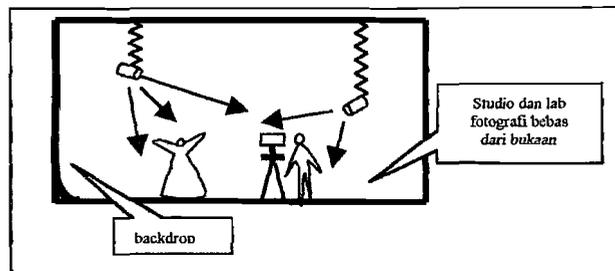
Studio gambar membutuhkan ruang luas dan pencahayaan alami yang baik yang datang dari jendela-jendela tinggi yang luasnya sekitar 25-33% luas lantai

studio. Jendela menghadap ke utara atau timur. Pencahayaan dari langit-langit dapat menambah pencahayaan yang diperlukan.

2.4.7 Kebutuhan Ruang Jurusan Fotografi

A. Studio Fotografi

Yaitu ruang yang diperlukan untuk pemotretan indoor. Ruang ini harus cukup luas sehingga mampu menampung peralatan-peralatan fotografi dan properti lainnya. Pada salah satu sisi digunakan sebagai latar (backdrop). Ruang ini tidak memerlukan pencahayaan alami karena pemotretan indoor sepenuhnya menggunakan cahaya buatan.



Gb.2.13. Studio Fotografi

B. Laboratorium Fotografi

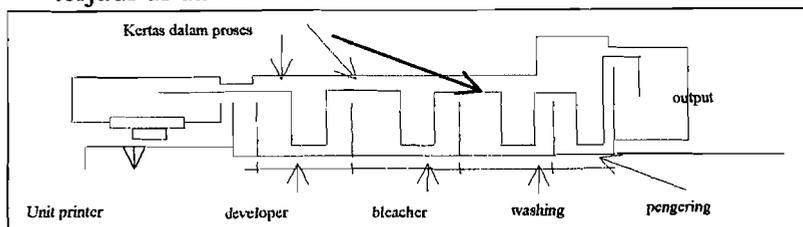
Sistem percetakan dan pemrosesan gambar terbagi dua yaitu ⁸:

a. Sistem Enlarger

Alat yang digunakan untuk mencetak adalah sebuah unit enlarger. Biasanya disebut percetakan dengan cara konvensional. Memerlukan ruangan khusus yang disebut kamar gelap.

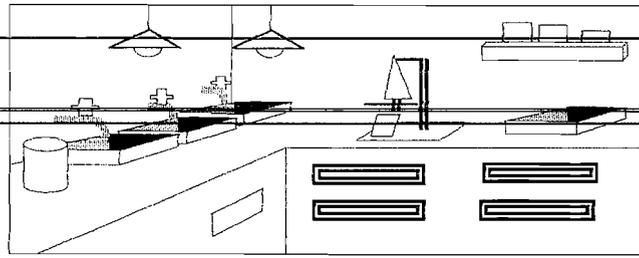
b. Sistem Digital

Menggunakan mesin printer yang canggih, yang dilengkapi dengan bermacam panel tombol pilihan pemrograman. Sistem ini tidak memerlukan ruangan khusus seperti kamar gelap karena semua proses terjadi di dalam mesin.



Gb.2.14. Sistem Digital

⁸ Profesional Fotografi, Diktat Mata Kuliah Fotografi, ADVY 1997

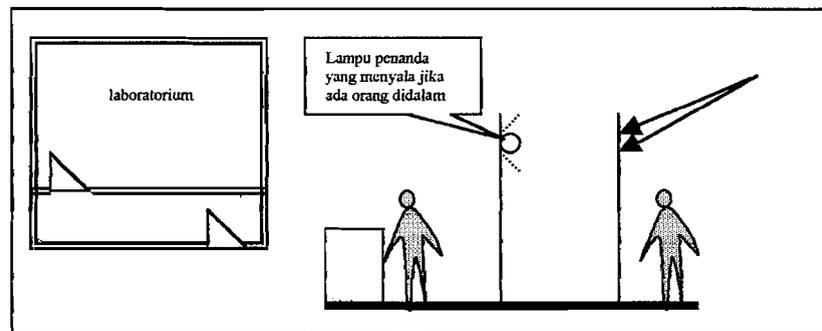


Gb.2.15. Sistem Pemrosesan foto Manual

Sumber : Diktat mata kuliah Fotografi, ADVY, 1997

Sistem percetakan dan pemrosesan gambar yang diterapkan di kampus biasanya sistem Enlarger atau konvensional karena dengan sistem ini mahasiswa dapat lebih memahami pemrosesan sebuah foto dan dapat berimprovisasi di dalamnya. Proses ini dilakukan dalam sebuah ruangan yang disebut kamar gelap.

Laboratorium kamar gelap ini memiliki persyaratan yang bebas cahaya agar proses di dalam lab berjalan lancar. Untuk mencegah cahaya masuk biasanya pintu ruangan di buat ganda.



Gb.2.16. Lab Fotografi

Persyaratan lainnya adalah treatment terhadap limbah yang di hasilkan sebelum di buang ke riool kota.

2.4.8 Ruang Penunjang

Mencakup antara lain :

- Kantor bagi pemilik/ pengelola (jika sekolah ini berada dibawah suatu yayasan)
- Kantor Direktur dan staf
- Ruang bagi staf edukatif yaitu tenaga pengajar tetap baik sarjana maupun mereka yang tidak memiliki latar belakang pendidikan formal

namun memiliki keahlian khusus. Dalam pelaksanaannya staf ini dapat dibantu oleh beberapa orang asisten.

- Ruang staf non edukatif yaitu pegawai administrasi baik bagian umum maupun pengajaran serta bagian pemeliharaan fisik bangunan.
- Lavatory
- Dll

2.5 PENAMPILAN BANGUNAN

2.5.1 Pengolahan Umum Tampak Bangunan

Pengolahan tampak sebuah bangunan dipengaruhi oleh dua hal yaitu :

1. Faktor internal, berupa hal-hal yang berada dalam sosok bangunan itu sendiri, secara ringkas berwujud denah dan potongan bangunan. Denah dan potongan ini sudah merupakan sintesa dari segala permasalahan dasar yang menyangkut ruang-ruang, baik horisontal maupun vertikal, hubungan ruang baik secara fisik maupun visual, pencahayaan dan penguasaan, persyaratan dan perlengkapan dan lain sebagainya.
2. Faktor eksternal, berupa hal-hal yang berada di luar sosok bangunan tersebut namun secara langsung maupun tidak akan sangat penting untuk dipertimbangkan dan diperhitungkan pengaruhnya didalam pengolahan tampak luar bangunan yang dimaksud. Secara global faktor luar ini merupakan faktor alam, antara lain letak tapak, situasi dan kondisi sekitar tapak, arah edar matahari, potensi sekitar tapak dan sebagainya.

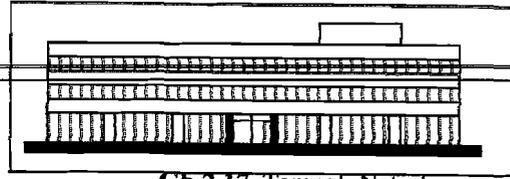
2.5.2 Karakter Penampilan Tampak

1. Karakter netral⁹

Karakter ini berupa bentuk-bentuk yang fungsional. Elemen tampak yang dipakai biasanya garis-garis sederhana yang mencerminkan sifat tenang. Seandainya pun ada bidang-bidang masif yang harus tampil, maka bidang tersebut benar-benar tampil sebagaimana adanya dalam denah yang berkaitan

⁹ Ir. Setyo Soetiadji S, Anatomi Tampak, Penerbit Djambatan, Jakarta, 1986

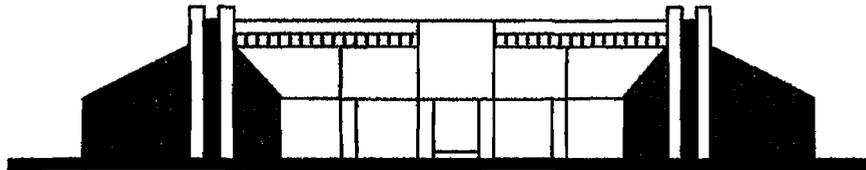
dengan bidang tersebut. Warna-warna yang ditampilkan juga bersifat netral, lembut dan tidak menyolok.



Gb.2.17. Tampak Netral

2. Karakter menonjol

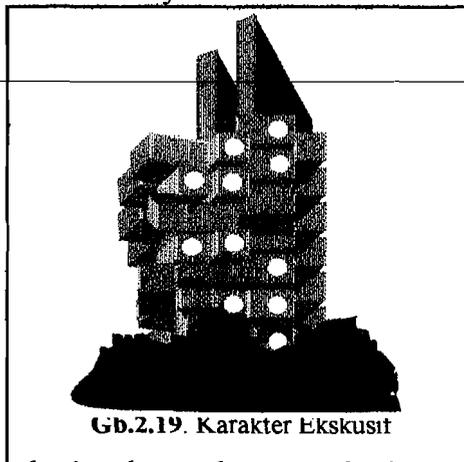
Karakter penampilan ini memerlukan pengolahan tampak luar yang dinamis, penuh permainan elemen-elemen tampak dan menuntut kreativitas positif. Dalam pengolahan tampak luar penampilan ini setiap elemen dicoba untuk dapat ditonjolkan, misalnya kolom, dinding dan bidang lainnya.



Gb.2.18. Gedung Kanwil Perhubungan Darat di Dili
Sumber : Setyo Soetadji S, Jakarta, 1986

3. Karakter eksklusif

Adakalanya bangunan tampil secara eksklusif. Hal ini disebabkan antara lain adanya fungsi yang istimewa, lokasi yang eksklusif atau karena bangunan tersebut merupakan produk teknologi tinggi. Bangunan dengan karakter ini biasanya memanfaatkan bentuk-bentuk atau struktur pilihan yang sangat mendukung karakter eksklusifnya.

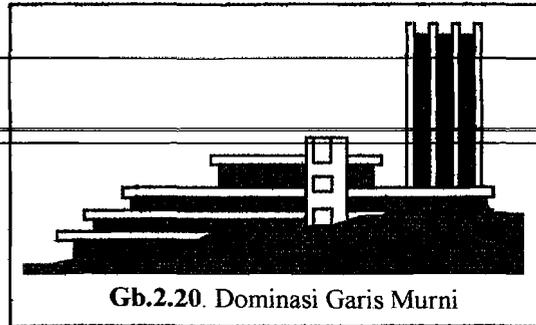


Gb.2.19. Karakter Eksklusif

Walaupun begitu banyak dan beraneka tampak dapat kita ciptakan, tampak-tampak itu dapat kita kelompokkan dalam enam macam yaitu :

1. Tampak dengan DOMINASI GARIS MURNI

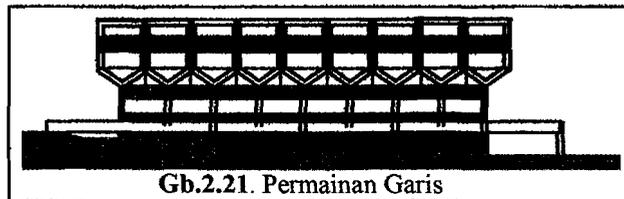
Garis murni ini dapat berupa garis horisontal maupun vertikal.



Gb.2.20. Dominasi Garis Murni

2. Tampak dengan pola PERMAINAN GARIS

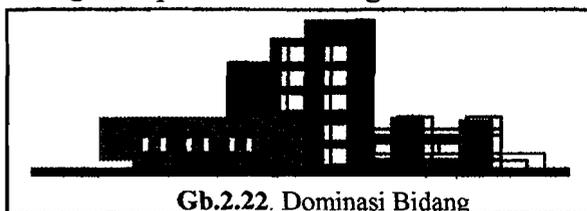
Permainan garis ini menghasilkan garis-garis dalam bentuk kotak-kotak, ritme garis, silang miring dan sebagainya.



Gb.2.21. Permainan Garis

3. Tampak dengan pola DOMINASI BIDANG

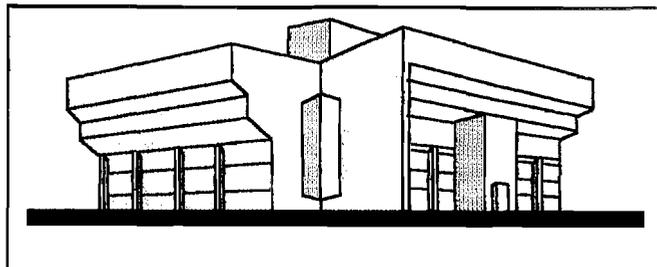
Di dalam tampak bangunan, bidang-bidang tampak bisa berupa bidang kaca atau bidang transparan dan bidang masif.



Gb.2.22. Dominasi Bidang

4. Tampak dengan pola PERMAINAN BIDANG

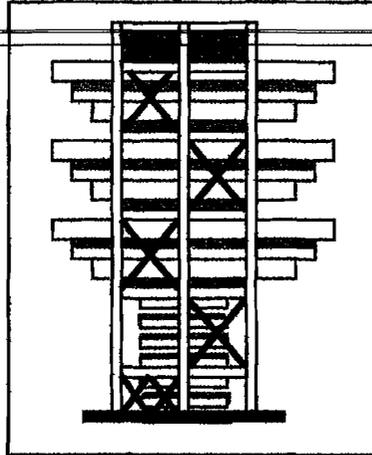
Dalam permainan bidang ini dapat dikreasikan berbagai macam pengolahan misalnya bidang kaca dengan figura, bidang tegak dengan bidang miring, ritme bidang-bidang, permainan ketegangan dan sebagainya.



Gb.2.23. Permainan Bidang

5. Tampak dengan DOMINASI PENAMPILAN STRUKTUR

Dalam hal ini tampak bangunan menampilkan bahasa struktur sebagai bahasa dominan



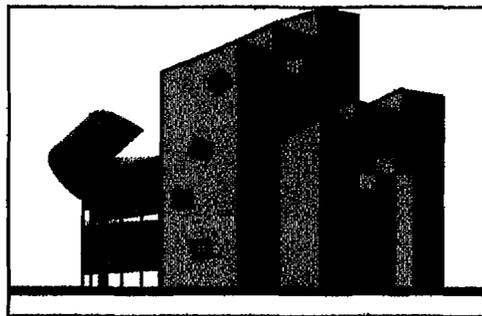
Gb.2.24. Dominasi Struktur

6. Tampak dengan PENAMPILAN ORNAMEN ESTETIKA

Yang dimaksud dengan istilah ornamen estetika adalah unsur-unsur perancangan estetika yang secara sengaja ditampilkan didalam pengolahan tampak.

Unsur-unsur estetika tersebut misalnya :

- Warna-warna yang ditampilkan secara dominan di dalam tampak.
- Berbagai macam tekstur yang memberi citra khusus pada tampak
- Bentuk-bentuk relief atau pahatan yang ditambahkan sebagai unsur yang terpadu dengan tampak bangunan.
- Elemen-elemen lain yang sengaja disertakan pada tampak bangunan untuk menciptakan kesan-kesan tertentu pada tampak tersebut.



Gb.2.25. Ornamen Estetik

2.5.3 Arsitektur Modern

Arsitektur modern lahir dari sebuah kurun waktu yaitu terjadinya revolusi industri di Inggris yang dampaknya berpengaruh pada negara-negara lain. Dari

revolusi inilah lahir berbagai konsep pemikiran yang mendalam mengenai berbagai aspek kehidupan termasuk arsitektur.

Arsitektur modern sebagai sebuah langgam internasional ditandai oleh beberapa aspek antara lain :¹⁰

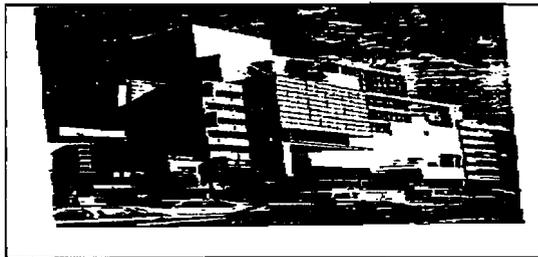
- Terputusnya hubungan dengan sejarah yang artinya merupakan pengertian baru dari sebuah kesinambungan.
- Fungsional yaitu sangat memperhatikan aspek kegunaan bahkan mendambakan bentuk-bentuk yang ergonomik.
- Efektif dan efisien, dalam pengertian yang tidak kaku karena efektivitas dan efisiensi yang dibuat selalu memiliki unsur estetika.
- Didukung produk massal, karena sifat produk massal mengandung aspek fungsional dan efektif.

Beberapa aspek tersebut sangat mendorong terwujudnya gagasan baru yang kadang-kadang sangat revolusioner namun juga kompromistis dengan gagasan lain (interior misalnya). Kesatuan bentuk dan jiwa arsitektur modern kadang-kadang menimbulkan kesan baru dan selalu berkembang mengikuti zaman tanpa perlu terikat dengan sebuah gaya atau idiom tertentu.

Citra yang timbul pada arsitektur modern adalah kekinian, jadi bukan arsitektur modern yang membentuk manusia modern namun justru arsitektur modern yang mengakomodasi kehidupan tersebut.

Kesan modern dapat ditampilkan melalui permainan bentuk, struktur bangunan dan warna-warna yang berani. Kesan ini menjadikan bangunan tampil menarik dan tidak monoton.

Beberapa karya arsitektur modern yang perlu dicermati antara lain adalah Spiral Building karya Fumihiko Maki dan Saitama Museum of Art karya Kisho Kurokawa.



Gb.2.26. Spiral Building by Fumihiko Maki

¹⁰ Majalah Bulanan ASRI Edisi Juni 1998

Kedua bangunan tersebut tampil dengan citra modern melalui keberanian ~~permainan bentuk-bentuk geometri serta penggunaan bahan penutup (envelope)~~ bangunan yang menggunakan kaca serta cladding metal. Dengan bahasa yang sederhana bangunan tetap dapat tampil menarik dan modern.¹¹

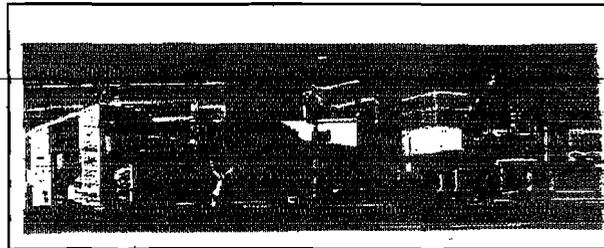
2.5.4 Penampilan Kampus Modern

The campus express (architecturally) something about the quality of its academic life, as well as its role as a citizen of the community in which it is located. The campus also represents many different things to various groups of people who live, learn, teach, or visit there. It plays the role of home, museum, place of employment, social centre, park, arena for dissent, and forum for the search for truth. All these functions must be designed not only for today but also for the future.

Roger B. Finch
Rensselaer Polytechnic Institute, 1971

Akhir suatu bangunan adalah kenyamanan, akhir dari arsitektur sebagai seni adalah keindahan, keagungan, kesatuan dan kekuatan.¹² Hal tersebut dapat tercipta jika arsitektur tidak hanya tampil fungsional tetapi juga estetis. Kesan modern dapat ditampilkan melalui permainan bentuk dan bahan tanpa harus alergi terhadap nilai lokal. Arsitektur modern lebih bebas berekspresi karena bebas dari konsep-konsep yang kaku.

Seperti yang terlihat pada gambar di bawah tampak adanya permainan bentuk massa serta bahan sehingga bangunan dapat tampil menarik dan tidak monoton.



Gb.2.27 The Santa Monica School by Frank O'Gehry, 1970

Penampilan kampus Santa Monica School ini sangat menarik karena adanya permainan bentuk-bentuk yang berani. Bentuk-bentuk tersebut sekaligus menjadi elemen estetis yang membuat bangunan sangat eye catching.

¹¹ Charles Jencks, *Architecture Today*, Harry N. Abrams, Inc, Publisher, New York, 1988



Gb.2.28 Getty Center by Richard Meier, 1987

Gedung pusat seni ini tampil menarik dan berkesan modern melalui permainan bentuk-bentuk geometri yang dikombinasikan dengan aksis kontur. Massa yang besar dipecah-pecah sehingga permainan bentuk lebih leluasa dilakukan.



Gb.2.29 Loyola Law School by Frank o'Gehry, 1984

Meski pun merupakan kampus sekolah hukum penampilan Loyola Law School tidak tampak seperti kampus hukum yang pada umumnya kaku dan monoton. Kampus ini tampil menarik melalui bentuk-bentuk serta permainan warna yang berani.

2.5.5 Arsitektur Lansekap Kampus

Aspek lansekap dalam pembangunan kampus sering kurang mendapat perhatian. Padahal aspek ini merupakan bagian yang integral dari kampus karena kampus merupakan perpaduan bangunan, lansekap dan infrastruktur. Ruang luar ini tidak hanya difungsikan sebagai taman, lapangan tetapi juga sebagai penanda bagi lingkungannya.

Desain kampus dikatakan berhasil apabila batas antara kampus dengan lingkungannya serasi dan jelas terlihat, terdapat pentahapan pengalaman visual

¹² Richard P. Dober, *Campus Architecture*, McGraw-Hill, New York, 1996

yang membawa dan mengarahkan orang dari lingkungan sekitarnya menuju atau keluar kampus.

A. Plaza

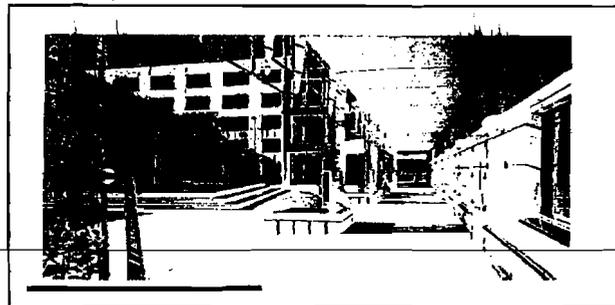
Plaza adalah suatu tempat, dengan konfigurasi geometrik atau pun organik, dengan materi yang keras atau lembut, terletak pada bagian depan atau antara bangunan utama atau pada persimpangan jalan kampus. Plaza ini biasanya cukup luas dapat digunakan untuk bersantai serta kontemplasi. Pada plaza dapat diletakkan elemen estetis seperti sculpture.



Gb.2.30 University of Texas at Dallas, 1992

B. Courtyard

Merupakan halaman yang dilingkupi oleh bangunan disekitarnya. Area ini relatif kecil meski tetap perlu pengolahan agar dapat berperan optimal.



Gb.2.31 University of California, San Diego, 1992

2.6 SEKOLAH DESAIN DI YOGYAKARTA

2.6.1 Kondisi Umum

A. Penampilan dan Tata Ruang

Selama ini penampilan dan tata ruang sekolah desain masih tidak berbeda dengan kampus pada umumnya. Penampilan dengan citra arsitektur tropis masih kuat melekat. Belum ada kampus yang berani tampil beda dengan lingkungan sekitarnya. Bentuk yang terjadi semata karena fungsi yang diwadahi. *Form follows function*. Padahal sebagai kampus mahasiswa desain, bangunan dapat tampil lebih menarik. Atraktif, tanpa harus gagu terhadap lingkungan sekitarnya

serta tetap fungsional. Penampilan yang membuat orang yang melihatnya tahu bahwa itu sekolah desain.

Tata ruang yang ada pada pun masih konvensional seperti lay out kampus pada umumnya. Bentuk ruang kotak-kotak kaku yang dihubungkan oleh koridor panjang. Padahal sebagaimana penampilan bangunan, tata ruang pun dapat di olah lebih menarik (dan tetap fungsional). Tata ruang yang kaku dapat membuat mahasiswa merasa cepat bosan dan susah mendapatkan ide. Sebaliknya tata ruang yang dinamis, menarik akan memberi suasana yang menyenangkan dan mendukung proses berkreasi mahasiswa.¹³

Tabel 2.1
Lembaga Pendidikan Desain Di Yogyakarta

No	Lembaga Pendidikan	Jenjang Pendidikan/ Status	Program Studi	Daya Tampung
1	Institut Seni Indonesia	S1/Negeri	Desain Interior Desain Komunikasi Visual Fotografi	65 65 60
2	Akademi Desain VISI Yogyakarta	D3/Swasta	Desain Grafis Desain Interior Fotografi	120 63 40
3	LPK VISI	D1/Swasta	Desain Grafis Desain Interior	100 32
4	ASMI Desanta	D1/Swasta	Komputer Grafis	20
5	Yogyakarta Desain School	D1/Swasta	Desain Grafis Desain Interior Desain Mode	20 20 20
6	Modern School of Design	D2/Swasta	Desain Grafis Desain Interior Seni Lukis Fotografi	63 63 60 30

Sumber : institusi yang bersangkutan (lapangan)

2.6.2 Studi Perbandingan Sekolah Desain

2.6.2.1 Akademi Desain Visi Yogyakarta

Akademi Desain Visi Yogyakarta adalah lembaga pendidikan di bawah naungan Yayasan Pendidikan Visi yang sebelumnya telah melahirkan Lembaga Pendidikan Kejuruan Visi Yogyakarta dan Short course bidang fotografi, komputer grafis dan ilustrasi.

Akademi Desain Visi Yogyakarta (selanjutnya disingkat ADVY) didirikan berdasarkan pertimbangan utama besarnya peluang kerja dibidang desain untuk tingkat madya yang belum banyak terisi. Kualifikasi yang dibutuhkan untuk posisi

¹³ (.....) The Campus of The Institute of American Indian Arts (.....)

ini adalah penguasaan skill yang baik serta kemampuan untuk melakukan perencanaan dan perancangan

Saat ini semua fasilitas yang ada di kampus ADVY digunakan secara bersama-sama oleh mahasiswa baik tingkat D I maupun D III. Karena terbatasnya daya tampung maka jadwal belajar diatur sampai malam hari. Hal ini tentu bukan merupakan kondisi belajar-mengajar yang efektif karena baik dosen maupun mahasiswa sudah lelah akibat aktivitas disiang hari. Terbatasnya ruang kampus juga mengakibatkan crowded yang mengganggu kegiatan belajar-mengajar. Demikian pula bila ingin menggunakan fasilitas praktek yang ada di kampus mahasiswa baik tingkat DI maupun D III harus antri. Jadwal praktek pun di atur sampai malam hari terutama untuk pemotretan studio. Kampus belum memiliki ruang pertemuan sendiri sehingga bila ingin mengadakan lokakarya/workshop harus membuka sekat dan menggabungkan dua kelas.

Untuk mengatasi hal tersebut pengelola berencana membangun kampus baru untuk ADVY, sehingga kampus yang ada Wirobrajan sekarang ini sepenuhnya digunakan untuk pendidikan tingkat D I. Dengan demikian kondisi belajar-mengajar yang nyaman dapat terpenuhi dan pengembangan kampus pun tidak terganggu.

A. Visi dan Misi

1. Misi

Akademi Desain Visi Yogyakarta mempunyai misi memberikan pengetahuan dan ketrampilan di bidang desain serta ilmu-ilmu sosial, agama, bahasa, teknik, seni rupa, dan cabang ilmu lainnya, kepada mahasiswa agar menjadikader tenaga kerja yang terampil, mandiri, kreatif, produktif dan profesional.

2. Visi

Diarahkan kepada suatu model perguruan tinggi yang mempunyai tradisi akademis yang mapan dan dinamis, dalam pengertian sebagai suatu perguruan tinggi dengan jumlah mahasiswa yang cukup, dosen yang profesional dan menghasilkan lulusan-lulusan yang bermutu dan hasil-hasil penelitian yang memadai.

B. Kurikulum Pendidikan

ADVY memiliki tiga program studi yaitu Desain Komunikasi Visual, Desain Interior dan Fotografi. Pada tahun 1997 ADVY mendapat kepercayaan Kopertis Wilayah V untuk Menyusun Kurikulum Nasional (KURNAS) bidang desain di tingkat Akademi, yang berorientasi pada kualifikasi keahlian yang dibutuhkan pasar kerja. KURNAS inilah nantinya yang akan diacu oleh akademi desain diseluruh Indonesia.

C. Perkembangan Jumlah Mahasiswa

Tabel 2.2
Proyeksi Jumlah Mahasiswa ADVY

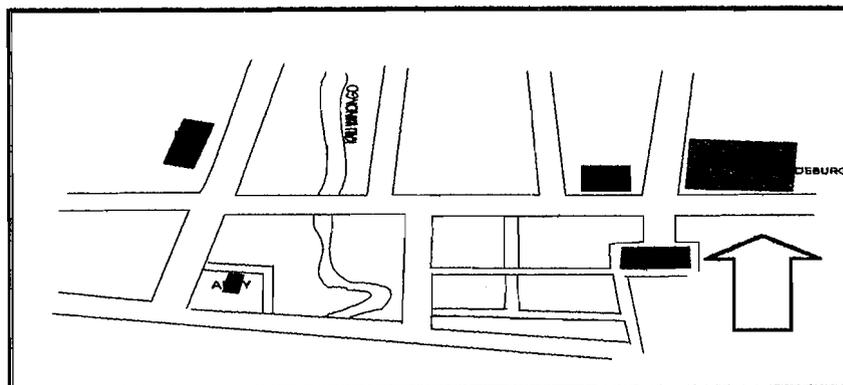
Jurusan	1997/1998	1998/1999	1999/2000	2000/2001	2001/2002
Diskomvis	80	160	240	360	360
Desain Interior	70	140	210	280	350
Fotografi	20	40	60	80	100
Jumlah	170	340	510	720	810

Sumber:RIP ADVY

Dari tabel diatas terlihat pada tahun-tahun yang akan datang diperkirakan akan terjadi peningkatan jumlah mahasiswa. Meskipun sempat terpengaruh oleh krisis moneter namun pengelola akademi ini optimis proyeksi tersebut akan dapat diraih.

D. Kondisi Fisik

Akademi Desain Visi Yogyakarta terletak di jalan Kapten Tendean gang Puntodewo no. 7 Yogyakarta. Menempati gedung tiga lantai milik sendiri. Meskipun lokasi bangunan dekat dengan pusat kota, namun letaknya yang tidak dipinggir jalan utama mengakibatkan bangunan ini kurang dikenal masyarakat. Hal ini tentu sangat merugikan mengingat lembaga ini merupakan institusi pendidikan swasta.



Gb. 2.32 Lokasi Awal

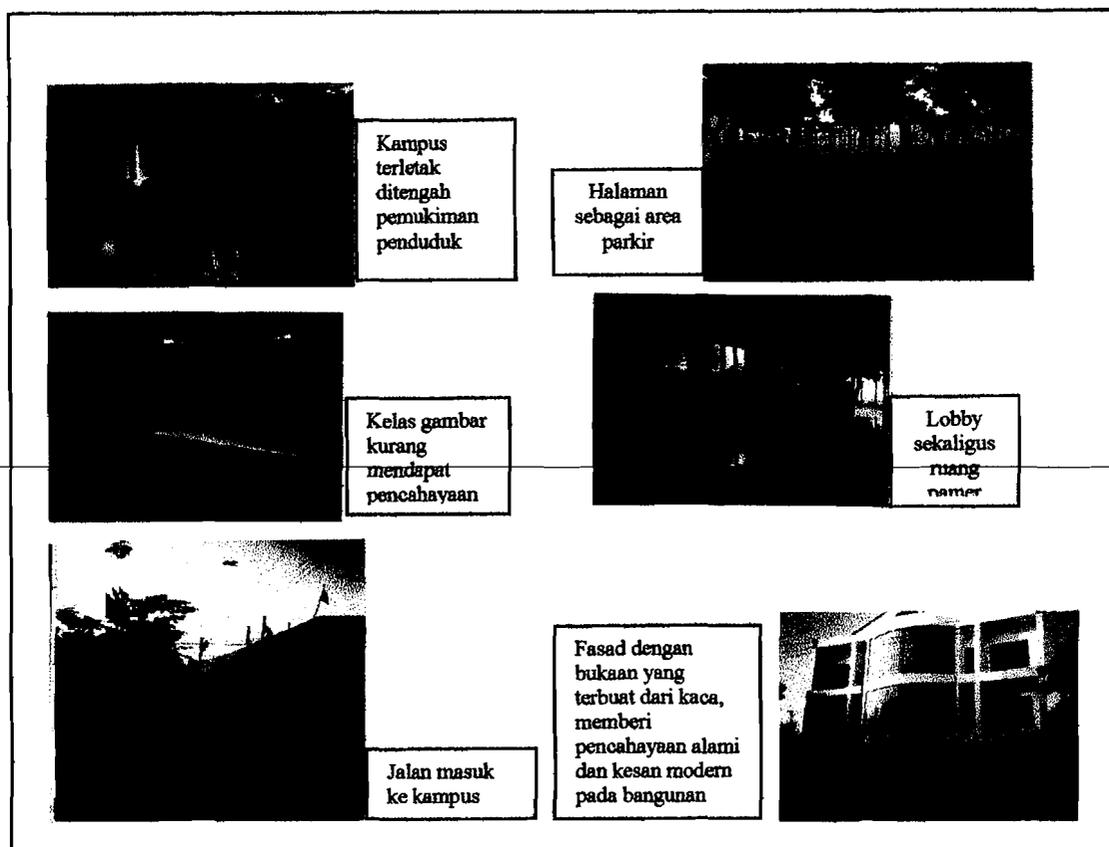
Karena terletak didaerah pemukiman maka dikiri kanan bangunan pun terdapat rumah- rumah penduduk. Hal ini tentu tidak sesuai dengan fungsi bangunan ini sebagai tempat pendidikan. Selain itu juga mempersulit area perkembangannya dimasa yang akan datang.

Halaman yang ada sepenuhnya menjadi area parkir. Bahkan untuk kendaraan roda empat terpaksa diparkir diluar kampus.

Kondisi kelas konvensional. Tidak ada bukaan kearah luar karena tidak ada view yang mendukung. Pencahayaan alami hanya dari bovenlicht. Semua proses belajar mengajar dilakukan didalam kelas.

Area lobby merangkap sebagai ruang pamer karya mahasiswa dari seluruh program studi.

Penampilan bangunan masih mencerminkan arsitektur tropis meski lebih moderen dengan bahan fasad yang terbuat dari kaca.

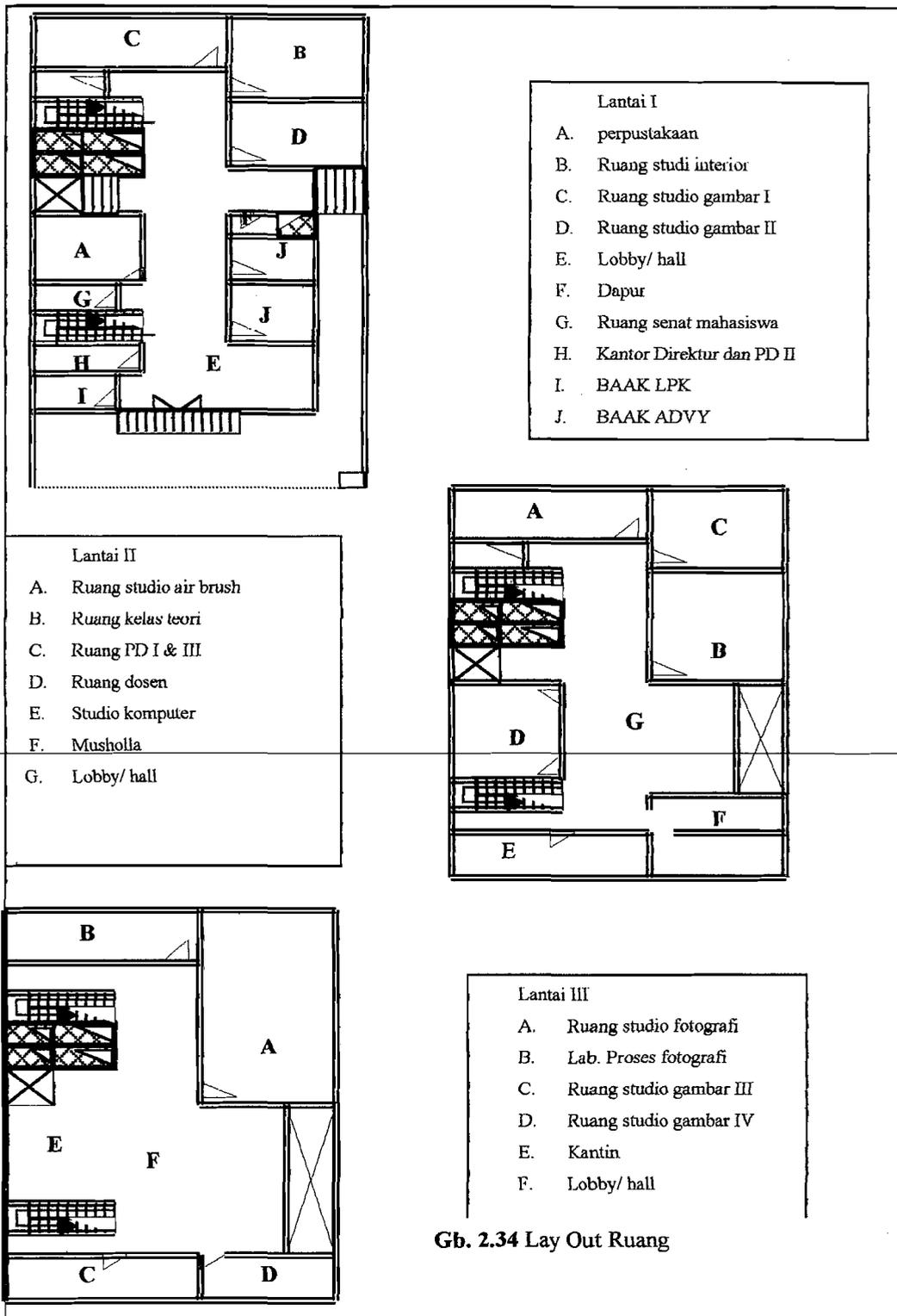


Gb. 2.33 Kondisi fisik

E. RENCANA INDUK PENGEMBANGAN

1. Rencana jangka Pendek

Rencana jangka pendek, dengan jangka waktu tiga tahun (akademik 1997-2000). Rencana ini berupa pembangunan gedung perkuliahan di Jalan Kapten Tendean. Saat ini pembangunannya telah selesai dan gedung ini digunakan bersama-sama oleh mahasiswa D I maupun D III



Gb. 2.34 Lay Out Ruang

- Usaha perluasan tanah

Karena dirasa untuk penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar yang ideal gedung ini masih kurang luas, maka yayasan membeli tanah di jalan Parangtritis.

- Pengadaan fasilitas pendidikan

Pada saat ini yayasan sudah memiliki beberapa peralatan modern seperti komputer dan kamera medium format. Di rencanakan perbandingan peralatan dengan siswa pada saat praktek adalah 1: 1.

- Peningkatan sumber daya manusia

Terdiri dari dosen tetap dan dosen tidak tetap. Menurut SK pengangkatan tahun 96 dosen tetap sebanyak 18 orang dan dosen tidak tetap sebanyak 25 orang. Untuk menggairahkan semangat belajar mengajar, menunjang keahlian serta membantu dosen tidak tetap dalam pengumpulan kum guna kenaikan pangkatnya, maka diselenggarakan seminar rutin secara intern.

- Pengadaan penelitian
- Lembaga penerbitan dan percetakan sebagai ajang praktek mahasiswa
- Pengabdian pada masyarakat meliputi klinik desain, penyuluhan dan pameran.
- Kegiatan eksta kurikuler mahasiswa meliputi workshop desain dan mapala.

2. Rencana jangka menengah

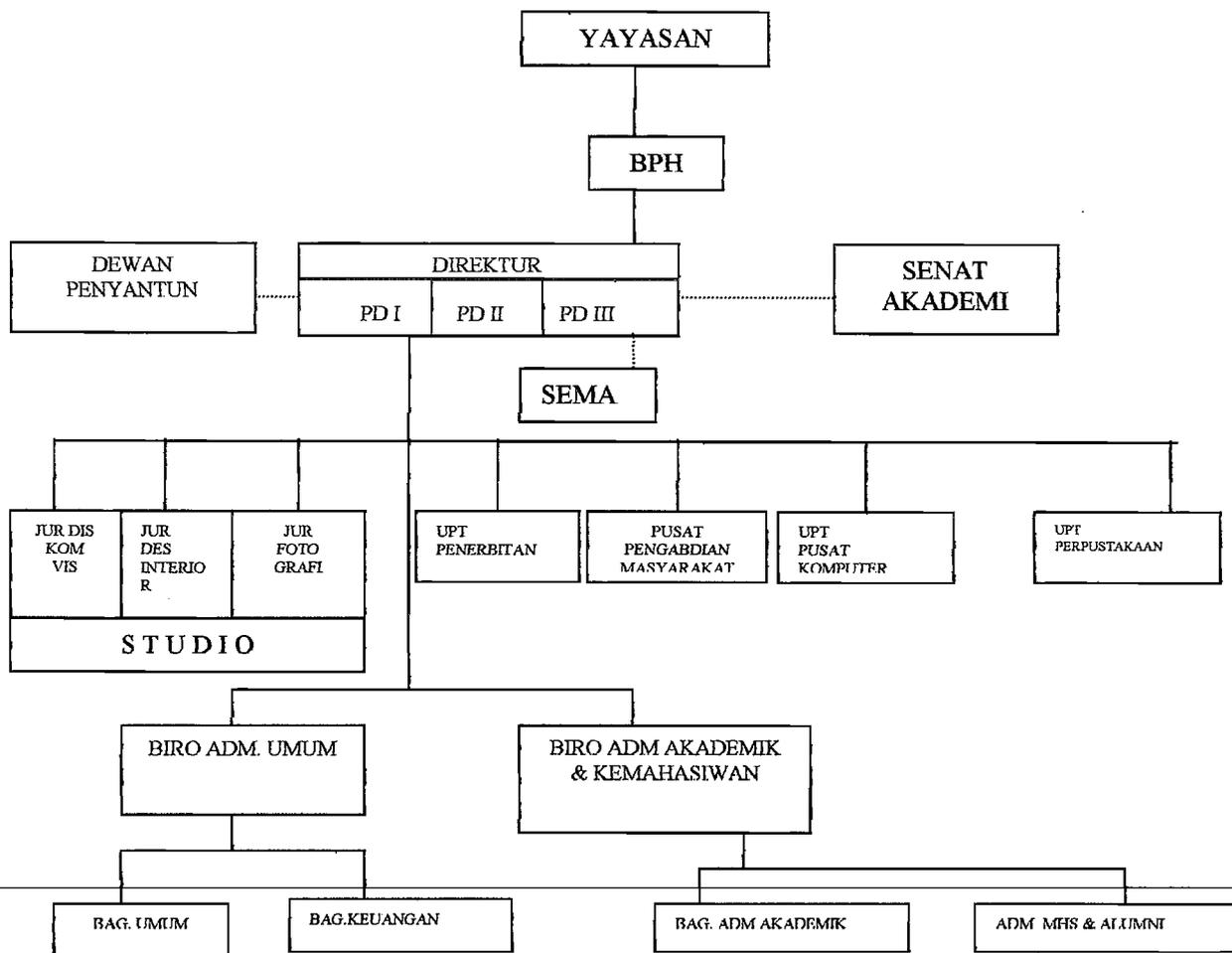
Perencanaan dengan jangka waktu 2000-2005 bertujuan meningkatkan jumlah tenaga pengajar tidak tetapnya. Sesuai dengan peningkatan jumlah mahasiswa maka pembangunan sarana fisik juga menjadi prioritas utama. Selain itu penambahan peralatan praktek agar dapat mencapai ratio yang ideal antar jumlah mahasiswa dan peralatan

3. Rencana jangka panjang

Dalam jangka panjang (2005-2015) akademi ini diarahkan kepada suatu model perguruan tinggi yang mempunyai tradisi akademis yang mapan dan

dinamis, dalam pengertian sebagai suatu perguruan tinggi dengan jumlah mahasiswa yang cukup, dosen yang profesional dan menghasilkan lulusan-lulusan yang bermutu dan hasil-hasil penelitian yang memadai.

F. Struktur Organisasi

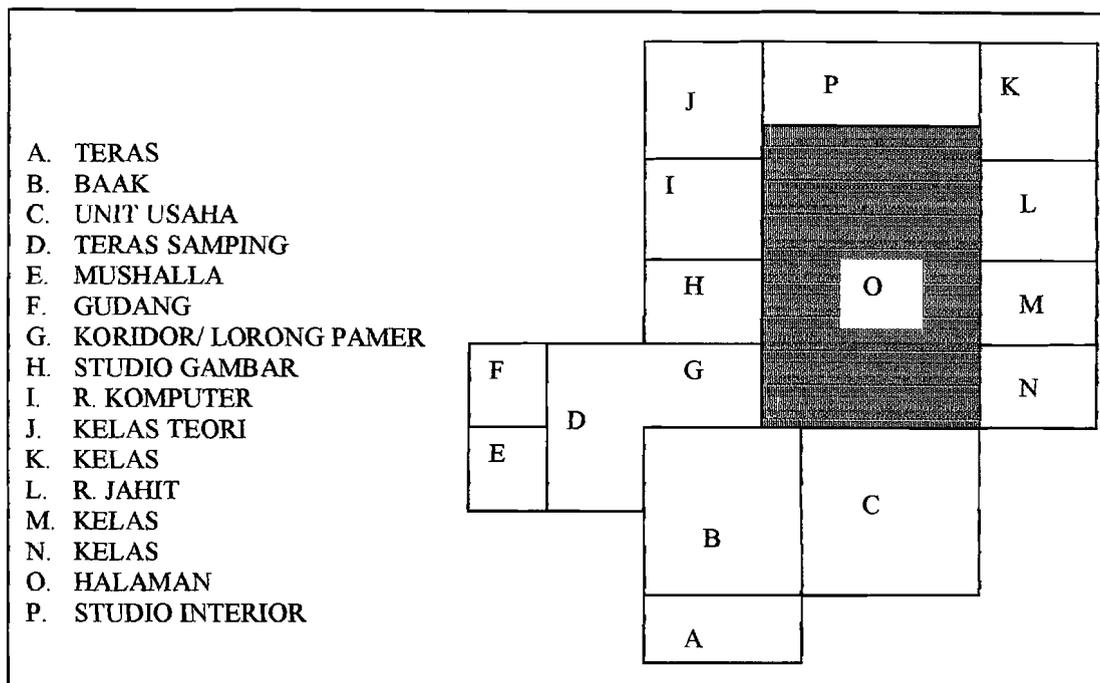


2.6.2.2 Kampus Yoga Desain School

Kampus ini terletak di jalan Kaliurang km. 5 no. 53 Yogyakarta. Memiliki tiga jurusan yaitu Desain Mode, Interior dan Visual Merchandising. Lembaga pendidikan ini menawarkan alternatif pengembangan potensi pribadi dalam bentuk keahlian dan ketrampilan bidang desain, sekaligus menjawab tantangan masa depan akan kebutuhan profesional handal yang siap bersaing merebut pasar dan menciptakan lapangan pekerjaan dalam bidang kerja yang profesional.

Siswa dilatih untuk trampill mendisain secara praktis dan benar. Program profesional satu tahun ini dikemas dalam modul dan kurikulum yang padat dalam tiga cawu dengan materi keahlian khusus dan penunjang.

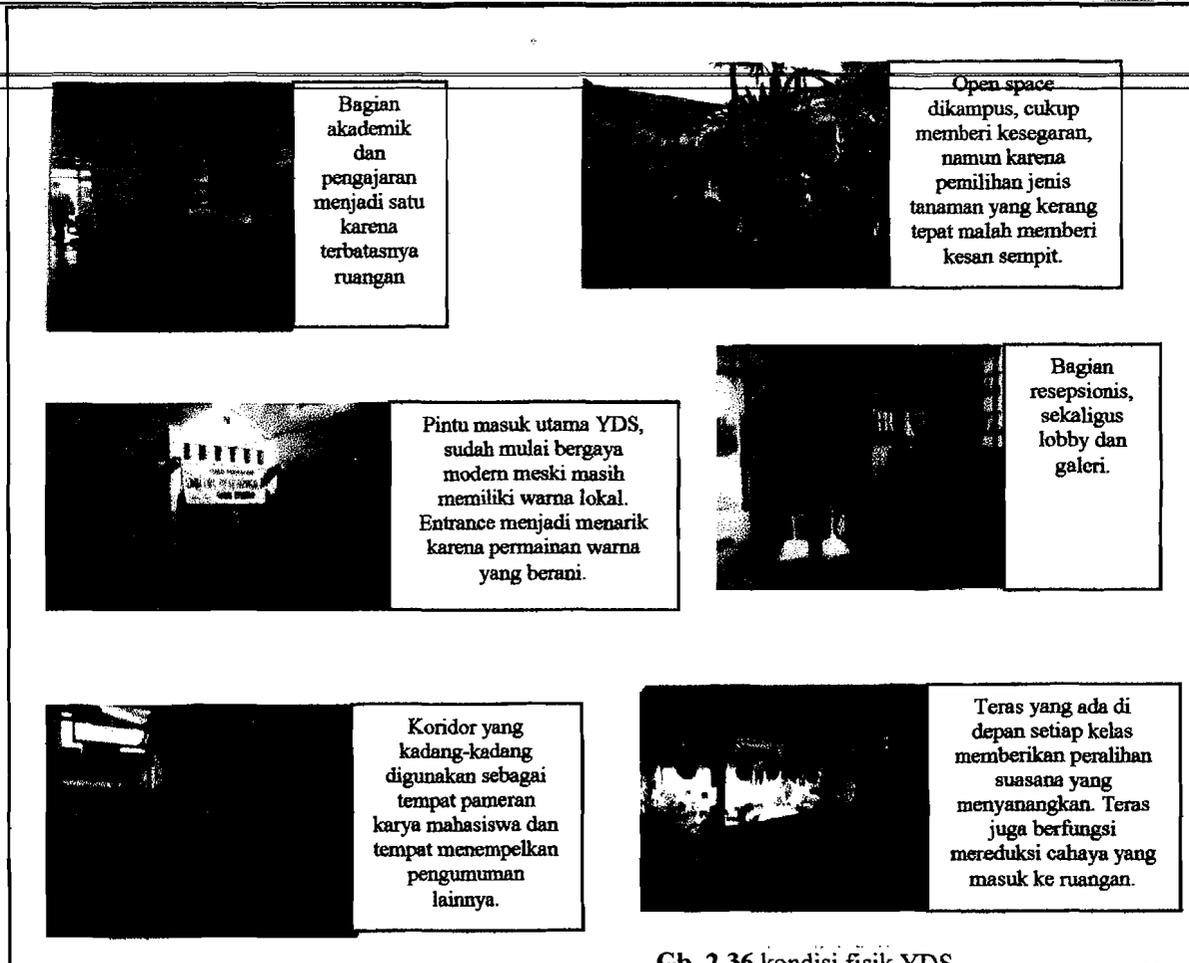
Area sekolah ini sangat kecil. Memiliki beberapa ruang kelas ukuran kecil yang digunakan secara bergantian oleh siswa. memiliki fasilitas perpustakaan, ruang komputer, ruang jahit, kantin serta parkir yang luas. Kelebihannya dari lembaga pendidikan desain yang ada di Yogyakarta adalah bahwa YDS ini sudah memiliki unit usaha yang dikelola oleh mahasiswa & alumni.



Gb. 2.35 Denah YDS

Penampilan bangunan YDS ini sudah mulai berani terutama pada permainan warnanya. Sehingga meskipun bentuknya masih sederhana bangunan yang terletak di pinggir jalan Kaliurang ini tampil cukup menarik. Bangunan ini bercitra arsitektur tropis terlihat dari bentuk atap dan overhangnya yang lebar.

Tata ruang dalam berupa kotak-kotak yang di jalin dalam satu open space yang cukup memberi kesegaran pada suasana sekitarnya. Ruang-ruang yang ada terkesan sempit karena keterbatasan lahan. Tidak ada ruang khusus untuk unjuk karya mahasiswa. Padahal galeri atau area pameran merupakan kebutuhan yang sangat pokok pada suatu sekolah desain. Akibatnya di kampus ini karya mahasiswa di tempel bersama dengan plakat-plakat pada papan pengumuman.



Gb. 2.36 kondisi fisik YDS

2.6.2.2 Kampus ISI Yogyakarta

Kampus terpadu Institut Seni Indonesia terletak di jalan Parangtritis, sewon Bantul Yogyakarta. Letak kampus yang diluar kota memberikan keuntungan tersendiri bagi institusi pendidikan ini. Selain harga tanah yang lebih murah, suasana yang tercipta pun lebih tenang .

Letaknya yang dipinggir jalan besar memudahkan pencapaian dan baik bagi penampilan bangunan.

Luasnya lahan kampus terpadu ini mengakibatkan massa bangunan dapat dipecah menjadi massa-massa yang lebih kecil meskipun tampilan arsitektur bangunan masih seragam.

Massa-massa tersebut dipisah menurut jenis fakultas. Masing-masing fakultas terdiri dari beberapa program studi :

1. Fakultas Seni Pertunjukkan

- Seni Tari
- Seni Karawitan
- Etnomusikologi
- Seni Pedalangan
- Seni Musik
- Seni Teater

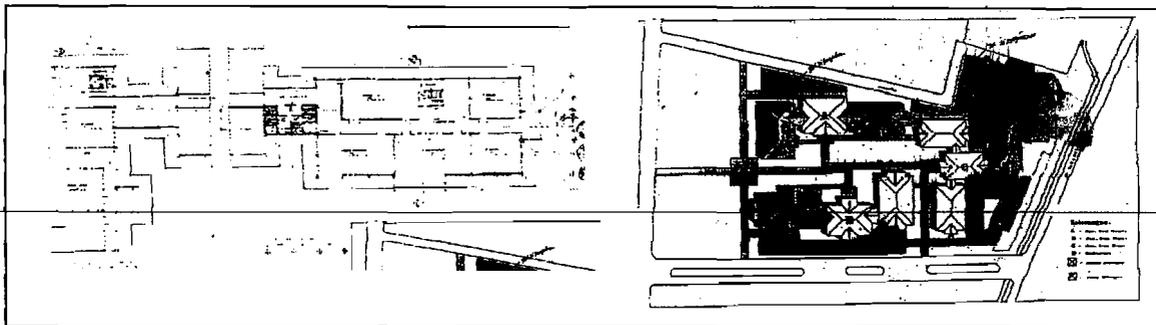
2. Fakultas Seni Rupa

- Seni Rupa Murni
- Kriya Seni
- Desain Interior
- Desain Komunikasi Visual

3. Fakultas Seni Media Rekam

- Fotografi
- Televisi

Penampilan bangunan bercitra arsitektur tropis yang sangat terlihat dari bentuk atap dan overhang yang lebar. Meskipun penampilan massa bangunan berbeda-beda namun secara keseluruhan masih tetap seragam.



Gb. 2.37 Denah dan situasi ISI

Pada satu lantai bangunan terdapat ruang kelas dan beberapa studio. Tata ruang seperti kampus pada umumnya dengan bentuk kotak-kotak kaku yang di jalin oleh satu koridor sempit. Pada ujung koridor terdapat teras kecil untuk memandang keluar. Bukaan-bukaan yang cukup banyak memberikan pencahayaan alami yang baik pada ruang kelas.

Open Space yang ada dikampus ini cukup luas sehingga kampus terkesan lapang. Massa-massa dihubungkan oleh path-path sepanjang kampus. Banyaknya vegetasi membuat suasana kampus semakin hijau.

Masing-masing fakultas tidak memiliki ruang pameran sendiri. Ruang pameran dipusatkan pada UPT Galeri di sebelah barat kampus. Beberapa sudut kampus dijadikan 'ajang pameran' yang dipenuhi oleh coretan-coretan gambar karya mahasiswa.



Gb. 2.38 Kondisi fisik ISI

BAB III

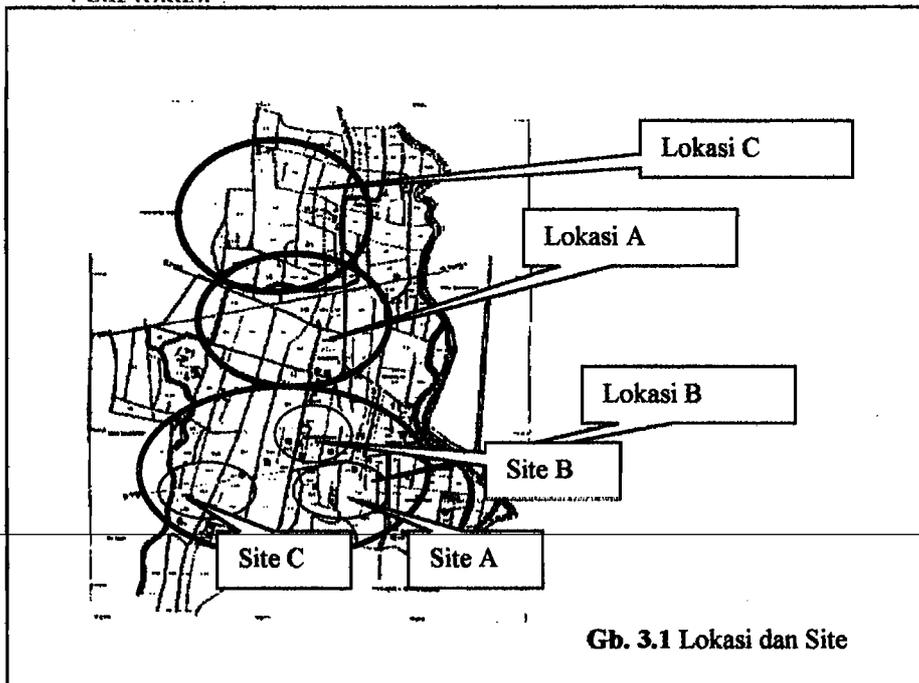
AKADEMI DESAIN VISI YOGYAKARTA

DENGAN PENEKANAN PADA TATA RUANG LUAR DAN DALAM SERTA PENAMPILAN BANGUNAN

3.1 ANALISA LOKASI DAN SITE

Pemilihan dan penentuan site kampus Akademi Desain Visi Yogyakarta ini didasarkan pada kriteria-kriteria tertentu sebagaimana bangunan pada umumnya (aksesibilitas, jaringan, view, dll) dan bangunan pendidikan pada khususnya (ketenangan, kemungkinan pengembangan di masa depan, dll).

Peta lokasi :



Kriteria pemilihan lokasi :

Lokasi	Aksesibilitas	Ketenangan	View	pengembangan
Lokasi A	3	3	4	3
Lokasi B	5	4	4	4
Lokasi C	2	4	4	4

Dari pertimbangan pada tabel di atas dapat dilihat bahwa lokasi A lebih tepat untuk dijadikan lokasi kampus karena memiliki keunggulan dalam hal

aksesibilitas, ketenangan, view maupun kemungkinan pengembangan di masa yang akan datang.

3.1.1 Alternatif Site

Kriteria pemilihan site :

Site	Aksesibilitas	Ketenangan	View	pengembangan
Site A	5	3	4	4
Site B	3	4	4	4
Site C	3	4	4	4

Dari pertimbangan di atas tampak bahwa site A lebih cocok untuk dijadikan lokasi kampus karena letaknya yang menghadap ke persimpangan akan sangat menguntungkan karena memungkinkan kampus terlihat dari dua arah jalan sekaligus. Selain itu juga menghindarkan crossing jalur masuk dan keluar kampus tidak terletak pada jalan yang sama.

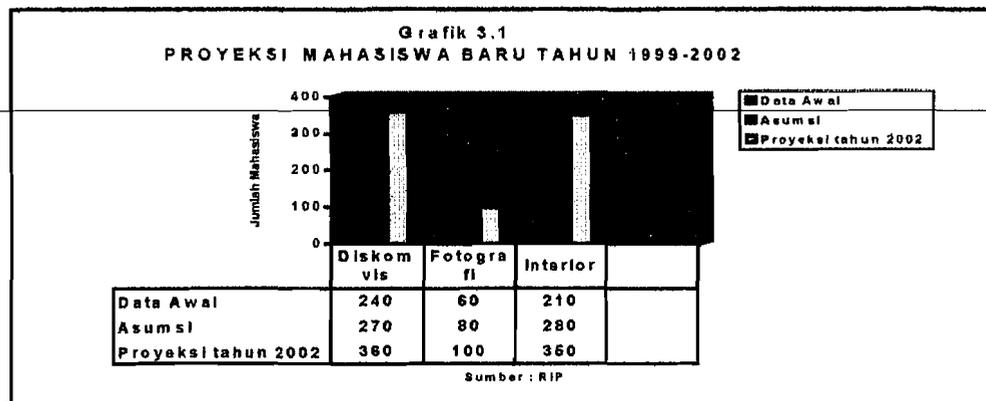
3.2 TATA RUANG DALAM

3.2.1 Pelaku

Pelaku kegiatan pada Akademi Desain Visi Yogyakarta ini meliputi :

Mahasiswa

Populasi mahasiswa diukur dari range proyeksi penerimaan mahasiswa baru tahun 1999-2002 menurut RIP yaitu :



Jumlah mahasiswa baru berbeda-beda setiap jurusan. Jurusan Desain Komunikasi Visual jumlah awal mahasiswa sekitar 240 orang dan proyeksi menurut RIP adalah 360 orang. Mengingat kondisi perekonomian yang belum membaik sekarang ini maka asumsi yang diambil hanya sekitar 75% dari proyeksi RIP yaitu sekitar 270 mahasiswa baru yang berarti kenaikan sebanyak 30 orang

dari data awal. Untuk jurusan Fotografi asumsi jumlah mahasiswa diambil dari separuh selisih proyeksi RIP dan data awal yang kemudian dijumlahkan dengan data awal tadi. Sedangkan pada jurusan interior asumsi diambil dari 80% proyeksi RIP yaitu 280 orang yang berarti kenaikan sebanyak 70 orang dari data awal.

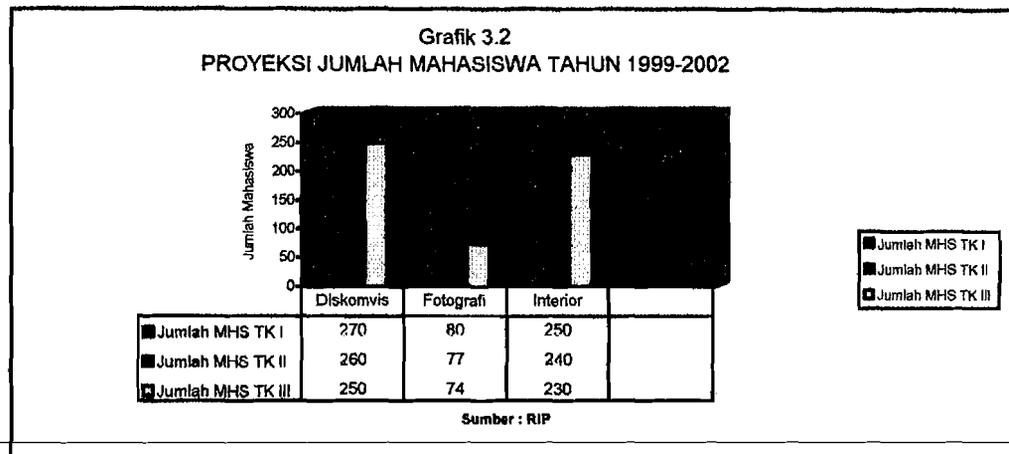
Untuk setiap tahunnya diperkirakan jumlah mahasiswa yang tidak naik tingkat adalah 20% (0,2) sedangkan yang naik tingkat adalah 80% (0,8). Jumlah mahasiswa per angkatan dihitung dengan rumus :

$$Y_n = a_n \cdot Y_{(n-1)} + b_n \cdot a_n \cdot Y_{(n-1)}$$

Y_n = jumlah maksimal penerimaan mahasiswa baru untuk tingkat I pada tahun proyeksi

a_n = prosentase mahasiswa yang naik tingkat pada tingkat ke-n

b_n = prosentase mahasiswa yang tidak naik tingkat pada tingkat ke-n



Dengan rumus tersebut jika jumlah mahasiswa per angkatan dihitung :

a. Jurusan Desain Komunikasi Visual

Jumlah mahasiswa TK. I = 270 orang

Jumlah mahasiswa TK. II = $(0,8)270 + (0,2)270 = 260$ orang

Jumlah mahasiswa TK. III = $(0,8)260 + (0,2)260 = 250$ orang

b. Jurusan Fotografi

Jumlah mahasiswa TK. I = 80 orang

Jumlah mahasiswa TK. II = $(0,8)80 + (0,2)80 = 77$ orang

Jumlah mahasiswa TK. III = $(0,8)77 + (0,2)77 = 74$ orang

c. Jurusan Desain Interior

Jumlah mahasiswa TK. I = 250 orang

Jumlah mahasiswa TK. I = $(0,8)250+(0,8)(0,2)250 = 240$ orang

~~Jumlah mahasiswa TK. I = $(0,8)240+(0,8)(0,2)240 = 230$ orang~~

Dosen

Jumlah dosen tetap yang dibutuhkan dihitung dari rasio dosen dan mahasiswa. Dengan asumsi seorang dosen dapat memegang dua mata kuliah dengan mahasiswa masing-masing 50 orang maka jumlah dosen minimal adalah :

Jumlah mahasiswa : (2×50)

$1731 : 100 = 17$ orang dosen.

Tenaga Non Edukatif

Tenaga non edukatif sampai tahun 2001/2002 mencapai 24 orang (menurut RIP).

3.2.2 Kegiatan

Kegiatan Akademi Desain Visi Yogyakarta meliputi kegiatan utama dan kegiatan ekstra serta kegiatan pelayanan umum.

a. Kegiatan Utama

1. Kegiatan Teori
2. Kegiatan Studio/Praktek
3. Kegiatan Galeri/Pameran

b. Kegiatan Ekstra

1. Workshop/Lokakarya
2. Klinik Desain
3. Unit Kegiatan Mahasiswa
4. Seminar
5. Pertunjukkan seni

c. Kegiatan Penunjang

1. Informasi
2. R. Audio Visual
3. Administrasi akademik
4. Maintenance bangunan
5. Ibadah
6. Koperasi

7. Laboratorium

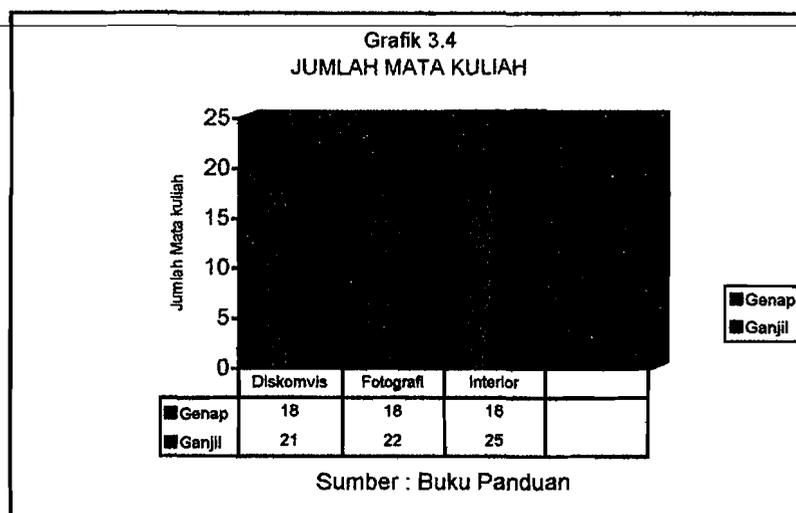
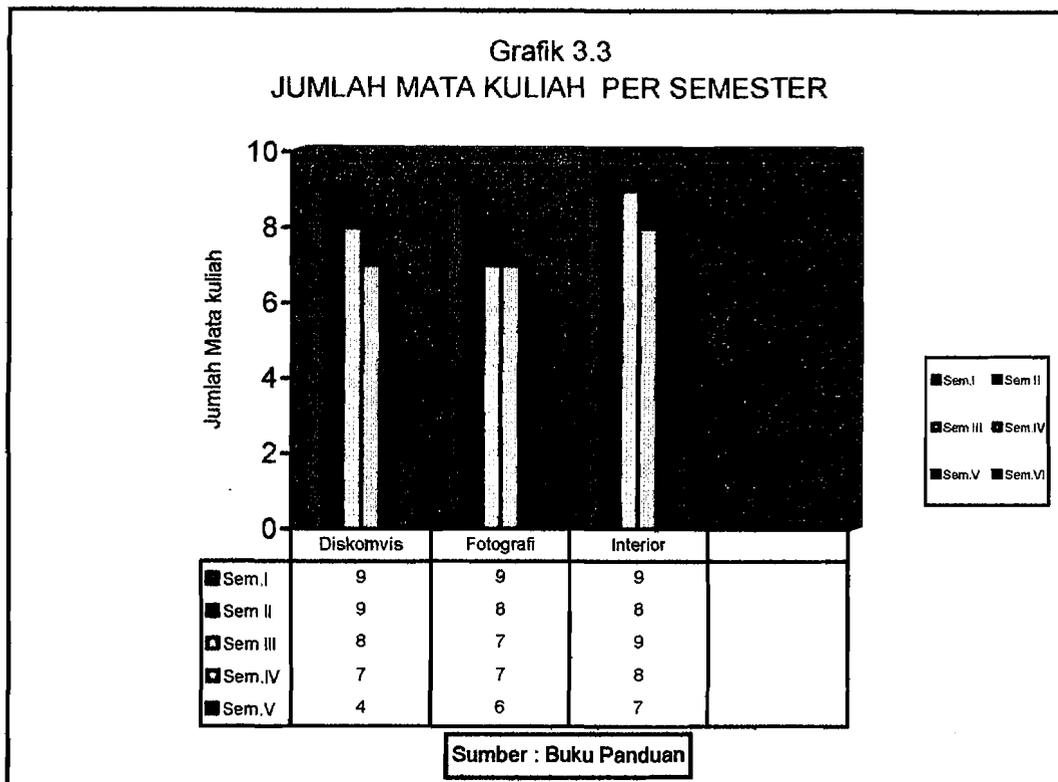
8. Penyimpanan

3.2.3 Kebutuhan dan Besaran Ruang

sesuai dengan kegiatan yang ada yaitu :

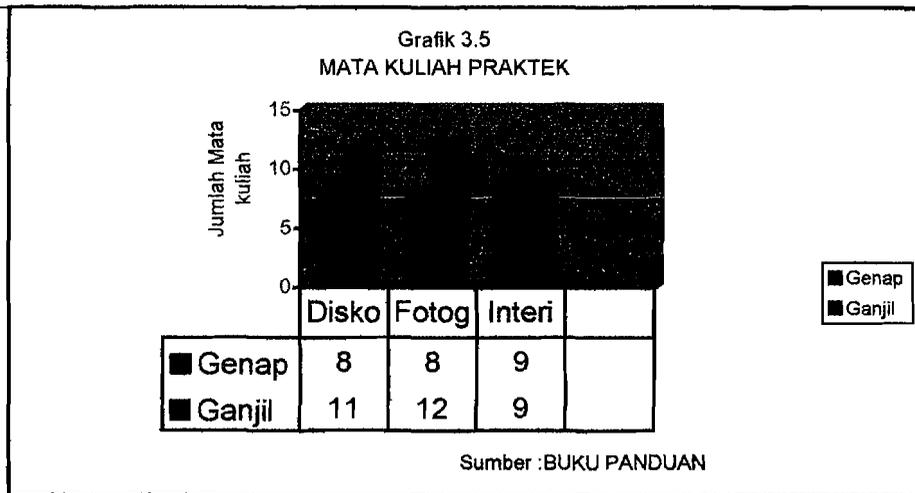
a. Kebutuhan Ruang Untuk Kegiatan Utama

1. Ruang Kelas Teori



Grafik di atas menunjukkan jumlah mata kuliah per semester pada setiap jurusan. Dimana mata kuliah terbanyak adalah pada semester ganjil

yaitu total 68 (dari seluruh jurusan). Dari jumlah tersebut maka yang merupakan mata kuliah praktek adalah (grafik3.5) :



Jumlah mata kuliah praktek terbanyak adalah pada semester ganjil. Total mata kuliah praktek pada seluruh jurusan pada semester ganjil adalah 32 (11+12+9). Untuk mendapatkan jumlah kelas teori dihitung dari jumlah mata kuliah keseluruhan - Jumlah mata kuliah praktek
 $68 - 32 = 36$ mata kuliah teori
 jika dalam satu hari ada 4 periode kuliah maka jumlah ruang kelas adalah
 $36 : 4 = 9$ kelas

Dari perhitungan didapat kebutuhan ruang kelas teori 9 buah dengan kapasitas masing-masing minimal 50 mahasiswa. Untuk mengetahui besaran ruang kelas digunakan standar ruang sebagai berikut (Unesco 1990)¹

ruang kuliah teori : 2,1 m²/mahasiswa

dosen : 7,5 m²/orang

jadi besar ruang kelas yang dibutuhkan minimal adalah

$(2,1 \times 45) + 7,5 = 112,5$ m²

total luas kelas minimal adalah

$112,5 \times 9 = 1012,5$ m²

2. Ruang Studio komputer

Kapasitas 50 orang, satu orang satu komputer.

¹ Saharyono, Akademi Desain Yogyakarta, TA UIH 1998

Kebutuhan ruang : 1,45m²/mahasiswa

dosen : 7,5 m²/orang

jadi besar ruang kelas yang dibutuhkan minimal adalah :

$$(1,45m^2 \times 50) + 7,5 = 80 m^2$$

3. Galeri

Kapasitas 500 orang

Standar ruang 2,8m²/orang

jadi besar ruang kelas yang dibutuhkan minimal adalah :

$$200 \times 2,8m^2 = 500 m^2$$

4. Kebutuhan ruang Jurusan Desain Komunikasi Visual

- Studio Gambar

Kapasitas 50 mahasiswa

Kebutuhan ruang : 3,45m²/mahasiswa

Dosen : 7,5 m²/orang

Jadi kebutuhan ruang minimal adalah

$$(3,45m^2 \times 50) + 7,5 = 180m^2$$

- Studio Model

Kapasitas 50 mahasiswa

Tempat duduk : 0,65m²/mahasiswa

Dosen : 7,5 m²/orang

Jadi kebutuhan ruang minimal adalah

$$(0,65m^2 \times 50) + 7,5 = 40m^2$$

- Studio Airbrush

Kapasitas 50 mahasiswa

Tempat duduk : 1,56/mahasiswa

Dosen : 7,5 m²/orang

Tempat kompresor @1m², jumlah 8 kompresor

Luas tempat kompresor 8x1m² = 8m²

Jadi kebutuhan ruang minimal adalah

$$(1,56 \times 50) + 7,5 + 8 = 93,5 m^2$$

- Bengkel kerja

Yaitu berupa studio lay out dan montage dengan kapasitas 50 mahasiswa. Ruang yang dibutuhkan cukup besar minimal 10x7 m, ber-

AC, dinding kedap suara, lantai karpet.

- **Laboratorium grafika**

Kapasitas 50 mahasiswa

Tempat duduk : 1,56/mahasiswa

Dosen : 7,5 m²/orang

Jadi kebutuhan ruang minimal adalah

$$(1,56 \times 50) = 78 \text{m}^2$$

5. Kebutuhan ruang Jurusan Fotografi

- **Studio Fotografi**

Standar internasional minimal 10x7 m² ber-AC, dinding kedap suara, konstruksi lampu gantung, lantai karpet, dan backdrop minimal 4 m.

- **Laboratorium Fotografi**

Kapasitas 25 mahasiswa

Kebutuhan ruang : 1,6 m²/mahasiswa

Dosen : 7,5 m²/orang

Jadi kebutuhan ruang minimal adalah

$$(1,6 \times 25) + 7,5 = 47,5 \text{ m}^2$$

6. Kebutuhan ruang Jurusan Desain Interior

- **Studio Gambar**

Kapasitas 50 mahasiswa

Kebutuhan ruang : 3,45m²/mahasiswa

Dosen : 7,5 m²/orang

Jadi kebutuhan ruang minimal adalah

$$(3,45 \text{m}^2 \times 50) + 7,5 = 180 \text{m}^2$$

- **Bengkel kerja**

Yaitu studio yang dibutuhkan untuk pembuatan model dengan kapasitas 50 mahasiswa. Standar ruang 10x7 m² ber-AC, dinding kedap suara

- **Ruang praktek multifungsi**

Yaitu ruang praktek yang dapat digunakan untuk simulasi penataan interior dalam berbagai style dengan berbagai bahan. Konstruksi ruang dalamnya fleksibel sehingga dapat diubah-ubah sesuai kebutuhan praktek. Luas ruang yang dibutuhkan minimal 10x7 m².

b. Kebutuhan Ruang Untuk Kegiatan Ekstra

1. Workshop/Lokakarya

Kapasitas 150 orang

Standar ruang 0,65m²/orang

Stage 10 m²

Jadi kebutuhan ruang minimal adalah

$$(0,65m^2 \times 150) + 10 = 107,5m^2$$

Ruangan untuk workshop ini dapat berupa auditorium yang dapat digunakan untuk pertunjukkan dalam ruang.

2. Klinik Desain

Standar ruang

Standar ruang 4,5 m²/orang

Jumlah pemakai @10 orang

Jadi kebutuhan ruang minimal adalah : 45 m².

3. Unit Kegiatan Mahasiswa

Standar ruang

Standar ruang 4,5 m²/orang

Jumlah pemakai @10 orang

Jumlah UKM 5

Jadi kebutuhan ruang minimal adalah : 45 m² x 5 = 225 m²

4. Seminar

Bisa juga merupakan ruang rapat intern dengan kapasitas 25 orang

Standar ruang = 1,45m²/orang

Jadi kebutuhan ruang minimal adalah

$$(1,45m^2 \times 25) = 36,25m^2$$

5. Pertunjukkan Luar Ruang

Kapasitas 150 orang

Standar ruang 0,65m²/orang

Stage 10 m²

Jadi kebutuhan ruang minimal adalah

$$(0,65m^2 \times 150) + 10 = 107,5m^2$$

c. Kebutuhan Ruang Untuk Kegiatan Penunjang

1. Informasi

- **Perpustakaan** kapasitas 150 orang

Standar ruang = 1,6m²/mahasiswa

Jadi kebutuhan ruang minimal adalah

$$(1,6m^2 \times 150) + 10 = 240m^2$$

- **Ruang Audio Visual**

Ruang ini ada yang merupakan bagian dari perpustakaan namun ada juga yang merupakan ruang kelas.

Standar minimal 10x7 m² ber-AC, dinding kedap suara, lantai karpet.

2. Administrasi akademik

Standar ruang 4,5 m²/orang

Jumlah pemakai 10 orang

Jadi kebutuhan ruang minimal adalah : 45 m².

3. Administrasi Umum

Standar ruang 4,5 m²/orang

Jumlah pemakai 10 orang

Jadi kebutuhan ruang minimal adalah : 45 m².

4. Maintenance bangunan

Jumlah pemakai 4 orang

Standar ruang 4,5m²/orang

Jadi kebutuhan ruang minimal adalah : 18 m².

5. Ibadah

Mushalla kapasitas 50 orang

Standar ruang : 1,375m²/orang

Jadi kebutuhan ruang minimal adalah

$$(1,375m^2 \times 50) = 68,75m^2$$

6. Koperasi

Termasuk di dalamnya bookstore, cafetaria, serta toko yang menjual berbagai karya mahasiswa, dan lain-lain.

Standar ruang :

Untuk pengurus :

$$4,5 \text{ m}^2/\text{orang}, \text{ jumlah } 15 \text{ orang} = 67,5 \text{ m}^2.$$

Jumlah pemakai : 100 orang

$$\text{Standar ruang : } 1,6/\text{orang} = 160 \text{ m}^2$$

$$\text{Jadi kebutuhan ruang minimal adalah : } 67,5 \text{ m}^2 + 160 \text{ m}^2 = 227,5 \text{ m}^2.$$

7. Penerbitan

Besar ruang minimal sama dengan lab-lab yang ada yaitu 10x7 m², ber-AC, dinding kedap suara. Penerbitan ini selain melayani order dari luar juga merupakan tempat praktek mahasiswa.

8. Penyimpanan

Standar ruang 4,5 m²/orang

Jumlah pemakai 5 orang

Jumlah ruang Penyimpanan ada 5.

Jadi kebutuhan ruang minimal adalah :

$$(4,5m^2 \times 5) \times 5 = 112,5m^2$$

3.2.4 Pengelompokkan Ruang

Pengelompokkan ruang berdasarkan jenis kegiatan yang diwadahi yaitu :

a. Ruang Publik

Yaitu ruang yang dapat digunakan secara bersama-sama oleh semua orang.

~~Ruang ini dapat berfungsi sebagai tempat untuk bersosialisasi baik antar mahasiswa, dosen maupun karyawan kampus.~~

Yang termasuk ruang publik antara lain *galeri, area pertunjukkan luar ruang koperasi, kafetaria, kantor pos dan bookstore.*

b. Ruang Semi Privat

Yaitu ruang yang dapat digunakan secara bersama-sama oleh semua orang namun masing-masing pengguna masih dapat menjaga privasinya. Yang termasuk ruang ini antara lain *perpustakaan, penerbitan, klinik desain, UKM, ruang audio visual, administrasi, penyimpanan/ gudang, maintenace, seminar dan workshop.*

c. Ruang Privat

Yaitu ruang yang hanya dapat digunakan oleh orang-orang tertentu saja yang memang berkaitan dengan fungsi ruang tersebut. Privasi ruang ini sangat terjaga antara lain dengan membuat area transisi terhadap ruang lainnya. Yang termasuk ruang privat antara lain *ruang kelas, studio gambar, studio model, studio airbrush, bengkel kerja, lab grafika dan fotografi, studio fotografi, mushalla.*

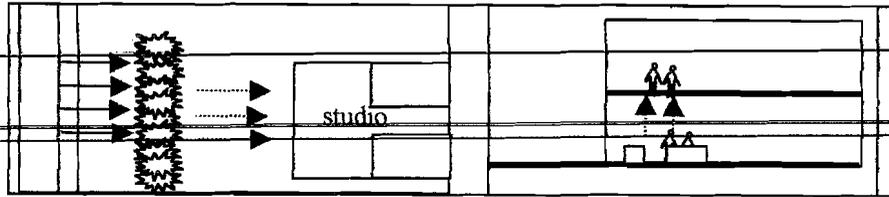
3.2.5 Tata Ruang

Tata ruang yang diinginkan adalah tata ruang yang mampu mengakomodasi semua kegiatan yang ada di kampus dimana aktivitas-aktivitas tersebut dapat berlangsung dengan baik tanpa satu sama lain merasa terganggu.

Untuk itu beberapa hal yang perlu dilakukan adalah :

a. Penempatan Ruang

Penempatan ruang-ruang yang memiliki tingkat privasi yang sama pada satu area sehingga aktivitas yang terjadi didalamnya tidak terganggu oleh kegiatan lain. Misalnya ruang kelas dan studio yang membutuhkan ketenangan dapat diletakkan pada satu area yang jauh dari kebisingan. Penempatan ruang-ruang ini pun memperhatikan fasilitas yang ada pada ruang-ruang tersebut dimana ruang-ruang yang memiliki alat-alat berat diletakkan di lantai bawah selain lebih efisien juga menghindarkan merembetnya kebisingan ke lantai di bawahnya.



Gb. 3.2 Penempatan Ruang

b. Penghubung Antar Ruang

Kriteria :

No	Alternatif	Bentuk	Uraian	Implementasi
1.	Ruang dalam ruang		Adanya ruang yang melingkupi ruang-ruang yang lain	Ruang-ruang penunjang (administrasi, pengelola, maintenance, kantor, dll yang terlengkap dalam satu ruang.
2.	Ruang yang saling berkaitan		Memiliki irisan yang berfungsi sebagai penghubung	Studio dengan ruang penyimpanan
3.	Ruang yang bersebelahan		Adanya bidang pemisah baik masif maupun tidak	Perpustakaan dgn r. audio visual, ruang-ruang kelas
4.	Dihubungkan oleh ruang bersama		Dihubungkan oleh ruang lain sebagai perantara	Ruang-ruang studio, ruangruang kelas.

Dari beberapa alternatif di atas sebenarnya semuanya dapat digunakan tergantung pada jenis-jenis ruang yang dihubungkan. Untuk ruang-ruang penunjang seperti administrasi dan pengajaran pola yang digunakan dapat berupa ruang dalam ruang dimana satu ruang besar melingkupi beberapa ruang kecil. Untuk ruang studio dan kelas dapat menggunakan pola no. 2, 3 dan 4 dimana ada bagian ruang yang dapat dimanfaatkan secara bersama. Bagian ini selain dapat berfungsi sebagai arena sosialisasi juga dimanfaatkan sebagai ruang pameran.

3.2.5.1 Ruang Untuk Kegiatan Utama

Kualitas ruang yang diinginkan adalah suasana yang dapat mendukung proses berkreasi mahasiswa. Proses berkreasi merupakan proses merencanakan, merancang dan menghasilkan suatu karya/desain yang orisinal. Proses ini meskipun sama pada intinya namun memiliki perbedaan dalam penerapannya pada masing-masing jurusan. (tabel 3.1)

Tabel 3.1
Proses berkreasi

No	Kegiatan	Ruang yang diperlukan		
		Diskomvis	Fotografi	Interior
1	Merencana	Kelas r. audio visual	Kelas r. audio visual	Kelas r. audio visual
2	Merancang	Studio gambar Studio model Studio airbrush Bengkel kerja Lab. Grafika	Studio fotografi Lab. Fotografi	Studio gambar Bengkel kerja Ruang praktek multifungsi
3	Output	2 Dimensi - brosur - ilustrasi - cover - iklan - dll 3 Dimensi - signage - package - dll	2 Dimensi - foto komersial - foto fine art - foto montase - foto jurnalistik	2 Dimensi - gambar kerja - ilustrasi 3 Dimensi - furnitur - maket - simulasi penataan ruang

Sumber : hasil analisis

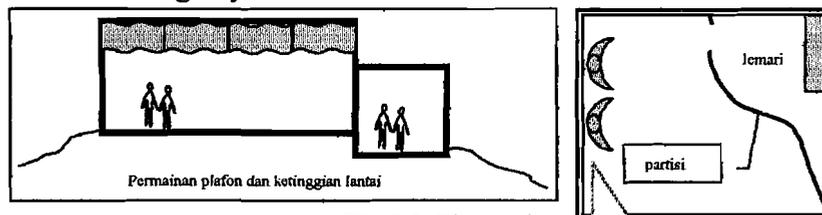
Bertolak pada pemikiran di atas maka kualitas ruang yang dibutuhkan oleh ketiga jurusan pun menjadi berbeda. Secara garis besar kualitas ruang yang dibahas disini dibedakan menjadi :

1. Kualitas Ruang Secara Umum

Yaitu kualitas ruang yang relatif sama untuk semua jurusan. Hal ini diterapkan pada ruang yang dapat digunakan secara bersama/bergantian misalnya ruang kelas.

a. Penggunaan Elemen interior

Penggunaan elemen interior yang atraktif selain akan memperoleh daya tarik visual juga akan dapat memberi kondisi yang lebih inspiratif bagi mahasiswa dibandingkan bentuk yang kaku dan monoton. Elemen interior ini dapat berupa plafond, partisi-partisi, permainan ketinggian lantai dan sebagainya.



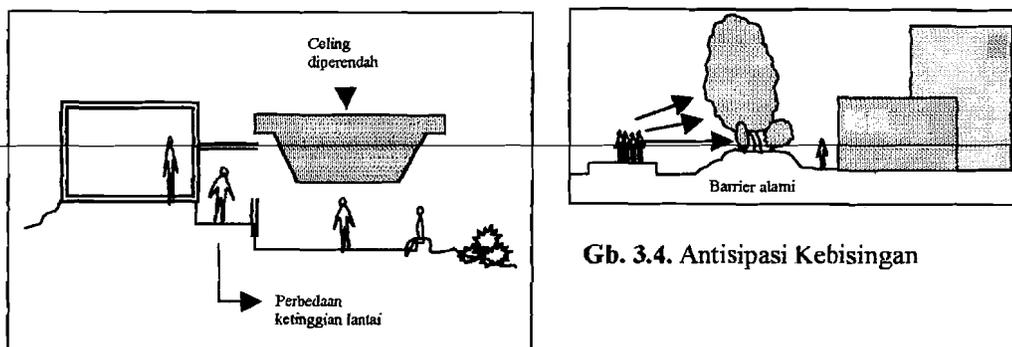
Gb. 3.3. Elemen interior

b. Bahan, Tekstur dan Warna

Bahan, Tekstur dan Warna dalam kaitannya dengan arsitektur adalah sebagai salah satu elemen yang dapat mengekspresikan suatu obyek disamping bentuk.² Warna dapat menimbulkan kesan yang diinginkan dan mempunyai efek psikologis, seperti kesan sempit, luas sejuk, hangat, ringan dan beratnya suatu ruang. Dalam hal ini perlu digunakan warna-warna yang selain memberi kesan lapang juga menarik misalnya warna pastel yang dikombinasikan dengan warna primer. Bahan dapat memberikan kesan pada bangunan misalnya penggunaan kaca, metal memberikan kesan modern sementara penggunaan batu alam memberikan kesan natural. Sedangkan *tekstur* dapat memberikan kesan pada persepsi manusia melalui penglihatan visual, seperti misalnya pada bidang rata yang mempunyai perbedaan warna, maka warna yang gelap terlihat sebagai bayangan warna yang terang sehingga timbul kesan seolah-olah bidang tersebut tidak rata.

c. Noise

Untuk menghindari penyebaran kebisingan dapat dilakukan dengan penempatan barrier alami, permainan elemen interior dan penggunaan level lantai yang berbeda.



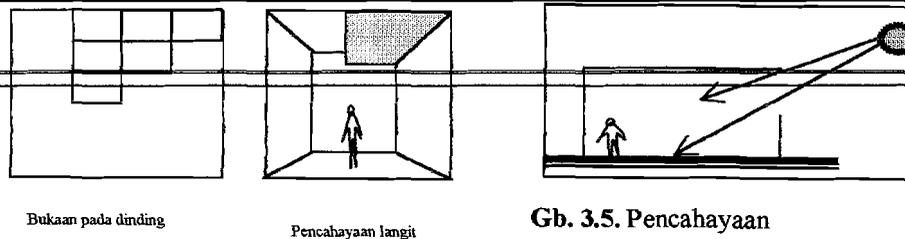
Gb. 3.4. Antisipasi Kebisingan

d. Pencahayaan

Semua ruang kelas memerlukan banyak pencahayaan alami dengan prosentase bukaan sampai dengan 25-33% luas lantai.³ Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan bukaan-bukaan pada dinding atau langit-langit.

² Ir. Rustam Hakim, Unsur Perancangan Dalam Arsitektur Lansekap, Bumi Aksara, Jakarta, 1991

³ Ernst Neufert, Data Arsitek, Erlangga, Jakarta, 1994



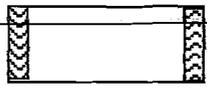
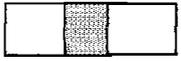
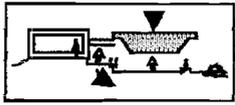
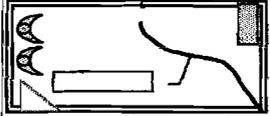
Meskipun pencahayaan alami cukup besar tetap diperlukan pencahayaan buatan baik yang menempel pada langit-langit, konstruksi gantung maupun yang ditempatkan pada elemen interior.

2. Kualitas Ruang Secara Khusus

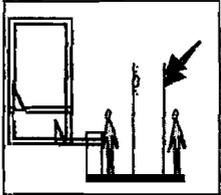
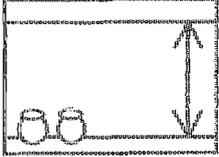
Yaitu kualitas ruang yang diperlukan sesuai karakter masing-masing kegiatan pada setiap jurusan. Dimana perbedaan karakter kegiatan akan menuntut kualitas ruang yang berbeda pula.

Tabel 3.2
Jurusan Desain Komunikasi Visual

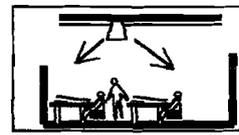
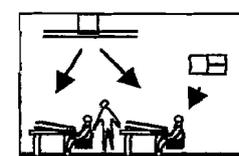
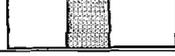
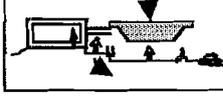
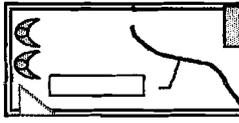
No	Kriteria	Kualitas Ruang	Implementasi	Gambar
1.	Pencahayaannya	Banyak pencahayaan alami	Ruang memerlukan banyak bukaan-bukaan untuk masuknya sinar matahari	
		Buatan	Penempatan pencahayaan buatan Pada elemen interior	
2.	Penghawaannya	Alami	Pada studio air brush dan grafika diperlukan penghawaannya alami agar gambar cepat kering.	
		Buatan	Pada studio gambar digunakan penghawaannya buatan agar mahasiswa merasa nyaman di dalamnya dan tidak cepat berkeringat.	
3.	Skala	Lapang	Semua ruang menggunakan skala lapang agar orang dapat bergerak di dalamnya dengan leluasa tanpa terganggu dengan properti yang ada.	

5	Noise	Perlu ada treatment terhadap noise yang baik	Penggunaan bahan peredam suara	
		berasal dari luar maupun dari dalam studio	Barrier alami	
			Penggunaan ruang transisi	
			Permainan elemen interior seperti ceiling dan level lantai	
6	Permainan elemen interior	Untuk menghindari kesan yang monoton	Permainan Bahan, tekstur dan warna pada interior ruang	

Tabel 3.2
Jurusan Fotografi

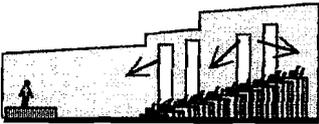
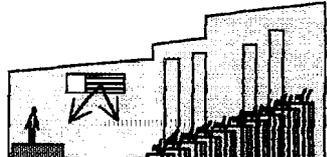
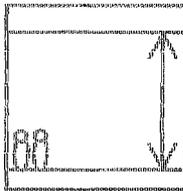
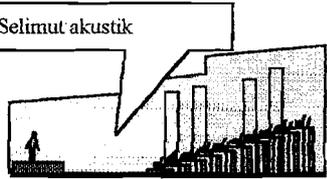
No	Kriteria	Kulitas ruang	Implementasi	Gambar
1.	Pencahayaan	Buatan	Ruang tidak memerlukan bukaan-bukaan untuk masuknya sinar matahari. Sinar matahari. Untuk meghindari masuknya sinar matahari pintu ruangan di buat doble, dengan lampu sebagai penanda bahwa ada orang di dalam ruangan.	
2	Penghawaan	Buatan	Karena tidak terdapat bukaan untuk sirkulasi udara maka ruang sepenuhnya menggunakan penghawaan buatan	
3	Skala	Sangat lapang	Ruang studio harus mampu menampung semua properti fotografi dan area praktek beberapa siswa sekaligus	
4	Noise	Barrier	Kondisinya yang serba tertutup sudah merupakan treatment ruang ini terhadap noise	

Tabel 3.4
Jurusan Interior

No	Kriteria	Kulitas ruang	Implementasi	Gambar
1.	Pencahayaayan	Alami	Ruang memerlukan banyak bukaan-bukaan untuk masuknya sinar matahari.	
		Buatan	Penempatan pencahayaan buatan Pada elemen interior	
2	Penghawaan	Alami	Untuk bengkel kerja dan ruang praktek multifungsi. Diwujudkan dengan adanya bukaan-bukaan pada dinding. Penghawaan ini juga dapat ditambah dengan penghawaan buatan dengan kipas angin.	
		Buatan	Untuk studio gambar diperlukan penghawaan buatan	
3	Skala	Lapang	Semua ruang menggunakan skala lapang agar orang dapat bergerak di dalamnya dengan leluasa tanpa terganggu dengan properti yang ada. Terutama pada ruang praktek multifungsi yang set-nya harus dapat diatur sesuai kebutuhan praktek	
4	Noise	Perlu ada treatment terhadap noise baik yang berasal dari luar maupun dari dalam studio	Penggunaan bahan peredam suara	
			Barrier alami	
			Penggunaan ruang transisi	
			Permainan elemen interior seperti ceiling dan level lantai	
5	Permainan elemen interior	Untuk merangsang kreativitas mahasiswa maka ruangan pun perlu di jauhkan dari kesan monoton	Permainan Bahan, tekstur dan warna pada interior ruang	

3.2.5.2 Ruang Untuk Kegiatan Ekstra

Tabel 3.5
Ruang Workshop

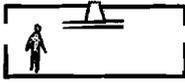
Kriteria		Ruang Workshop/seminar	Uraian	Implementasi
Pencahaya-an	Alami	Memanfaatkan terang matahari secukupnya	Adanya bukaan-bukaan pada bidang	
	Buatan	Penerangan dengan lampu	Penempatan lampu sesuai dengan kebutuhan	
Penghawaan	Buatan	Ruangan sepenuhnya menggunakan penghawaan buatan	Penggunaan AC, blower	
Skala		Sangat lapang	Agar orang dapat bergerak dengan leluasa	
Noise		Sangat dibutuhkan ketenangan dalam ruangan seperti ini agar aktivitas di dalamnya dapat berlangsung dengan lancar	Menggunakan bahan peredam suara/selimut akustik	

Tabel 3.6
Klinik Desain

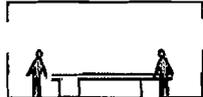
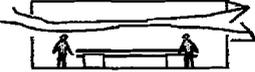
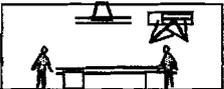
Kriteria		Ruang Klinik Desain	Uraian	Implementasi
Pencaha-yaan	Alami	Memanfaatkan terang matahari	Adanya bukaan-bukaan untuk pencahayaan	
	Buatan	Penerangan dengan lampu	Penempatan lampu sesuai dengan kebutuhan	
ghawaan	Alami	Memanfaatkan penghawaan alami	Adanya bukaan-bukaan untuk sirkulasi udara	
	Buatan	Menggunakan blower		

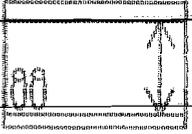
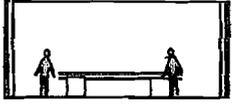
Skala	Skala normal		
-------	--------------	--	---

Tabel 3.7
Ruang UKM

Kriteria		Ruang UKM	Uraian	Implementasi
Pencayaan	Alami	Memanfaatkan terang matahari secukupnya	Adanya bukaan-bukaan untuk pencahayaan	
	Buatan	Penerangan dengan lampu	Penempatan lampu sesuai dengan kebutuhan	
Pengaruh	Alami	Memanfaatkan penghawaan alami	Adanya bukaan-bukaan untuk sirkulasi udara	
	Buatan	Menggunakan blower		
Skala		Normal		

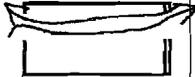
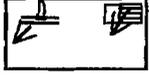
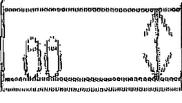
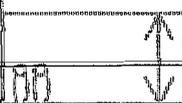
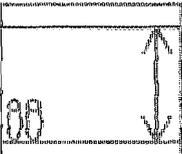
Tabel 3.8
Ruang Seminar

Kriteria		Ruang Seminar	Uraian	Implementasi
Pencayaan	Alami	Memanfaatkan terang matahari secukupnya	Adanya bukaan-bukaan untuk pencahayaan	
	Buatan	Penerangan dengan lampu	Penempatan lampu sesuai dengan kebutuhan	
Pengaruh	Alami	Memanfaatkan penghawaan alami	Adanya bukaan-bukaan untuk sirkulasi udara	
	Buatan	Menggunakan blower		

Skala	Lapang		
Noise	Ruang ini memerlukan treatment buatan terhadap kebisingan	Menggunakan bahan peredam suara	

3.2.5.3 Ruang Untuk Kegiatan Penunjang

Tabel 3.9
Ruang Penunjang

Kriteria		Ruang									Implementasi
		Perpustakaan	R Audio Visual	Adm	Maintenance	Ibadah	Koperasi	Penerbitan	Gudang	pengelola	
Pencapaian	Alami	√		√	√	√	√	√	√	√	
	Buatan	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
Penghawaan	Alami	√		√	√	√	√	√	√		
	Buatan	√	√					√		√	
Skala	Normal			√	√		√			√	
	Lapang	√				√		√	√		
	Sangat lapang		√								

3.2.6 Sirkulasi

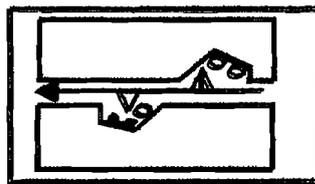
Sistem sirkulasi erat hubungannya dengan pola penempatan aktivitas sehingga merupakan pergerakan dari ruang yang satu ke ruang yang lain.

Sirkulasi dibedakan atas :

1. Sirkulasi dalam bangunan

- Memberikan kemudahan pencapaian ruang.

- Jalur sirkulasi dapat menembus atau melewati ruang-ruang dan menimbulkan pola-pola istirahat dan gerak didalamnya
- Pola sirkulasi sesuai dengan pola hubungan ruang yang ada
- Sirkulasi sebagai bagian dari ruang pameran
 - Melihat, mengamati dan menilai suatu hasil karya desain merupakan bagian penting sebelum seseorang melakukan proses berkreasi. Proses di atas dapat disebut sebagai proses apresiasi, yang sangat penting untuk mengasah kemampuan mahasiswa.

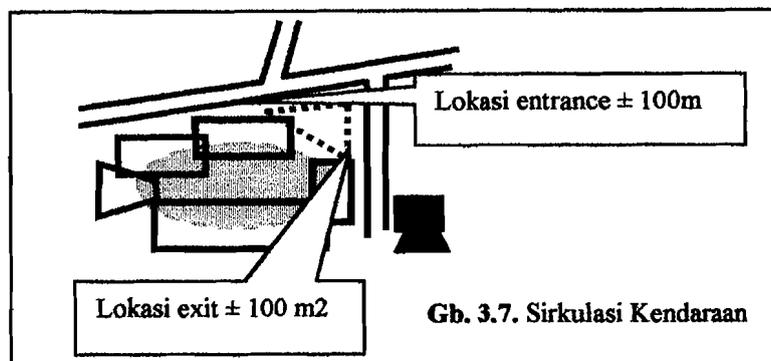


Gb. 3.6. Sirkulasi sebagai area pameran

Untuk itu penempatan sebanyak mungkin area pameran di dalam kampus sangat mendukung proses apresiasi tersebut

2. Sirkulasi luar bangunan

- Sirkulasi kendaraan keluar atau masuk kampus tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar. Area entrance dan exit terletak di pinggir jalan untuk memudahkan sirkulasi. Jarak antara entrance dengan pertigaan jalan sekitar 200m, sedangkan dengan area exit sekitar 150 m. Jarak demikian cukup aman bagi sirkulasi kendaraan bermotor.



Gb. 3.7. Sirkulasi Kendaraan

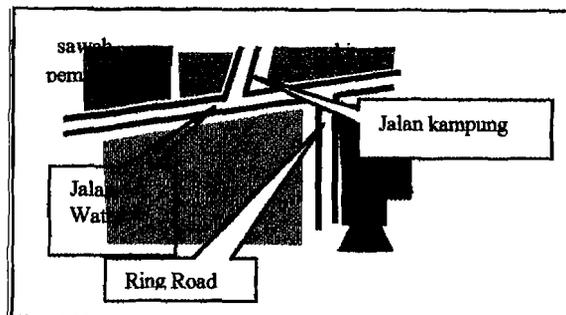
- Pengaturan arah sirkulasi agar tidak terjadi kemacetan
- Sirkulasi pedestrian membentuk pertalian yang penting dalam hubungannya dengan aktivitas dalam site maka banyak hal-hal

yang harus di perhatikan antara lain : lebar jalan, penambahan elemen estetis yang menyenangkan dan tempat duduk.

3.3 TATA RUANG LUAR

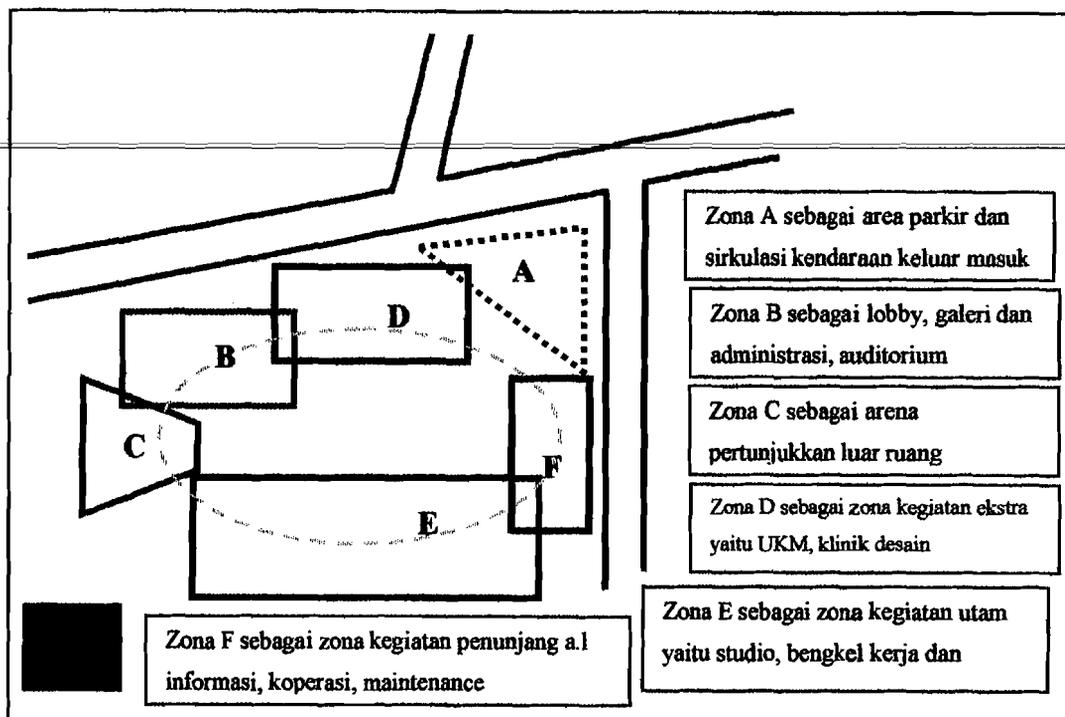
3.3.1 Zonning

Kondisi eksisting yang masih alami memungkinkan bangunan dapat tampil atraktif di lingkungan sekitarnya. Tidak adanya bangunan tinggi disekitar site (maksimal 4 lantai menurut RUTRK) juga memberi keuntungan bagi view ke arah bangunan.



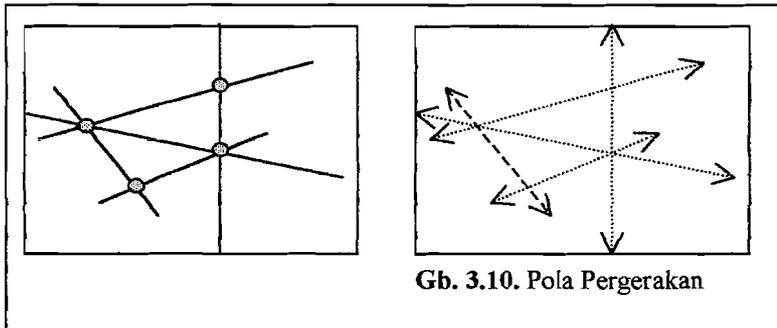
Gb. 3.3. Kondisi Eksisting Lahan

Dari keadaan tersebut di atas maka dilakukanlah penzonningan site sebagaimana tampak pada gambar. Main entrance terletak di pinggir jalan untuk memudahkan sirkulasi keluar dan masuk bangunan. ruang studio dan kelas diletakkan agak ke belakang agar suasananya lebih tenang.



3.3.2 Organisasi Ruang

Pola pergerakan yang ada dalam kampus sebenarnya dapat berupa sebuah sesuatu yang acak karena banyaknya aktivitas yang terjadi. Pola ini dapat berupa suatu bentuk jaringan atau network yang terdiri dari beberapa jalan yang menghubungkan titik tertentu di dalam kampus.



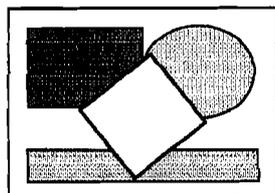
Gb. 3.10. Pola Pergerakan

Pola ini pada akhirnya akan menghasilkan penempatan massa yang acak pula. Dengan demikian perlu dilakukan pemilihan organisasi ruang yang sesuai.

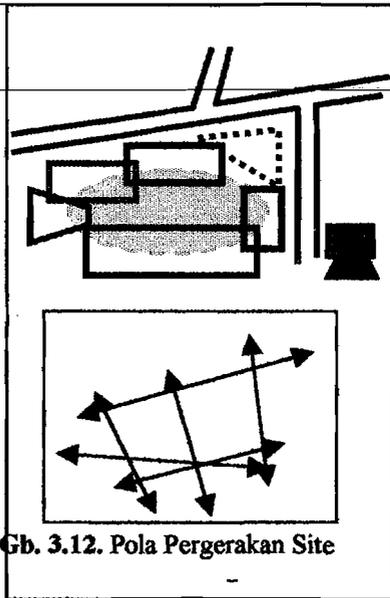
Kriteria pemilihan :

Organisasi Ruang	Pola Pergerakan
Terpusat	Suatu ruang dominan dimana pengelompokkan sejumlah ruang sekunder dihadapkan
Linier	Suatu urutan linier dari ruang-ruang yang berulang
Radial	Sebuah ruang pusat menjadi acuan organisasi- organisasi ruang yang linier berkembang menurut bentuk jari-jari
Cluster	Ruang-ruang dikelompokkan berdasarkan adanya hubungan atau bersama-sama memanfaatkan ciri atau hubungan visual
Grid	Ruang-ruang diorganisir dalam kawasan grid struktural atau grid tiga dimensi lain

Dari kriteria tersebut di atas tampak bahwa organisasi cluster dapat digunakan untuk mewedahi pola pergerakan kampus yang acak. Cluster dipilih dengan pertimbangan organisasi ruang ini juga dapat menerima ruang-ruang yang berlainan ukuran, bentuk dan fungsinya tetapi berhubungan satu dengan yang lain berdasarkan penempatan dan ukuran visual seperti simetri atau sumbu. Oleh karena polanya tidak berasal dari konsep geometris yang kaku, maka bentuk organisasi cluster selalu luwes dan dapat menerima pertumbuhan dan perubahan langsung tanpa mempengaruhi karakternya.



Gb. 3.11. Organisasi Cluster



Gb. 3.12. Pola Pergerakan Site

Jika di ambil asumsi dari pola gerak acak yang terjadi dan pola tersebut terlingkup dalam organisasi ruang yang cluster maka massa bangunan akan terpecah menjadi unit-unit kecil sesuai aktivitas yang terjadi di dalamnya.

Pemecahan massa-massa ini juga berakibat terciptanya 'space between the masses'. Space (berupa lansekap) inilah yang berfungsi sebagai pengikat/enclosure bangunan.

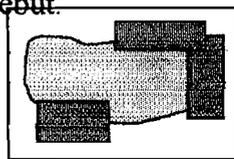
3.3.3 Lansekap

Penataan lansekap merupakan bagian integral dari suatu bangunan, bukan hanya sebagai pemanis namun juga dapat mendukung aktivitas yang ada sesuai dengan fungsi bangunan dengan optimal.

Dalam hal ini lansekap direkomendasikan sebagai :

- Pengikat massa bangunan

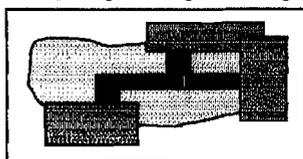
Massa bangunan yang terpecah-pecah akan membuat kesulitan orientasi untuk itu lansekap dapat digunakan sebagai pengarah sekaligus pengikat massa-massa tersebut.



Gb. 3.13. Lansekap sebagai pengikat

- Bagian dari sistem sirkulasi (luar bangunan)

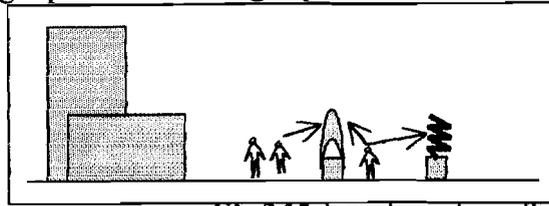
lansekap merupakan bagian pokok sistem sirkulasi dengan bentuk jaringan pedestrian yang menghubungkan titik-titik aktivitas dalam kampus.



Gb. 3.14. Lansekap sebagai Sirkulasi

- Bagian dari ruang pameran

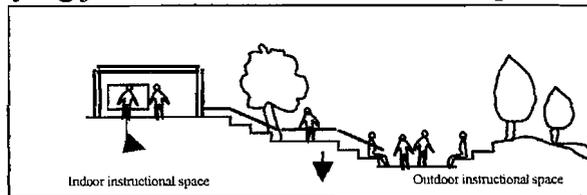
Pada lansekap kampus juga dapat ditempatkan elemen-elemen estetik baik semata-mata sebagai benda pameran maupun memiliki fungsi khusus misalnya sebagai penanda atau sign system.



Gb. 3.15. Lansekap sebagai R. Pamer

- Pendukung proses belajar mengajar

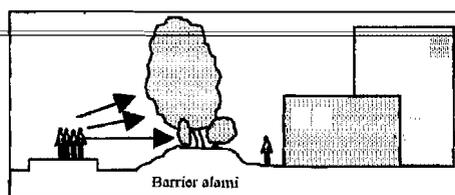
Proses belajar mengajar tidak melulu mesti dilakukan di dalam ruang, untuk beberapa kasus hal ini malah perlu di lakukan di luar ruang. Misalnya pada kuliah menggambar dengan obyek lingkungan di sekitar kita. Kegiatan seperti inilah yang justru akan membentuk kemampuan sketsa mahasiswa



Gb. 3.16. Lansekap sebagai Area Studi

- Peredam kebisingan

Elemen lansekap seperti tanaman merupakan barrier yang baik untuk meredam menjalarnya kebisingan ke dalam bangunan.



Gb. 3.17. Lansekap sebagai Area Speredam kebisingan

3.4 PENAMPILAN BANGUNAN

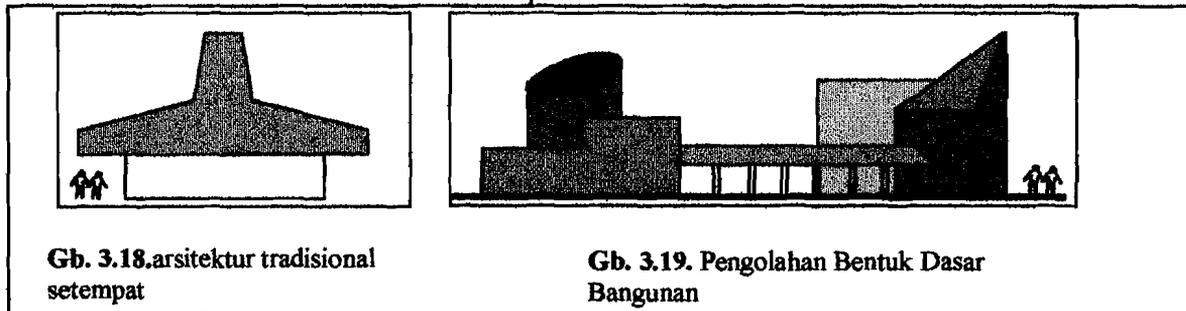
3.4.1 Arsitektur Modern Sebagai Landasan Penampilan Bagi Bangunan

Penampilan modern digunakan sebagai landasan bagi penampilan bangunan. Arsitektur modern sendiri memiliki beberapa aspek yaitu : merupakan satu pengertian baru yang berkesinambungan yang terputus hubungannya dengan

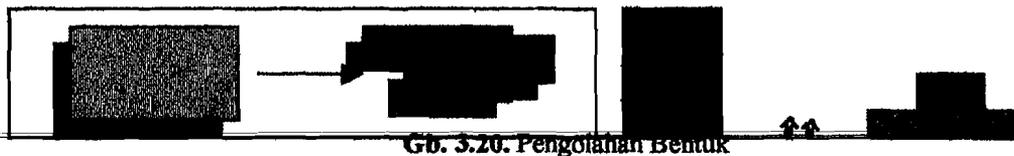
sejarah, fungsional, efektif dan efisien serta di dukung oleh produksi massal. Sedangkan pada bangunan ini beberapa aspek arsitektur modern yang digunakan sebagai landasan penampilan adalah :

1. Bentuk sebagai sebuah pengertian baru

Pengertian baru disini maksudnya terlepasnya bentuk dari hubungannya dengan sejarah. sehingga bentuk bangunan benar-benar sebuah pengertian baru yang tidak ada hubungannya dengan bentuk arsitektur tradisional setempat.

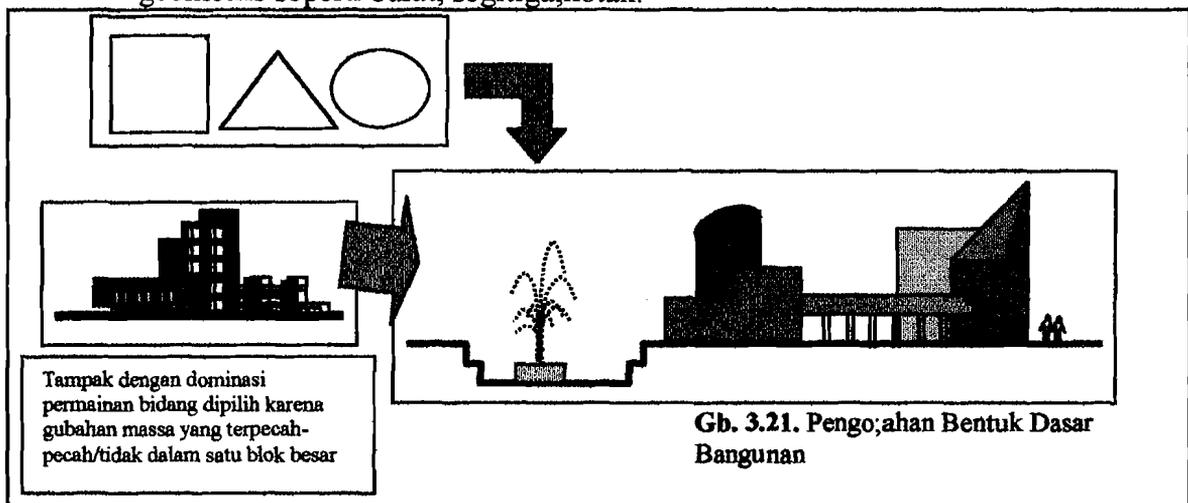


Meski pun bentuk bangunan merupakan sebuah pengertian baru namun komunikasi dengan lingkungan tetap diperhatikan. Hal ini dilakukan melalui pemecahan massa-massa bangunan agar skalanya lebih kecil dan lebih manusiawi. Pemecahan ini juga memungkinkan pengolahan bentuk yang lebih leluasa.



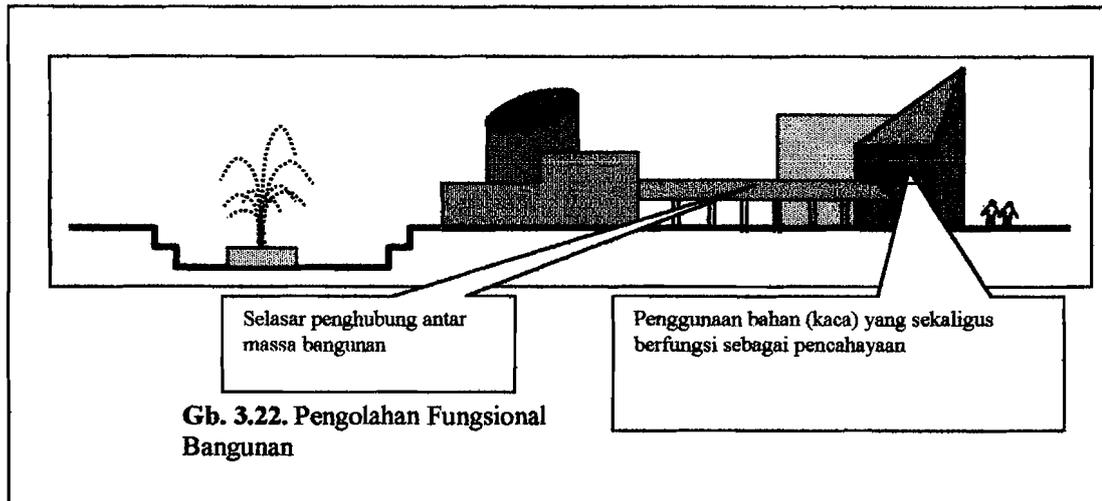
Gb. 3.20. Pengolahan Bentuk

Pengolahan bentuk dilakukan melalui permainan bentuk-bentuk geometris seperti bulat, segitiga, kotak.



2. Fungsional bangunan

Aspek fungsional bangunan tetap diperhatikan karena hal ini merupakan salah satu ciri bangunan modern.



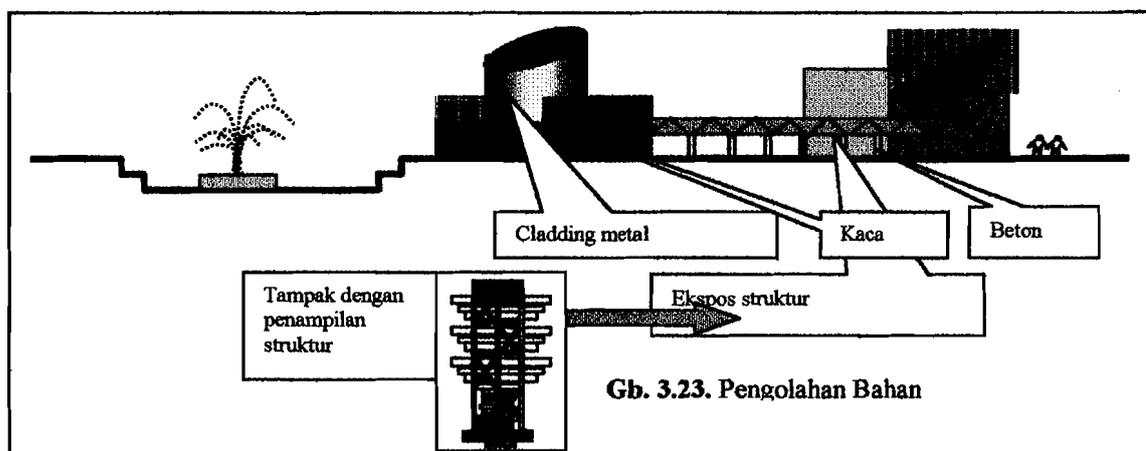
3. Penggunaan Bahan-bahan fabrikasi.

Penggunaan bahan-bahan produksi massal atau fabrikasi merupakan salah satu aspek arsitektur modern. Sifat produk massal juga mengandung aspek fungsional dan efektif.

Kriteria pemilihan bahan :

No	Bahan	Warna	Tekstur	Kesan yang ditimbulkan
1	Beton	Bervariasi	Pengolahan lebih bebas	Modern, keras
2	Kayu	Bervariasi	Pengolahan terbatas	Alami, tradisional
3	Batu alam	Terbatas	Pengolahan terbatas	Alami, kesan pedesaan
4	Metal	Bervariasi	Pengolahan lebih bebas	Modern, hi tech
5	Kaca	Bervariasi	Pengolahan lebih bebas	Jernih, terbuka, terang

Dengan dasar pertimbangan bahwa tekstur dan warna bahan dapat mengekspresikan suatu obyek(bangunan) maka bahan-bahan dari beton, metal serta kaca yang dapat diolah tekstur dan warnanya serta memberikan penampilan modern dipilih sebagai bahan utama bangunan.



3.5 KESIMPULAN

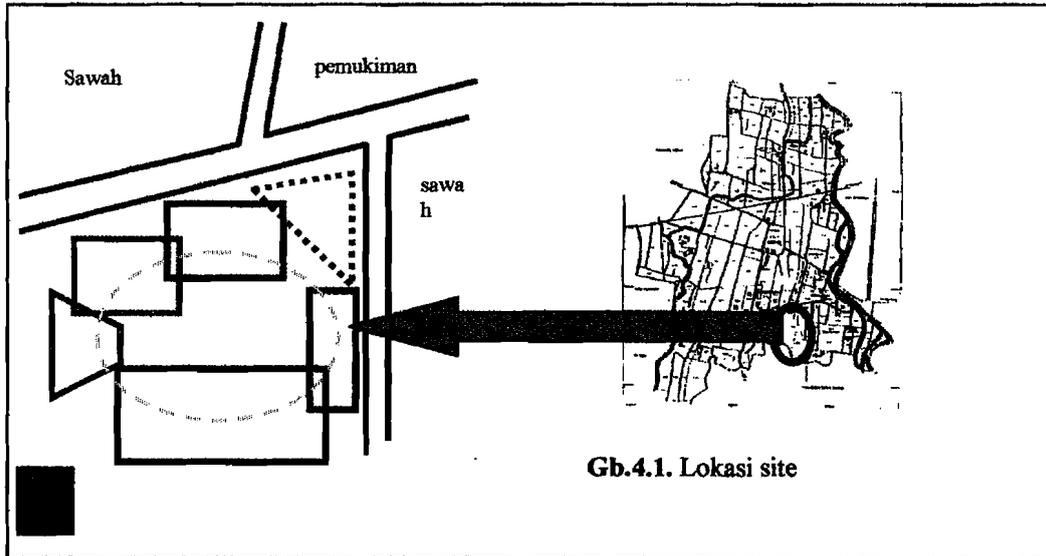
1. Tata ruang dalam kampus harus mendukung proses berkreasi mahasiswa.
Proses berkreasi ini dalam penerapannya berbeda untuk masing- masing jurusan karena karakter kegiatannya berbeda.
2. Tata ruang luar kampus tampil bukan hanya sebagai pelengkap namun juga dapat mendukung aktivitas dalam kampus secara optimal yaitu sebagai :
 - Bagian dari sistem sirkulasi
 - Instalasi seni
 - Pengikat massa bangunan
 - Peredam kebisingan
 - Area belajar mengajar
3. Besaran ruang ditentukan dari jenis kegiatan yang diwadahi, peralatan yang diperlukan serta daya tampung mahasiswa berikut ruang gerak yang diperlukannya.
4. Penampilan bangunan Akademi Desain Visi Yogyakarta yang berdasar pada aspek-aspek arsitektur modern yaitu :
 - merupakan sebuah pengertian baru yang terlepas dari sejarah(arsitektur tradisional setempat).
 - Fungsional
 - Menggunakan bahan produksi massal

BAB IV

KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

4.1 KONSEP AKADEMI DESAIN DI YOGYAKARTA

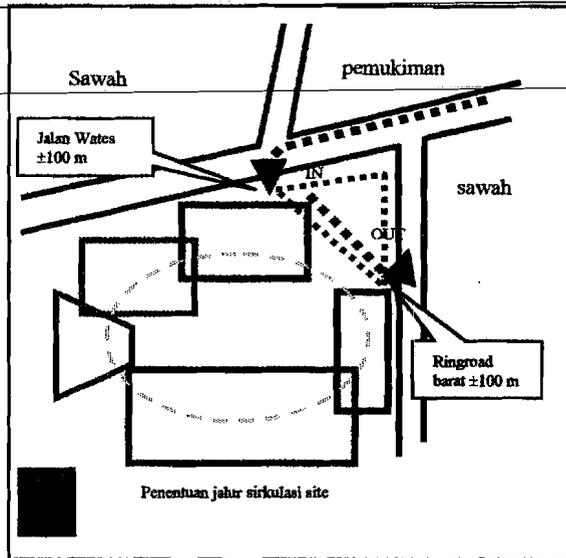
4.1.1 Lokasi Site Kampus Akademi Desain Di Yogyakarta



Letak site pada daerah pinggir kota sangat mendukung bagi berdirinya sebuah institusi pendidikan karena daerah pinggir kota relatif tenang, jauh dari hiruk pikuk kebisingan. Selain itu pengembangan bangunan di masa yang akan datang juga akan lebih mudah dilakukan karena lahan yang tersedia masih luas. Daerah yang dipilih pun memang sudah dilirik beberapa perguruan tinggi untuk dijadikan daerah pengembangan kampus seperti kampus UMY misalnya.

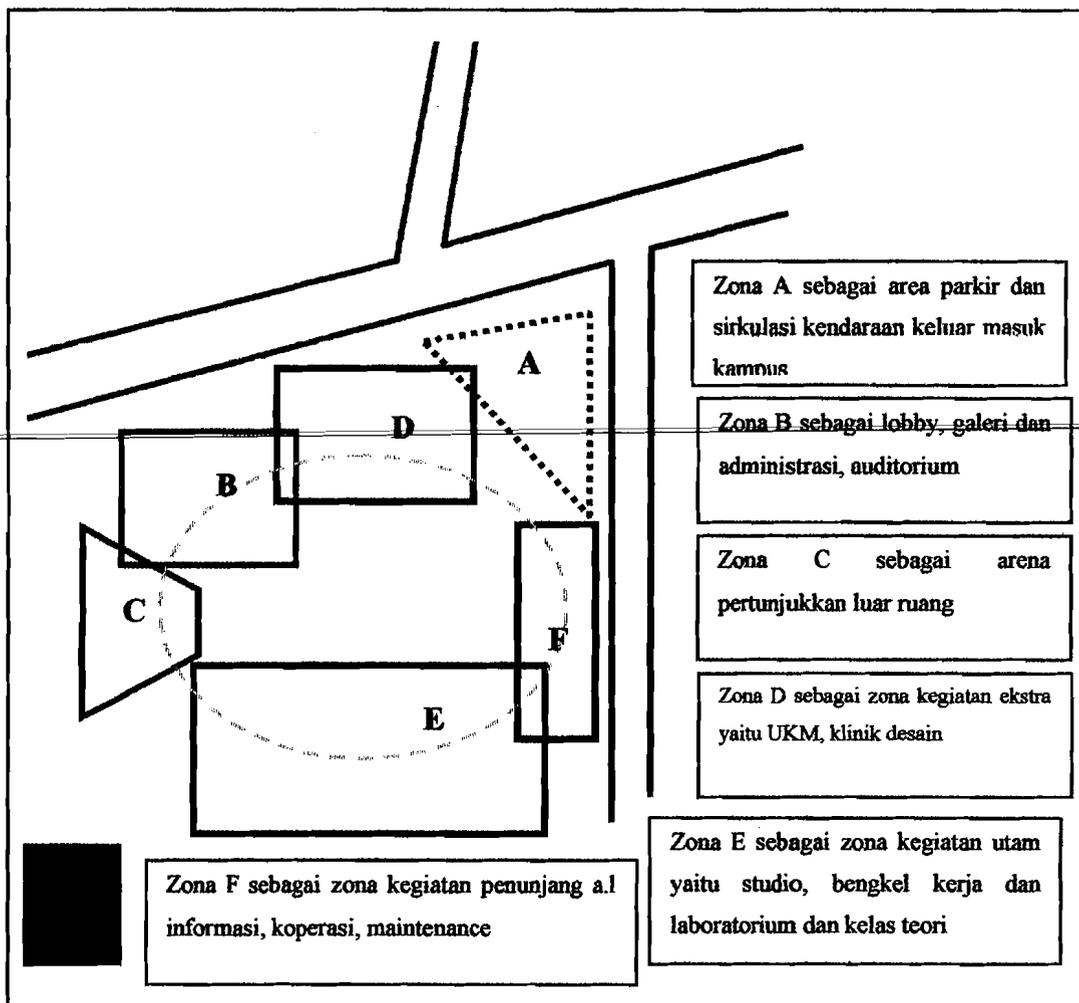
4.1.2 Pemilihan Pintu Masuk Site

Pintu masuk utama bangunan terletak di pinggir jalan Wates dengan pertimbangan kemudahan akses baik dari arah kota maupun ringroad. Pintu masuk ini berhubungan langsung dengan area parkir dan berujung pada pintu keluar. Pengaturan ini bertujuan memudahkan sirkulasi kendaraan dan menghindarkan kemacetan.



Gb.4.2. Pintu masuk site

4.1.3 Massa bangunan



Gb.4.3. Tata massa

4.2 KONSEP DASAR RUANG

4.2.1 Kebutuhan Ruang

Tabel 4.1
Kebutuhan Ruang

Kebutuhan Ruang Untuk Kegiatan Utama	Kebutuhan Ruang Untuk Kegiatan Ekstra	Kebutuhan Ruang Untuk Kegiatan Penunjang
1. Ruang Kelas Teori 2. Ruang Studio komputer 3. Galeri 4. Kebutuhan ruang Jurusan Desain Komunikasi Visual <ul style="list-style-type: none"> - Studio Gambar - Studio Model - Studio Airbrush - Bengkel kerja - Laboratorium grafika 5. Kebutuhan ruang Jurusan Fotografi <ul style="list-style-type: none"> - Studio Fotografi - Laboratorium Fotografi 6. Kebutuhan ruang Jurusan Desain Interior <ul style="list-style-type: none"> - Studio Gambar - Bengkel kerja - Ruang praktek multi fungsi 	1. Workshop/Lokakarya 2. Klinik Desain 3. Unit Kegiatan Mahasiswa 4. Seminar 5. Pertunjukkan Luar Ruang	1. Perpustakaan 2. R. Audio visual 3. Administrasi akademik 4. Administrasi Umum 5. Maintenance bangunan 6. Ibadah 7. Koperasi 8. Penerbitan 9. Penyimpanan 10. Pengelola

4.2.2 Besaran Ruang

Besaran ruang untuk kampus Akademi Desain Visi Yogyakarta diasumsikan untuk masa yang akan datang. Besaran tersebut diukur dari :

- KDB (Koefisien Dasar Bangunan) : 60-70%
- Luas lahan $\pm 20.000\text{m}^2$
- $\text{KDB} = (60-70)\% \times 20000 \text{ m}^2 = \pm 12000-14000 \text{ m}^2$

Tabel 4.2
Besaran Ruang

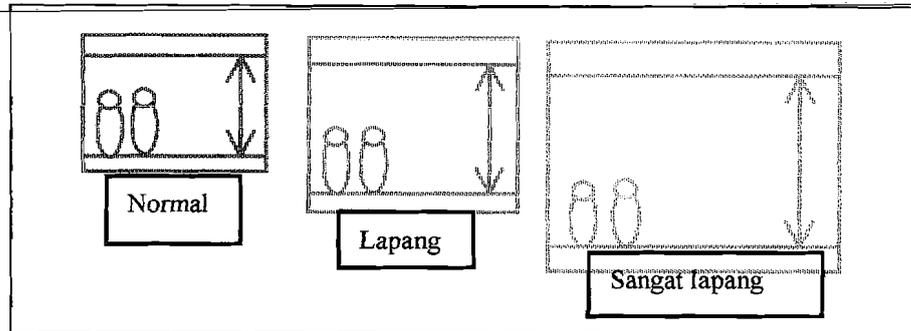
No	Ruang	Standar	Analisa
1.	Kelas Teori	2,1m ² /mahasiswa dosen 7,5 m ² /orang	$\pm 816 \text{ m}^2$
2.	Studio komputer	1,45m ² /mahasiswa dosen : 7,5 m ² /orang	$\pm 80 \text{ m}^2$

3.	Galeri	2,8m ² /orang	± 500 m ²
4.	Studio Gambar	3,45m ² /mahasiswa Dosen : 7,5 m ² /orang	± 180 m ²
5.	Studio Model	0,65m ² /mahasiswa Dosen : 7,5 m ² /orang	± 40 m ²
6.	Studio Airbrush	1,56/mahasiswa Dosen : 7,5 m ² /orang	± 93,5 m ²
7.	Bengkel kerja	Minimal 10x7 m	± 70 m ²
8.	Laboratorium grafika	1,56/mahasiswa Dosen : 7,5 m ² /orang	± 78 m ²
9.	Studio Fotografi	Minimal 10x7 m ² ber-AC, dinding kedap suara, konstruksi lampu gantung,	± 70 m ²
10.	Laboratorium Fotografi	1,6 m ² /mahasiswa Dosen : 7,5 m ² /orang	± 47,5 m ²
11.	Studio Gambar	3,45m ² /mahasiswa Dosen : 7,5 m ² /orang	± 180 m ²
12.	R. praktek multifungsi	Ruang 10x7 m ²	± 70 m ²
13.	Bengkel kerja interior	Ruang 10x7 m ²	± 70 m ²
14.	Workshop/Lokakarya	0,65m ² /orang Stage 10 m ²	± 107,5 m ²
15.	Klinik Desain	4,5 m ² /orang	± 45 m ²
16.	Unit Kegiatan Mahasiswa	4,5 m ² /orang	± 225 m ²
17.	Seminar	1,45m ² /orang	± 36,25 m ²
18.	Pertunjukkan Luar Ruang	0,65m ² /orang Stage 10 m ²	± 107,5 m ²
19.	Informasi	1,6m ² /mahasiswa	± 240 m ²
20.	Administrasi akademik	4,5 m ² /orang	± 45 m ²
21.	Administrasi Umum	4,5 m ² /orang	± 45 m ²
22.	Maintenance bangunan	4,5m ² /orang	± 18 m ²
23.	Ibadah	1,375m ² /orang	± 68,75 m ²
24.	Koperasi	1,6/orang 4,5 m ² /pengurus	± 227,5 m ²
25.	Penerbitan	10x7 m ² ,	± 70 m ²
26.	Pengelola	Sesuai kebutuhan	± 12-20m ²
27.	Penyimpanan	4,5 m ² /orang	± 112,5 m ²

4.3 KONSEP DASAR TATA RUANG

- Penempatan massa berdasarkan tingkat privasinya agar aktivitas yang ada di kampus tidak saling mengganggu
- Hubungan antar ruang tergantung pada jenis ruang yang dihubungkan. Dapat berupa ruang yang dimanfaatkan bersama maupun menggunakan ruang besar sebagai pelingkup.
- Proses berkreasi meski pun sama pada intinya namun dalam berbeda dalam penerapannya karena masing-masing jurusan memiliki karakter kegiatan masing-masing.
- Skala Ruang

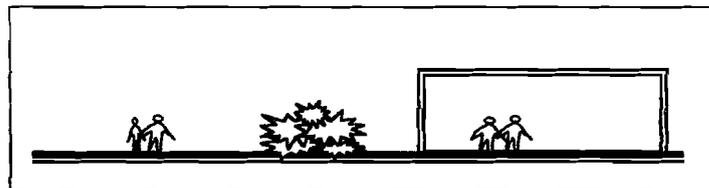
Skala yang digunakan tergantung pada fungsi ruang. Skala ruang yang digunakan adalah normal, lapang dan sangat lapang.



Gb.4.4. Skala ruang

4.4 KONSEP DASAR KUALITAS RUANG

- Karena perbedaan karakter kegiatan masing-masing jurusan maka kualitas ruang yang dituntut pun berbeda pula.
- Tenang
Jauh dari kebisingan terutama dari kendaraan agar aktivitas dalam kampus tidak terganggu.



Gb.4.5. Antisipasi noise

- Nyaman
Dalam arti ruang memiliki pencahayaan dan penghawaan yang baik agar membuat nyaman orang yang berada di dalamnya. Demikian pula skala ruang yang digunakan sesuai dengan fungsi ruang.

4.5 KONSEP DASAR FISIK BANGUNAN

4.5.1 Penampilan Dengan Citra Modern

- Penampilan bangunan yang memenuhi aspek-aspek arsitektur modern antara lain fungsional, bentuknya yang merupakan sebuah pengertian baru/terlepas dari arsitektur modern setempat dan penggunaan bahan fabrikasi.

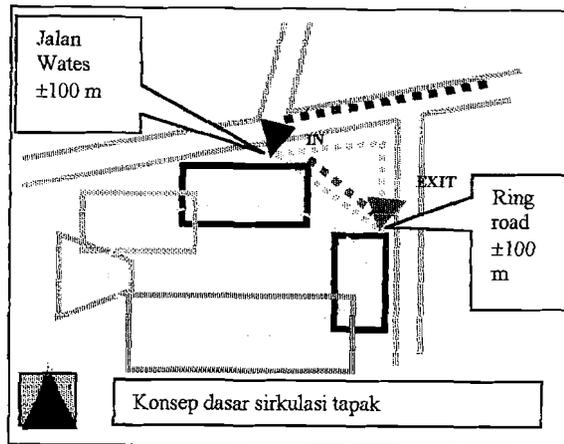
4.5.2 Lansekap

- Mengarahkan, memperjelas orientasi dan mendukung aktivitas dalam kampus

4.6 KONSEP DASAR SIRKULASI

4.6.1 Pencapaian Ke Tapak

Perbedaan jalan masuk dan keluar bangunan untuk menghindari crossing. Dengan cara seperti ini kebisingan dari kendaraan tidak dapat mencapai area-area privat seperti ruang kelas dan studio

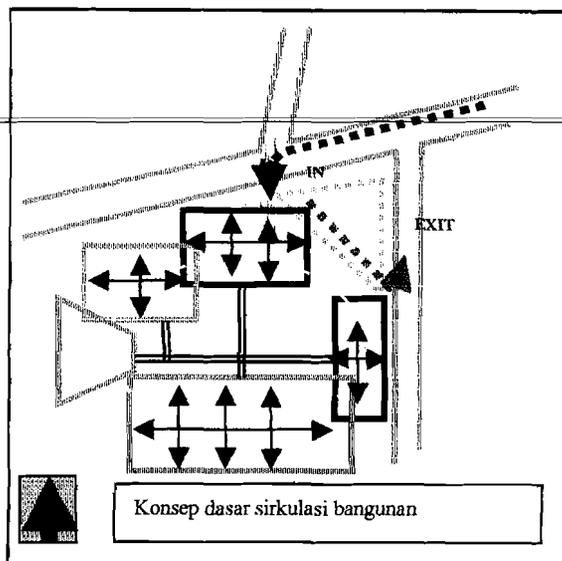


Gb.4.6. Pintu masuk site

4.6.2 Sirkulasi

a. Dalam Bangunan

Pola sirkulasi menggunakan sistem menyebar mengikuti pola hubungan ruang yang ada. Jalur ini dapat digunakan untuk fungsi lain seperti lorong pameran.



Gb.4.7. Sirkulasi bangunan

b. Luar Bangunan

- adanya perbedaan jalur untuk pejalan kaki dan kendaraan
- jalur sirkulasi menjadi bagian dari penataan lansekap bangunan. (lihat gambar di atas)

4.7 KONSEP DASAR STRUKTUR

Untuk mewujudkan bangunan yang *eye catching* maka diperlukan sistem struktur yang tidak hanya mendukung berdirinya bangunan tetapi juga mendukung penampilan estesisnya . Dalam hal ini dapat juga dilakukan dengan melakukan penggabungan beberapa sistem struktur seperti model rangka dan sistem beton bertulang.

Kriteria pemilihan struktur :

1. Kuat dan kokoh menahan gaya pada bangunan
2. Mendukung penampilan bangunan secara keseluruhan baik eksterior maupun interiornya
3. Kemudahan dalam pelaksanaan dan mengutamakan keawetan dan ketahanan
4. Mendukung penampilan estetis bangunan

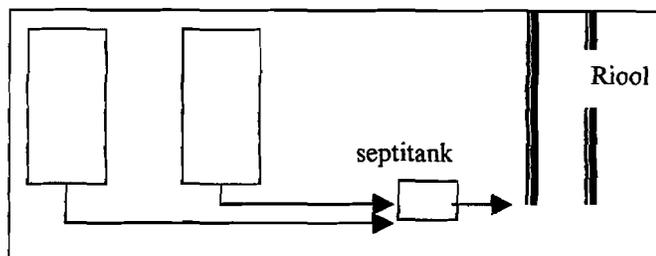
4.8 KONSEP DASAR UTILITAS

a. Air Bersih

Air yang digunakan pada lingkungan kampus berasal dari PDAM yang langsung didistribusikan ke ruang-ruang yang membutuhkan.

b. Air Kotor

- Ditampung pada tiap unit bangunan
- Ditampung pada septic tank



Gb.4.8. jaringan air kotor

c. Air Hujan

- Disalurkan langsung ke riool kota

DAFTAR PUSTAKA

- Bappeda DIY, "**Rencana Struktur Tata Ruang Propinsi DIY 2006**", Bab II.
- Bockus, Bill, "**Designer Notebook**", Macmillan Publishing Co.,Inc, New York,1977
- Gunawan. Solichin, "**Desain di Indonesia**", CV. Rajawali, Jakarta, 1984.
- (.....) **Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni**, BP ISI, Yogyakarta, 1993.
- Mariato. Dwi. M, Ph.D, "**Desain Grafis Profesional yang Bervisi Budaya, Teknologi, dan Estetis**", Katalog Pameran Desain Grafis VISI, 1996
- Neufert, Ernst, **Data Arsitek**, Jilid 1&2, Penerbit Erlangga, 1993
- Sachari. Agus, "**Antara Seni, Desain, Teknologi, Konflik dan Harmoni**", Nova, Bandung, 1987
- Soetarman, D. ST. Arifin, GB. Yuwono, "**Kamus Praktis Bahasa Indonesia**", Indah, Surabaya, 1988
- (.....) **The Campus Of The Institute of American Indian Arts**, (.....)

