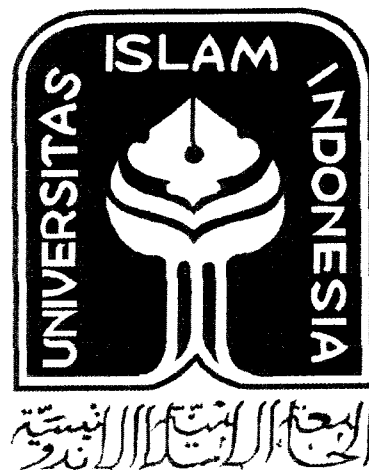


AKADEMI DESAIN

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS, DESAIN FOTOGRAFI, DAN DESAIN INTERIOR
DI YOGYAKARTA

LAPORAN TUGAS AKHIR



Disusun Oleh :

Suharyono

No. Mhs : 94 340 125
NIRM : 940051013116120119

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
1998

AKADEMI DESAIN

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS, DESAIN FOTOGRAFI, DAN DESAIN INTERIOR
DI YOGYAKARTA

TUGAS AKHIR

Disusun Oleh :

Subaryono

No. Mhs : 94 340 125
NIRM : 940051013116120119

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
1998

LEMBAR PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

AKADEMI DESAIN

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS, DESAIN FOTOGRAFI, DAN DESAIN INTERIOR
DI YOGYAKARTA**

Disusun Oleh :

Subaryono

No. Mhs : 94 340 125
NIRM : 940051013116120119

Yogyakarta, Januari 1999

Menyetujui

Pembimbing Utama



Ir. H. Amir Adenan

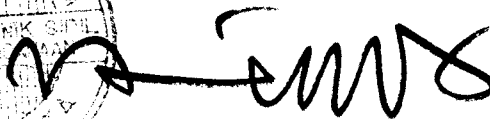
Pembimbing Pembantu



Ir. Wiryono Rahardjo, M.Arch.

Ketua Jurusan Arsitektur

Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia



Ir. H. Munichy B. Edrees, M. Arch.

MOTTO

maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan),
kerjakanlah dengan sungguh-sungguh
(urusan) yang lain.
dan hanya kepada Tuhanmulah
hendaknya kamu berharap.
(Al-qur'an: Al Insyirah : 07- 08)

bahwa kata-hati boleh disebut *indek* (penunjuk),
sebab ia memberikan petunjuk tentang baik-buruknya suatu tindakan,
kata-hatipun adalah *indek* (hakim),
karena sesudah ada tindakan
maka hati-hati itu menentukan baik-buruknya tindakan,
kata hati itu sekaligus *vindek* (penghukum),
karena bila ternyata tindakan itu buruk maka akan dikatakan dengan tegas dan berulang kali
bahwa buruklah itu.
(Poedjawiyatna, 1968)

pabila engkau sedang bergembira, mengacalah dalam-dalam ke lubuk hati,
di sanalah nanti engkau dapati, bahwa hanya yang pernah membuat derita,
berkemampuan memberi bahagia.
pabila engkau berduka cita,
di sanalah pula kau bakal menemui,
bahwa engkau sedang menangi sesuatu yang pernah engkau syukuri.
(Kahlil Gibran)

kita adalah yang kita kerjakan berulang-ulang
karena itu,
keunggulan bukanlah suatu perbuatan,
melainkan sebuah kebiasaan.
(Aristotle)

Kupersembahkan karyaku ini pada :

*Bapak lan ibu ingkang
kawula tresnani, ingkang
sampun maringaken donga,
katresnan, semangat, lan
sakpanungillipun sarta
kapitadosanipun.*

*Agama, bangsa, lan negari
ingkang kula tresnani, saking
bimbinganipun aggenipun
ngugemi agesang.*

*Kerabat kula, eyang kula,
mas lan mbak kula ingkang
tansah maringi uwarah
kadonyan lan nyambung
panggayuh kula, kepowakan-
keponakan kula ingkang lucu-
lucu, saha rencang-rencang
ingkang tansah maringi
semangat lan pemikiran*



KATA PENGANTAR

Bismillaahir Rahmaanir rahiim

Assalaamu'alaikum Wx. Mb.

Segala puji bagi Allah dengan Rahman dan Rohimnya yang telah memberikan taufik dan hidayah-Nya kepada kita semua, sehingga sampai saat ini masih dapat pada kondisi Iman dan Islam. Dan dengan rahmat-Nya pula penyusun dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir dengan judul “ Akademi Desain , Program studi Desain Grafis, Desain Fotografi, dan Desain Interior di Yogyakarta ”

Sholawat seta salam kita haturkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad S.A.W. beserta para sahabat dan generasi penerus yang senantiasa mengikuti risalahnya sampai akhir zaman.

Penulisan ini merupakan salah satu mata kuliah wajib pada Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia sebagai salah satu syarat untuk syarat kelulusan jenjang Strata satu.

Pada kesempatan ini, penyusun ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung dan membantu terselainya proses penulisan tugas akhir ini, terutama kepada :

1. Ir. H. Munichy B. Edrees, M.Arch, selaku Ketua Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia.
2. Ir. H. Amir Adenan, selaku dosen pembimbing utama yang telah memberikan bimbingan penulisan ini dengan kesabaran yang lebih serta acuan-acuan penalaran.
3. Ir. Wiryono Rahardjo, M.Arch, selaku dosen pembimbing pendamping yang telah banyak membantu dan memberikan bimbingan kepada penulis.
4. Ir. Ilya Fadjar Maharika, MA yang telah memberi beberapa pemikiran dalam penulisan.

5. Ir. H. Muhammad Iftironi, yang telah memotivasi dan memberi wawasan.
6. Seluruh staf dosen, karyawan perpustakaan dan administrasi Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.
7. Rekan-rekan satu regu serta teman-teman seangkatan 1994 atas masukan, solusi dan informasi yang berguna, serta dukungannya.
8. Kedua orang tuaku, saudara-saudaraku yang senantiasa memberikan dorongan dan dukungan kepada tugas-tugasku.
9. Teman-teman senasibku di Pondok Wenang, serta akang Nana, cak Norman, bang Ferry juga sobat-sobatku yang telah banyak memberi support dan masukan dalam menyelesaikan penulisan ini.
10. Semua pihak yang telah membantu dan tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga hasil usaha dan bantuannya senantiasa mendapat imbalan dari Allah SWT.

Dalam menyusun penulisan ini, penulis sadar masih terlalu banyak kekurangan yang harus dibenahi karena keterbatasan ilmu dan wawasan penulis, oleh karena itu kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat diharapkan demi sempurnanya penulisan ini.

Akhirnya semoga laporan ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan rekan – rekan pada umumnya, sebagai sumbangan pemikiran demi kemajuan dan keberhasilan kita bersama. Amin.

Billa'ahi taufik wal hidayah

Wassalaamu'alaikum Wx. Wb.

Penulis

ABSTRAKSI

Dalam era globalisasi dan informasi persaingan semakin ketat terutama di dunia bisnis, untuk memperoleh konsumen yang banyak menempatkan iklan sebagai ujung tombak pemasaran dengan menawarkan jasa atau manufaktur menggunakan jasa desainer untuk lebih meningkatkan kualitasnya maupun penampilan visualnya. Profesi desainer banyak menjanjikan penghasilan yang lumayan disamping lapangan pekerjaan masih terbuka kesempatan membuka jasa desain masih terbentang luas, terutama untuk memenuhi kebutuhan perusahaan yang bergerak pada bidang jasa, finansial, real estate, bisnis servis yang secara tidak langsung membutuhkan jasa seorang desainer. Tetapi permintaan ini tak diiringi bertambahnya desainer, dimana belum banyak lembaga pendidikan yang dapat menyiapkan *designer* siap pakai untuk mengisi kekosongan itu.

Bedasarkan karakteristiknya Yogyakarta dapat dipandang sebagai kota pendidikan, seni dan budaya selain juga sebagai kota pariwisata. Dari hal tersebut dimungkinkan sebuah desain dan proses pendidikannya dapat menjadi motivator pengembangan desain. Selain itu lingkungan alam yang baik berupa fisik ataupun lingkungan sosialnya dapat menjadi pendidikan ekstrakurikuler bagi pola-pola pendidikan dan pelatihan desain. Adanya para desainer senior dan kelompok masyarakat pendukung aktivitas desain seperti halnya *Fadjar Sidik, Jonhy Hendarto, Aznar Zacky, Soeprapto Soedjono* dan lain-lain yang bisa dijadikan nara sumber.

Fasilitas pendidikan desain di Yogyakarta secara kuantitas dapat dikatakan masih rendah, ini dapat dilihat dari daya tampung rata-rata lembaga pendidikan formal untuk jurusan desain .

Penyediaan fasilitas pendidikan desain yang belum memadai seperti ruang studio gambar, ruang pameran dan praktek desain yang sebagian lembaga pendidikan belum ada . Yang mana hal tersebut merupakan hal pokok dari sebuah sekolah desain dimana 75 % pendidikan adalah praktek sesuai dengan pendidikan yang diambil. Kemampuan lulusan juga sangat ditentukan oleh fasilitas pengolahan ruang studio kerja dimana kenyamanan sedikit banyak sangat menjamin cepatnya pengetahuan diserap.

Untuk itu perlu diupayakan pengoptimalan penggunaan ruang untuk dapat menghemat pengoperasian ruang untuk mencapai suatu pola pendidikan yang lengkap antara kegiatan teori dan praktek desain.

Penciptaan wadah fisik yang dapat mencerminkan sebuah perguruan tinggi desain yang kreatif dan dinamis dapat dicapai dengan pengolahan beberapa elemen tampilan bangunannya dan pengolahan ruang luar dan ruang dalam.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAKSI	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1. 1. LATAR BELAKANG PERMASALAHAN	1
1. 1. 1. Pentingnya Pendidikan Desain	1
1. 1. 2. Potensi Yogyakarta Sebagai Tempat Pendidikan Desain	2
1. 1. 3. Fasilitas Pendidikan Desain di Yogyakarta	3
1. 1. 4. Kekurangan Yang Ada Pada Fasilitas Pendidikan Desain di Yogyakarta	4
1. 2. RUMUSAN MASALAH	7
1. 3. TUJUAN DAN SASARAN	7
1. 3. 1. Tujuan	7
1. 3. 2. Sasaran	7
1. 4. LINGKUP PEMBAHASAN	7
1. 5. METODOLOGI	8
1. 5. 1. Observasi	8
1. 5. 2. Analisa	11
1. 5. 3. Sintesa	11
1. 6. SISTEMATIKA PENULISAN	11
1. 7. KERANGKA POLA PIKIR	13

BAB II TINJAUAN DESAIN DAN AKADEMI DESAIN

2. 1. BATASAN PENGERTIAN JUDUL	14
2. 2. SEKILAS PERKEMBANGAN DESAIN	15
2. 3. SIFAT DESAIN	21
2. 4. UNSUR-UNSUR YANG TERLIBAT DALAM DESAIN	21
2. 5. PENDIDIKAN DESAIN	22
2. 5. 1. Pengertian Pendidikan	22
2. 5. 2. Pengertian Pendidikan Desain	23
2. 5. 3. Pendidikan Desain di Indonesia	24
2. 5. 3. 1. Pendidikan Formal Dalam Desain	25
2. 5. 3. 2. Pendidikan Non Formal Dalam Desain	25
2. 5. 4. Masalah Yang Dihadapi Dalam Pendidikan Desain	26
2. 5. 5. Studi Kasus Pendidikan Desain.....	26
2. 5. 6. Kesimpulan Tentang Pendidikan Desain	30
2. 6. AKADEMI DESAIN DI YOGYAKARTA	31
2. 6. 1. Fungsi	31
2. 6. 2. Status dan Tujuan	31
2. 6. 3. Program Pendidikan	32
2. 6. 4. Materi Pendidikan	32
2. 6. 5. Jenis Pengajaran	33
2. 7. RENCANA PENGEMBANGAN	36
2. 7. 1. Kajian Ketrampilan dan Kreativitas	36
2. 7. 1. 1. Kajian Ketrampilan	36
2. 7. 1. 2. Kajian Kreativitas	43
2. 8. STUDI BANGUNAN KAMPUS	44
2. 8. 1. Studi Komparasi Dengan Beberapa Bangunan Kampus	44
2. 8. 2. Kesimpulan Telaah Bangunan	48
2. 8. 3. Fasilitas Kampus	49
2. 8. 4. Fleksibilitas Ruang	51

BAB III ANALISA

3. 1. STUDI PENDEKATAN KEBUTUHAN RUANG	53
3. 1. 1. Analisa Penggunaan Ruang	54
3. 1. 1. 1. Identifikasi Kegiatan dan Kebutuhan Ruang	54
3. 1. 1. 2. Unsur-unsur Pelaku Kegiatan	61
3. 1. 1. 3. Jumlah Mahasiswa dan Rasio Pengambilan Mata Kuliah	62
3. 1. 1. 4. Frekwensi Perkuliahan	64
3. 1. 1. 5. Jumlah Ruang Yang Dibutuhkan Untuk Kegiatan Pendidikan	65
3. 1. 1. 6. Identifikasi Besaran Ruang	70
3. 1. 2. Analisa Pengkondisian Ruang	76
3. 2. ANALISA PEMROGRAMAN ARSITEKTURAL	80
3. 2. 1. Kajian Kreatif dan Dinamis dalam wadah Fisik	80
3. 2. 2. Kajian Fleksibel dan Informatif Dalam Wadah Fisik	82
3. 3. ANALISA LOKASI DAN SITE	83
3. 3. 1. Aksesibilitas	84
3. 3. 2. Segi Teknis	85
3. 3. 3. Lokasi dan Site Terpilih	86

BAB IV KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

4. 1. KONSEP PENGOLAHAN SITE	87
4. 2. KONSEP PENDEKATAN KEBUTUHAN RUANG	88
4. 3. KONSEP FLEKSIBILITAS, INFORMATIF, KREATIF DAN DINAMIS DALAM WADAH FISIK TATA RUANG LUAR DAN TATA RUANG DALAM	91
4. 3. 1. Konsep Kreatif dan Dinamis	91
4. 3. 1. 1. Konsep Bentuk dan Tampilan Bangunan	91
4. 3. 1. 2. Konsep Tata Ruang Dalam	92
4. 3. 1. 3. Konsep Landscape Bangunan	93
4. 3. 2. Konsep Fleksibel dan Informatif	93
4. 3. 2. 1. Karakter Ruang dan Elemen Pembentuk Ruang	93

4. 4. PENGKONDISIAN RUANG	96
4. 5. KONSEP SISTEM STRUKTUR	96
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

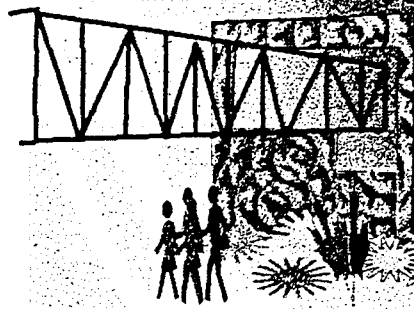
Gambar II. 1	Diagram Desain Interior, kedudukannya dalam Ilmu Pengetahuan.	17
Gambar II. 2	Telepon, televisi, mesin ketik dengan bentuk yang lebih praktis dan sederhana, karya para desainer produk.	17
Gambar II. 3	Diagram Desain produk, kedudukannya dalam Ilmu Pengetahuan.	18
Gambar II. 4	Beberapa karya Desain Grafis dan Komunikasi Visual karya mahasiswa LPK VISI desain Yogyakarta	19
Gambar II. 5	Diagram Desain Komunikasi Visual dan desain Grafis, kedudukannya dalam Ilmu Pengetahuan.	19
Gambar II. 6	Produk tekstil yang sangat erat hubungannya dengan Desain Mode yang merencanakan bentuk-bentuk tekstil yang sesuai.	20
Gambar II. 7	Diagram Desain Tekstil, Kedudukannya dalam Ilmu Pengerahuan.	20
Gambar II. 8	Horison karya desain dan penerima desain.	21
Gambar II. 9	Hubungan karya dengan desainer dan aspek pendukung.	22
Gambar II. 10	Skema pendidikan desain dan hubungan pendiri pendidikan desain.	24
Gambar II. 11	Beberapa kegiatan desain grafis dan karyanya di MSD Yogyakarta.	27
Gambar II. 12	Sruktur Organisasi Kelembagaan Akademi desain.	34
Gambar II. 13	Kedekatan Pola kegiatan berdasar Stuktur Organisasi.	35
Gambar II. 14	Contoh karya yang mampu menunjukkan kemampuan dalam mendesain dan mewarna(<i>renderring</i>) Desain Interior.	38
Gambar II. 15	Kemampuan dalam bidang Desain Fotografi.	41
Gambar II. 16	Shoutheasten Massachusetts Tecnological Instiitute	45
Gambar II. 17	North Carolina State Universiity	46
Gambar II. 18	Gedung Pusat Seni Gardner Universitas Sussex Inggris	46
Gambar II. 19	Mt Sylvania Campus Portland Community Colege and School Education	48
Gambar II. 20	Fasilitas kampus (kuliah teori)	49
Gambar II. 21	Fasilitas Kampus (Studio gambar)	50
Gambar II. 22	Sudut Pandang Mata Terrhadapp Objek Pameran Statis	51
Gambar II. 23	Aneka Perubahhan Setting	52
Gambar III. 1	Konsep Optmmalisasi Ruang.	53
Gambar III. 2	Pola pergerakan kegiatan pendidikan	56

Gambar III. 3	Pola pergerakan kegiatan Informasi.	57
Gambar III. 4	Pola pergerakan kegiatan workshop.	59
Gambar III. 5	Pola pergerakan kegiatan manajemen dan administrasi.	60
Gambar III. 6	Diagram kesamaan ruang untuk menentukan jumlah yang optimal.	62
Gambar III. 7	Diagram crossing atau kuliah.	67
Gambar III. 8	Layout besaran ruang studio gambar teknik.	71
Gambar III. 9	Layout besaran ruang studio pembuatan model.	72
Gambar III. 10	Layout besaran ruang untuk studio fotografi.	73
Gambar III. 11	Layout besaran ruang studio grafika.	73
Gambar III. 12	Pengkondisian ruang kuliah serta pengaturan susut pandang dan tempat duduknya.	76
Gambar III. 13	Pengkondisian ruang studio desain.	77
Gambar III. 14	Layout studio grafis.	77
Gambar III. 15	Layout studio air brush.	78
Gambar III. 16	Layout studio fotografi.	78
Gambar III. 17	Layout studio proses fotografi.	79
Gambar III. 18	Layout ruang slide show.	80
Gambar III. 19	Konsep kajian kreatif dan dinamis.	81
Gambar III. 20	Analisa bentuk tiga dimensi kreatif dan dinamis.	81
Gambar III. 21	Konsep kajian Informatik.	83
Gambar III. 22	Alternatif lokasi dan site.	84
Gambar IV. 1	Konsep pengolahan site.	87
Gambar IV. 2	Konsep optimalisasi penggunaan ruang.	90
Gambar IV. 3	Konsep bentuk dan tampilan bangunan.	91
Gambar IV. 4	Konsep karakter elemen pembentuk ruang.	93
Gambar IV. 5	Konsep pengelompokan ruang berdasarkan urutan kegiatan.	94
Gambar IV. 6.	Polas peruangan.	94
Gambar IV. 7	Konsep sirkulasi pada bangunan.	95
Gambar IV. 8	Konsep ungkapan fisik ruang.	95
Gambar IV. 9	Konsep ungkapan struktur	97

DAFTAR LAMPIRAN

1. Perhitungan populasi pemakai.
2. Perhitungan kebutuhan ruang program studi Desain Grafis.
3. Perhitungan kebutuhan ruang program studi Fotografi.
4. Perhitungan kebutuhan ruang program studi Desain Interior.
5. Gambar sample gedung resetdan penelitian .
6. Gambar contoh bangunan dan tampak yang dinamis.
7. Gambar maket university of minesta sample dari bangunan pendidikan desain.
8. Gambar sanden international yang mempunyai fungsi sebagai kampus dengan bentuk kreatif.
9. Area gerakan satu orang untuk kegiatan desain.
10. Persyaratan kenyamanan tempat duduk untuk kegiatan desain.
11. Bentuk fasilitas Lab. Komputer.
12. Bentuk fasilitas ruang kuliah bersama.
13. Bentuk fasilitas tempat duduk untuk ruang kuliah teori.
15. Bentuk fasilias ruang Audio Visual.

AKADEMI DESAIN



grafis
fotografi
interior
di Yogyakarta



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

1.1.1. Pentingnya Pendidikan Desain

Dalam era globalisasi dan informasi persaingan semakin ketat terutama di dunia bisnis, untuk memperoleh konsumen yang banyak menempatkan iklan sebagai ujung tombak pemasaran dengan menawarkan jasa atau manufaktur menggunakan jasa desainer untuk lebih meningkatkan kualitasnya maupun penampilan visualnya.

Profesi desainer banyak menjanjikan penghasilan yang lumayan disamping lapangan pekerjaan masih terbuka kesempatan membuka jasa desain masih terbentang luas tetapi permintaan ini tak diiringi bertambahnya desainer.¹⁾ Belum banyak lembaga pendidikan yang dapat menyiapkan *designer* siap pakai untuk mengisi kekosongan itu.

Di Indonesia saat ini baru terdapat 16 (enambelas) lembaga pendidikan formal seni rupa (termasuk desain) non formal dan swasta, yaitu 2 buah di Sumatra, 11 di Jawa, 2 di Sulawesi, dan 1 di Bali, dari ke 16 tersebut hanya menghasilkan 47,2% sarjana-sarjana seniman yang termasuk di dalamnya lulusan program studi desain sedang rata-rata daya tampung 43 orang/tahun ajaran.²⁾ Dari beberapa lembaga pendidikan desain yang ada kebanyakan masih merupakan sebuah Lembaga Pendidikan Kejuruan dimana lembaga ini hanya menyiapkan sebuah ketrampilan bagi peserta didiknya dalam jangka waktu satu tahun ataupun kursus singkat selama tiga bulan untuk mengisi waktu singkat peserta didiknya dalam mengisi liburan kuliahnya. Dari beberapa daerah yang ada jumlah perusahaan yang bergerak pada bidang jasa, finansial, real estete, busines servis yang secara tidak

¹⁾ Andreas, "Desain Antara Kebutuhan dan Harapan", Paron Aggustus 1994

²⁾ Pendidikan Tinggi Seni Rupa di Indonesia, ITB Bandung, 1983

langsung membutuhkan jasa seorang disainer dalam menawarkan produk serta desainya adalah sebagai berikut :

No	Propinsi	Perusahaan	
		Jasa kemasyarakatan/ publik servis	Finansial,real estate,busines servis
1.	Aceh	208 720	5 520
2.	DKI Jakarta	995 788	186 148
3.	Yogyakarta	246 712	14 488
4.	Kzlimantan Barat	131 733	3 304

Gambar Tabel 1.1 BEBERAPA PERUSAHAAN YANG MEMBUTUHKAN JASA DESAINER.

BPS, Statistik Indonesia 1996-1997, BPS Pusat, 1997

Dari jumlah tersebut masih banyak lagi perusahaan yang ada di Indonesia yang membutuhkan jasa disainer. Ketua Umum PPPI (Persatuan Perusahaan Periklanan Indonesia) Pusat Jakarta, Yusca Ismail, dalam ceramahnya mengenai "Prospek Industri Periklanan Tahun 2000" di Yogyakarta tiga tahun lalu, kurang lebih 300 biro iklan kelas menengah, 100 perusahaan periklanan besar di Jakarta membutuhkan sedikitnya 500 tenaga *visualiser* setiap tahun yang bergerak dalam bidang fotografi, desain grafis, ilustrasi, desain interior, sedangkan di Jawa hanya ada 11 lembaga pendidikan desain yang menghasilkan 47,2 % sebanyak 323 orang lulusan pertahunnya, sedangkan untuk bidang seni lukis bersifat mandiri dan membuka lapangan usaha sendiri.

1.1.2. Potensi Yogyakarta Sebagai Tempat Pendidikan Desain

Bedasarkan karakteristiknya Yogyakarta dapat dipandang sebagai kota pendidikan, seni dan budaya selain juga sebagai kota pariwisata. Ciri kota pendidikan ini dapat dilihat dari dominasi sarana dan pasarana pendidikan yang ada di Yogyakarta, selain dapat dilihat pula dari separuh penduduk di Yogyakarta adalah pelajar, mahasiswa, ahli pendidikan dan ilmuwan. Dalam pola dasar pembangunan daerah DIY dengan jelas tercantum yaitu sebagai salah satu pusat pengembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi di Indonesia. Turunan dari peranan tersebut adalah sebagai penyedia tenaga kerja terdidik dan terlatih di Indonesia.³⁾ Ciri kota seni budaya dan pariwisata terlihat dari adanya beberapa kegiatan seni budaya dan pelestarian kebudayaan tradisional yang menjadi penarik

bagi wisatawan domestik maupun luar negeri ke Yogyakarta untuk melihat dan menikmati produk-produk seni dan budaya tersebut. Dari hal tersebut dimungkinkan sebuah desain dan proses pendidikannya dapat menjadi motivator pengembangan desain.

Selain itu lingkungan alam yang baik berupa fisik ataupun lingkungan sosialnya dapat menjadi pendidikan ekstrakurikuler bagi pola-pola pendidikan dan pelatihan desain. Adanya para desainer senior dan kelompok masyarakat pendukung aktivitas desain seperti halnya *Fadjar Sidik, Jonhy Hendarto, Aznar Zacky, Soeprpto Soedjono* dan lain-lain yang bisa dijadikan nara sumber.

1.1.3. Fasilitas Pendidikan Desain di Yogyakarta

Fasilitas pendidikan desain di Yogyakarta secara kuantitas dapat dikatakan masih rendah, ini dapat dilihat dari daya tampung rata-rata lembaga pendidikan formal untuk jurusan desain sekitar 75 – 80 siswa per tahunnya, padahal jumlah peminat hampir 15 kali daya tampungnya.⁴⁾ Dan khusus untuk program studi Desain Interior dan Desain Komunikasi Visual dapat dilihat dari tabel berikut:

Banyaknya Peminat dan Mahasiswa Yang Diterima Di ISI Yogyakarta Untuk Dua Program Studi (Desain Interior dan Desain Komunikasi Visual)

No	Tahun	Peminat	Daya tampung
1	1994	784	65
2	1995	868	65
3	1996	921	65

Tabel 1.2 BANYAKNYA PEMINAT YANG DITERIMA DI ISI (DESAIN INTERIOR DAN KOMUNIKASI VISUAL)
 Sumber data statistik mahasiswa ISI Yogyakarta tahun 1996, dalam RIP ADVY

Dari tabel tersebut terlihat adanya peningkatan peminat per-tahunnya ± 13 kali daya tampungnya. Untuk salah satu lembaga pendidikan di Yogyakarta terlihat jumlah peningkatan ± 2kali lipat dari tahun angkatan pertama dan kedua sebagai berikut:

Banyaknya Siswa Yang Terdaftar Di ADVY Yogyakarta

No	Jurusan	1996	1997
1.	Desain Grafis	53	87
2..	Desain Interior	21	23
3.	Fotografi	11	25

Tabel 1.3 BANYAKNYA SISWA YANG TERDAFTAR DI ADVY YOGYAKARTA
 Sumber data primer ADVY

³⁾ Rencana Struktur Tata Ruang Propinsi DIY 2006, Bab III

Bermunculannya lembaga-lembaga pendidikan non formal yang mempunyai kapasitas 40 – 45 orang per semester juga menunjukkan jumlah daya tampung masih kecil dibanding dengan minat belajar yang ada.

Kusus program studi desain daya tampung siswa yang bisa masuk adalah sebagai berikut :

No	Nama Pendidikan	Jenjang pendidikan / status	Program studi yang ditawarkan	Daya tampung
1.	Institut Seni Indonesia	S1/Negri	Desain Interior	65
			Desain Komunikasi Visual	65
2.	ADVY Yogyakarta	D3/Swasta	Desain Grafis	80
			Desain Interior	80
			Fotografi	80
2.	LPK Visi Yogyakarta	D1/Swasta	Desain Grafis	40
			Desain Interior	40
			Ilustrasi	40
3.	LPK Yogyakarta Desain Scholl	D1/Swasta	Desain Grafis	20
			Desain Interior	20
			Desain Mode	20
4.	LPK ASMI DESANTA	D1/Swasta	Komputer Grafis	20
5.	LPK Modern Scholl Of Design	D2/Swasta	Desain Grafis	63
			Desain Interior	63
			Seni Lukis	63
			Fotografi	63

Tabel 1. 4. DAYA TAMPUNG MAHASISWA UNTUK PENDIDIKAN DEESAIN DI YOGYAKARTA

Sumber observasi lapangan

1.1.4. Kekurangan Yang Ada Pada Fasilitas Pendidikan di Yogyakarta.

Lembaga pendidikan desain di Yogyakarta kebanyakan masih merupakan LPK (*Lembaga Pendidikan Kejuruan*) yang berfungsi meningkatkan ketrampilan dan menyiapkan tenaga kerja siap pakai yang belum dilengkapi dengan kemampuan di bidang umum, sebagaimana sebuah lembaga pendidikan yang setara D3 dan S1. Dengan kemampuan ganda tersebut tentu siswa yang diluluskan nantinya tidak akan tergantung hanya pada ketrampilannya saja tetapi mampu menjadi seorang *leader* di

⁴⁾ Statistik Institut Seni Indonesia, 1992

bidangnya dari pengetahuan lain yang dimilikinya. Sedangkan dari beberapa LPK lulusanya kebanyakan berkecimpung dalam bidang wiraswasta dan jika dia bekerja pada suatu lembaga itu hanya karena pengalaman dan ketrampilan lain yang dimilikinya.

Dari beberapa fasilitas pendidikan desain di Yogyakarta yang berstatus perguruan tinggi hanya ada satu yaitu ISI (*Institut Seni Indonesia*). Selain itu dari beberapa lembaga pendidikan desain di Yogyakarta kebanyakan masih memiliki beberapa kekurangan antara lain:

1. Masih menggunakan tempat atau fasilitas lokasi yang bukan miliknya sendiri (*kontrak*) sehingga ciri dari sebuah lembaga pendidikan desain belum tampak dari wadah fisik bangunanya sendiri, karena tempat dan lokasi yang belum memadai seperti salah satunya yaitu YDS yang terletak di Jalan Kaliurang. Seperti halnya yang diungkapkan oleh *Anthony Kell, 1987* bahwa banyak mahasiswa tertarik untuk ke kampus karena penerimaan yang bersahabat ketika mereka ke sana dan juga bentuk kampus yang menarik.
2. Lokasi terletak di daerah pemukiman padat dengan site yang kecil sehingga fungsi kegiatan pendidikan belum tampak yaitu LPK Visi yang di jalan Kapt Piere Tendean belum terlihat karena harus masuk gang, bukannya di jalan utama.
3. Penyediaan fasilitas pendidikan desain yang belum memadai seperti ruang studio gambar, ruang pameran dan praktek desain yang sebagian lembaga pendidikan belum ada. Yang mana hal tersebut merupakan hal pokok dari sebuah sekolah desain dimana 75 % pendidikan adalah praktek sesuai dengan pendidikan yang diambil. Kemampuan lulusan juga sangat ditentukan oleh fasilitas pengolahan ruang studio kerja dimana kenyamanan sedikit banyak sangat menjamin cepatnya pengetahuan diserap dari siswa. Selain itu menurut pendapat yang diungkapkan *Smith, 1991* bahwa di sekolah-sekolah seni dan desain, hampir tanpa kecuali studio atau sering disebut laboratorium adalah merupakan jantung dari kurikulum.

Dari beberapa hal di atas masih ada masalah-masalah non fisik lainnya yang berkaitan dengan kurikulum, latihan kerja, perkembangan teknologi di bidang desain, tenaga pengajar dan yang lainnya yang perlu peningkatan sehingga mutu dari sebuah lembaga pendidikan desain bisa lebih baik.

Melihat kecenderungan tersebut didirikannya sebuah lembaga pendidikan desain dengan tambahan materi umum yang setara dengan tingkat pendidikan D3 (Akademi) masih memiliki peluang dengan kelengkapan fasilitas pendidikan dan praktek kerja di bidang desain. Dan jika ditinjau secara umum sebuah akademi ternyata menghasilkan lulusan yang sudah bekerja lebih banyak dibandingkan dengan sebuah lembaga pendidikan D1 atau D2 dan perguruan tinggi setara universitas yang telah memiliki kecakapan di bidang umum, dari data yang ada pada tahun 1994 penganggur untuk tingkat universitas sekitar 0,031%, untuk akademi 0,021% dan lembaga pendidikan D1/D2 0,026% tahun 1996 untuk universitas 0,125% untuk akademi 0,071% dari jumlah total yang ditamatkan.⁵⁾

Gambaran Tentang Alumni atau Lulusan Yang Sudah Bekerja Menurut Jenjang Pendidikan

No	Tahun	Jenjang	Yang Ditamatkan	Yang Sudah Bekerja	Yang Belum Bekerja
1.	1994	D3 (Akademi)	1 225 179	893 777	18 824
		Universitas	1 285 257	986 903	39 909
2.	1996	D3 (Akademi)	1 331 503	983 227	95 228
		Universitas	1 888 673	1 483 184	186 749
3.	1997	D3 (Akademi)	1 251 190	970 063	86 055
		Universitas	2 205 165	1 774 616	208 209

Table 1.5 DATA ALUMNI YANG SUDAH BEKERJA MENURUT JENJANG PENDIDIKAN

Sumber : Ketenagakerjaan dan angkatan kerja, BPS , 1997

Dari banyaknya lulusan tersebut masih ada pula pola pendukung lain yang memungkinkan adanya Akademi Desain ini dari jumlah lulusan yang ditamatkan untuk tingkat SMTA/SMU untuk tahun terakhir 1997 di Yogyakarta Umum sebanyak 387 666 dan Kejuruan sebanyak 193 884 siswa,⁶⁾ dimana pada saat sekarang kebanyakan lulusan tingkat menengah tersebut memilih melanjutkan kuliah pada perguruan tinggi yang memiliki tenggang waktu tidak terlalu lama akan tetapi mampu menghasilkan lulusan yang siap pakai untuk bidang-bidang tertentu.

^{5) 6)} Ketenagakerjaan dan angkatan kerja, BPS , 1997

1.2. RUMUSAN MASALAH

Pada rumusan masalah ini mengungkapkan beberapa masalah antara lain :

- Bagaimana mentransformasikan program-program yang ada pada pola pendidikan desain untuk menciptakan wadah yang optimal dalam penggunaan ruang, terutama ruang studio dan praktek kerja.
- Bagaimana merencanakan wadah fisik bangunan yang mencerminkan sebuah perguruan tinggi desain yang kreatif dan dinamis sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini dengan tata ruang yang fleksibel dan informatif.

1.3. TUJUAN DAN SASARAN

1.3.1. Tujuan

Merumuskan landasan konseptual perencanaan dan perancangan lembaga pendidikan desain dan seni grafis sebagai wadah fisik yang dapat menampung kegiatan pendidikan dan pelatihan, sehingga wadah fisik tersebut mampu memenuhi keinginan yang hendak dicapai.

1.3.2. Sasaran

Dari penyediaan fasilitas pendidikan dan pelatihan tersebut diharapkan mampu menampilkan rumusan ruang yang dapat mewadahi kegiatan yang ada dalam lembaga pendidikan ini. Rumusan ruang tersebut mengenai jenis ruang, besaran ruang, penciptaan karakter dan suasana ruang, hubungan dan organisasi ruang yang disesuaikan dengan pemakai dan sistem pendidikan yang diterapkan.

1.4. LINGKUP PEMBAHASAN

Dalam lingkup bahasan ini menyangkut pembahasan yang berkaitan dengan penyediaan wadah fisik dari pola pendidikan desain yang didukung oleh program pendidikannya, sebagai tempat berlangsungnya kegiatan pendidikan desain dan praktek kerjanya pada studio serta galery desain.

Pembahasan akan dititik beratkan pada maalah-masalah arsitektural seperti halnya :

1. Program ruang dan organisasi ruang.
2. Preformasi hubungan antar ruang.

3. Pengolahan site.
4. Pola tampilan bangunan

Teori-teori perancangan menjadi prioritas utama sedangkan masalah lain non arsitektural digunakan sebagai pendukung dan melengkapi pembahasan utama untuk mendapatkan suatu landasan konseptual.

1.5. METODOLOGI

Pada pengungkapan masalah didasarkan pada metode analisa sintesa, berdasarkan studi literatur dengan penekanan pada komunikasi arsitektur serta kaidah-kaidah maupun teori-teori karakteristik suatu lembaga pendidikan, disamping itu mengadakan studi faktual dengan pengamatan pada kompleks lembaga pendidikan yang lain dengan mengumpulkan data dan informasi yang dibutuhkan dan hasil keseluruhan merupakan lembar dari proses perencanaan dan perancangan.

1.5.1. Observasi

Observasi yang dilakukan dengan dua kegiatan yang berbeda yaitu :

□ Observasi langsung

Adalah metode yang digunakan untuk mendapatkan data primer (lapangan) melalui survey ke lembaga-lembaga pemerintahan yang berhubungan dengan pola pendidikan, pengamatan terhadap beberapa bangunan yang telah ada seperti Yoga Desain School, Asmi Desanta, LPK Visi Desain, ISI , mengenai kurikulum program pendidikan dan program studi yang ditawarkan, kapasitas ruang, pengaturan ruang serta tampilan bangunan yang nantinya dijadikan pembandingan dari kekurangan serta kelebihan yang ada, untuk dijadikan kriteria dalam menemukan landasan konseptual perancangan.

□ Observasi tak langsung

Adalah metode yang digunakan untuk mendapatkan data-data sekunder melalui buku-buku, foto-foto, majalah dan sebagainya yang berkaitan dengan bentuk susunan ruang, ruang dalam arsitektur dan kaitan fungsi ruang yang berhubungan dengan pola pendidikan desain, antara lain :

Antara, Seni, Desain, Teknologi Konflik dan Harmoni karya Agus Shacari yang mengungkapkan kategori – kategori dalam teori arsitektur dan desain, dan beberapa hal menyangkut Pendidikan Tinggi Senirupa di Indonesia, mencari perimbangan antara Seni, Desain dan Teknologi. Selain itu pada buku ini dapat diambil beberapa ulasan yang bisa dijadikan landasan acuan pada konsep perencanaan mengenai panduan seni dan ketrampilan yang direncanakan oleh Gropius terhadap lembaga pendidikan *Bauhaus, Weimar* yang menjadi sumber dari perkembangan desain moderen. Dan juga tentang makna kreativitas seni dan akademisi.

Buku Informasi beberapa Lembaga Pendidikan Kejuruan Desain di Yogyakarta seperti YDS (*Yogya Design School*), VISI Yogyakarta, MSD (*Modern School Design*) sebagai pembanding antara program pendidikan, kapasitasnya dengan fasilitas dan program ruang serta kenyamanannya untuk sebuah lembaga pendidikan desain.

Journal Pengetahuan dan Penciptaan Seni, dari ISI yang merupakan majalah Yang Diterbitkan ISI yang beberapa pengetahuan tentang desain dan seni dan karakteristiknya yang diungkapkan oleh pakar desain dan seni ISI, yang nantinya sebagai pola pendukung pendidikan desain dan seni.

The Best in Science, Office, and Busines Park Design karya Allan Philips yang memberikan contoh bangunan perguruan tinggi perkantoran dan kantor sewa mengenai tata ruang luarnya yang bisa dipakai sebagai acuan dalam penciptaan desain sebuah kampus.

The New Modern Aesthetic, Achademy Edision yang mengungkapkan bangunan-bangunan moderen saat ini yang bisa diambil sebagai sample bangunan teknologi modern.

Beberapa majalah dan koran antara lain Asri, Laras, Paron, Kompas Cakram(majalah Periklanan), *Interior Degest*, yang mewartakan masalah-masalah desain dan perkembangannya seta beberapa hal yang secara taklangsung berkaitan dengan pendidikan desain.

Beberapa buku arsitektur lainnya seperti; Ruang Dalam Arsitektur, Pedoman Konsep, Architect Data, Peran Kesan dan Pesan Bentuk-Bentuk Arsitektur, Principle

Design In Architecture . Dan beberapa buku umum tentang pendidikan dan kuantitasnya dari Depdikbud dan BPS.

Keaslian Penulisan

Judul ini belum pernah diketengahkan sebelumnya sehingga di dalam penulisan ini hanya menampilkan judul yang dapat berhubungan secara tidak langsung :

- **Umi Khasanah / 82775/TK/ 17272**, Jurusan Arsitektur Universitas Gadjah Mada, *Pusat Informasi Mode (Fashion Center) 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 masa bangunan yang menampilkan kegiatan *fashion*.

Perbedaan :

Pada karya tulis Umi Khasanah permasalahan yang diangkat menyangkut pengadaan fasilitas mode dan penciptaan tata ruang untuk kegiatan *fashion*, yang didalamnya memang beberapa hal menyangkut tentang pendidikan desain khususnya mode akan tetapi masalah ruang yang ada untuk pendidikan serta kenyamanannya belum diungkapkan sedangkan pada penulisan ini menitikberatkan pada masalah bagaimana mentransformasikan program-program yang ada pada pola pendidikan desain untuk menciptakan wadah yang optimal dalam penggunaan ruang, terutama ruang studio dan praktek kerja, bentuk visual yang mencerminkan sebuah perguruan tinggi desain yang kreatif dan dinamis sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini dan perencanaan tata ruang studio dan *galery* desain untuk praktek kerja di bidang desain yang fleksibel dan informatif .

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

Permasalahan :

Bagaimana menyediakan suatu wadah yang dapat memeberikan jasa arsitektur terhadap masyarakat dengan memberikan informasi dan komunikasi yang berhubungan dengan produk dan jasa arsitektur dalam bentuk visual dan tiga

dimensi. Bagaimana menampilkan bentuk visual dan tampilan yang bisa menarik perhatian pengunjung.

Perbedaan :

Pada karya tulis Mashudi permasalahan yang diangkat menyangkut wadah fisik dari bangunan dan bentuk visual yang menarik pengunjung untuk kegiatan jasa dan informasi di bidang arsitektur yang pada dasarnya menyangkut desain dan pemasaran sebuah jasa arsitektur yang sedikit hal menyangkut studio kerja tetapi masalah mengenai ruang pameran dan tata ruangnya belum ditampilkan secara mendalam, sedangkan pada penulisan ini menitikberatkan pada masalah bagaimana mentransformasikan program-program yang ada pada pola pendidikan desain untuk menciptakan wadah yang optimal dalam penggunaan ruang, terutama ruang studio dan praktek kerja, perencanaan bentuk visual yang mencerminkan sebuah perguruan tinggi desain yang mengungkapkan citra sebuah desain yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini dan merencanakan tata ruang studio dan *galery* desain untuk praktek kerja di bidang desain yang fleksibel dan informatif , baik dalam studio kerja dan perencanaan ruang pameran yang mampu menampung karya siswa dan penggunaan lain yang masih berkaitan dengan desain.

1.5.2. Analisa

Menguraikan dan mengkaji data serta informasi lain untuk disusun sebagai data yang relevan bagi perencanaan lembaga pendidikan desain, penguraian sesuai dengan permasalahan yang ada. Pada tahap ini, integrasi data lapangan dengan literatur yang telah diolah, menjadi konsep perencanaan dan perancangan.

1.5.3. Sintesa

Penyusunan pendekatan-pendekatan konsep (transisi) 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 sasaran, lingkup pembahasan, metodologi, sistematika penulisan serta kerangka pemikiran.

BAB II : TINJUAN DESAIN DAN AKADEMI DESAIN

Berisi tentang pengertian desain, sejarah perkembangannya, masalah desain di Indonesia, tinjauan umum pendidikan, garis kebijakan program pendidikan, keadaan pendidikan saat ini, , kurikulum, kegiatan dan karakteristik pemakai pendidikan.

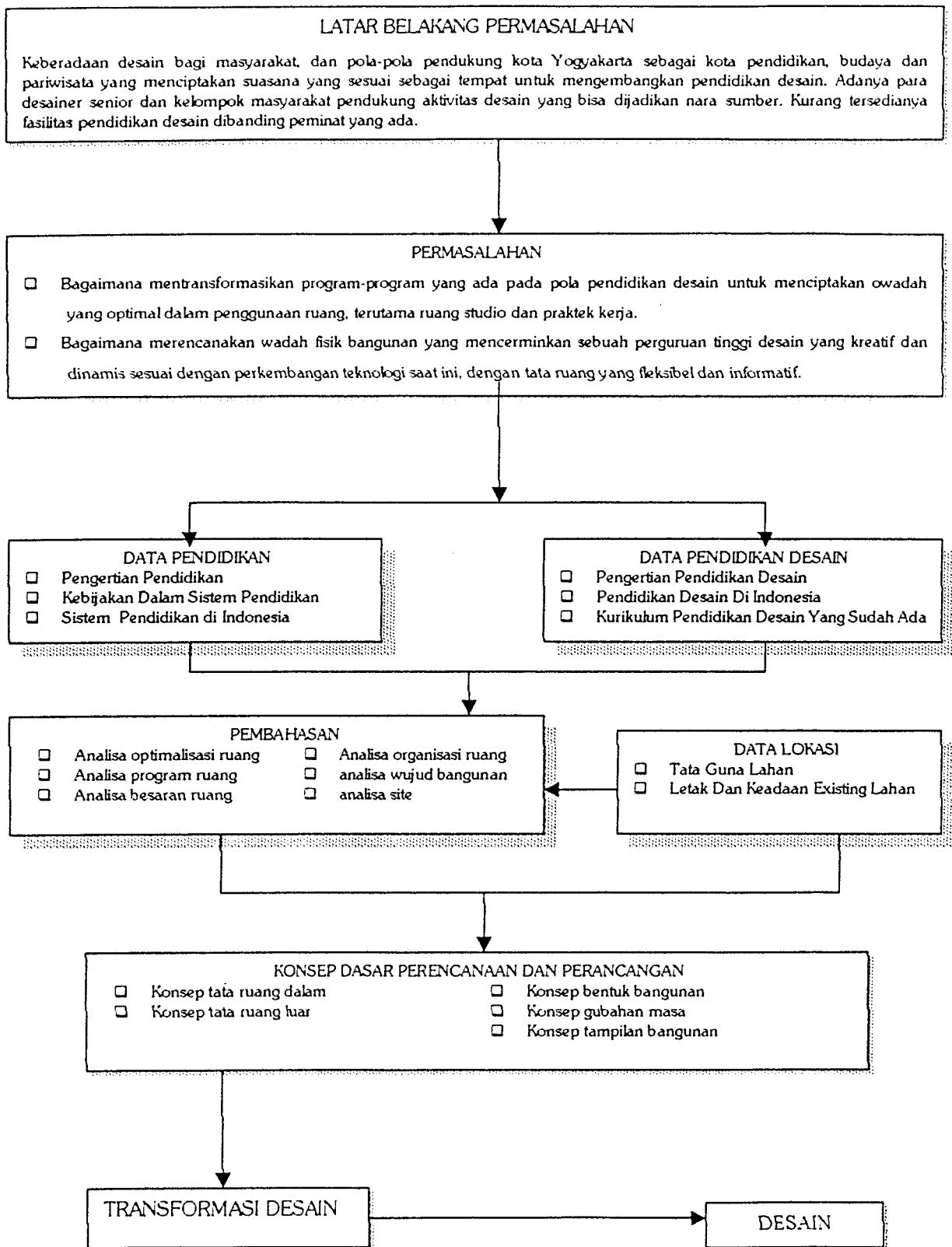
BAB III : ANALISA

Analisis mengenai kondisi fisik dan situasi, kebutuhan ruang, penataan ruang serta penampilan bangunan sesuai dengan batasan masalah yang diangkat dalam Akademi Desain di Yogyakarta.

BAB IV : KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN AKADEMI DESAIN DI YOGYAKARTA

Berisi tentang konsep dasar perencanaan dan perancangan yang mencakup hal-hal yang telah dianalisis dalam Akademi Desain untuk dijadikan landasan dalam mengungkapkan ide-ide gagasan dan desain dalam perencanaan dan perancangan.

1. 7. KERANGKA POLA PIKIR



BAB II

TINJAUAN DESAIN DAN AKADEMI DESAIN

2. 1. BATASAN PENGERTIAN JUDUL

Judul : “ Akademi Desain, Program Studi Desain Grafis, Desain Fotografi dan Desain Interior ” di Yogyakarta.

Akademi : perguruan tinggi kejuruan (militer, desain, seni, industri pariwisata, bahasa asing dan sebagainya). ⁷⁾

Desain : berasal dari kata *design* (de-sign) sebagai kata kerja memiliki beberapa arti antara lain ; 1. Memperhitungkan masak-masak, menemukan sesuatu yang baru untuk menjawab permasalahan yang ada; menyusun misalnya untuk satu strategi; 2.Menggambarkan suatu rencana dengan bahasa gambar, sketsa, atau dengan media lain.; 3. Mempunyai keinginan satu tujuan atau keinginan membuat sesuatu secara terencana; 4.Menciptakan desain-desain. ⁸⁾

Program : suatu tujuan yang sudah direncanakan. ⁹⁾

Studi : belajar atau mempelajari. ¹⁰⁾

Grafis : berasal dari kata grafik (graph) yang berarti coretan, tanda bentuk. ¹¹⁾

Fotografi : yang berhubungan dengan gambar/ alat memotret. ¹²⁾

Interior : yang berhubungan dengan penataan ruang dalam, dari sebuah bangunan atau gedung. ¹³⁾

Pengertian Menyeluruh,

Jadi *Akademi Desain, Program Studi Desain Grafis, Desain Fotografi dan Desain Interior*, merupakan suatu perguruan tinggi kejuruan yang memberikan pendidikan di bidang desain yang menjadikan mahasiswanya seorang ahli dalam

^{7) 9) 10) 12) 13)} D. Soetarnan, ST. Arifin, GB.Yuwono, *Kamus Praktis Bahasa Indonesia*, Indah, Surabaya, 1988

^{8) 11)} M. Dwi Marianto, Ph.D, *Desain Grafis Profesional yang Bervisi Budaya, Teknologis dan Estetis*, Katalog Pameran Desain Grafis, 1996

merencanakan sesuatu baik berupa coretan, tanda, bentuk dengan bahasa gambar dan media lainnya, sehingga mampu menciptakan lapangan pekerjaan khususnya di bidang grafis, fotografi, dan interior serta menekuni hobinya menjadi suatu usaha.

2. 2. SEKILAS PERKEMBANGAN DESAIN

Sebelum membahas mengenai pendidikan desain, sebaiknya kita mengerti beberapa hal yang ada dalam desain itu sendiri. Desain telah menjadi kata baku dalam bahasa Indonesia untuk “*design*” dalam bahasa Inggris *design* dipakai sebagai kata kerja dan kata benda, sebagai kata kerja *design* berasal dari bahasa Perancis “*desseing*” yang berarti tujuan atau rencana. Sedangkan dalam kamus karya Echols dan Shadaly dikatakan bahwa *design* antara lain berarti model, pola, tujuan (kata benda) dan merencanakan (kata kerja). Jadi secara harfiah desain adalah suatu tujuan yang mengandung cara.

Perkembangan pengertian desain selalu ditafsirkan oleh berbagai kelompok berdasarkan nilai guna dan prioritas perbidangan setiap profesi. Beberapa pengertian yang perlu dicatat adalah :

1. Desain adalah lompatan pemikiran dari kenyataan sekarang ke arah perkembangan kemungkinannya di masa depan.
2. Desain adalah kegiatan kreatif yang membawa perubahan.¹⁴⁾

Pengertian di atas muncul dari masyarakat yang telah mengalami perubahan besar-besaran dari cara hidupnya. Masyarakat barat yang telah syarat luapan keberhasilan ekonomi, luapan industri, luapan teknologi dalam menghadapi rasionalitas yang tinggi. Sementara itu masih ada beberapa permasalahan yang menyatakan bahwa desain adalah seni, desain adalah etiket atau hal-hal yang berkaitan dengan keindahan. Sebagai seni desain adalah aktivitas dalam seni rupa yang berkaitan erat dengan teknologi yang menghasilkan bentuk objek yang bernilai sesuai dengan kebutuhan masyarakat.

Lain halnya yang diungkapkan oleh *M Dwi Marianto*, *Desain* berasal dari kata *design* (*de-sign*) sebagai kata kerja memiliki beberapa arti antara lain ; 1. Memperhitungkan masak-masak, menemukan sesuatu yang baru untuk menjawab permasalahan yang ada; menyusun misalnya untuk satu strategi; 2. Menggambarkan

suatu rencana dengan bahasa gambar, sketsa, atau dengan media lain; 3. Mempunyai keinginan satu tujuan atau keinginan membuat sesuatu secara terencana; 4. Menciptakan desain-desain.¹⁵⁾

Beberapa hal yang berkaitan dengan bidang desain antara lain adalah Percetakan (grafis), Periklanan, Fotografi, Komputer Grafis, Desain Interior, dan ilustrasi. Dalam tahun-tahun terakhir ini istilah “desain yang baik” telah mendapat arti yang baru, lebih dari arti yang 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.¹⁶⁾ Dari ungkapan sejarah membuktikan 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.¹⁷⁾

Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi, desain grafis tidak lagi merupakan produk eksklusif, tetapi lebih banyak hadir sebagai barang fungsional, hampir semua kehidupan kita dikelilingi oleh produk-produk desain. Begitu bangun tidur, ingin tahu jam berapa saat itu, kita bertemu dengan desain grafis pada jam tangan kita. Ingin tahu tanggal dan hari apa sekarang ini, kita harus bejumpa dengan desain grafis pada kalender sampai saat baca koran dan nonton TV kita tidak lepas dari produk desain grafis. Barang-barang keperluan sehari-hari tersebut seakan berlomba merebut perhatian dan menanam *image* ke benak konsumen dengan desain grafisnya.

Di Indonesia desain lebih cenderung kepada suatu seni yang di dalamnya jika dikaitkan dengan kedudukannya sebagai suatu ilmu pengetahuan dibagi :

a. Disain Interior

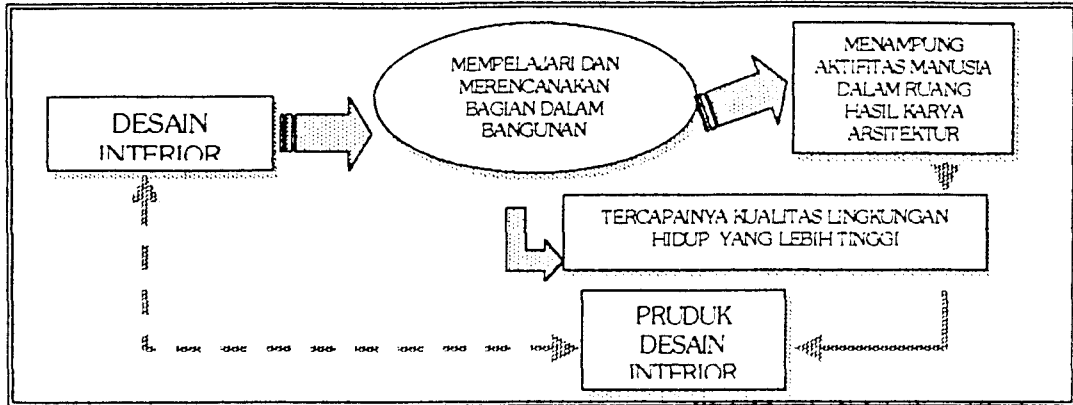
Yaitu suatu disiplin ilmu yang mempelajari dan merencanakan bagian dalam sebuah bangunan untuk menampung aktivitas manusia dalam lingkungan arsitektur, demi tercapainya kualitas lingkungan hidup yang lebih tinggi.

¹⁴⁾ Sachari, Agus, “Desain Gaya dan Realitas”, Rajawali, Jakarta, 1986

¹⁵⁾ M. Dwi Marlanto, Ph.D, *Desain Grafis Profesional yang Bervisi Budaya, Teknologis dan Estetis*, Katalog Pameran Desain Grafis, 1996

^{16) 17)} Agus Sachari, *Antara Seni, Desain, Teknologi, Konflik dan Harmoni*, Nova, Bandung, 1987

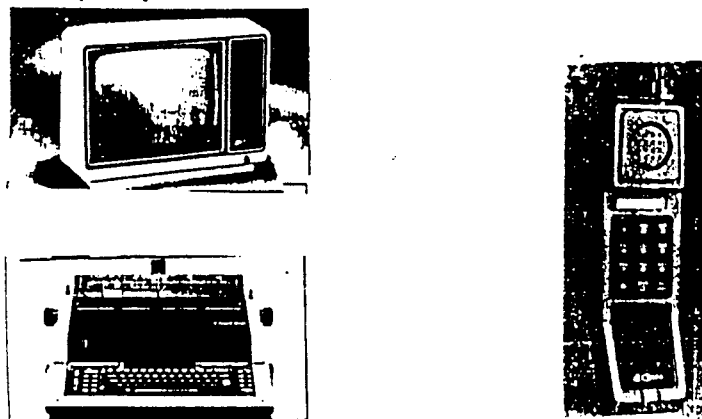
Dari hal tersebut dapat kita simpulkan mengenai desain interior di dalam kedudukannya sebagai ilmu pengetahuan melalui diagram berikut:



Gambar II. 1
 Diagram Desain Interior, Kedudukanya dalam Ilmu Pengetahuan
 Sumber : pemtkiran

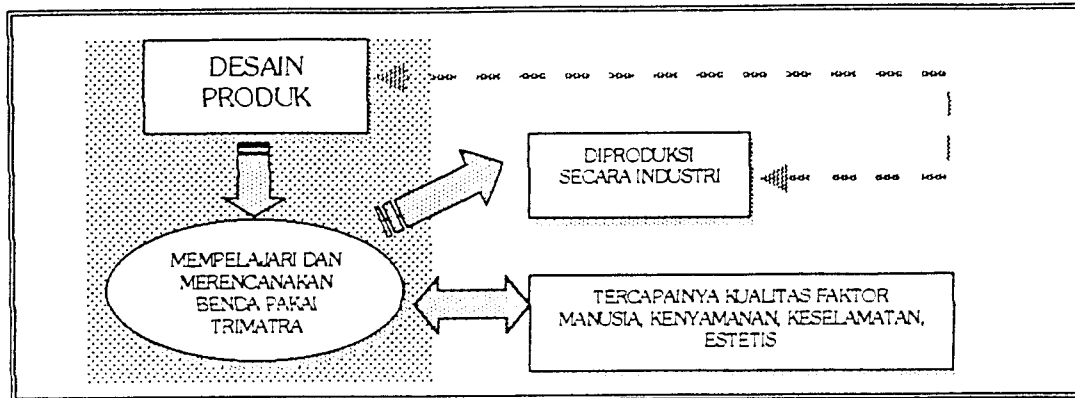
b. Desain Product.

Yaitu suatu disiplin ilmu yang mempelajari dan merencanakan benda pakai trimatra dari yang paling sederhana yaitu perlengkapan anggota badan sampai yang paling kompleks seperti perlengkapan kedokteran, alat transport dan lain-lain. Untuk kemudian diproduksi secara industri, desain product menekankan perhatian utamanya pada hubungan produk antar pemakai, yaitu hubungan timbal-balik yang melibatkan pertimbangan faktor manusia, keselamatan, kenyamanan, estetis.



Gambar II.2
 Telepon, televisi, mesin tik dengan bentuk yang lebih praktis dan sederhana. Karya para desainer produk.
 Sumber : Agus Sachari, "Antara Seni, Desain dan Teknologi", 1987.

Dari hal tersebut dapat kita simpulkan mengenai desain produk di dalam kedudukannya sebagai ilmu pengetahuan melalui diagram berikut:



Gambar II. 3

Diagram Desain Produk, Kedudukannya dalam Ilmu Pengetahuan

Sumber : pemiktra

c. Desain Komunikasi Visual dan Desain Grafis

Yaitu suatu disiplin ilmu yang mempelajari dan merencanakan penyampaian pesan kepada masyarakat, hasil-hasil desain grafis dapat dicapai dalam berbagai bentuk pengungkapan. Bentuk tersebut dapat dikelompokkan menurut kaitannya dengan sifat kegunaannya yaitu :

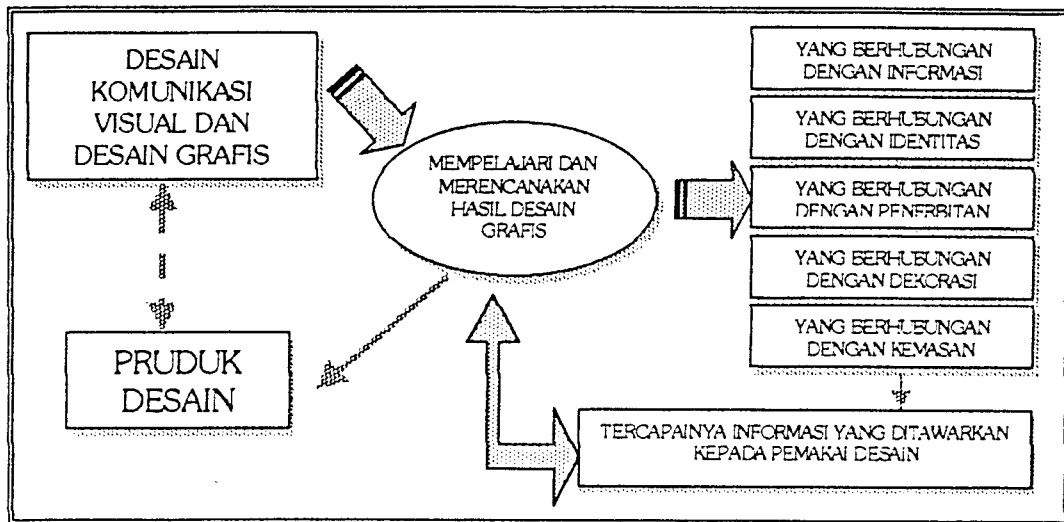
1. Yang berhubungan dengan informasi dan promosi (poster penyuluhan, brosur, laporan tahunan, pameran, kalender, iklan, rambu-rambu dan lain-lain)
2. Yang berhubungan dengan identitas (logo/lambang, kepala surat, grafis kendaraan, dan peralatan lain yang dirancang untuk menampilkan identitas seseorang maupun lembaga atau perusahaan.
3. Yang berhubungan dengan penerbitan (perwajahan, tata rupa, majalah, surat kabar)
4. Yang berhubungan dengan dekorasi (gambar-gambar dan warna-warna sebagai daya tarik dari berbagai barang produk atau penggerak lingkungan hidup baik di dalam maupun di luar lingkungan bangunan.
5. Yang berhubungan dengan kemasan (gambar-gambar pada kemasan botol, kaleng, plastik pembungkus produk industri)



Gambar II. 4.

Beberapa karya desain grafis dan komunikasi visual karya mahasiswa LPK Visi desain Yogyakarta
 Sumber : Visi Desain Yk.

Dari hal tersebut dapat kita simpulkan mengenai desain komunikasi visual dan desain grafis di dalam kedudukannya sebagai ilmu pengetahuan melalui diagram berikut:



Gambar II. 5

Diagram Desain Komunikasi Visual dan Desain Grafis, Kedudukannya dalam Ilmu Pengetahuan
 Sumber : pemiktran

d. Desain Tekstil

Yaitu suatu disiplin ilmu tentang perancangan dan pengembangan produk tekstil dari segi fungsi, terbagi menjadi :

- Desain tekstil untuk busana (istilah lain desain mode)
- Desain tekstil untuk ruang dalam/interior.
- Desain tekstil untuk perlengkapan rumah tangga,

- Desain tekstil untuk keperluan olah raga, militer, pramuka, alat- alat berat, dan sebagainya.

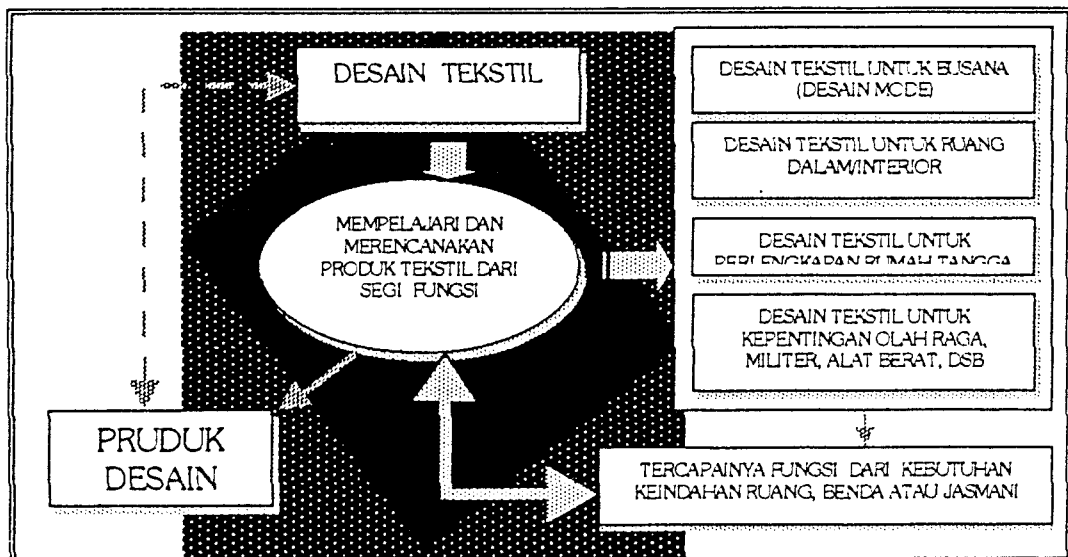


Gambar II. 6

Produk tekstil yang sangat erat hubungannya dengan Desain Mode yang merencanakan bentuk-bentuk tekstile Yang sesuai.

Sumber : Booklet, Desain Mode" Yogya Desain School'

Dari beberapa keterangan di atas dapat kita simpulkan mengenai desain tekstil di dalam kedudukannya sebagai ilmu pengetahuan melalui diagram berikut:



Gambar II. 7

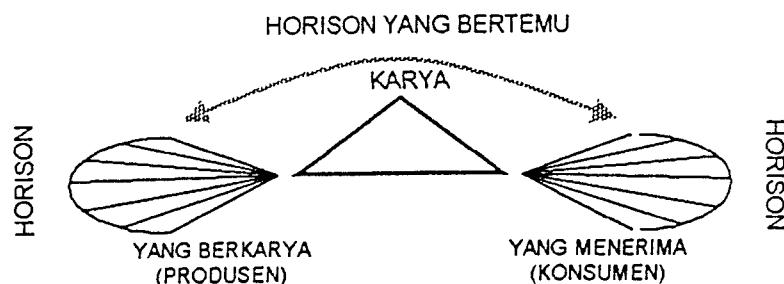
Diagram Desain Tekstil , Kedudukannya dalam Ilmu Pengetahuan
 Sumber : pamikran

2. 3. SIFAT DESAIN

Proses perancangan dalam desain tidak hanya bertumpu pada akal sehat, intuisi atau pengalaman empirik, dan kotemplasi seseorang. Masalah yang dihadapi dalam desain cukup luas oleh karena itu sebuah desain selalu memiliki sifat fleksibel dalam menerima informasi. Dari informasi yang ada merupakan alat untuk memroses, sedangkan masalah yang ada merupakan subjek untuk diproses. Pemroses dari kedua hal tersebut adalah pendesain, hasil interaksi ketiga unsur ini tergantung dari informasi yang mewadahi misalnya teknik, pasar, sifat pengguna, lokasi dan lain-lain. Selain itu juga subjek yang diproses pun harus diidentifikasi dengan jelas, dan pendesain perlu mempunyai kualitas yang mewadahi untuk mampu mengolah masukan informasi.

2. 4. UNSUR-UNSUR YANG TERLIBAT DALAM DESAIN

Sebuah desain tidak mempunyai fungsi dan makna bila ia berdiri sendiri karena sebuah desain sangat kompleks dalam penciptaannya, sesuai dengan sifat desain sendiri yang fleksibel dalam menerima masukan informasi. Sehubungan dengan hal tersebut sebuah desain mencakup unsur-unsur yang sangat berpengaruh terhadap hasil karya desain sendiri. Unsur-unsur yang terlibat dalam desain ini adalah semua unsur yang melibatkan antara terjadinya sebuah produk desain yang diciptakan oleh desainer dan digunakan oleh pengguna desain. Dari hal tersebut hubungan antara sebuah produk desain dan penerima desain dapat dilihat dari diagram di bawah ini:



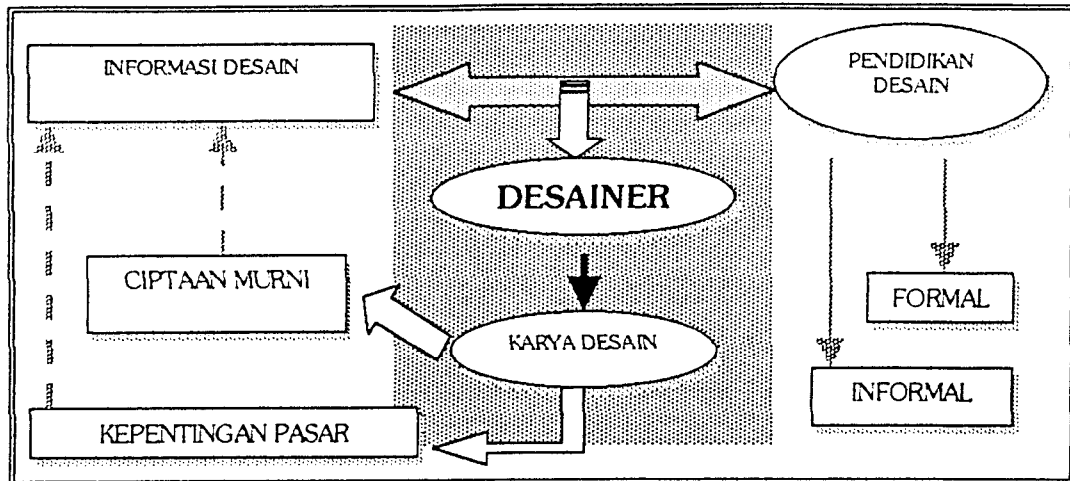
Gambar II. 8

Sumber : Widagdo, *Horison Desainer Dan Pengguna*, 1993

Unsur-unsur tersebut saling berpengaruh antar satu dengan yang lain dimana sebuah desain dapat diterima oleh pengguna desain (produk), apabila sesuai dengan kepentingan pengguna desain, begitu pula pencipta desain dapat menghasilkan produk yang bermutu apabila bisa mengerti kepentingan dari pengguna. Hal tersebut dapat

dilihat dalam diagram adanya penghubung berupa horizon antar pengguna dan pencipta (produsen).

Dari hal tersebut masih ada lagi beberapa yang mempengaruhi dari kedua unsur tersebut yaitu antara produsen dan konsumen, menyangkut karya dan penciptaan serta proses dari pemikiran karya tersebut yang hal tersebut sedikit banyak dipengaruhi oleh adanya kegiatan belajar baik melalui pendidikan formal maupun informal dengan melihat sekitarnya.



Gambar II. 9
Hubungan karya dengan desainer dan aspek pendukung,
Sumber : hasil pemikiran

2. 5. PENDIDIKAN DESAIN

2. 5. 1 Pengertian Pendidikan

Batasan pengertian pendidikan yang dikemukakan oleh para ahli tergantung dari sudut pandang yang dipergunakan dalam memberi arti pendidikan, sudut pandang ini dapat bersumber dari aliran falsafah, pandangan hidup, ataupun ilmu-ilmu yang berkaitan dengan tingkah laku manusia. Sejalan dengan itu, berbagai pengertian definisi telah banyak dikemukakan para ahli, diantaranya sebagai berikut:

Pengertian dari *Dictionary of Education* menyebutkan bahwa pendidikan ialah proses, di mana seseorang mengembangkan kemampuan, sikap dan bentuk-bentuk tingkah laku lainnya di dalam masyarakat di mana ia hidup, proses sosial di mana orang dihadapkan pada pengaruh lingkungan yang terpilih dan terkontrol sehingga ia dapat

memperoleh atau mengalami perkembangan kemampuan sosial dan kemampuan individu yang optimum.

Dari uraian tentang pendidikan tersebut dapat disimpulkan bahwa :

- a. Pendidikan adalah aktivitas dan usaha manusia untuk meningkatkan kepribadian dengan jalan membina potensi-potensi pribadinya, rohani (pikir, karsa, rasa, cipta dan budi nurani) dan jasmani (panca indra, serta ketrampilan-ketrampilan).
- b. Pendidikan juga berarti lembaga yang bertanggung jawab menetapkan cita-cita tujuan pendidikan, isi, sistem dan organisasi pendidikan. Lembaga- lembaga ini dapat meliputi keluarga, sekolah dan masyarakat.

Ruang lingkup pendidikan meliputi :

a. *Pendidikan Informal*

Pendidikan yang diperoleh seseorang di rumah dalam lingkungan keluarga atau lingkungan sehari-hari, pendidikan ini berlangsung tanpa organisasi tertentu yang ditunjuk sebagai pendidik tanpa suatu program yang harus diselesaikan dalam jangka waktu tertentu, namun demikian pendidikan ini sangat penting bagi pembentukan pribadi seseorang.

b. *Pendidikan formal*

Pendidikan yang mempunyai bentuk atau organisasi tertentu seperti terdapat pada sekolah dan universitas.

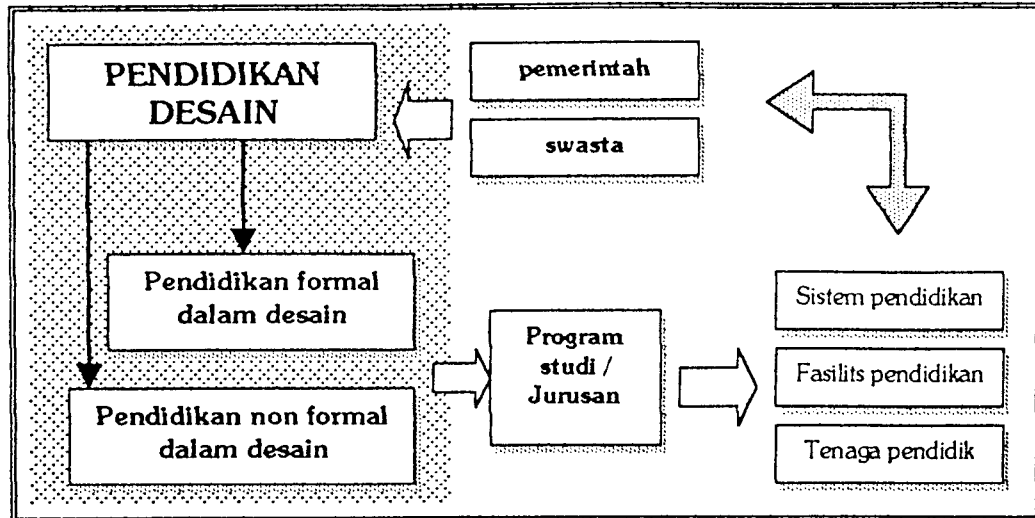
c. *Pendidikan non formal*

Pendidikan ini meliputi berbagai bentuk pendidikan yang diselenggarakan sengaja tertib, terarah dan berencana di luar kegiatan persekolahan (pendidikan formal)

2. 5. 2. Pengertian Pendidikan Desain

Pendidikan desain adalah pendidikan yang diselenggarakan baik oleh pemerintah, pihak swasta, maupun masyarakat yang bergerak dalam bidang desain baik berupa pendidikan formal, maupun non formal, yang bertujuan mendidik siswanya agar bisa trampil dan mampu mendesain sesuai dengan pendidikannya di lembaga pendidikannya dan beberapa informasi yang diperoleh dari sekitarnya. Keberhasilan

dari pendidikan desain sangat tergantung dari lembaga pendidikan dalam mengolah program studi dan menetapkan sistem pendidikan yang dilaksanakan, serta fasilitas penunjang yang memadai dalam praktek desain dan kerja dalam studio untuk kemudian di terapkan di lapangan.



Gambar II. 10
 Skema pendidikan desain dan hubungan pendiri pendidikan desain,
 Sumber : hasil pemikiran

Dari diagram diatas kita dapat melihat bahwa pendidikan desain sangat ditentukan oleh pemenuhan fasilitas serta program studi yang dijalankan. Hal tersebut tentunya tidak akan terwujud dengan baik jika tidak ada hubungan yang baik antara pemerintah dan swasta dalam upaya menentukan program pendidikan dan pemenuhan fasilitas dalam ujud *link and match* untuk menghasilkan lulusan yang bermutu dan siap dalam pemenuhan dunia kerja saat ini selain mampu menciptakan lapangan kerja sendiri.

2. 5. 3. Pendidikan Desain Di Indonesia

Pendidikan desain di Indonesia dibagi dalam dua jenis pendidikan yaitu pendidikan formal dan pendidikan non formal dari jenis tersebut menggunakan sistem yang berbeda baik penyelenggara maupun kegiatan yang dilakukan di dalam sistem pendidikannya.

2. 5. 3. 1. Pendidikan Formal Dalam Desain

Pendidikan ini berada dibawah Fakultas Seni Rupa dan Desain yang kebanyakan diselenggarakan oleh pemerintah. Lembaga yang mengadakan program studi seni rupa dan desain antara lain ISI Yogyakarta, Jurusan seni rupa ITB, Universitas Udayana, Universitas Trisakti, Institut Kesenian Jakarta, Universitas 11 Maret. Dari lembaga pendidikan tersebut khusus untuk jurusan desain terbagi dalam program studi Desain Interior, program studi Desain Produk, program studi Desain Komunikasi Visual atau Desain Grafis dan Desain Tekstil . Dari pendidikan formal yang ada tersebut masih menggunakan pola pendidikan Strata satu (S1) dengan jenjang waktu pendidikan 4,5 tahun, dengan 2 semester per tahun, program kulikuler yang dilaksanakan 9 semester, 1 semester 6 bulan.

2. 5. 3. 2. Pendidikan Non Formal Dalam Desain

Pendidikan ini diselenggarakan oleh masyarakat dengan cirikhas tertentu baik tujuan yang ingin dicapai mupun materi dan metode belajar mengajar yang diterapkan. Sesuai dengan cirikhas pendidikan non formal lembaga pendidikan ini hanya mewadahi satu atau dua program studi desain yang ada dalam lembaga pendidikan desain formal . Program studi yang diwadahi merupakan program studi yang paling banyak peminatnya, karena walau bagaimanapun lembaga pendidikan non formal ini erupakan lembaga pendidikan yang diselenggarakan oleh masyarakat untuk mencari keuntungan. Dari satu atau dua program studi tersebut dikembangkan sesuai kebutuhan masyarakat. Pendidikan ini kebanyakan berbentuk lembaga pendidikan kejuruan, misalnya yang ada di yogyakarta sendiri misalnya LPK Visi Desain, YDS, MSD, yang lainnya misalnya di Bandung ada PPDB dan beberapa di Bali.

Pendidikan non formal ini dalam penyelenggaraan pendidikanya juga menyederhanakan bidang ajaranya sehingga penyampaian programnya juga lebih singkat sekitar satu sampai dua semester setara D1 pada jenjang pendidikan formal. Materi yang disampaikan meliputi bidang keahlian dimana 25% merupakan teori dan 75% praktek, dengan metode 2 arah .

2. 5. 4. Masalah Yang Dihadapi Dalam Pendidikan Desain

Masalah yang paling utama dan global dalam bidang desain adalah mutu desain yang dihasilkan dari sasaran peringkat kualitatif yang diinginkan dan diperlukan dari lulusan proses pendidikan desain. Hal ini menyangkut perencanaan dan penyediaan tenaga kerja di Indonesia, sampai saat ini banyak pihak dalam merencanakan pola pendidikan desain tidak dipadukan dengan perencanaan tenaga kerja sehingga timbul kesenjangan diantar keduanya.

Mengenai mutu lulusan dari lembaga pendidikan desain sangat berhubungan erat dengan pengembangan kreativitas dari anak didik yang pada akhirnya akan menentukan pemecahan masalah-masalah yang dihadapi para disainer nantinya akibat dari mutu pendidikannya. Berkembangnya jaman sangat berpengaruh bagi penemuan media baru dari para disainer yang selalu aktif meningkatkan ketrampilannya. Pengembangan kreaitvas ini merupakan masalah baru untuk dapat menciptakan para disainer yang bermutu.

2. 5. 5. Studi Kasus Pendidikan Desain.

a. Modern School of Design di Yogyakarta.

MSD adalah salah satu lembaga pendidikan yang bergerak pada bidang desain terutama desain grafis, desain interior, seni lukis dan fotografi. Dari empat program studi tersebut MSD bertujuan mencetak siswanya menjadi seorang yang profesional dalam bidang seni dan desain. Jenjang pendidikan yang dilaksanakan adalah dua tahun dengan empat semester. Diantara program studi tersebut dapat dilihat materi yang diajarkan sebagai berikut.

1. Desain Grafis

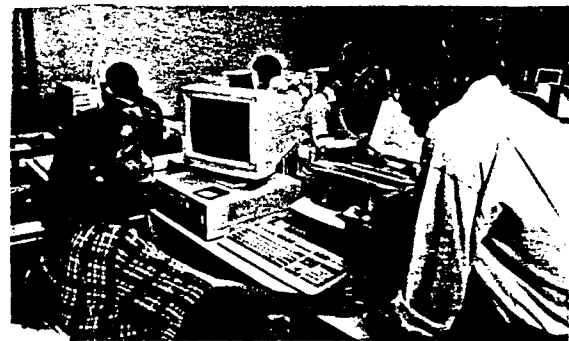
Program studi ini bertujuan mendidik mahasiswanya menjadi Disainer Grafis Profesional yang mampu mengisi kebutuhan dunia usaha grafika dan periklanan sehingga terampil dan siap bekerja.

Kurikulum yang dilaksanakan disesuaikan dengan kebutuhan dunia grafika dan periklanan agar mahasiswa mampu memanfaatkan program komputer, mampu

membuat desain dari berbagai media cetak (brosur, katalog, poster, iklan, buku, majalah, surat kabar dll.), menguasai cetak foto komputer.

SEMESTER I	SKS	SEMESTER III	SKS
1. Desain Grafis I	6	1. Desain Grafis III	6
2. Grafis Komputer I	4	2. Pen. Naskah Iklan	2
3. Ilustrasi I	3	3. Ilustrasi Desain	4
4. Fotografi Dasar	4	4. Fotografi Disain	6
5. Nirmana	3	5. Animasi Komputer	4
SEMESTER II	SKS	SEMESTER IV	SKS
1. Desain Grafis II	6	1. Desain Grafis IV (TA)	8
2. Grafis Komputer II	4	2. Visual Merchandising	4
3. Ilustrasi II	3	3. KKL	6
4. Fotografi Komersial	5		
5. Repro Grafika	2		

Tabel II.1 KURIKULUM DESAIN GRAFIS MSD
Sumber : Katalog MSD, 1998



Gambar II. 11

Beberapa kegiatan desain grafis dan karyanya di MSD Yk. Sumber : Katalog MSD

2. Desain Interior

Program studi ini bertujuan mendidik mahasiswa agar mampu mendesain dan melaksanakan pekerjaan interior secara profesional di bidang perancangan interior rumah tinggal dan bangunan umum.

Kurikulum yang disusun mengacu pada bidang usaha interior agar mahasiswa mampu mendesain gambar dan komputer, penyajian disain yang menarik berupa gambar perspektif dan maket, sampai perhitungan biaya. Juga mengenai pekerjaan pertamanan dan mebel.

SEMESTER I		SKS	SEMESTER III		SKS
1. Desain Interior I		6	1. Desain Interior III		6
2. Desain Mebel I		4	2. Desain Mebel III		4
3. Gambar Teknik		3	3. Fotografi		3
4. Nirmana		3	4. Pengetahuan Bahan		3
5. Komputer I		4	5. Komputer III		4
			6. Pengantar Arsitektur		2
SEMESTER II		SKS	SEMESTER IV		SKS
1. Desain Interior II		6	1. Desain Interior IV (TA)		8
2. Desain Mebel II		4	2. Desain Pertamanan		4
3. Desain Dekoratif		3	3. Manajemen Proyek		2
4. Teknik Presentasi		3	4. Shop Drawing		4
5. Komputer II		4			

Tabel II. 2 KURIKULUM DESAIN INTERIOR MSD
Sumber : Katalog MSD, 1998

3. Fotografi

Program studi ini bertujuan mendidik mahasiswa menjadi fotografer profesional dan kreatif. Kurikulum yang ada disusun agar setiap mahasiswa mampu menghasilkan karya foto seni dan foto komersial yang kreatif, artistik, dan sempurna, baik di studio maupun out-door. Selain mampu mengolah foto hitam putih dan berwarna juga dengan berbagai teknik mengolah foto dengan komputer, sesuai dengan perkembangan teknologi fotografi digital.

SEMESTER I		SKS	SEMESTER III		SKS
1. Fotografi I		6	1. Fotografi III		6
2. Kamar Gelap I		3	2. Kamar Gelap III		4
3. Tata Cahaya		3	3. Foto Studio II		3
4. Komposisi Fotografi		3	4. Foto Model II		3
5. Nirmana I		3	5. Foto Digital		3
6. Sketsa		2	6. Nirmana II		3
SEMESTER II		SKS	SEMESTER IV		SKS
1. Fotografi II		6	1. Fotografi IV (TA)		8
2. Kamar Gelap II		3	2. Program Slide		4
3. Foto Studio I		3	3. KKL		6
4. Foto Model I		3			
5. Komputer		2			
6. Foto Jurnalistik		3			

Tabel II. 3 KURIKULUM DESAIN FOTOGRAFI MSD
Sumber : Katalog MSD, 1998

b. NCSU School of Design di Utara Calorina U.S¹⁸⁾

Lembaga pendidikan ini didirikan khusus untuk program studi desain grafis yang mempelajari desain grafis dan kerja di bidang studio. Kurikulum yang dilaksanakan adalah mendidik mahasiswanya agar bisa memberi solusi dan pemecahan program terhadap desain yang akan dibuat, termasuk di dalamnya fotografi, videografi, monsiografi dan program-program komputer.

Fressman Year			
Fall		Spring	
Graptic Desaign Studio	6cr	Graptic Desaign Studio II	6cr
Imaging for Graptic Desaign I	3cr	Imaging for Graphic Desaign II	3cr
Imaging I Lab	0cr	Imaging Lab II	0cr
Thypography I	3cr	Thypography II	3cr
Thipography I Lab	0cr	Thipography II Lab	0cr
Basic Science Elective	3cr	Basic Science Elective	3cr
Basic Science Lab	1cr	Basic Science Lab	1cr
Junior Year			
Fall		Spring	
Graptic Desaign Studio II	6cr	Advanced Design Studio	6cr
Imaging for Graptic Desaign III	3cr	Graptic Design Production	3cr
Imaging III Lab	0cr	Graptic Design Production Lab	0cr
Thypography III	3cr	History of Graphic Design	3cr
Thipography III Lab	0cr	Design Elective	3cr
Social Science Elective	3cr	Social Science Elective	3cr
Senior Year			
Fall		Spring	
Advanced Design Studio	6cr	Advanced Graphic Design Studio	6cr
Design Elective	3cr	Math/Natural Science / science, Technology,	
Natural Science Electivite	3cr	Society Elective	3cr
Writing/SpeechyForeign Language	3cr	Humanities/ Social science Elective	3cr
		Humanities/ Social science Elective	3cr

Tabel II. 4 KURIKULUM NCSU

Sumber : "School of Design Service and Facilities" [http:// www2.ncsu.edu/ncsu/design](http://www2.ncsu.edu/ncsu/design)

¹⁸⁾ "School of Design Service and Facilities" [http:// www2.ncsu.edu/ncsu/design](http://www2.ncsu.edu/ncsu/design)

c. Pusat Pendidikan Desain Bandung

Lembaga pendidikan ini membuka tiga program studi desain yaitu program studi desain mode, desain grafis dan desain interior. Sistem pendidikan yang diterapkan adalah dengan menggunakan beberapa tingkat pendidikan yaitu tingkat dasar, trampil dan mahir. Lama pendidikan yang dilaksanakan adalah enam bulan dengan dua kali tatap muka dalam seminggu dengan tatap muka 2,5 jam tiap tatap muka.

Kurikulum yang diajarkan meliputi ketrampilan dalam bidang desain dan bentuk-bentuk desain dan aspek penunjang desain ilustrasi dan lain-lain. Adapun kurikulum yang dilaksanakan pada PPDB adalah sebagai berikut :

Desain Mode	Desain Grafis	Desain Interior
Pengantar Desain	Pengantar Desain Grafis	Pengetahuan Interior Desain
Grafis	Elemen Desain	Element Seni
Bidang Bentuk	Grafis	Desain grafis
Warna	Bidang	Bidang
Teksture	Bentuk	Bentuk
Motif	Warna	Ruang
Komposisi	Teksture	Warna
Anatomi	Komposisi	Tekstur
Aspek Desain	Nirmana 2D dan 3D	Teknik Gambar
Prinsip Dasar Desain	Eksplorasi Warna	Perspektif
Ilustrasi	Thypografi	Ergonomi
	Drawing	Anthopometri
	Teknik Gambar	Pengelola Model
	Kons. Estetika	

*Tabel II. 5 KURIKULUM PPDB
Sumber: Sekolah Desain, 1995*

2. 5. 6. Kesimpulan Tentang Pendidikan Desain.

Dari studi kasus dari beberapa lembaga pendidikan desain ini dapat disimpulkan bahwa sebuah lembaga pendidikan desain agar bisa berkembang dan memenuhi target dalam bidang pendidikanya yaitu menyediakan tenaga kerja yang siap pakai harus memiliki beberapa fasilitas pelayanan yang sangat diperlukan di dalam pembentukan pribadi seorang desainer, tidak ketinggalan pula sistem informasi yang mawadahi tentang sebuah desain dan perkembangannya baik di dalam maupun di luar

.....

negri. Fasilitas pendukung lainya yang sangat diperlukan adalah ruang-ruang studio kerja lengkap dengan peralatanya sesuai dengan perkembangan teknologi desain saat ini, laboratorium Komputer dan proses desain, adanya ruang pameran (*galery*) sebagai ajang memperkenalkan karya siswa dan memperkenalkan dengan masyarakat.

Peran serta dari pihak swasta dan masyarakat juga sangat mendukung dalam peningkatan mutu sebuah lembaga pendidikan desain terutama dalam penyediaan sarana dan prasarana pendidikan dan pendekatan terhadap dunia kerja, seperti konsep yang diterapkan pemerintah yaitu *link and match*. Sehingga dalam praktek kerjanya dapat diterapkan pula *dual system* yaitu mendekatkan peserta didik dengan dunia kerja tanpa memerlukan latihan kerja lagi pada tempat lain, karena pihak swasta telah masuk dan memberikan latihan langsung. Keuntungan lain yang diperoleh yaitu pihak swasta dapat menilai secara langsung para desainer yang berbakat di bidangnya dan bisa dikembangkan tanpa harus diadakan seleksi dari luar.

2. 6. AKADEMI DESAIN DI YOGYAKARTA

2. 6. 1. Fungsi

Fungsi dari kegiatan akademi ini adalah :

1. Mewadahi kegiatan di bidang desain grafis, fotografi desain dan desain interior secara profesional sesuai dengan perkembangan dan tuntutan jaman .
2. Sebagai media komunikasi antara unsur pendidikan dan peminat desain baik sebagai penyaji maupun sebagai pemakai (konsumen)

2. 6. 2. Status dan Tujuan

Akademi desain ini merupakan lembaga pendidikan formal yang bertujuan mendidik mahasiswanya dalam bidang ketrampilan desain, agar bisa menjadi desainer yang profesional dan mampu mengembangkan bakatnya dalam bidang desain dan menjadikannya sebagai ajang kreatifitas yang bisa mengembangkan hobi sebagai suatu usaha dan lapangan kerja, sehingga diharapkan lulusan dari Akademi Desain di Yogyakarta ini memiliki kemampuan yang cakap, trampil, dan kreatif berkarya dan menguasai teknologi modern dan profesional.

Sasaran dari pendidikan Akademi Desain ini adalah lulusan SMU sederajat yang ingin mengembangkan bakatnya dalam desain khususnya desain grafis, fotografi desain dan desain interior untuk menjadikan dirinya sebagai tenaga kerja yang siap pakai sesuai dengan tuntutan jaman.

2. 6. 3. Program Pendidikan

- a. Program studi yang ditawarkan tiga program studi yaitu program studi desain grafis, program studi desain interior, dan program studi desain fotografi.
- b. Kurikulum yang dilaksanakan berdasarkan kurikulum dari beberapa lembaga pendidikan desain yaitu 75% praktek dan 25% teori dengan ditambah mata kuliah umum .
- c. Lulusan yang diharapkan dapat berkerja sebagai sorang desainer baik desain grafis, fotografi maupun desain interior.
- d. Lama pendidikan yang dilakukan adalah tiga tahun dengan enam semester dan dua semester setiap tahun.

2. 6. 4. Materi Pendidikan

Materi pendidikan yang dilaksanakan adalah pendidikan desain dengan lama tiga tahun yang dibagi dalam beberapa pokok ajaran antar lain :

- a. Mata Kuliah Dsasar Umum (MKDU)
Yaitu mata kuliah yang wajib diikuti oleh semua mahasiswa program studi desain.
- b. Mata Kuliah Dasar Keahlian (MKDK)
Yaitu mata kuliah dasar keahlian yang wajib diikuti oleh satu program studi sesuai dengan bidang keahlian yang diterapkan.
- c. Mata Kuliah Keahlian (MKK)
Yaitu mata kuliah praktek keahlian yang wajib diikuti oleh mahasiswa satu program studi dalam rangka mencoba menerapkan pendidikan sesuai bidang yang diambil agar lebih ahli dan mahir di bidangnya.

2. 6. 5. Jenis Pengajaran

Pengajaran yang dilakukan meliputi beberapa kegiatan yang berhubungan dengan desain yaitu :

a. Teori

Yaitu sistem pengajaran dengan beberapa teori desain dan perkembangannya.

c. Praktek

Yaitu kegiatan praktek desain di bidang program studi masing-masing

d. Penyajian akhir

Berupa tugas akhir bagi mahasiswa dengan praktek mendesain dari merencanakan dan layout akhir.

e. Workshop

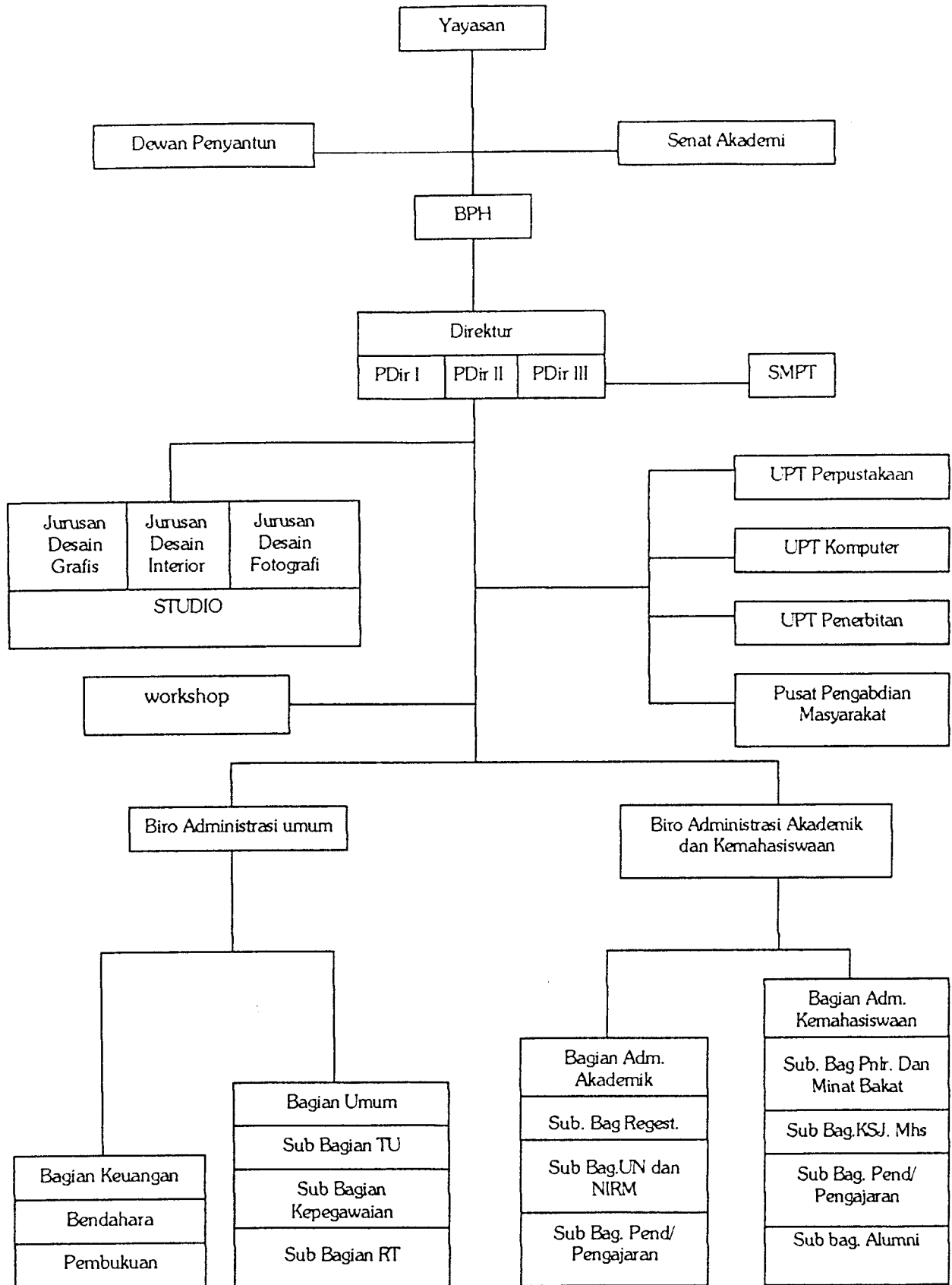
Sistem pengajaran dengan dunia kerjanya.

Dalam peningkatan informasi dan pengembangan dalam desain *workshop* sebagai suatu jalan yang dapat ditempuh untuk mencetak desainer yang bermutu dimana mendekatkan pola pendidikan dengan dunia kerjanya.

Workshop mempunyai makna bengkel kerja yaitu wahana yang digunakan untuk memproduksi barang. Dalam kaitanya dengan desain, *workshop* digunakan sebagai tempat merancang bagi desainer selanjutnya untuk memproduksi karya-karyanya. Macam-macam *workshop* tergantung dominasi bidang kerja, *workshop* yang bergerak dalam bidang grafis maka dinamakan desain grafis, yang bergerak dalam interior dinamakan desain interior.

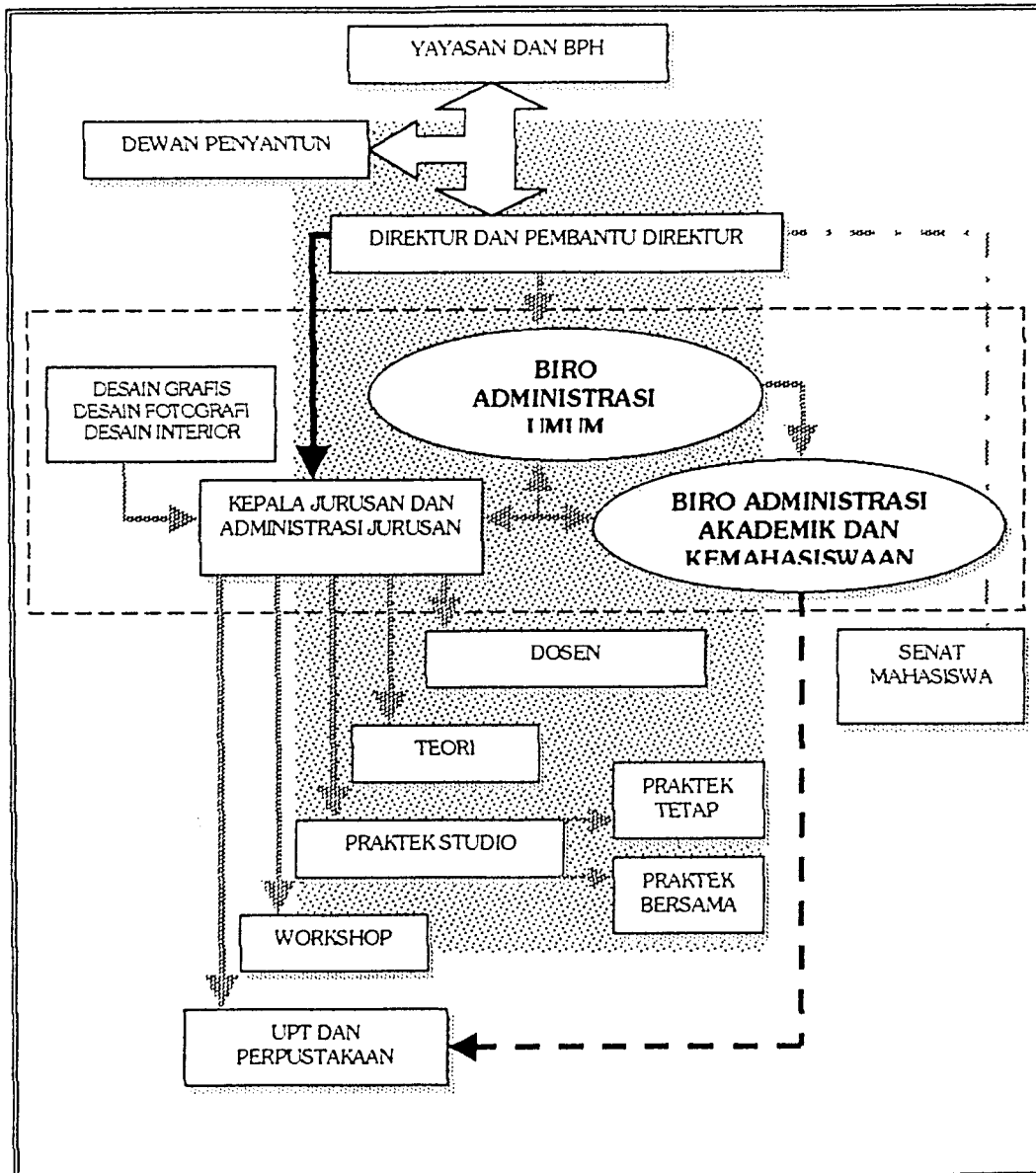
Penggabungan *workshop* dengan dunia pendidikan merupakan wujud program pemerintah yang dikenal dengan *dual system* yang memberi kesempatan peserta didik untuk menerima informasi dan mengembangkan teori yang diterimanya sekaligus praktek dalam dunia kerja.

Untuk mewujudkan hal tersebut, dapat diolah struktur dari lembaga pendidikan desain yang akan direncanakan dengan memadukan sample dari sebuah Akademi dengan Pendidikan desain yang telah ada sebagai berikut:



Gambar II. 12
 Struktur organisasi Keambagaan Akademi Desain
 Sumber : sample dan hasil pemikiran

Struktur organisasi di atas masih merupakan rangkaian kegiatan dari sebuah Akademi Desain yang belum dikelompokkan secara lebih detail kedekatan fungsi dan perannya dengan komponen lain maupun antar komponen kelembagaan. Karena pada dasarnya struktur organisasi merupakan gambaran secara makro tingkat kewenangan dalam menjalankan tugas antara komponen kelembagaan dan hubungannya antar sektor kelembagaan. Untuk memperjelas kedekatan fungsi dan pusat dari kegiatan yang ada maka dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Gambar II. 13
 Kedekatan Pola kegiatan berdasar Struktur Organisasi
 Sumber : hasil pemikiran

2. 7. RENCANA PENGEMBANGAN

Sesuai dengan status dan tujuan ada dua usaha utama yang dijalankan yaitu di bidang pendidikan dan pelayanan jasa desain. Untuk bidang pendidikan dibuat jurusan desain grafis, fotografi dan desain interior. Karena kebutuhan akan desain meningkat seiring dengan perkembangan ekonomi dan daya beli masyarakat. Sedang pelayanan jasa dikhususkan untuk desain grafis , desain interior dan fotografi desain. Pelayanan jasa di sini merupakan *workshop*, desain grafis berupa biro iklan (*creative service group*) dan desain interior berupa biro konsultan interior yang melayani dua kepentingan yaitu konsumen serta para siswa sebagai wahana latihan kerja secara profesional di bidangnya. Sedangkan fotografi yaitu dengan praktek desain fotografi untuk periklanan dan dokumentasi baik in-door maupun out-door.

2. 7. 1. Kajian Ketrampilan dan Kreativitas

Seperti yang dikemukakan sebelumnya bahwa isi sentral dunia pendidikan di Indonesia adalah peningkatan sumber daya manusia khususnya penyediaan tenaga kerja siap pakai. Dalam menciptakan tenaga kerja yang siap kerja hal utama yang harus diperhatikan adalah peningkatan ketrampilan dari peserta didik yang disesuaikan dengan kondisi kerja. Peningkatan di bidang desain tidak akan lepas dari peningkatan kreativitas juga. Sehubungan dengan itu dalam pendidikan desain ini ada dua sasaran pokok yaitu:

1. Peningkatan ketrampilan dan kemampuan anak didik.
2. Pengembangan kreativitas anak didik

2. 7. 1. 1. Kajian Ketrampilan

Ketrampilan adalah keahlian atau kemampuan dalam suatu hal tertentu. Ketrampilan dalam bidang desain berarti kemampuan seseorang untuk mengkomunikasikan atau menuangkan ide-ide kreativitasnya dalam suatu karya. Ketrampilan seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor:

1. Manusia (bakat dan minat),
2. Media (alat dan bahan untuk mengkomunikasikan ide dalam bentuk karya),
3. Kesempatan (banyak-sedikitnya melakukan latihan).

Faktor manusia terutama bakat akan berpengaruh besar dalam pengembangan ketrampilan seseorang. Seseorang yang memiliki bakat desain akan mudah ditingkatkan dan minat akan berpengaruh terhadap keuletan seseorang dalam memperoleh ketrampilan. Walaupun seseorang tidak berbakat tetapi ulet dalam mengejar ketrampilan maka suatu saat akan memiliki ketrampilan yang diharapkan dan hal tersebut sangat ditentukan adanya frekuensi latihannya.

Faktor media sangat memegang peranan penting. Pengenalan terhadap karakteristik media tertentu, seseorang dapat meningkatkan ketrampilannya. Seseorang yang mahir dalam bidang komputer tentu akan mudah meningkatkan ketrampilannya sebagai alat untuk mendesain. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penguasaan media sangat berpengaruh terhadap penggunaan media sebagai alat mengkomunikasikan ide. Dan hal tersebut juga sangat ditentukan oleh adanya kesempatan berlatih.

Faktor kesempatan dalam berlatih merupakan faktor yang penting, seseorang dengan terus menerus dan berkesinambungan dalam berlatih dapat mempercepat meningkatkan ketrampilannya. Dalam pendidikan desain peningkatan ketrampilan dapat dicapai dengan penyampaian program yang lebih mementingkan keahlian dan penyederhanaan kurikulum sehingga memberikan kesempatan waktu yang lebih banyak untuk berlatih, sesuai dengan kebutuhan dunia kerja.

a. Kemampuan Desain Grafis,

Untuk peningkatan kemampuan di bidang desain grafis ini ada beberapa hal yang perlu dilakukan yaitu:

- Memahami wawasan desain grafis serta perkembangannya, baik di Indonesia maupun di luar negeri.
- Menyusun biaya produksi dalam pembuatan karya desain grafis dengan azas-azas ekonomi.
- Kemampuan gambar *lettering*, *perspektif*, *rendering*, dan *visualising*.
- Mampu membuat karya desain grafis dengan berbagai alat dan bahan termasuk kemampuan di bidang komputer, baik dua dimensi maupun tiga dimensi dan alat-alat lainnya seperti *air brush*, cat minyak dan lain-lain. Mampu cetak mencetak

yang meliputi mencetak kertas, *half tones* dan *dua tones*, *colour proofing* dan lain-lain.

- Mampu membuat desain publikasi seperti iklan, brosur, katalog, poster, dan lain-lain.

b. Kemampuan Desain Interior,

Untuk peningkatan dalam bidang desain interior ada beberapa yang perlu dilakukan yaitu:

- Memahami desain interior serta perkembangannya di Indonesia maupun di luar negeri,
- Menyusun biaya produksi dalam pembuatan karya desain interior dengan azas-azas ekonomi.
- Kemampuan gambar seperti gambar teknik, presentasi gambar dengan berbagai media komputer maupun media tangan.
- Mengenal warna dengan baik, meliputi komposisi dan pemilihan warna yang sesuai,
- Mampu membuat dengan pemilihan warna dan bahan yang ada di dalam negeri dengan prinsip tampil produktif dan kreatif,
- Kemampuan mendesain pertamanan, meubel, dan membuat model



Gambar II. 14

Contoh karya yang menunjukkan kemampuan dalam mendesain dan mewarna (rendering) Desain Interior
Sumber :YDS dan LPK Visi Desain Yk.

Dari beberapa kajian di atas maka kurikulum yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut

Kurikulum Program Studi Desain Grafis								
No	Mata Kuliah	Semester						Jmh SKS
		I	II	III	IV	V	VI	
A Mata Kuliah Dasar Umum (MKDU)								
1.	Pendidikan Agama	2						2/T
2.	Pancasila		2					2/T
3.	Kewiraan			2				2/T
B Mata Kuliah Dasar Keahlian (MKDK)								
1.	Bahasa Inggris I	2						2/T
2.	Bahasa Inggris II		2					2/T
3.	Bahasa Indonesia	2						2/T
4.	Nirmana 2D	3						3/P
5.	Nirmana 3D		3					3/P
6.	Metodologi Desain			2				2/T
7.	Menggambar Desain I	3						3/P
8.	Menggambar Desain II		3					3/P
9.	Estetika			2				2/P
10.	Tinjauan Desain			2				2/T
11.	Sejarah Seni Rupa Indonesia	2						2/T
12.	Sejarah Seni Rupa Barat		2					2/T
13.	Komputer Dasar		2					2/P
14.	Manajemen Periklanan					2		2/T
15.	Teknik Presentasi				2			2/P
C. Mata Kuliah Keahlian								
1.	Desain Grafis I		4					4/P
2.	Desain Grafis II			4				4/P
3.	Desain Grafis III				6			6/P
4.	Desain Grafis IV					6		6/P
5.	Fotografi Dasar				3			3/P
6.	Fotografi Desain					3		3/P
7.	Komputer Grafis I			3				3/P
8.	Komputer Grafis II				3			3/P
9.	Komputer Grafis III					3		3/P
10.	Ilustrasi Desain I			3				3/P
11.	Ilustrasi Desain II				3			3/P
12.	Metode Reproduksi Grafika I			3				3/P
13.	Metode Reproduksi Grafika II				3			3/P
14.	Perencanaan Media Periklanan				2			2/P
15.	Proses Komunikasi	2						2/T
16.	Tipografi	2						2/P
17.	Penulisan Teks		2					2/P
18.	Psikologi Persepsi		2					2/P
20.	Bahasa Gambar	3						3/P
21.	Kerja Profesi						4	4/P
22.	Penyajian Akhir						6	6/P
Jumlah SKS		21	22	21	22	14	10	110
Jumlah Matakuliah Teori		5	5	3	1	0	0	14
Jumlah Matakuliah Praktek		4	4	5	6	4	2	25
Total Matakuliah		9	9	8	7	4	2	39

Tabel II. 6 KURIKULUM PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

Sumber : Analisis dan tinjauan kurikulum LPK Visi, ISI, MSD

Kurikulum Program Desain Interior								
No	Mata Kuliah	Semester						Jmh SKS
		I	II	III	IV	V	VI	
A Mata Kuliah Dasar Umum (MKDU)								
1.	Pendidikan Agama	2						2/T
2.	Pancasila		2					2/T
3.	Kewiraan			2				2/T
4.	Ilmu Alamiyah Dasar	2						2/T
5.	Ilmu Sosial Dasar	2						2/T
B Mata Kuliah Dasar Keahlian (MKDK)								
1.	Bahasa Indonesia	2						2/T
2.	Bahasa Inggris I	2						2/T
3.	Bahasa Inggris II		2					2/T
4.	Estetika			2				2/P
5.	Sejarah Seni Rupa Indonesia			2				2/T
6.	Sejarah Seni Rupa Barat				2			2/T
7.	Metodologi Desain				2			2/T
8.	Computer Aided Design (CAD) I				3			3/P
9.	Computer Aided Design (CAD) II					3		3/P
10.	Teknik Presentasi					2		2/P
11.	Nirmana I	3						3/P
12.	Nirmana II		3					3/P
13.	Menggambar I	3						3/P
14.	Menggambar II		3					3/P
15.	Gambar Teknik I	3						3/P
16.	Gambar Teknik II		3					3/P
17.	Tinjauan Desain I				2			2/T
18.	Tinjauan Desain II					2		2/T
19.	Fisika Bangunan			2				2/T
20.	Ergonomi			2				2/P
21.	Komputer Dasar			2				2/P
22.	Sejarah Arsitektur Interior			2				2/T
23.	Tata Laksana					2		2/P
C. Mata Kuliah Keahlian								
1.	Desain Interior I		4					4/P
2.	Desain Interior II			4				4/P
3.	Desain Interior III				6			6/P
4.	Desain Interior IV					6		6/P
5.	Manajemen				2			2/T
6.	Desain Mebel I		3					3/P
7.	Desain Mebel II			3				3/P
8.	Desain Mebel III				3			3/P
9.	Desain Mebel IV					3		3/P
10.	Teknik Bangunan				2			2/T
11.	Konstruksi Bangunan	2						2/P
12.	Ilmu Pengetahuan Bahan I	2						2/P
13.	Ilmu Pengetahuan Bahan II		2					2/P
14.	Kerja Profesi						4	4/P
15.	Penyajian Akhir						6	6/P
Jumlah SKS		23	22	21	22	18	10	116
Jumlah Matakuliah Teori		5	2	4	5	2	0	18
Jumlah Matakuliah Praktek		5	6	5	3	4	2	25
Total Matakuliah		10	8	9	8	6	2	43

Tabel II..7 KURIKULUM PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR

Sumber : Analisis dan tinjauan kurikulum LPK Visi, ISI, MSD

c. Kemampuan Desain Fotografi.

Untuk peningkatan dalam bidang desain fotografi ada beberapa yang perlu dilakukan yaitu:

- Memahami wawasan fotografi desain dan perkembangannya baik di dalam negeri maupun luar negeri,
- Menyusun biaya produksi dalam pembuatan karya desain fotografi,
- Kemampuan menghasilkan foto seni dan foto komersial yang artistik dan sempurna baik di dalam maupun di luar studio,
- Mampu membuat karya fotografi desain dan diolah dengan komputer sesuai dengan perkembangan teknologi fotografi digital,
- Kemampuan dalam mencetak foto warna maupun hitam-putih,
- Kemampuan dalam pembuatan foto slide dan foto jurnalistik.

Dari beberapa hal tersebut dapat ditarik implikasi ruang kelas dan ruang praktek harus berbeda dengan ruang kelas pada umumnya. Ruang ruang tersebut harus mampu mengakomodasi kegiatan praktek desain yang menuntut spesifik ruang, kemampuan sikap pelaku kegiatan dan perilaku peralatan, disamping itu keakraban, kekeluargaan dan kebersamaan antara pelaku kegiatan pendidikan dalam melakukan kegiatan belajar mengajar diharapkan terjalin harmonis baik antara pengajar dengan mahasiswa maupun antara mahasiswa sendiri. Suasana ini dalam misi pendidikan akan memungkinkan transformasi ilmu dan informasi dengan baik.



Gambar II. 15
Kemampuan dalam bidang desain fotografi
Sumber :YDS dan LPK Visi Desain Yk.



Kurikulum yang dilaksanakan pada desain fotografi ini adalah sebagai berikut;

Kurikulum Program Studi Desain Fotografi								
No	Mata Kuliah	Semester						Jmlh SKS
		I	II	III	IV	V	VI	
A Mata Kuliah Dasar Umum (MKDU)								
1.	Pendidikan Agama	2						2/T
2.	Pancasila		2					2/T
3.	Kewiraan			2				2/T
B Mata Kuliah Dasar Keahlian (MKDK)								
1.	Bahasa Indonesia				2			2/T
2.	Bahasa Inggris I	2						2/T
3.	Bahasa Inggris II		2					2/T
4.	Estetika	2						2/P
5.	Sejarah Seni Rupa				2			2/T
6.	Teknik Presentasi				2			2/P
7.	Tinjauan Desain I				2			2/T
8.	Tinjauan Desain II					2		2/T
9.	Sejarah Fotografi	2						2/T
10.	Manajemen					2		2/T
11.	Nirmana	3						3/P
12.	Teori Komunikasi	2						2/T
14.	Pengetahuan Periklanan			2				2/T
C. Mata Kuliah Keahlian								
1.	Desain Fotografi I	4						4/P
2.	Desain Fotografi II		4					4/P
3.	Desain Fotografi III			4				4/P
4.	Desain Fotografi IV				4			4/P
5.	Desain Fotografi V					4		4/P
6.	Desain Fotografi VI						4	4/P
7.	Kamar Gelap I	2						2/P
8.	Kamar Gelap II		2					2/P
9.	Kamar Gelap III			2				2/P
10.	Kamar Gelap IV				2			2/P
11.	Fotografi Studio I		2					2/P
12.	Fotografi Studio II			2				2/P
13.	Fotografi Model			3				3/P
14.	Foto Stock					3		3/P
15.	Fotografi Jurnalistik		3					3/P
16.	Fotografi Ilustrasi I				2			2/P
17.	Fotografi Ilustrasi II					2		2/P
18.	Komposisi Fotografi I	2						2/P
19.	Komposisi Fotografi II		2					2/P
20.	Program Slide					3		3/P
21.	Komputer Grafis Dasar		2					2/P
22.	Komputer Grafis Aplikasi			3				3/P
23.	Efek Khusus					3		3/P
24.	Fotografi Fashion				3			3/P
25.	Kerja Profesi						4	4/P
26.	Penyajian Akhir						6	6/P
	Jumlah SKS	21	19	18	9	19	14	110
	Jumlah Matakuliah Teori	4	2	2	3	2	0	13
	Jumlah Matakuliah Praktek	5	6	5	5	5	3	29
	Total Matakuliah	9	8	7	8	7	3	42

Tabel II..8 KURIKULUM PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

Sumber : Analisis dan tinjauan kurikulum LPK Visi,ISI,MSD

2. 7. 1. 2. Kajian Kreativitas

Kreativitas pada hakekatnya adalah kemampuan menampakan sesuatu yang baru. Kreativitas dalam desain yaitu pemecahan masalah yang belum pernah dilakukan orang sebelumnya dalam desain. Orang dalam desain yaitu seseorang yang mampu menciptakan sesuatu yang baru meskipun belum pernah terpikirkan sebelumnya atau cara yang baru untuk menyelesaikan permasalahan walaupun produk yang dihasilkan bukan barang yang baru sama sekali. Beberapa faktor yang mempengaruhi kreativitas yaitu:

1. Manusia sebagai perancang atau pencipta,
2. Cara olah yaitu cara berfikir kekayaan metode penggunaan alat bantu dan lain-lain,
3. Masukan yaitu berupa data, informasi, memori, *background of knowlegde*.
4. Lingkungan fisik dan non-fisik, tekanan waktu dan sebagainya.

Pengembangan kreativitas sangat dipengaruhi oleh cara olah dalam metode pengajarannya. Tugas dalam kreativitas desain yang diberikan haruslah memiliki kekomplekan tertentu yang diikuti kreativitas untuk menyelesaikannya. Metode yang dapat dilakukan antara lain:

1. Proyek individu (*individual creative effort*),
Tugas diberikan untuk dilakukan perorangan dengan arahan seorang pengajar. Peserta didik bertanggung jawab atas proyeknya sendiri. Seluruh ide dan rancangan orisinil dari pikirannya. Proses pengerjaan tugas sketsa, model sendiri.
2. Proyek kelompok (*group effort*)
Proyek ini dilakukan dengan alasan masalah yang di pecahkan memiliki lingkup masalah dengan kesulitan yang tinggi. Yang memiliki efisiensi tinggi jika dikerjakan secara berkelompok.

Kritik juga dapat digunakan sebagai faktor dalam lingkup kreatif.¹⁹⁾ Kritik yang diberikan bersamaan dengan proses belajars sambil bekerja akan memberikan manfaat yang lebih, di mana pada tahap evaluasi akhir diadakan *vinal review* atau *design jury*

¹⁹⁾ Smith, Keneth W, "*Principle of Desaign In Architecture*", Intermedia Bandung 1991

yaitu pada saat peserta didik diberi kesempatan mempresentasikan karyanya secara lisan dan para kritikus atau pakar memberikan komentarnya.

Dari beberapa hal tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa suasana kampus sangat diperlukan. Kampus yang memiliki sifat *Conditioning*, memiliki nilai lebih di mana penyampaian info-info proses pengerjaan tugas dan latihan merupakan interaksi antar mahasiswa dan pengajar yang bersifat informal dapat mendukung penyiapan lulusan yang siap pakai. Pola-pola tersebut dapat diterjemahkan dalam suatu tatanan fisik yang informal yaitu akrab, bebas, hangat yang dicapai dengan pemilihan bahan bangunan, tata ruang, penampilan bangunan.

Dari tinjauan kegiatan dan kurikulum yang disertai dengan kreativitas tersebut nantinya akan ditentukan jumlah matakuliah dan jumlah ruang berdasarkan ratio prediksi perkembangan mahasiswa. Dari hal tersebut nantinya akan disimpulkan dari 25% mata kuliah teori dan 75% mata kuliah praktek yang ada pada kurikulum dapat diwadahi menurut jumlah periode perkuliahan setiap harinya²⁰⁾, sehingga dapat disimpulkan hubungan ruang, besaran ruang dari jumlah mahasiswa yang diwadahi.

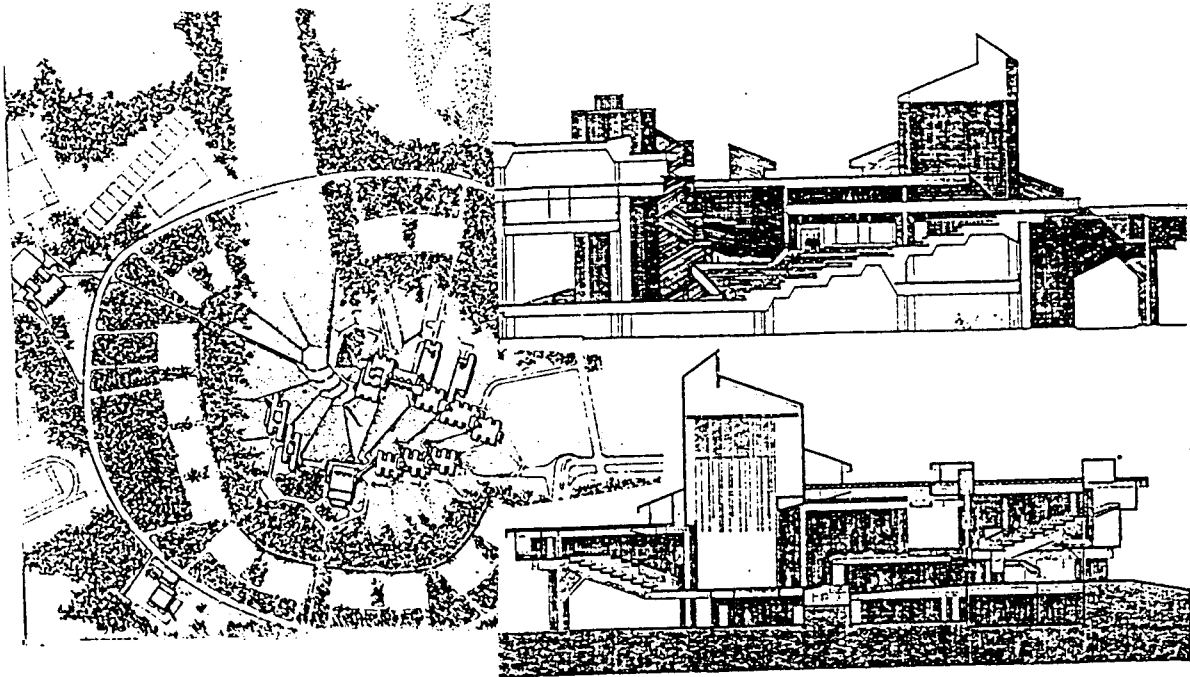
2. 8. STUDI BANGUNAN KAMPUS

2. 8 1. Studi Komparasi Dengan Beberapa Bangunan Kampus.

1. *Shoutheastern Massachusetts Tecnological Institute*

sumber :Schemertz, Mildred F, *ALA" Campus Planing and Design"*, MC graw Hill, Inc. 1972

Bangunan ini berdekatan dengan Piazza San Marco, arsitek Paul Rudolf yang berbentuk tower pada bangunan ini terdiri dari beberapa split level, dimana pada bangunan menggunakan bidang miring pada ruang kuliah teori. Dan ruang laboratorium terletak pada bagian atas dengan penggunaan fleksibilitas yang tinggi. Pada bagian bawah bangunan menggunakan tiang-tiang pancang yang digunakan sebagai area parkir kendaraan dan bangunan administrasi. Pada sisi samping bangunan ditempatkan tangga-tangga menuju ke tiap lantai bangunan dan hal tersebut dimungkinkan untuk menghemat serta mengoptimalkan bangunan.



Gambar II. 16

Southeastern Massachusetts Technological Institute

sumber :Schemertz, Mildred F. AIA " Campus Planning and Design". MC Graw Hill Inc. 1972

Penampilan bangunan menunjukkan ekspresi guna menampilkan wajah bangunan sebagai lembaga pendidikan dengan menggunakan :

- teknologi tinggi pada bahan dan struktur sehingga berkesan modern.
- Bangunan tampak ramah dengan menggunakan bahan transparan pada sisi luar bangunan.
- Menggunakan kesan tinggi rendah untuk menampakkan ekspresi bangunan
- Memasang simbol-simbol secara ekspose untuk membuat bangunan lebih semarak.

Untuk mewadahi kegiatan pada bangunan yang memerlukan ruangan yang lebih luas seperti seminar, pameran dan pertemuan-pertemuan diselesaikan dengan menggunakan upaya-upaya fleksibilitas ruang dengan penggunaan struktur bentang lebar sehingga tak mengganggu kegiatan yang ada di dalamnya.

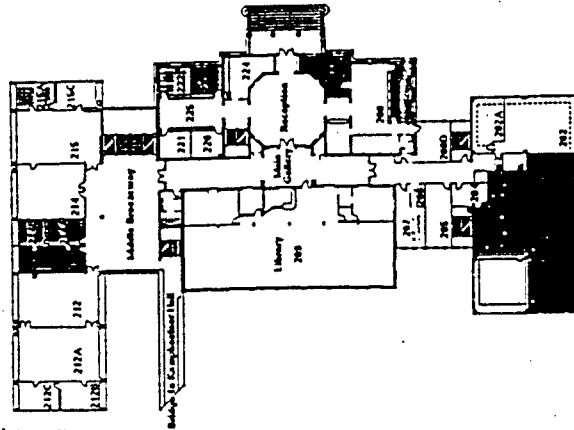
- Sirkulasi pengunjung jelas dan tanpa hambatan.

²⁰⁾ Ibid BAB III



2. Nort Carolina State University

Sumber NCSU scoll of design [http:// www2. Ncsu edu/ ncsu/ design/ fac serv/ index. html.](http://www2.Ncsu.edu/ncsu/design/fac_serv/index.html) 1998



Gambar II. 17

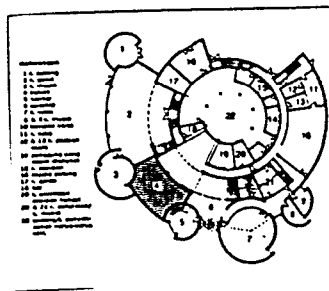
Nort Carolina State University

Sumber NCSU scoll of design [http:// www2. Ncsu edu/ ncsu/ design/ fac serv/ index. html.](http://www2.Ncsu.edu/ncsu/design/fac_serv/index.html) 1998

Bangunan yang terletak di utara carolina ini juga menggunakan split level dimana pada bagian bawah digunakan sebagai area kegiatan umum seperti parkir dan kegiatan umum seperti pertemuan-pertemuan sedangkan pada lantai keduanya sebagai pintu masuk utama yang pada bagian depan yang diterima reseptionis , pada bagian tengah sebagai selasar yang digunakan sebagai main galery dan langsung menuju perpustakaan sedang pada sisi kiri dan kanan sebagai ruang kuliah dan ruang praktek kerja desain. Pencapaian yang mudah juga dapat dilihat pada tangga yang lebar di samping ruang-ruang kuliah. Bentuk dasar persegi yang dikembangkan pada denah ternyata bisa membuat sirkulasi menjadi lebih terarah.

3. Gedung Pusat Seni Gardner, Universitas Sussex, Inggris

Sumber : Ernest Neufert "Data Arsitek" Erlangga 1994



Gambar II. 18

Gedung Pusat Seni Gardner, Universitas Sussex, Inggris

Sumber : Ernest Neufert "Data Arsitek" Erlangga 1994

Bangunan karya John S. Bonington Partnership ini menggunakan bentuk denah lingkaran dimana gudang dijadikan pusat masa bangunan yang berfungsi sebagai tempat menyimpan karya seni. Bengkel kerja dan galeri dijadikan tempat berkreativitas terletak pada tepi bangunan .

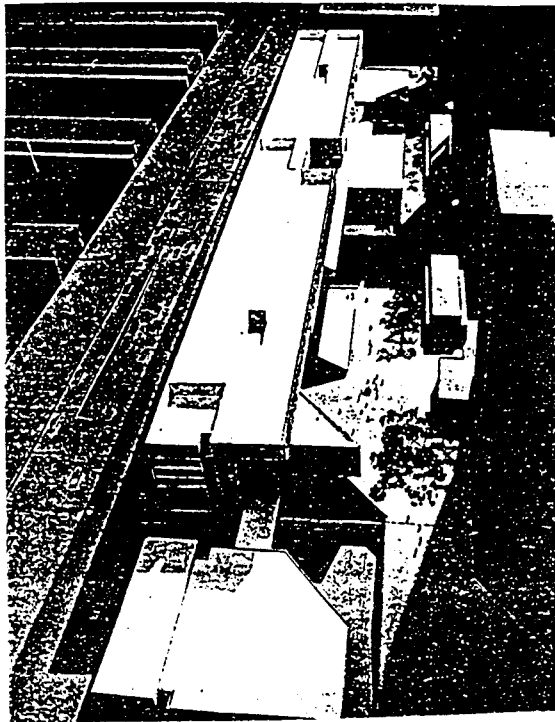
Laporan Tugas Akhir
Suharyono 94 340 125

Penggunaan lantai yang berputar menunjukkan sirkulasi yang pasti dari bangunan yang informatik. Kesan fleksibilitas ditunjukkan oleh bentuk melingkar sehingga pada penempatan meja kerja pada bengkel kerja bisa lebih hemat dengan mengikuti dinding yang melingkar.

4. *Mt. Sylvania Campus Portland Community College and Scholl Education.*

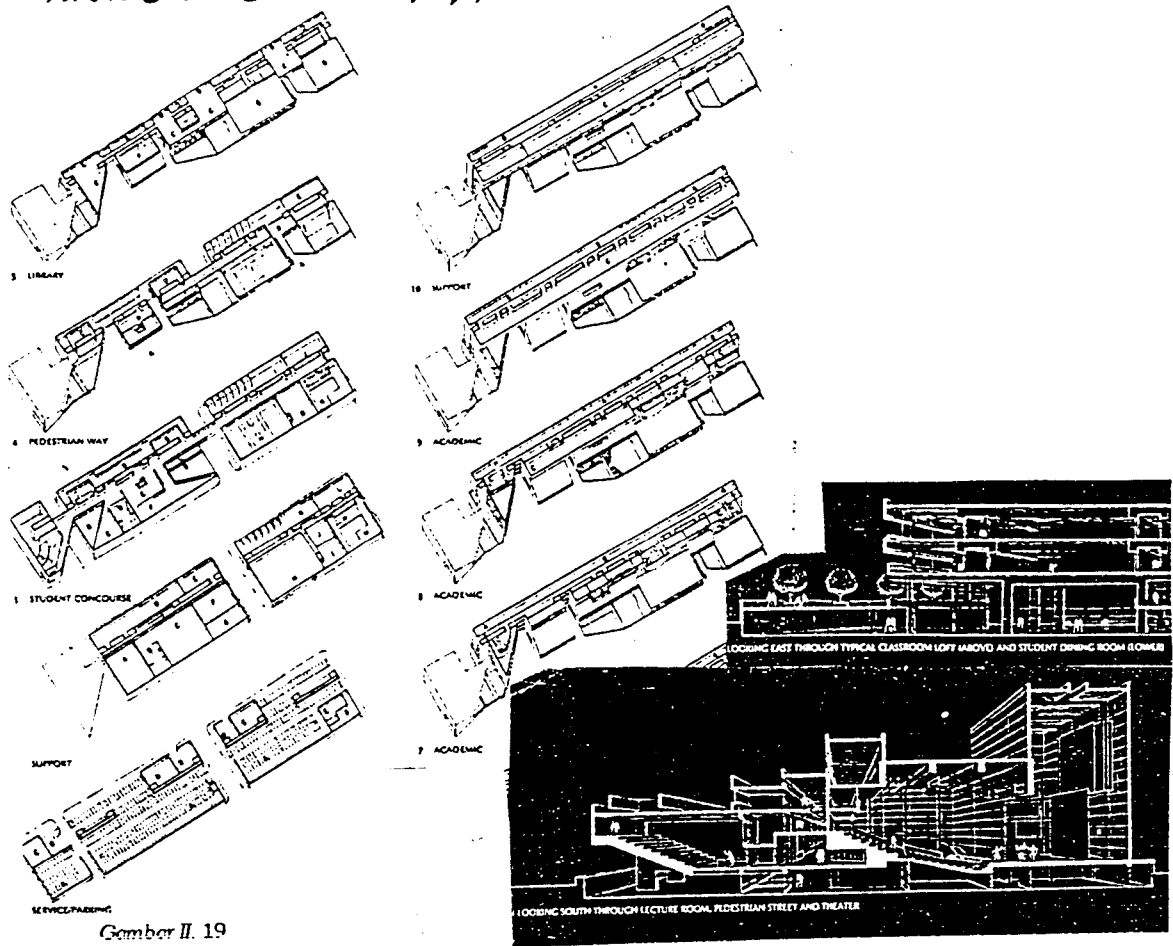
sumber :Schemertz, Mildred F, AIA” Campus Planing and Design”, MC graw Hill, Inc. 1972

Bangunan karya *Wolff, Zimmer, Gonsul, Frassca, Ritler* ini menggunakan 10 lantai untuk sebagai pendidikan. Pada lantai semi basment digunakan sebagai tempat parkir dan area service. Pada lantai kedua digunakan sebagi area kerja pendidikan, level ke empat sebagai pedestrian, pada lantai ke lima sebagai perpustakaan . lantai enam sampai sembilan digunakan sebagai kegiatan akademik perkuliahan, lantai sepuluh sebagai tempat pelayanan seperti kantor administrasi mecanical dan kantor staff pengajar. Bangunan ini menggunakan pola linier dengan sirkulasi datar dan naik menggunakan tangga dan lift. Keakrapan diantara warga kampus ditunjukkan dengan adanya pedestrian dan tempat baca bersama serta fasilitas 24 jam di lantai ke lima. Bentuk masa bangunan yang utuh digabung dengan tatanan masa segitiga serta bentuk pengulangan, terlihat pada tampilan bangunan.



- 1 A. Parking
B. Stairway
C. Lobby
D. Auditorium
E. Lecture hall
- 2 A. Administrative
B. Lobby
C. Administrative office
D. Office
E. Cafeteria
F. Data processing center
G. Mechanical building
H. Women's locker room
I. Men's locker room
J. Outdoor PE Courts
K. PE multipurpose (for administrative part)
- 3 A. Auditorium
B. Lecture hall
C. Lecture hall
D. Lecture hall
E. Lecture hall
F. Lecture hall
G. Lecture hall
H. Lecture hall
I. PE courts
J. Multipurpose (for administrative part)
- 4 A. Administrative office
B. Lobby
C. Lecture hall
D. Lecture hall
- 5 A. Classroom
B. Faculty office
C. Lecture hall
D. Lecture hall
- 6 A. Classroom
B. Faculty office
C. Lecture hall
- 7 A. Classroom
B. Faculty office
C. Lecture hall
- 8 A. Classroom
B. Faculty office
C. Lecture hall
- 9 A. Classroom
B. Faculty office
C. Lecture hall
- 10 A. Administrative office
B. Faculty office
C. Mechanical

Laporan Tugas Akhir
Suharyono 94 340 125



Gambar II. 19

Mt. Sylvania Campus Portland Community College and Scholl Education.

sumber :Schemertz Mikred F. AIA " Campus Planning and Design" MC. raw Hill Inc. 1972.

2. 8 2. Kesimpulan Telaah Bangunan

Dari perbandingan bangunan kampus tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa bangunan kampus harus memiliki fleksibilitas yang tinggi untuk menghemat pewardahan ruang dan upaya penyusunan dengan struktur berbentang lebar dan fasilitas yang memadai baik itu kegiatan akademik , pelayanan, maupun pendukung lainnya yang dapat meningkatkan kreativitas anak didiknya. Khusus untuk pendidikan desain harus memiliki kesan yang dinamis dan kreatif sesuai dengan kegiatan desain.

Kesimpulan yang lain yang dapat diambil yakni:

- a. Fasilitas pendidikan dalam kapus dalam pengoperasiannya harus menggunakan modul yang optimal tentang jumlah ruang dan jam pemakaiannya untuk mendapatkan nilai lebih .

- b. Fasilitas pendidikan cenderung terletak di daerah yang memiliki konsentrasi tinggi yaitu di luar posat kota, lebih utama lagi di daerah kawasan pendidikan sejenis untuk mendukung kinerja kegiatan di dalamnya.
- c. Ruang – ruang perlu direncanakan secara cermat sesuai dengan penataan modul dan tuntutan kegiatan pendidikan .
- d. Kampus juga bisa mewedahi kegiatn yang lain misalnya praktek sesuai bidang ajaran dan pelengkap seperti halnya laboratorium yang bisa mendukung kegiatan pendidikan hal lain misalnya adanya ruang-ruang besar untuk kegiatan ekspo dan pertemuan-pertemuan.

2. 8 3. Fasilitas Kampus

Sumber : Ernest Neufert "Data Arsitek" Erlangga 1994 dan Time Server Standart (lampiran 12)

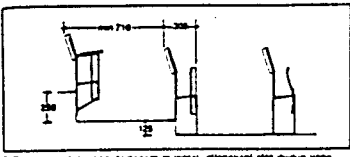
a. Untuk kegiatan kuliah teori

Untuk kegiatan kuliah teori kategori yang bisa dipergunakan untuk bangun dan penempatanya adalah sebagai berikut :

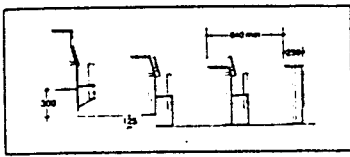
KURSI RUANG KULIAH
Jenis-jenis kursi kuliah

Syarat:

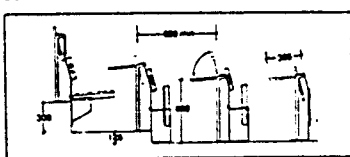
- kursi tunggal yang dapat dipindahkan dalam satu deret memancing, dapat ditampung dan disimpan di tempat lain, dengan satu tumpukan tangan kursi, dengan satu tumpukan meja.
- berbagai kursi tergantung dengan satu tumpukan duduk yang dapat dilipat ke atas, dengan satu tumpukan tangan kursi (gambar 1-2).
- sistem kursi bisa terusan yang dapat dilipat ke belakang membandingkan tumpukan punggung ke atas (biasanya yang antara deret kursi itu terlipat), ruang yang diperlukan cukup sempit dan lantai dasar multi-tingkat dapat digunakan untuk keperluan lain (gambar 4).



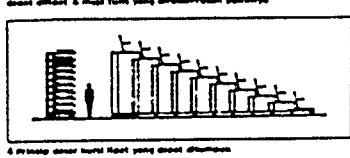
1 Tempat duduk yang tertanam di lantai, dilipatkan atas duduk yang dapat dilipat



2 Tempat duduk yang tertanam di lantai, dilipatkan atas duduk yang dapat dilipat dan meja untuk menulis



3 Tempat duduk yang tertanam di lantai, dilipatkan atas duduk yang dapat dilipat & meja tulis yang dimuat dalam sandaran

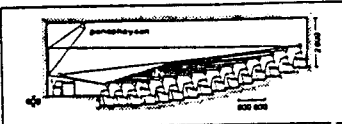


4 Prinsip dasar kursi rapat yang dapat ditumpukan

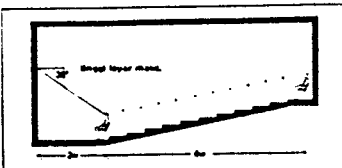
PENGATURAN KURSI

Disesuaikan dengan para/tinggi gambar pertunjukan atau gedung:

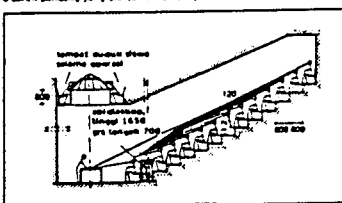
Ruang kuliah: pendengar/bangunnya harus dapat melihat dan mendengar pembicara dengan baik dan bisa digunakan papan tulis atau layar maka rancangan pengaturan tempat duduk harus memuatlyt sistem teratur pendengar untuk berperan serta secara aktif maka ruang harus terdiri dari mungkin dengan pengajar, keaktifan ini dapat dirangsang dengan meja ruang belajar 1/2 dimana jumlah deret kursi lebih kecil dan pemondasi ter-til ruang lebih besar.



5 Gambar pola pengaturan ruang kuliah besar model lama



6 Ruang kuliah yang ditata untuk gambar proyeksi ke layar



7 Ruang kuliah besar dengan meja peraga peraga (sistem modern)

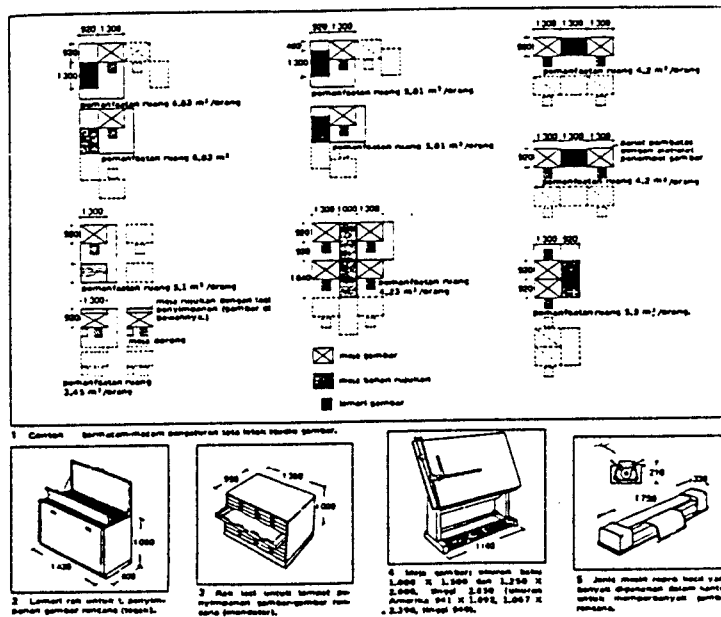
Gambar II. 20
Fasilitas Kampus

Sumber : Ernest Neufert "Data Arsitek" Erlangga 1994 dan Time Server Standart (lampiran 12)

b. Untuk Kegiatan Praktek (gambar)

Untuk kegiatan studio gambar ini perlu diperhatikan beberapa aspek sebagai berikut.

- kebutuhan ruang disesuaikan dengan jenis gambar dan pekerjaan sampingan lain (kalau ada) yang harus dilaksanakan. (lihat lampiran 9 dan 10)
- pengaturan tata letak studio sangat dipengaruhi oleh jenis pekerjaan yang dilaksanakan dan sistem pengawasan yang dianut.
- Yang terpenting adalah pencahayaan yang baik, baik buatan maupun alami, jendela sebaiknya menghadap ke arah utara hingga timur bila hal ini tidak dimungkinkan dilaksanakan maka lengkapi jendela dengan tirai untuk mewngalangi sinar matahari..



Gambar II. 21

Fasilitas Kampus (studio gambar)

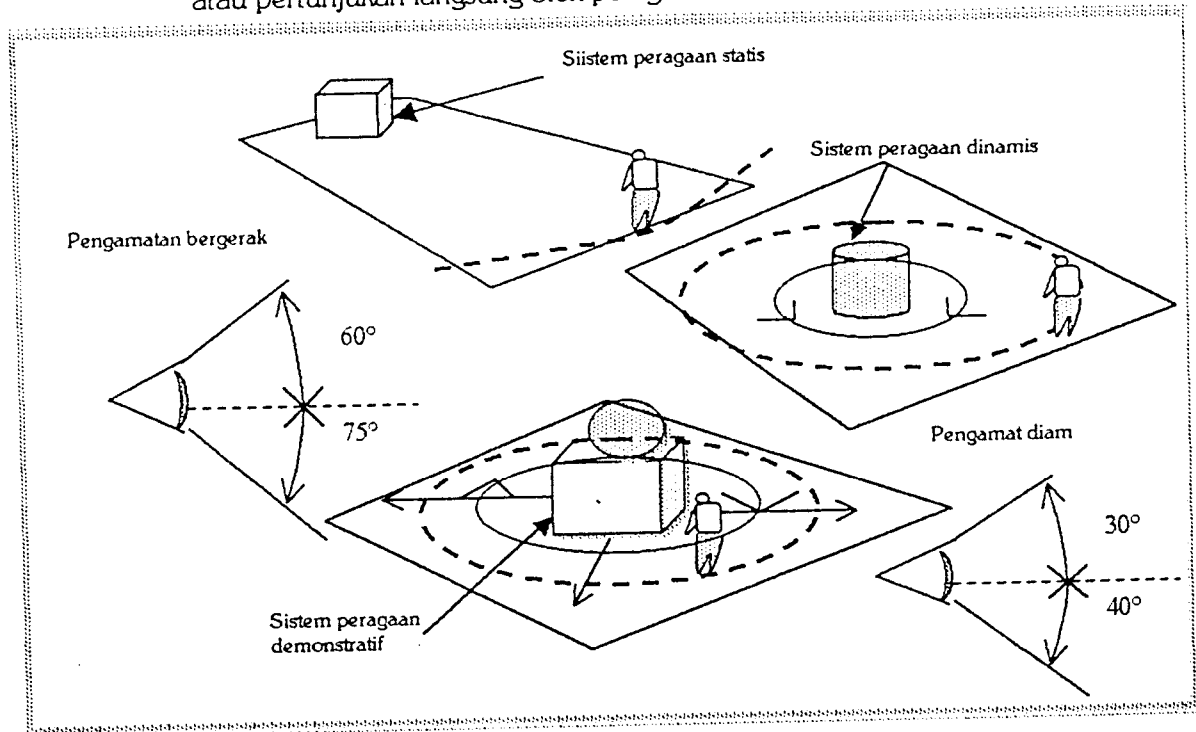
Sumber : Ernest Neufert "Data Arsitek" Erlangga 1994 dan Time Server Standart

b. Untuk kegiatan gallery (pamer)

Unsur-unsur yang mendukung tata letak peragaan pameran sebagai kegiatan utama di dalam bangunan gedung adalah: ²¹⁾

²¹⁾ Cahya WDD, Gedung Pameran Perdagangan, 1996

- Sistem statis : benda peraga diberi keterangan secara tertulis dengan perletakan bisa di lantai, dinding, meja gantung atau panil.
- Sistem dinamis : benda dapat bergerak secara aktif
- Sistem demonstratif : peragaan benda yang dipamerkan dengan demonstrasi atau pertunjukan langsung oleh petugas secara berkala.



Gambar II. 22

Sudut Pandang Mata Terhadap Objek Pameran Statis

Sumber Julius P Martin Z, *Human Dimension and Interior Space*, 1979

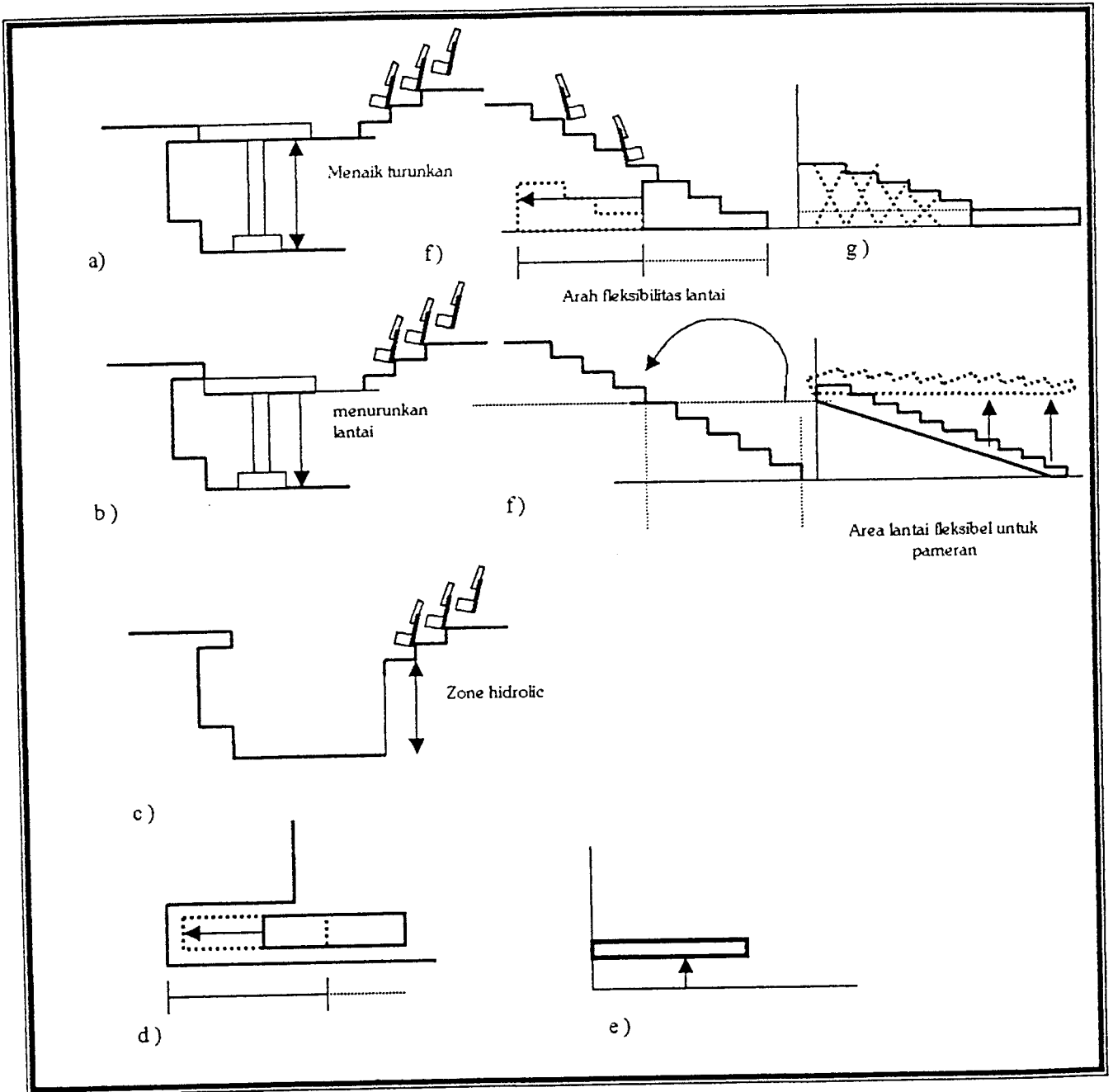
2. 8 4. Fleksibilitas Ruang (ibid 3.2.2.)

1. perubahan besaran ruang

- memisahkan ruang dengan ruangan lain dengan partisi vertikal
- membagi ruangan menjadi dua lantai
- dengan perubahan bentuk ruang yaitu:
 - ekspansibilitas (perluasan ruang)
 - konverbilitas (perubahan bentuk dan ukuran ruang)
 - versabilitas (ruang yang mampu menampung beberapa kegiatan di dalamnya)

2. perubahan seting

- dengan hidrolis untuk menaik turunkan ketinggian lantai (a)
- setting dibentuk dengan weeled rosta (b), cut and fill (c), dengan engsel (d), dengan plat form (e), panggung hidrolis (f), lantai yang dapat digerakan (g)



Gambar II. 23

Aneka mperubahan seting

Sumber :Lawson Fred, Convergence Convention and Exhibition Facilities, London, 1981

Laporan Tugas Akhir
Siburyono 94 340 125

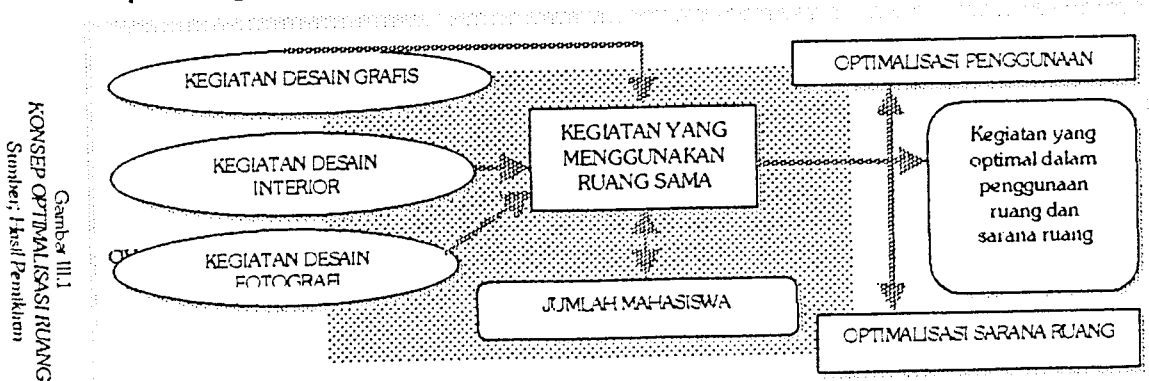
BAB III

ANALISA

3. 1. STUDI PENDEKATAN KEBUTUHAN RUANG

Studi pendekatan ruang di sini diarahkan kepada pewardahan yang optimal walaupun tidak secara menyeluruh. Optimalisasi berasal dari kata *optimal* yang mempunyai makna baik, tertinggi, paling menguntungkan.²¹⁾ Optimalisasi atau mengoptimalkan berarti menjadikan paling baik, paling tinggi, paling menguntungkan²²⁾. Dan optimalisasi di sini merupakan penggunaan ruang secara efisien dengan penggabungan beberapa fungsi ruang yang memiliki aktivitas kegiatan yang sama dengan begitu kegiatan yang ada lebih optimal dan berdaya guna lebih, karena menghindarkan terjadinya pembuatan ruang yang akhirnya tidak terpakai pada jam-jam tertentu. Optimalisasi di sini juga mengenai pendekatan pemenuhan akan kenyamanan baik cahaya, udara, dan *noise*.

Optimalisasi ruang-ruang di dalam Akademi Desain ini dikhususkan pada ruang kelas teori, dan studio desain yang bisa di pergunakan secara bergantian antar kelas, maupun antar program studi. Pemrograman ini nantinya dilakukan setelah proses dari penentuan kebutuhan ruang dan klasifikasi jenis kegiatan yang sama, kemudian diperhitungkan dengan jumlah siswa yang ditampung.



21) Depdikbud, "Kamus Besar Bahasa Indonesia", Edisi II, Balai Pustaka, 1991

22) BS. Anwir, Drs Rosmin Anar, "Kamus Teknik" Praditya Paramita

3. 1. 1. Analisa Penggunaan Ruang

3. 1. 1. 1. Identifikasi Kegiatan dan Kebutuhan Ruang

Mengacu pada studi banding dan kebutuhan akan peningkatan kegiatan, jenis kegiatan yang diselenggarakan pada lembaga pendidikan desain dapat digolongkan menjadi:

1. Kegiatan Pelayanan Umum

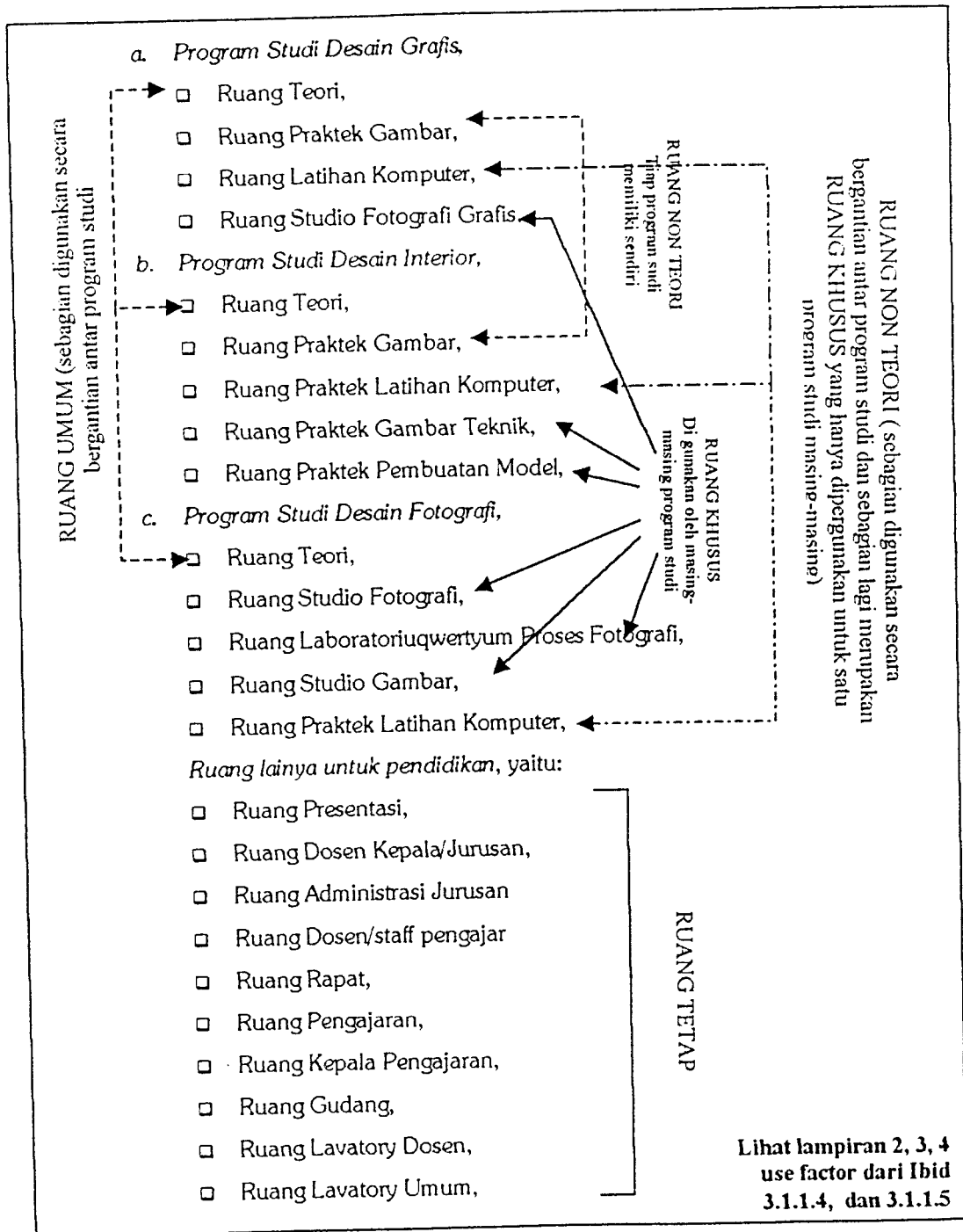
Dalam kegiatan pelayanan umum ini ada beberapa kegiatan yang termasuk didalamnya di mana kegiatan tersebut menyangkut pendidikan, informasi dan praktek kerja yaitu:

a.) Kegiatan Pendidikan

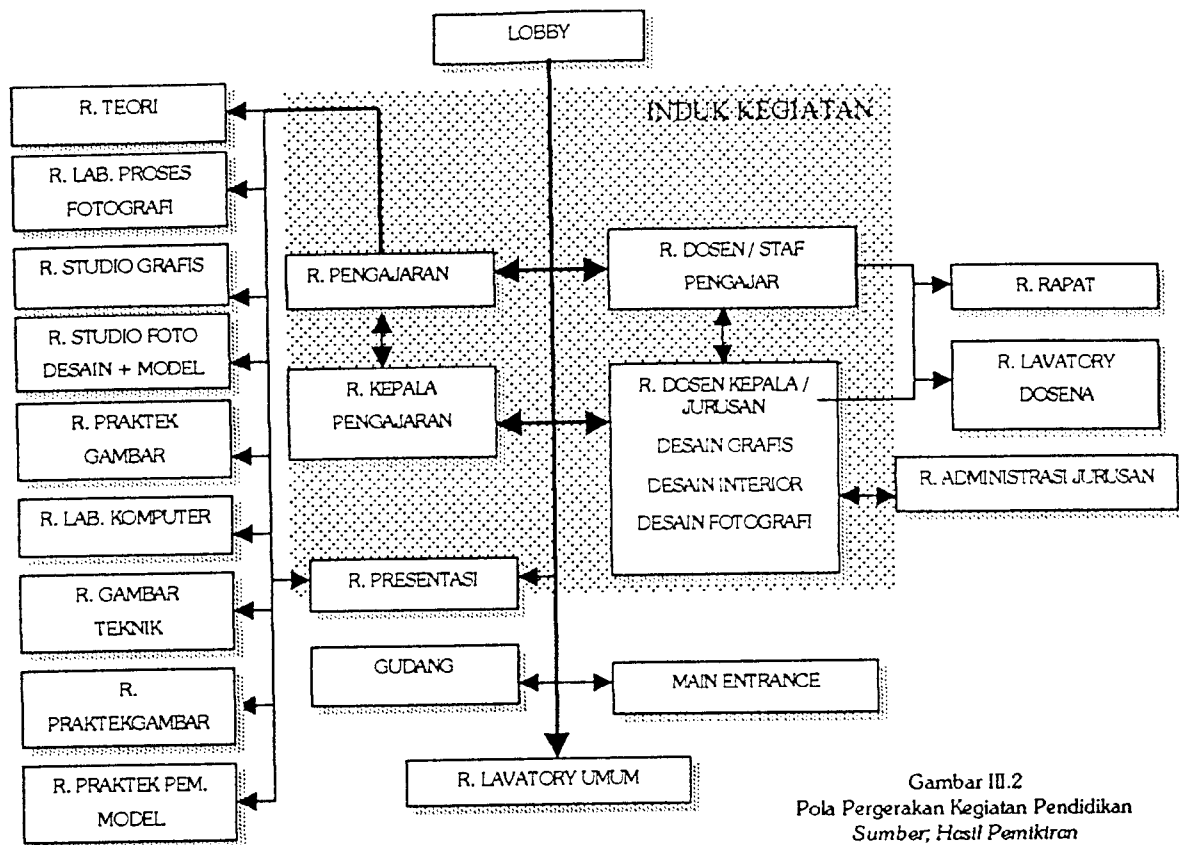
Segenap rangkaian kegiatan yang meliputi proses belajar-mengajar, peragaan kegiatan praktek atau latihan. Adapun bentuk kegiatan tersebut berupa :

- 1.) Kuliah singkat, penjelasan dan pengarahan tugas, demonstrasi tugas.
- 2.) Merencanakan kerja oleh peserta didik dari diskusi tugas antara peserta didik dan pengajar.
- 3.) Mengerjakan tugas sebagai praktek atau latihan meliputi:
 - Diskusi sesama peserta didik dengan kritik pengajar.
 - Praktek menggambar (menggambar tangan dan menggambar teknik dengan berbagai macam teknik presentasi).
 - Praktek komputer (aplikasi komputer, komputer grafis, Autocad).
 - Praktek Fotografi (Teknik-teknik pemotretan dan proses pencetakan).
 - Praktek Desain (desain grafis majalah, surat kabar, brosur, booklets, poster, periklanan, desain interior ruang, taman dan perlengkapan interior.
 - Proses Reproduksi Grafika khusus untuk Desain Grafis.
- 4.) Evaluasi Tugas
 - presentasi dan diskusi karya

Dari kajian diatas dapat disimpulkan untuk kegiatan pendidikan ruang yang dibutuhkan adalah sebagi berikut :



Dan pola pergerakan kegiatan pendidikan sebagai berikut:



Gambar III.2
Pola Pergerakan Kegiatan Pendidikan
Sumber, Hasil Penelitian

b.) Kegiatan Informasi

Segenap rangkaian kegiatan yang meliputi pemberian data atau keterangan yang dikumpulkan melalui membaca, melihat, mendengar melakukan dan sebagainya. Adapun bentuk-bentuk tersebut antara lain :

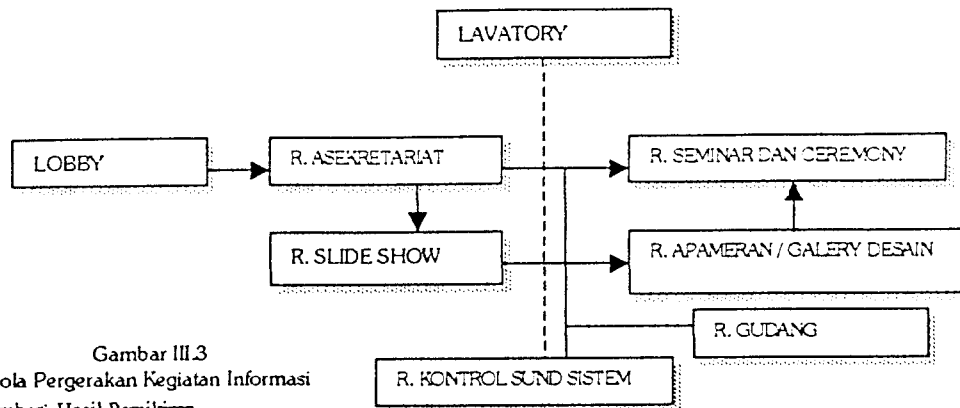
- 1.) Kegiatan perpustakaan.
- 2.) Kegiatan diskusi, seminar, ceramah.
- 3.) Kegiatan pameran berupa pameran tetap dan pameran berkala.

Untuk kegiatan informasi ruang yang dibutuhkan adalah sebagai berikut::

- Ruang Perpustakaan,
 - Control Desk + Katalog,
 - Ruang Baca,
 - Book Stack,
 - Ruang Fotokopi.
- Ruang Pameran/Gallery Desain,
- Ruang Slide Show,

- Ruang Kontrol Sound System,
- Ruang Seminar dan Ceremony,
- Ruang Sekretariat,
- Gudang,
- Ruang Lavatory,

Pola pergerakan ruang sebagai berikut



Gambar III.3
Pola Pergerakan Kegiatan Informasi
Sumber, Hasil Pemikiran

c.) Kegiatan workshop (praktek kerja)

Kegiatan workshop desain ini didefinisikan sebagai rangkaian kegiatan perancangan, penulisan, penggambaran, produksi desain grafis, desain interior, dan fotografi dalam pelayanan jasa berupa biro iklan (khusus jasa kreatif), konsultan interior serta fotografi in door maupun out door. Kegiatan ini dapat digolongkan sebagai kegiatan pekerja seni yan banyak melibatkan pencetusan ide-ide kreatif di dalamnya. Untuk pelayanan jasa ini bentuk kegiatan tersebut berupa :

- 1.) Kegiatan pertemuan (*meeting*), pertemuan agency dengan pihak klien.
- 2.) Produksi desain grafis berupa kegiatan biro iklan (*creative service*)
 - Penulisan kopi dan skrip iklan.
 - Pembuatan atau penggambaran sketsa kasar sebagai visualisasi desain iklan dan *storyboard* yang merupakan penerjemahan dari *copywriter*l.
 - Produksi desain untuk media cetak meliputi pembuatan desain grafis, tata letak, *photo sesion* dan *profing*.
- 3.) Kegiatan proses produksi disain interior dalam konsultasi interior.

- Kegiatan pengumpulan, pengolahan dan penyimpanan data.
 - *Space proving* (denah, denah furniture, denah lampu).
 - Penyusunan dan pemilihan warna, furniture dan finising.
 - Detail pelaksanaan (gambar detail)
 - Pembuatan model
 - *Bill of Quantity* dan *cost Estimate*
 - Pembuatan dokumentasi tender (tender document)
- 4.) Proses kegiatan fotografi di dalam studio dan pelayanan jasa fotografi out door sebagai pendukung kegiatan desaininterior dan desain grafis.
- 5.) Presentasi hasil karya dengan klien.

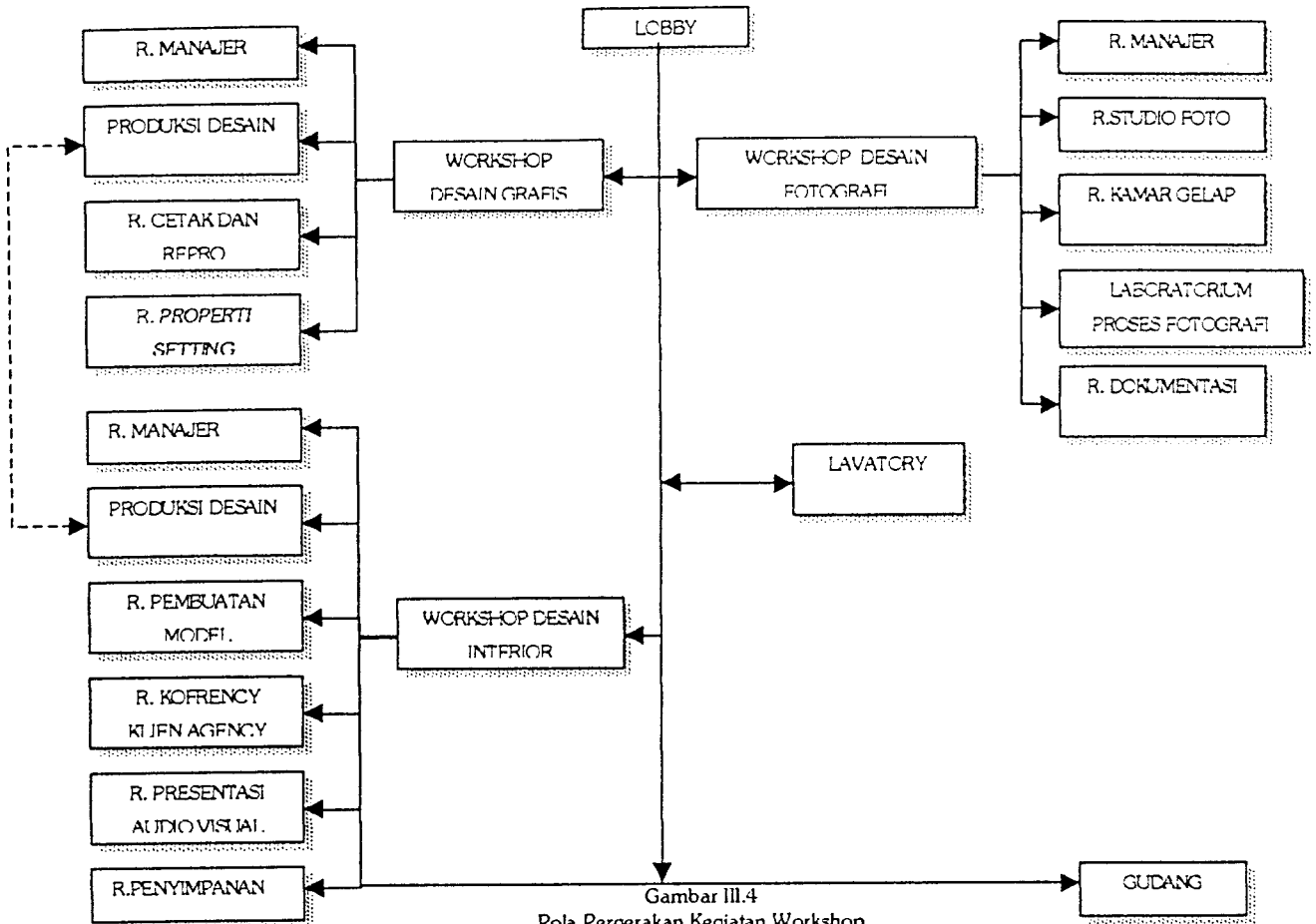
Adapun kebutuhan ruang untuk kegiatan *workshop* ini adalah:

- a. Kegiatan *Workshop* Desain grafis,
 - Ruang Manajer,
 - Ruang Produksi Desain,
 - Ruang Cetak dan Repro,
 - Ruang Property Setting,
- b. *Workshop* Desain Interior,
 - Ruang Manajer,
 - Ruang Desain,
 - Ruang Pembuatan Model,
 - Ruang Penyimpanan,
 - Ruang Konfrensi Klien Agency,
 - Ruang Presentasi Audio Visual,
- c. *Workshop* Fotografi,
 - Ruang Manajer,
 - Ruang Studio Foto,
 - Ruang Kamar Gelap,
 - Ruang Laboratorium Proses Fotografi,
 - Ruang Dokumentasi.

Dan ruang penunjang kegiatan *workshop* lainnya:



Pola pergerakan kegiatan orkshop adalah sebagi berikut :



Gambar III.4
Pola Pergerakan Kegiatan Workshop
Sumber: Hasil Pemikiran

2. Kegiatan Manajemen dan Administrasi

Sege nap rangkaian intern perusahaan, mulai dari kegiatan administrasi umum , administrasi keuangan dan personalia perusahaan lemaga pendidikan ini. Kegiatan-kegiatan tersebut meliputi penyiapan, perencanaan, koordinasi pelaksanaan, pengawasan, penghimpunan, pencatatan, mengolah, menggandakan, mengirim, dan menyimpan keterangan-keterangan yang diperlukan. Kegiatan ini bersifat menunjang kegiatan pendidikan, kegiatan inormasi dan kegiatan *workshop*.

Adapun kegiatan manajemen dan administrasi adalah sebagai-beikut :

- 1.) Kegiatan manajemen, berupa kegiatan penyiapan, perencanaan, koordinasi pelaksanaan dan pengawasan.

3. Kegiatan Penunjang

Segekap rangkaian kegiatan meliputi service umum, adapun kegiatan tersebut antar lain :

- 1.) Kegiatan maintenance bangunan.
- 2.) Kegiatan menjaga bangunan yang meliputi faktor keamanan.
- 3.) Kegiatan istirahat dan kegiatan ibadah.

Adapun kebutuhan ruang untuk kegiatan Penunjang ini adalah:

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Kafe,<input type="checkbox"/> Pantry,<input type="checkbox"/> Bursa,<input type="checkbox"/> Keamanan,<input type="checkbox"/> Lavatory, |
|---|

3. 1. 1. 2. Unsur-unsur Pelaku Kegiatan.

Beberapa unsur yang terlibat dalam kegiatan Akademi Desain di Yogyakarta adalah :

1. Pengelola kegiatan manajemen dan administrasi.

Unsur pelaku kegiatan ini bertanggung jawab dan mengelola seluruh kegiatan pada Akademi Desain agar berjalan sesuai dengan tujuan.

2. Peminat profesi desains

Unsur ini merupakan pihak yang dilayani pada Akademi Desain, dimana para peminat tersebut terdiri dari masyarakat umum yang tertarik dan berminat terhadap desain, baik mereka yang hanya bermaksud kanya sekedar mencari info atau mempunyai tujuan tertentu untuk mendalami dunia desain.

3. Pengelola kegiatan pendidikan.

Unsur ini sebagai pihak yang bertanggung jawab terhadap keberhasilan dari para peminat desain menjadi seorang yang profesional dalam bidang desain, yang menguasai teknik dari media desain sehingga mampu dan siap mengikuti perkembangan bidang keahlian bidang desain dan dapat berperan serta dalam pembangunan.

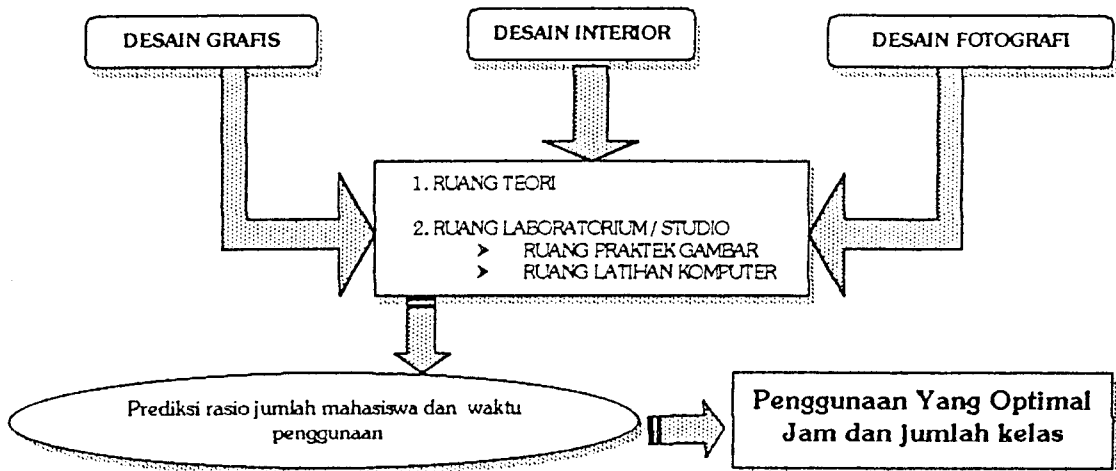
4. Pengelola kegiatan informasi.

Unsur ini sebagai pihak yang bertanggung jawab terhadap segala bentuk kegiatan informasi yang berlangsung di dalam Akademi Desain di Yogyakarta sehingga dapat berjalan lancar dalam memberikan informasi tentang seluk beluk desain.

5. Pengelola kegiatan *workshop*.

Unsur ini merupakan pihak yang berkepentingan dalam pengelolaan jasa di bidang desain dengan tujuan untuk mencari keuntungan dari lembaga yang dikelola selain menyelenggarakan praktek kerja di bidang desain.

Dari hasil penentuan kebutuhan ruang dan pengguna di atas dapat diperoleh ruang- ruang yang memiliki fungsi yang sama antar program studi khususnya bidang pendidikan yang dapat dilihat di bawah ini:



Gambar III.6
Diagram Kesamaan Ruang untuk Menentukan Jumlah Yang Optimal

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada uraian di bawah ini:

3. 1. 1. 3. Jumlah Mahasiswa Dan Rasio Pengambilan Mata Kuliah

Sebagai salah satu perguruan tinggi yang baru direncanakan, sesuai dengan rencana pengembangan yaitu dengan jumlah mahasiswa dalam satu angkatan untuk setiap program studi adalah 200 orang, untuk tiga program studi adalah 600 orang dengan jumlah keseluruhan mahasiswa(student body) menjadi 1800 orang. Untuk mengetahui mahasiswa yang mengulang, cuti dan berhenti kuliah, maka rasio-rasio kekurangan untuk mencapai student body yang dirancang diambil rata-rata :

Program studi desain grafis dengan rata-rata kekurangan 9%

Program studi fotografi desain dengan rata-rata kekurangan 9%

Program studi desain interior dengan rata-rata kekurangan 9%

Untuk mengetahui jumlah mahasiswa yang mengulang (mata kuliah) pada 3 program studi dapat diambil sampel dari pendidikan akademi yang telah ada:

Untuk mahasiswa yang mengulang diambil ratio :

Program studi	Ratio	Jumlah
Desain Grafis	19 : 3 (9,5 % dari 3 angk)	6.33 = 6 orang
Desain Fotografi	20 : 3 (10 % dari 3 angk)	6.66 = 7 orang
Desain Interior	20 : 3 (10 % dari 3 angk)	6.66 = 7 orang

Untuk mahasiswa yang cuti diambil ratio :

Program studi	Ratio	Jumlah
Desain Grafis	13 : 3 (6,5 % dari 3 tangk)	4.33 = 4 orang
Desain Fotografi	17 : 3 (8,5 % dari 3 angk)	5.67 = 6 orang
Desain Interior	17 : 3 (8,5% dari 3 angk)	5.67 = 6 orang

Untuk jumlah yang berhenti dengan ratio :

Program studi	Ratio	Jumlah
Desain Grafis	13 : 3 (6,5 % dari 3 angk)	4.33 = 4 orang
Desain Fotografi	17 : 3 (8,5 % dari 3 angk)	5.67 = 6 orang
Desain Interior	17 : 3 (8,5 % dari 3 angk)	5.67 = 6 orang

Tabrel III.1 Rasio Mahasiswa Mengulang, Cuti dan Berhenti (hasil Analisa)

Dari keterangan di atas dapat diprediksikan berapa jumlah mahasiswa yang mengulang, cuti, berhenti kuliah. Sedangkan yang aktif nantinya adalah :

1. *program studi desain grafis*

mahasiswa aktif:

mahasiswa 1 jurusan +(jumlah mengulang-jumlah cuti-jumlah berhenti)x9%

$$200 \text{ mahasiswa} + (6 \text{ Mahasiswa} - 4 \text{ Mahasiswa} - 4 \text{ mahasiswa}) 9\%$$

$$= 199,8$$

jumlah mahasiswa yang aktif pada tiga program studi = mahasiswa aktif x jumlah angkatan. Jadi jumlahnya 199,8 orang x3 = 600 orang

2. *program studi desain fotografi*

mahasiswa aktif:

mahasiswa 1 jurusan +(jumlah mengulang-jumlah cuti-jumlah berhenti)x9%

$$200 \text{ mahasiswa} + (7 \text{ Mahasiswa} - 6 \text{ Mahasiswa} - 6 \text{ mahasiswa}) 9\%$$

$$= 199,5$$

jumlah mahasiswa yang aktif pada tiga program studi = mahasiswa aktif x jumlah angkatan. Jadi jumlahnya $199,55 \text{ orang} \times 3 = 599$

3. program studi desain interior

mahasiswa aktif:

mahasiswa 1 jurusan + (jumlah mengulang - jumlah cuti - jumlah berhenti) x 9%

$$200 \text{ mahasiswa} + (7 \text{ Mahasiswa} - 6 \text{ Mahasiswa} - 6 \text{ mahasiswa}) \times 9\% \\ = 199,55$$

jumlah mahasiswa yang aktif pada tiga program studi = mahasiswa aktif x jumlah angkatan. Jadi jumlahnya $199,5 \text{ orang} \times 3 = 599 \text{ orang}$

3. 1. 1. 4. Frekwensi Perkuliahan

Penyelenggaraan kuliah di Akademi Desain ini, diatur dengan semester yaitu dibagi menjadi waktu perkuliahan semester genap dan semester ganjil, sesuai dengan waktu penyelenggaraan perkuliahan dengan jumlah 6 semester, mahasiswa yang mengambil mata kuliah semester genap hanya bisa mengulang mata kuliah semester genap demikian juga semester ganjil.

Untuk mengetahui frekwensi perkuliahan setiap minggunya, maka harus diketahui jumlah mata kuliah setiap semester pada masing-masing jurusan, seperti tabel di bawah ini (*ibid Bab II, Kurikulum Akademi Desain*):

No	Program Studi	Semester						Jmlh
		I	II	III	IV	V	VI	
1.	Desain Grafis	9	9	8	7	4	2	39
2.	Desain Fotografi	9	8	7	8	7	3	42
3.	Desain Interior	10	8	9	8	6	2	43
Jumlah		28	25	24	23	17	7	124

Tabel III.2 Jumlah Matakuliah 3 Program Studi

Dari tabel di atas diketahui frekwensi perkuliahan pada masing-masing jurusan sebagai berikut :

No	Program Studi	Semester		Jmlh
		Ganjil	Genap	
1.	Desain Grafis	21	18	39
2.	Desain Fotografi	23	19	42
3.	Desain Interior	25	18	43
Jumlah		69	55	124

Tabel III.3 Jumlah Matakuliah 3 Program Studi per semester (Hasil Analisa)

Dengan demikian frekwensi perkuliahan pada masing-masing semester di tiga program studi adalah :

Pada semester ganjil : 69 setiap minggunya

Pada semester genap : 55 setiap minggunya

3. 1. 1. 5. Jumlah Ruang yang Dibutuhkan Untuk Kegiatan Pendidikan a Ruang kelas teori

Untuk mengetahui berapa banyak ruang kuliah teori reguler yang dibutuhkan, maka frekwensi terbesar pada semester ganjil diikurangi dengan jumlah mata kuliah praktek (kegiatan laboratorium dan studio).

Jumlah mata kuliah **praktikum dan studio** pada masing-masing program studi adalah :

No	Program Studi	Semester		Jmlh
		Ganjil	Genap	
1.	Desain Grafis	13	12	25
2.	Desain Fotografi	15	14	19
3.	Desain Interior	14	11	25
Jumlah		42	37	79

Tabel III.4 Jumlah Mata kuliah Praktikum 3 Program Studi

Karena jumlah yang besar ada pada semester ganjil, maka diambil jumlah mata kuliah teori yang ada pada semester ganjil yaitu :

= Frekwensi perkuliahan keseluruhan - jumlah mata kuliah praktikum keseluruhan.

$$= 69 - 42 = 27$$

karena setiap mata kuliah dibagi kedalam 2 kelas maka jumlah keseluruhannya adalah :

$$27 \times 2 = 54 \text{ kelas}$$

Langkah selanjutnya adalah mengetahui jumlah kelas yang dibutuhkan , namun untuk itu perlu diketahui periode perkuliahan dalam 1 hari. Periode perkuliahan dalam 1 hari dapat dihitung dengan menggunakan bobot mata kuliah dalam satuan sks (sistem kredit semester). Mata kuliah yang ada hampir keseluruhan memiliki bobot 2 sks pada masing-masing program studi dengan 1 sks memiliki bobot 1 jam dan 1 jam perkuliahan setara dengan ~ 55 menit maka 2 sks = 110 menit.

Dengan demikian jika penyelenggaraan perkuliahan dimulai pukul 7.⁰⁰ maka dapat dihitung periode perkuliahan sebagai berikut :

$$\text{Kuliah pertama : } 7.^{00} + 110 = \sim 8.^{50}$$

$$\text{Kuliah kedua : } 9.^{00} + 110 = \sim 10.^{50}$$

$$\text{Kuliah ketiga} : 11.00 + 110 = \sim 12.50$$

$$\text{Kuliah keempat} : 13.00 + 110 = \sim 13.50$$

Dari perhitungan di atas dapat diketahui periode perkuliahan untuk 1 dalam sehari 4 kali. Sebelum menghitung jumlah kelas yang dibutuhkan harus diketahui dahulu periode perkuliahan dalam sehari dengan membagi jumlah kelas keseluruhan dengan jumlah hari dalam seminggu.

$\frac{54 \text{ kelas}}{6 \text{ hari (seminggu)}} = 9 \text{ . periode dalam sehari}$

jika setiap kelasnya mampu mawadahi 4 periode perkuliahan dalam setiap harinya kelas yang dibutuhkan:

$\frac{\text{periode perkuliahan dalam sehari}}{\text{periode 1 kelas dalam sehari}} = \text{jumlah kelas yang dibutuhkan}$
$= 2.25 = 3 \text{ macam kelas}$

dengan demikian jumlah kelas teori reguler yang dibutuhkan adalah : 3 macam kelas .

b. Ruang laboratorium/ studio praktek desain

Kebutuhan ruang laboratorium / studio dapat dihitng dengan mengetahui periode pelaksanaan praktikum terbanyak dalam seminggu. Dari tiga program studi periode praktikum terbanyak adalah ruang studio gambar dan lab komputer yaitu dengan 42 mata kuliah praktek dalam 1 semester, karena mata kuliah yang paling banyak sksnya adalah 3 sks dan 1 sks memiliki bobot 1 jam dan 1 jam perkuliahan setara dengan ~ 55 menit maka 3 sks = 165 menit dan untuk yang 6 sks = 330 menit masuk kedalam 2 periode , dengan demikian jika penyelenggaraan perkuliahan dimulai pukul 7.00 maka dapat dihitung periode perkuliahan sebagi berikut :

$$\text{Kuliah pertama} : 7.00 + 165 = \sim 09.45$$

$$\text{Kuliah kedua} : 10.00 + 165 = \sim 12.45$$

$$\text{Kuliah ketiga} : 13.00 + 165 = \sim 15.45$$

$$\text{Kuliah keempat} : 16.00 + 110 = \sim 17.50 \text{ ----- untuk yang 2 sks}$$

Jika dalam seminggu terdiri dari 12 periode yang dalam seharinya 4 periode dan jika dalam mata kuliah dibagi empat maka jumlah keseluruhnya adalah $4 \times 4 = 168$ kelas.

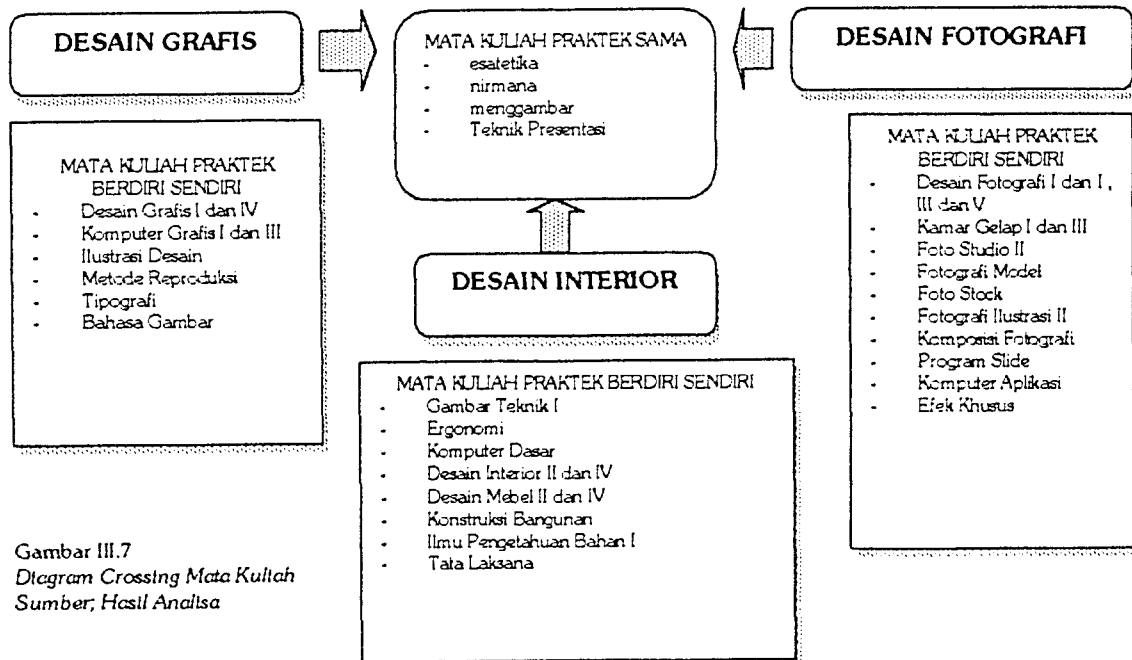
Dimana dalam sehari praktek desain sebanyak 4 kali maka jumlah kelas dalam satu minggu =

$$\frac{168 \text{ kelas}}{6 \text{ hari (seminggu)}} = 28 \text{ . periode dalam sehari}$$

jika setiap kelasnya mampu mawadahi 4 periode perkuliahan dalam setiap harinya kelas yang dibutuhkan:

$$\frac{\text{periode perkuliahan dalam sehari}}{\text{periode 1 kelas dalam sehari}} = \text{jumlah kelas yang dibutuhkan} = 7 \text{ macam kelas}$$

dengan demikian jumlah kelas untuk praktek yang dibutuhkan adalah : 7 kelas dalam sehari. Hal tersebut masih dalam penjabaran mata kuliah belum diperhitungkan dengan jumlah mahasiswanya. Untuk memperhitungkan dengan jumlah mahasiswanya dapat kita lihat lampiran 1 sampai 4, Adapun penjabaran dari mata kuliah praktek pada semester ganjil adalah sebagai berikut :



Gambar III.7
 Diagram Crossing Mata Kuliah
 Sumber; Hasil Analisa

MATA KULIAH	PROGRAM STUDI			JML	RUANG	Periode
	D.Grafis	D.Fotografi	D.Interior	SKS		
1. Estetika	2	2	2	6	R.Praktek Gambar	2
2. Nirmana	3	3	3	9	R.Praktek Gambar	3
3. Menggambar	3	-	3	6	R.Praktek Gambar	2
4. Teknik Presentasi	2	-	2	4	R. Gambar Teknik	2
5. Desain grafis II	4	-	-	4	R. Studio Grafis	2
6. Desain Grafis IV	6	-	-	6	R. Studio Grafis	2
7. Komputer Grafis I	3	-	-	3	R. Lasb. Komputer	1
8. Komputer Grafis III	3	-	-	3	R. Lasb. Komputer	1
9. Ilustrasi Desain I	3	-	-	3	R. Studio Grafis	1
10. M. Reproduksi Grafis I	3	-	-	3	R. Studio Grafis	1
11. Tipografi	2	-	-	2	R. Studio Grafis	1
12. Bahasa Gambar	3	-	-	3	R.Praktek Gambar	1
13. Fotografi Desain Grafis	3	-	-	3	R.foto Desain + Model	1
14. Deain Fotografi I	-	4	-	4	R.foto Desain + Model	2
15. Desain Fotografi III	-	4	-	4	R.foto Desain + Model	2
16. Desain Fotografi V	-	4	-	4	R.foto Desain + Model	2
17. Kamar Gelap I	-	2	-	2	R. Proses Fotografi	1
18. Kamar Gelap III	-	2	-	2	R. Proses Fotografi	1
19. Foto Studioll	-	2	-	2	R.foto Desain + Model	1
20. Foografi Model	-	3	-	3	R.foto Desain + Model	1
21. Foto Stock	-	3	-	3	R.foto Desain + Model	1
22. Fotografi Ilustrasi II	-	2	-	2	R. Lasb. Komputer	1
23. Komposisi Fotografi	-	2	-	2	R. Proses Fotografi	1
24. Program slide	-	3	-	3	R. Proses Fotografi	1
25. Komputer Aplikasi	-	3	-	3	R. Lasb. Komputer	1
26. Efek Khusus	-	3	-	3	R. Lasb. Komputer	1
27. Menggambar Teknik	-	-	3	3	R. Gambar Teknik	1
28. Ergonomi	-	-	3	3	R. Gambar Teknik	1
29. Komputer Dasar	-	-	3	3	R. Lasb. Komputer	1
30. Desain Interior II	-	-	4	4	R. Gambar Teknik	2
31. Desain Interior IV	-	-	6	6	R. Gambar Teknik	2
32. Desain Mebel II	-	-	3	3	R. Gambar Teknik	1
33. Desain Mebel IV	-	-	3	3	R. Gambar Teknik	1
34. Konstruksi Bangunan	-	-	2	2	R. Praktek Pem. Mode	1
35. Ilpeng Bahan I	-	-	2	2	R. Praktek Pem. Mode	1
36. CAD II	-	-	3	3	R. Lasb. Komputer	1
37. Tata Laksana	-	-	2	2	R. Praktek Pem. Mode	2
Jumlah SKS				124		49

Tabel III.5 Mata Kuliah dan Keperluan Ruang Serta Periode Perkuliahan
Sumber; Hasil Analisis

Dari tabel diatas dapat disimpulkan kebutuhan ruang kelas dan periode dalam seminggu dari matakuliah praktek dalam Akademi Desain ini, sebagai berikut :

No	Ruang	Periode Dalam Seminggu
1.	R. Praktek Gambar	6 x 4/mk = 24
2.	R. Gambar Teknik	10 x 4/mk = 40
3.	R.Studio Grafis	5 x 4/mk = 20
4.	R. Foto Desain + Model	12 x 4/mk = 48
5.	R. Lab Komputer	7 x 4/mk = 28
6.	R. Proses Fotografi	4 x 4/mk = 16
7.	R.Praktek Pembuatan Model	2 x 4/mk = 8
Jumlah		184

Tabel III.6 Jumlah Periode Kebutuhan Ruang Praktek (hasil Analisa)

Dari tabel diatas dapat diketahui jumlah kelas dan periode perkuliahan yang optimal dimana dalam seminggu dari 4 periode tiap harinya mampu menampung 24 periode.

Dan dari tabel diatas rata-rata 8 periode seminggu jadi jumlah kelas sudah optimal

Dari Use factor pada lampiran 2, 3, 4 kita peroleh data jumlah kelas sebagai berikut :

No	Ruang	Desain Grafis	Desain Fotografi	Desain Interior	Jumlah berdasar %
1.	R. Teori	2 (67%)	2 (61%)	2 (80%)	6 kelas
2.	R. Praktek Gambar	1 (91%)	1 (30%)	1 (84%)	3 kelas
3.	R. Gambar Teknik	1 (47%)	1 (47%)	3 (95%)	4 kelas
4.	R.Studio Grafis	3 (67%)	-	-	3 kelas
5.	R. Lab Komputer	1 (77%)	1 (71%)	1 (76%)	3 kelas
6.	R. Foto Desain + Model	1 (35%)	3 (74%)	-	4 kelas
7.	R. Proses Fotografi	-	1 (90%)	-	1 kelas
8.	R.Praktek Pembuatan Model	1 (23%)	1 (23%)	1 (35%)	2 kelas

Tabel III.7 Jumlah kelas 3 Program Studi (Hasil Analisa)

Untuk mengecek keoptimalan dari jumlah ruangan kelas tersebut maka kita lihat kembali mengenai ratio jumlah mahasiswa mengulang, jumlah mahasiswa cuti, dan yang berhenti pada **ibid 3. 1. 1. 3.**

No	Program Studi	Jumlah mahasiswa dalam satu tahun
1.	Desain Grafis	600
2.	Desain Fotografi	599
3.	Desain Interior	599
Jumlah		1798

Rata rata jumlah mahasiswa yang aktif dalam tiap semester adalah:

$$\frac{\text{Jumlah mahasiswa 1 tahun}}{\text{Jumlah semester 1 tahun}}$$

$$\frac{1798}{2} = 899 = 899 \text{ mahasiswa}$$

dari tiga program studi tersebut untuk mata kuliah praktek dalam setiap semester adalah 42 matakuliah dengan total sks adalah **124 sks** (ibid Tabel III.5 , matakuliah praktek dan kebutuhan ruang)

$$124 \text{ sks} \times 55 \text{ menit} = 6820 \text{ menit} = 113,67 \text{ jam}$$

Jika dalam ruang 1 kelas kuliah mampu menampung mahasiswa sebanyak 50 mahasiswa maka dalam satu periode perkuliahan praktek :

$$\frac{899 \text{ mahasiswa}}{50} = 17,98 = 18 \text{ kelas praktek (belum diperhitungkan periode pemakaian dan use factor)}$$

padahal dari tabel III.7 berdasarkan studi ruang dan use factornya didapat 25 kelas, jadi sudah memenuhi syarat minimalnya yaitu 18 kelas.

3. 1. 1. 7. Identifikasi Besaran Ruang

a. Ruang kuliah teori

Jumlah ruang kuliah yang direncanakan adalah dengan daya tampung 100 mahasiswa. Untuk mengetahui besaran ruang kelas harus memakai standar-standar ruang sebagai berikut (Unesco 1990)

Ruang kuliah teori : 2.1 m²/ mahasiswa

Dosen Pengajar : 7,5² / orang

Jadi besar ruang kuliah teori adalah : (2.1x50) + 7.5 = 217.5 m²

Untuk 6 kelas jadinya 217,5 x 6 = 1305 m²

Sedangkan untuk lavatory :

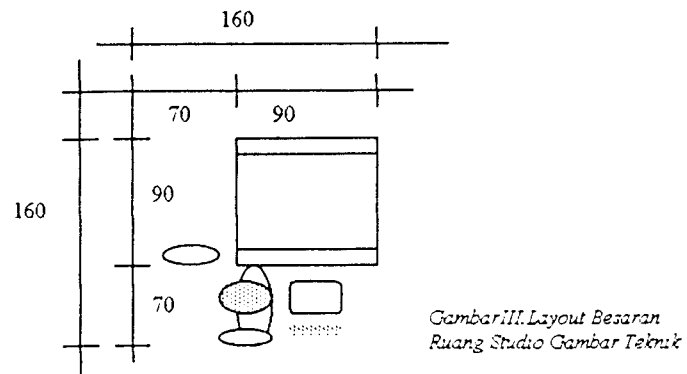
Jumlah ; 3 unit

Luas lantai 1 unit 8m²

Lus lantai 3 unit : 16m²

b. ruang laboratorium dan studio gambar teknik

Jumlah laboratorium komputer yang direncanakan adalah 1 ruang laboratorium mampu menampung 50 mahasiswa. Untuk mengetahui besaran ruang laboratorium bahasa harus memakai pola pergerakan pada laboratorium ini sebagai berikut :



Ruang laboratorium / studio gambar teknik : 2.5m^2 / mahasiswa

Dosen pengajar : 7.5m^2 / orang

Dengan demikian luasannya adalah : $1.6 \times 1.6 = 2.54 \text{ m}^2$ / mahasiswa

Jadi besar ruang laboratorium / studio gambar teknik adalah : $(2.54 \times 50) + 7.5 = 134.5 \text{ m}^2$, Untuk 4 kelas jadinya $134,5 \times 4 = 530 \text{ m}^2$

Sedangkan luasan untuk lavatori adalah :

Jumlah 2 unit , satu unit 8m^2

c. Laboratorium studio grafis

untuk laboratorium grafika direncanakan adalah 1 ruang dengan daya tampung 75 mahasiswa satu ruangnya. Untuk mengetahui besaran ruang bisa dilihat dari pola pergerakan ruang sebagai berikut :

laboratorium pers ; 2 m^2 / mahasiswa

dosen / pengajar : 7.5m^2 / orang.

Jadi besar ruang laboratorium studio grafis ini adalah : $(2 \times 50) + 7.5 = 107.5 \text{ m}^2$,

Untuk 3 kelas jadinya $107.5 \times 3 = 322,5 \text{ m}^2$

Sedangkan luasan untuk lavatori adalah :

Jumlah 2 unit , satu unit 8m^2

d. studio layout dan montase (pembuatan Model)

jumlah ruang studio layout dan montase yang direncanakan adalah satu ruang. laboratorium tersebut mampu menampung 50 mahasiswa. Untuk menentukan besaran ruang studio layout dan montase harus mengetahui pola aktifitas dan pergerakan sebagai berikut :

Ruang studio layout dan montase

= 0-10 m²/ mahasiswa

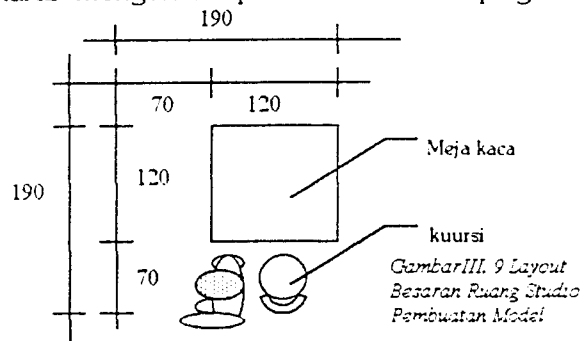
Dosen / pengajar = 7,5 m²/ Orang

Dengan demikian kebutuhan luasannya adalah $1,9 \times 1,9 = 3,61 \text{ m}^2$ / mahasiswa

Jadi besar ruang studio layout dan montase adalah : $(3,61 \times 50) + 7,5 = 195,5 \text{ m}^2$,

Untuk 2 kelas jadinya $195,5 \times 2 = 391 \text{ m}^2$

Sedangkan untuk lavatori : Jumlah 2 unit , satu unit 8m²



e. studio air brush/praktek gambar

Jumlah ruang studio air brush yang direncanakan adalah 1 ruang. Laboratorium tersebut mampu menampung 50 mahasiswa. Untuk menentukan besaran ruang studio air brush harus mengetahui pola aktifitas dan pergerakan sebagai berikut:

Ruang studio air brush : 0-10m²/ mhs

Dosen/ pengajar : 7,5 m² / orang

Dengan demikian kebtuhan luasannya adalah : $1,9 \times 1,9 = 3,61 \text{ m}^2$ / mahasiswa

Jadi besar ruang studio air brush adalah : $(3,61 \times 50) + 7,5 = 195,5 \text{ m}^2$, Untuk

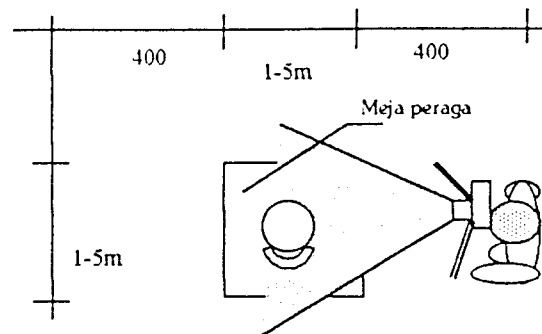
3 kelas jadinya $195,5 \times 3 = 586,5 \text{ m}^2$

Sedangkan untuk lavatori: Jumlah 2 unit , satu unit 8m²

f. laboratorium fotografi model + desain

Jumlah ruang laboratorium fotografi yang direncanakan adalah 1 ruang, Laboratorium tersebut mampu menampung 25 mahasiswa. Untuk menentukan besaran ruang laboratorium fotografi harus diketahui spesifikasi kegiatan sebagai berikut :

- Meja peraga I : 1m²
- Meja peraga II : 3m²
- Meja peraga III : 5m²
- Jarak pemotretan : 4m²
- Kebutuhan luasan meja peraga, adalah : I = 5x5 = 25m²
- II = 6x5 = 30m²
- III = 6.5x6 = 39m²



Gambar III. 10 Layout Besaran Ruang Studio Fotografi

Dari keterangan di atas maka total luas meja peraga dengan jarak pemotretan adalah :
 $25 + 30 + 39 = 94 \text{ m}^2$

Luas tempat pemotretan dengan tripod adalah : $1.2 \times 1.2 = 1.4 \text{ m}^2$ / mahasiswa

Untuk jumlah 50 maka besaran ruang adalah : $1,4 \times 50 = 70 \text{ m}^2$

Untuk luasan sirkulasi ditambahkan 25% = 17,5m²

Dengan demikian luas ruang laboratorium fotografi adalah : $70 + 94 + 7.5 = 171.5 \text{ m}^2$.

Sedangkan untuk lavatori: Jumlah 2unit , satu unit 8m²

g. Laboratorium grafika

Jumlah ruang laboratorium grafika yang direncanakan adalah 1 ruang, Laboratorium tersebut mampu menampung 50 mahasiswa. Untuk mengetahui besaran ruang laboratorium grafika pola aktifitas dan pergerakannya sebagai berikut :

Dosen pengajar : 7.5 m²/ orang

Jadi : $(1 \times 50) + 7.5 = 65 \text{ m}^2$

Luas ruangan ditambah dengan

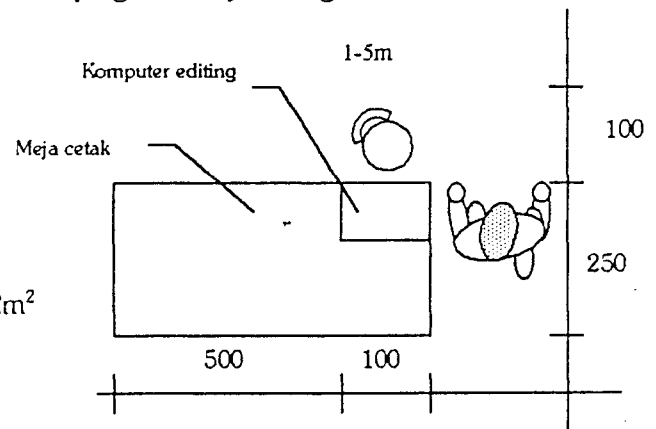
luas mesin cetak dan sirkulasi adalah

$(5 \times 1.2) + (6 \times 1.2) = 6 + 7.2 = 13.2 \text{ m}^2$

jadi luas keseluruhan : $65 + 13.2 = 78,2 \text{ m}^2$

Sedangkan untuk lavatori:

Jumlah 2unit , satu unit 8m²



Gambar III. 11 Layout Besaran Ruang Studio Grafika

h. Laboratorium kamar gelap/ proses fotografi

jumlah ruang laboratorium kamar gelap yang direncanakan adalah 1 ruang. Laboratorium kamar gelap ini mampu menampung 25 mahasiswa . untuk menentukan

besaran ruang laboratorium harus diketahui pola kegiatan dan pergerakan sebagai berikut :

ruang laboratorium kamar gelap : $1.6\text{m}^2/\text{mhs}$

dosen / pengajar : $7.5\text{m}^2/\text{orang}$

jadi $(1.6 \times 25) + 7.5 = 57.25\text{m}^2$

Sedangkan untuk lavatori: Jumlah 2 unit , satu unit 8m^2

i. *Laboratorim komputer*

Jumlah ruang laboratorium komputer yang direncanakan adalah 1 ruang, dengan kapasitas 50 mahasiswa. Untuk mengetahui besaran ruang laboratorium berikut :

Ruang laboratorium grafika : 1.45m^2

Dosen Pengajar : $7.5\text{m}^2/\text{orang}$

Luas perletakan lemari : 1.8m^2

Jadi luas laboratorium grafis $(1.45 \times 50) + 1.8 = 47.3\text{m}^2$

Sedangkan untuk lavatori: Jumlah 2 unit , satu unit 8m^2

j. *Laboratorium preview audio visual dan slide show.*

Jumlah ruang priiiview audio visual yang direncanakan adalah 1 ruang. Laboratorium tersebut mampu menampung 200 mahasiswa. Untuk menegetahui besaran ruang laboratoriumm priview dipakai standar ruang seminar karena pola dan spesifikasi keiatannya sama :

Ruang laboratorium priview audio visual ; $2.1\text{m}^2/\text{mhs}$

Dosen pengajar : $15\text{m}^2/\text{orang}$

Jadi $(2.1 \times 200) + 15 = 435\text{m}^2$

Luas ruang tersebut ditambah ruang proyektor dan presentasi.

Sedangkan untuk lavatori: Jumlah 2 unit , satu unit 8m^2

k. *Ruang dosen dan ruang direktur*

- ruang dosen utama

jumlah dosen tetap : 20 orang

standar ruang dosen : 7.5m²/ orang
 jadi luas ruang dosen : 20x7.5 = 150 m²

- ruang rapat untuk dosen.

Jumlah pemakai : 20
 Stndar ruang : 2.5m²/orang
 Jadi luas ruang rapat : 50m²

- ruang dosen kepala laboratorium

standar ruang : 7.5m²
 Jadi luas ruang : 7.5m²

l. Ruang administrasi dan pelayanan

- ruang administrasi akademik/pengajaran

Jumlah pemakai : 10
 Stndar ruang : 4.5m²/orang
 Jadi luas ruang : 45m²

- ruang administrasi umum

Jumlah pemakai : 11
 Stndar ruang : 4.5m²/orang Jadi luas ruang : 49.5m²

- ruang kegiatan kemahasiswaan

Jumlah pemakai : 20
 Stndar ruang : 3m²/orang Jadi luas ruang : 60m²

m. Ruang pendukung servis

- ruang perpustakaan $\frac{600(25\%)}{3} = 150$ mhs.

standar ruang : 1.6m² , luas ruang 1.6x150 = 240m²

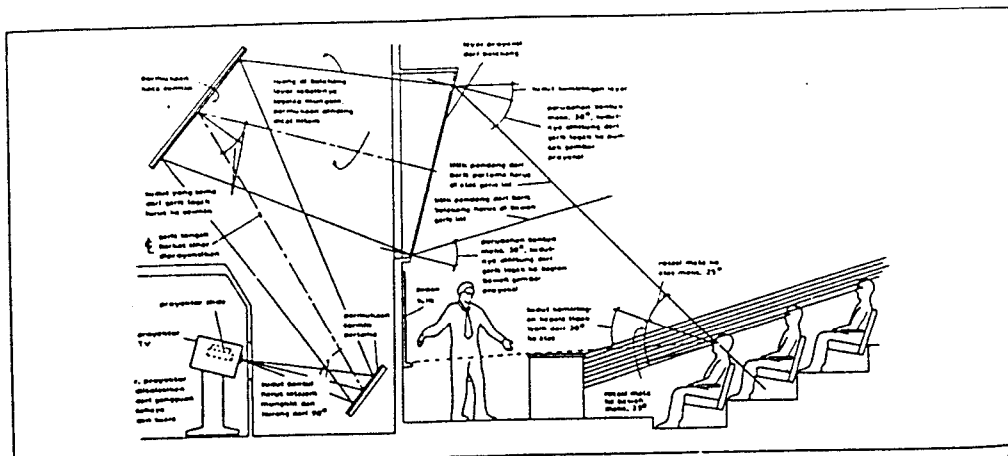
- ruang eksebisi/pamer

Jumlah pemakai : 600
 Standar ruang : 2.8m²/orang Jadi luas ruang : 1680m²

3. 1. 2. Analisa Pengkondisian Ruang

a. Ruang kuliah teori

Untuk ruang kuliah teori menggunakan sistem melingkar untuk menghilangkan kesan datar dan rasa jenuh pada mahasiswa, selain itu penggunaan meja kuliah yang fleksibel yang dapat dilipat dengan mudah, mengkondisikan ruang yang lebih optimal dalam penggunaannya dan pemanfaatan ruang .



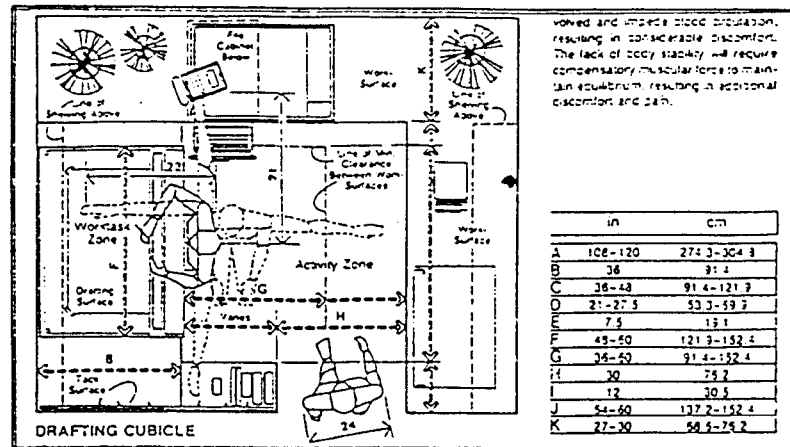
3 Proyektor gambar, gedung kuliah terletak di belakang; gambar yang dihasilkan tidak setajam bila proyektor terletak di depan layar seperti pada gedung kuliah besar, tetapi untuk kuliah cukup memadai dan cukup cahaya bagi mahasiswa untuk menulis bahan kuliah

Gambar III.12

Pengkondisian ruang kuliah teori serta pengaturan sudut pandang dan tempat duduknya.

b. ruang laboratorium dan studio gambar teknik

Kegiatan praktikum pada lab dan studio mahasiswa diusahakan menggunakan alat dan perlengkapan yang telah tersedia tiap individu. Dengan pembagian kelas yang telah dilakukan, maka penguasaan materi lebih baik. Penciptaan swasana dengan kondisi akrab antara pembimbing dan mahasiswa yang bertujuan mendekatkan seorang desainer dengan kliennya , selain tata cahaya yang cukup karena ruang studio pada dasarnya harus menggunakan cahaya yang memadai. Hal ini menggunakan cahaya alami maupun buatan.

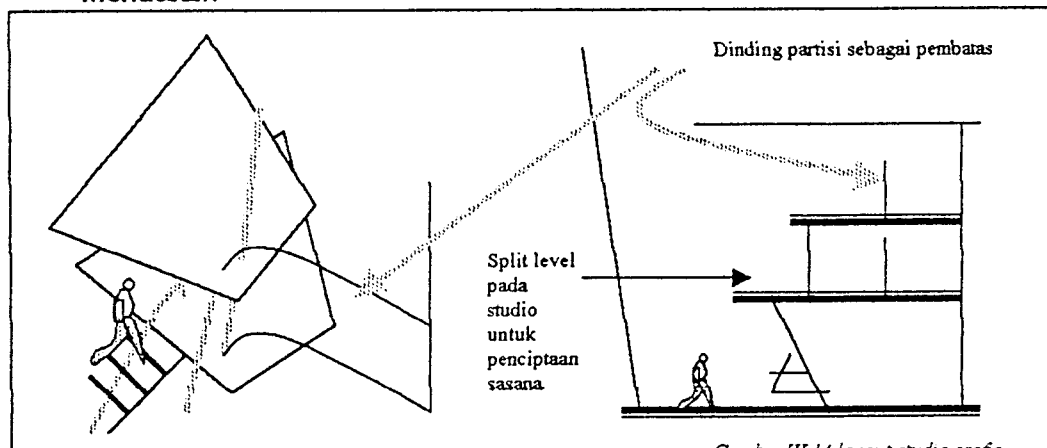


Gambar III.13 Pengkondisian ruang studio desain
 Sumber analisa dan Julius P and Martin Z, Human Dimension and interior Space, London 1979

c. Laboratorium studio grafis

Kegiatan ppraktikum ini mendidik mahasiswa agar profesional dalam menjelaskan pemecahan masalah sebuah perusahaan pada pihak lain dengan grafis Jadi dalam pengoptimalan lab ini dapat diketahui dengan kalam kunci sebagai berikut:

1. setiap mahasiswa berhak mendapatkan view yang sama
2. praktikum menuntut kedisiplinan tanpa meninggalkan kebebasan dalam mendesain



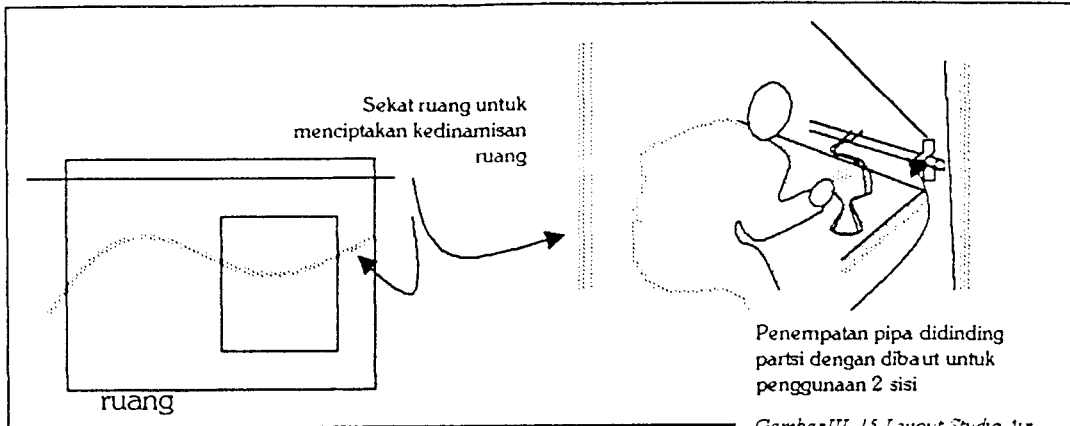
Gambar III.14 layout studio grafis

d. studio layot dan montase / pembuatan model

Kegiatan praktikum ini mendidik mahasiswa untuk bisa mendesain grafis dan foto desain, praktikum ini juga bermaksud agar bisa menggali ide-ide unuk berkreasi dan membutuhkn konsentrasi. Dengan demikian ruang studio ini pengotimalanya yaitu dengan pembentukan ruang yang fleksibel dan dinamis, dengan ketenagan yang tinggi dan kenyamanan yang cukup baik udara maupun sarana prasarannya.

e. studio air brush

Kegiatan praktikum ini mendidik mahasiswanya trampil menggunakan pena air brush. Untuk itu pengoptimalan dari ruang ini harus diarahkan pada ruang-ruang yang fleksibel dengan penempatan pipa-pipa udara yang baik dan terarah untuk bentuk ruang dinamis. Ruang juga harus mempunyai kenyamanan yang cukup, agar mahasiswa bisa menuangkan ide lebh baik.

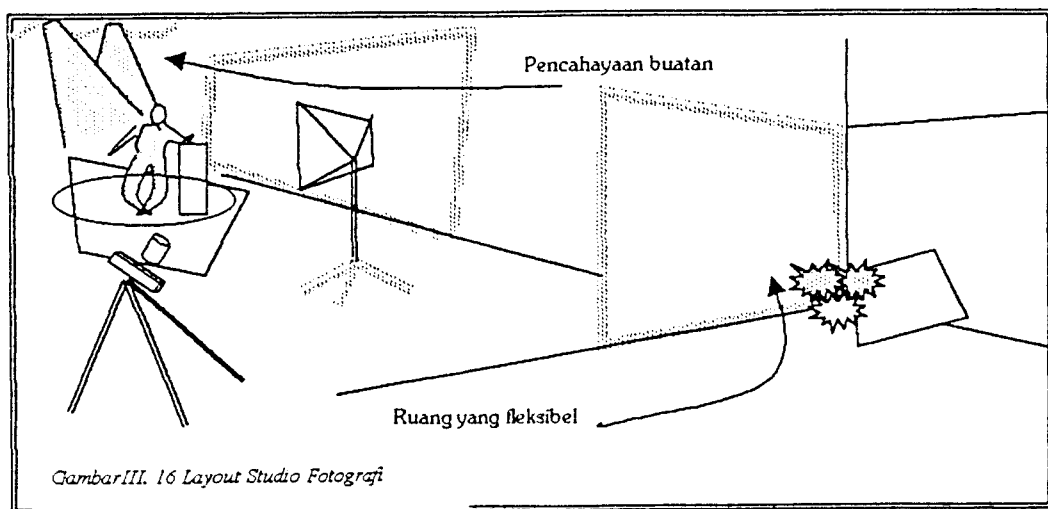


Gambar III. 15 Layout Studio Air brush

f. laboratorium foografi

Kegiatan praktikum ini beragam dari pemotretan model, sampel dari yang kecil sampai yang besar dengan menggunakan berbagai macam sudut pencahayaan serta pemakaian kamera SLR dan kamera format. Pemotretan menggunakan berbagai macam efek pencahayaan(atas,bawah,samping). Oleh karena itu ruang supaya optimal maka harus memperhatikan hal sebagi berikut:

- Karena cara pemotretan dan obyek pemotretan selalu berubah maka ruang laboratorium harus fleksibel.
- Menggunakan pencahayaan utama dengan pencahayaan buatan.



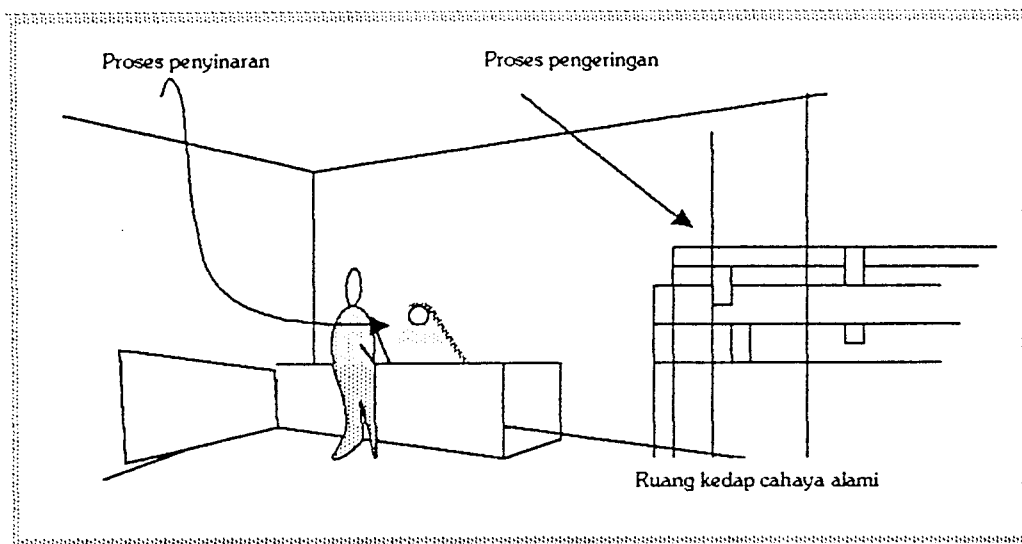
Gambar III. 16 Layout Studio Fotografi

g. *Laboratorium grafika*

kegiatan ini mendidik mahasiswa agar bisa menggunakan mesin cetak (editing komputer, mesin etak potong, lipat, dan penggunaan screen). Pelaksanaan kegiatan ini tidak perlu menggunakan pencahayaan khusus, namun menghasilkan suara bising. Jadi agar ruang lebih optimal maka dibuat peredam suara pada dinding agar tidak mengganggu ruang yang bersebelahan.

h. *Laboratorium kamar gelap*

Kegiatan ini menggunakan alat cuci cetak manual sehingga tidak membutuhkan pencahayaan alami. Sehingga supaya optimal ruangan harus kedap terhadap cahaya luar dan penanganan terhadap debu yang akan mengotori proses pencetakan foto.



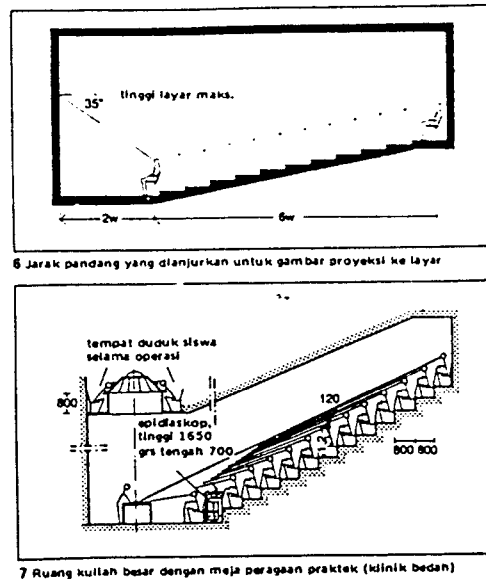
Gambar. *Gambar III.17 Layout studio Proses Fotografi*

i. *Laboratorium komputer grafis*

Kegiatan praktikum ini mendidik mahasiswanya mampu mendesain grafis dengan media komputer dengan ketenangan dan konsentrasi yang tinggi, dengan demikian ruang supaya optimal ruangan harus tenang dengan penataan komputer yang baik dengan pengolahan cahaya serta penghawaan yang memadai untuk sebuah lab komputer. Yang perlu diperhatikan lagi adalah penjagaan ruang terhadap polusi debu.

j. *Laboratorium preview audio visual dan slide show.*

Kegiatan ini yaitu memamerkan hasil karya dengan preview kamera fotografi elektronik dan slide foto dan berbagai macam efek cahaya untuk mendukung suasana. Untuk itu ruang agar bisa optimal harus menggunakan cahaya yang cukup dan penempatan peralatan yang sesuai dengan keadaan pemirsa. (lihat lampiran 15)



Gambar III. 18 Layout Ruang Slide show

3. 2. ANALISA PEMROGRAMAN ARSITEKTURAL

Dalam usaha mewujudkan suatu wadah yang menunjang kebutuhan non arsitektural adalah dengan pemrograman yang meliputi pemrograman fungsional, dan pemrograman arsitektural yang keduanya nantinya dijadikan konsep dasar dalam perencanaan dan perancangan.

Analisa ini merupakan sarana pendekatan terhadap program-program arsitektural yang nantinya digunakan sebagai sarana dalam penetapan konsep desain arsitektural bangunan Akademi Desain di Yogyakarta ini.

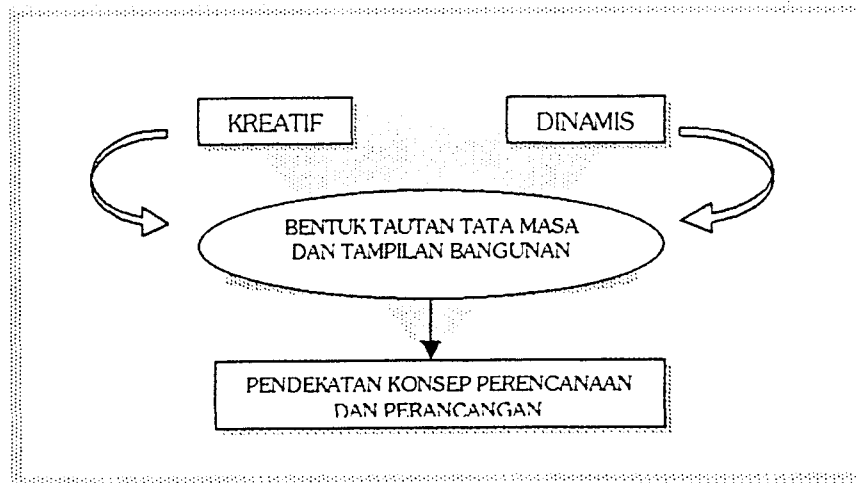
3. 2. 1. Kajian Kreatif Dan Dinamis Dalam Wadah Fisik

Kreatif dan dinamis merupakan proses dalam kegiatan belajar, memahami dan mengerti kehadiran dari sebuah desain yang muncul dari bakat dan kemauan yang dimiliki seseorang. Perwujudan dari proses kreatif dan dinamis ini nantinya

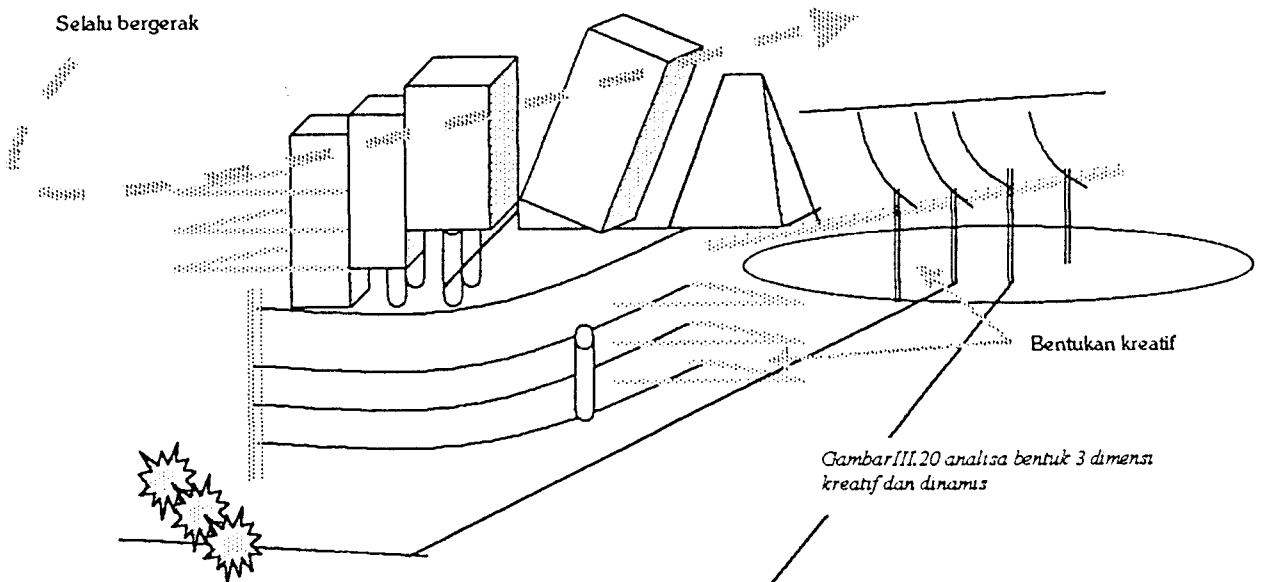
dikembangkan menjadi sebuah konsep dari tatanan masa bangunan dan tampilan bangunan di Akademi Desain yang direncanakan.

Dalam wujud fisik bangunan kreatif ini diwujudkan dalam bentuk simbol-simbol tatanan yang memiliki arti dan mencerminkan sebuah pemikiran yang mengacu pada proses kekreatifan itu sendiri, kekretifan ini nantinya diwujudkan dalam bentuk karakteristik bagian bangunan yang selalu bergerak. Sedangkan bentuk kedinamisan dicerminkan dalam masa bangunan yang memiliki gubahan yang selalu berarti berkembang dan tidak diam sebagaimana masa bangunan yang hanya berbentuk *minimalis* satu masa, sebagaimana arti harfiah dinamis dalam bahasa sendiri adalah mempunyai tabiat (sifat) yang bertenaga dan berkekuatan sehingga selalu bergerak, sehingga selalu sanggup menyesuaikan diri dengan keadaan dan sebagainya.

Gambar III. 119
KONSEP KAJIAN KREATIF DAN DINAMIS
Sumber: hasil Analisis



Selalu bergerak



Gambar III.20 analisa bentuk 3 dimensi kreatif dan dinamis

Laporan Tugas Akhir
Subaryono 94 340 125

3. 2. 2. Kajian Fleksibel Dan Informatif Dalam Wadah Fisik

a. Pengertian Fleksebilias Ruang

Pengertian fleksebilias sendiri yaitu kemungkinan diubahnya penataan ruang sesuai dengan kebutuhan, tanpa mengubah bangunan secara keseluruhan, dengan menghindari terjadinya ruang yang terbuang. Dan agar tata ruang tidak teracak sehingga diperlukan pola dasar dengan sistem pembagian ruang.

Konsep fleksebilias haruslah dipertimbangkan dalam setiap program bangunan, ini berarti bangunan bisa menampung pertumbuhan melalui perluasan bangunan, menyediakan yang terbanyak bagi ruang-ruang yang spesifik aspek-aspek fleksebilias yang mana yang akan berlaku yaitu ekspansibilitas (kemungkinan perluasan), konvertibilitas (kemungkinan perubahan) dan versabilitas (kemungkinan menampung beberapa kegiatan sekaligus).²³⁾

Fleksibilitas ini nantinya pada konsep dikembangkan dalam penataan ruang dalam, dengan kemungkinan pemberian arti dari sebuah tatanan ruang dengan bentuk yang fleksibel untuk menghilangkan kesan kaku dengan mengubah swasana ruang yang direncanakan dengan bentuk-bentuk yang fleksibel sehingga bisa digunakan menjadi lebih baik sesuai dengan kebutuhan seorang desainer dalam dunia kerjanya.

Hal-hal yang mempengaruhi fleksebilias ruang antara lain adalah:

1. *Bentuk Perubahan Penyusunan Ruang*, yaitu dengan bentuk yang sudah baku bisa direncanakan ulang untuk mendapatkan tautan ruang dengan mengubahnya memberi batasan yang sewaktu-waktu bisa dirubah lagi.
2. *Susunan dan Pola-pola Unit Ruang*, yaitu ruang yang sudah ada dikelola dan diadakan pemetaan lagi sehingga tidak ada ruang yang tersisa.
3. *Penyederhanaan Susunan Ruang*, yaitu di mana susunan ruang yang memiliki fungsi terkait dan bisa digunakan secara bersama tanpa mengubah secara keseluruhan bentuk keseluruhannya.

²³⁾ Williem Pena, "Penyelurusan Masalah", Intermedia Bandung 1985

b. Pengertian Informatik

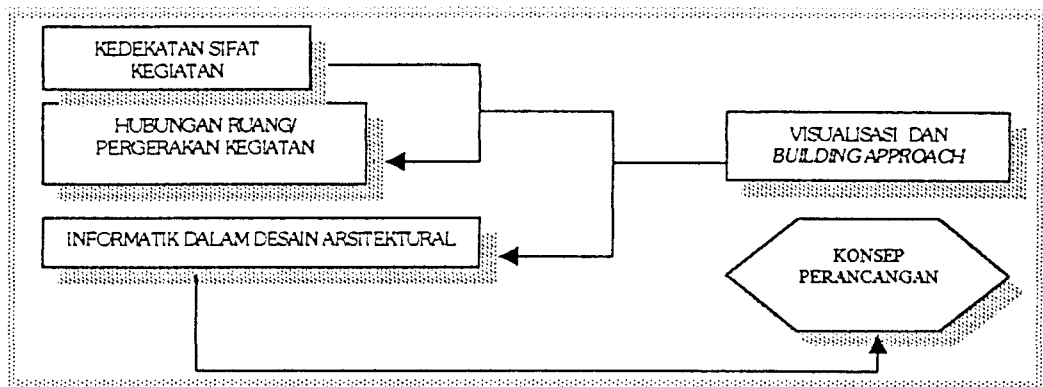
Sifat nformatik dalah bersifat memberi informasi atau bersifat menerangkan.¹⁵⁾ dari hal tersebut mempunyai maksud untuk menyampaikan suatu hal sehingga dapat diketahui siapa saja. Penyampaian tersebut melui penjelasan, keterangan yang berupa informasi atau dengan wujud visual dan wujud tiga dimensional

Informatik di sini merupakan pengungkapan dari konsep pendekatan perencanaan wadah bangunan Akademi Desain di Yogyakarta menyangkut masalah-masalah pencapaian dan pengenalan ruang secara lebih eksplisit sehingga alur dari tiap *approach* bisa terlihat selain menimbulkan kenikmatan visual tersendiri.

Ruang-ruang yang terbentuk dari proses informatif ini dihubungkan dengan aksesibilitas dan pencapaian yang baik dan pengelompokan beberapa ruang yang mempunyai hubungan atau kedekatan sifat kegiatan.

KONSEP KAJIAN INFORMATIK
Sumber: hasil Analisis

Gambar III.21



3. 3. Analisa Lokasi dan Site

Pemilihan dan penentuan lokasi dan site Akademi Desain di Yogyakarta ini ditentukan oleh beberapa kriteria yang merupakan aspek-aspek tertentu yang secara tak langsung berhubungan dengan keberadaan sebuah lembaga pendidikan desain. Alternatif lokasi dan site dapat dilihat dari peta berikut ini :

¹⁵⁾ Depdikbud, "Kamus Besar Bahasa Indonesia", Edisi II, Balai Pustaka, 1991

- memiliki kemudahan pencapaian dengan dua arah yaitu jln. Magelang dan ringroad utara.
- Sering terjadi kemacetan di siang hari karena terletak di kawasan *trafik light*.
- Fasilitas sarana dan prasarana cukup.
- Dapat dijangkau dengan mudah arah Yogya-Magelang.
- Lokasi C
 - pencapaian yang agak sulit karena terletak di kawasan padat.
 - Sering terjadi kemacetan karena terletak di kawasan publik.
 - Fasilitas sarana dan prasarana yang memadai.
 - Dapat dijangkau dengan mudah karena terletak di pusat kota.

3. 3. 2. Segi Teknis

Dari segi teknis ini menyangkut beberapa persyaratan teknis yang diharapkan merupakan pola pendukung kawasan yang sesuai, dengan memenuhi beberapa kriteria sebagai berikut :

- Lokasi A
 - luasan site yang cukup lebar.
 - Memenuhi persyaratan bangunan karena terletak pada kawasan perencanaan pendidikan.
 - Ketersediaan fasilitas jaringan yang memadai
- Lokasi B
 - luasan site sedang.
 - Kurang memenuhi persyaratan bangunan karena terletak di kawasan perencanaan perdagangan.
 - Ketersediaan fasilitas jaringan yang memadai
- Lokasi C
 - Luasan site kecil.
 - Kurang memenuhi persyaratan karena terletak di kawasan padat dan wilayah perencanaan pemukiman.
 - Ketersediaan fasilitas jaringan yang memadai

3. 3. 3. Lokasi dan Site Terpilih

Lokasi dan site terpilih adalah yang terletak di jalan ring road utara, sebelah utara kampus UPN , penentuan lokasi tersebut didasarkan atas pertimbangan-pertimbangan (point 3.3.1. dan 3.3.2.) antara lain:

- Segi aksesibilitas
 - memiliki kemudahan dan kejelasan dalam pencapaian karena melalui jalan primer ring road utara.
 - Tidak sering terjadi kemacetan karena lintasan dua arah ring road diberi pembatas yang jelas
 - Kemudahan fasilitas sarana dan sarana
 - Dapat dijangkau dari beberapa arah yaitu melalui jalur sekunder Gejayan, jl. Solo, Condongcatur
- Segi Teknis
 - Luasan site yang masih luas untuk daerah pengembangan
 - Memenuhi persyaratan bangunan karena terletak pada kawasan perencanaan pendidikan.
 - Ketersediaan fasilitas jaringan yang memadai.

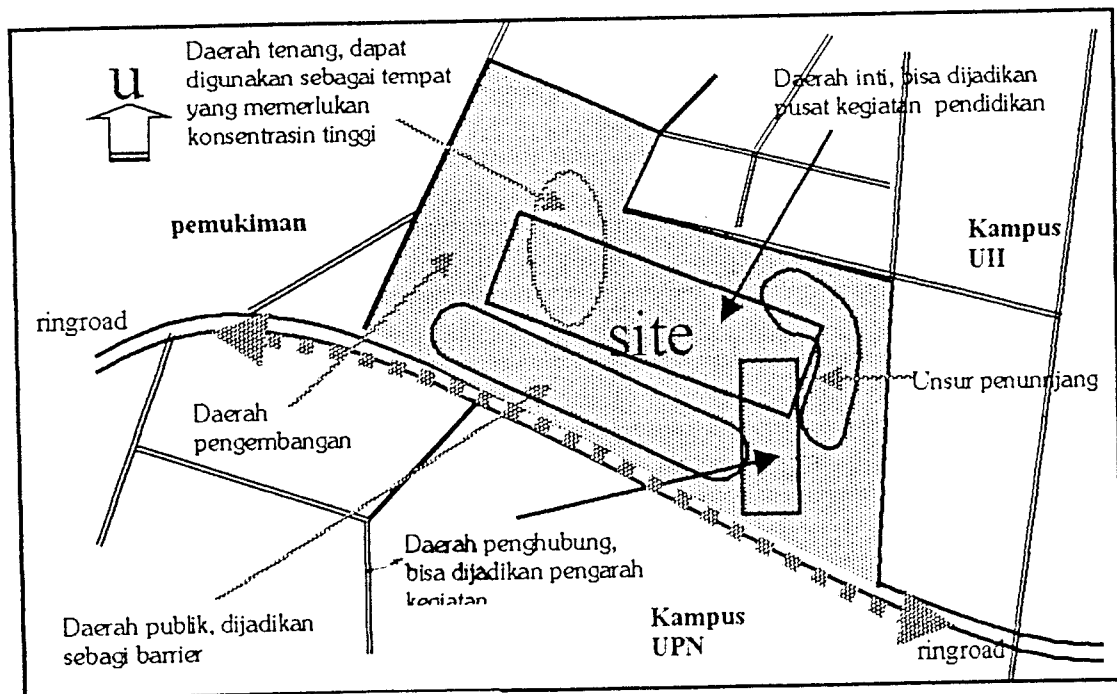
Keterangan lain dari site yang terletak di jln. Ring road utara ini mempunyai luas site $\pm 50.000 \text{ m}^2$ Dengan kondisi dasar tapak yang berkontur rendah lebih rendah dari jalan raya.

BAB IV

KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

4. 1. KONSEP PENGOLAHAN SITE

Pengolahan site di sini didasarkan pada pengolahan zoning secara global pemanfaatan site terpilih pada bab III (ibid. 3. 3. 3) dipadukan dengan pengelompokan fungsi kegiatan dan aspek lingkungan site.



Gambar IV. 1 Konsep Pengolahan Site

Dari konsep pemikiran di atas nanti dikembangkan dalam perencanaan desain dari bangunan secara menyeluruh baik pengolahan denah, maupun unsur pendukungnya seperti lanscape dan penataan masa bangunan.

4. 2. KONSEP PENDEKATAN KEBUTUHAN RUANG

A. Besaran Ruang

Dari analisa pengoptimalan ruang pada bab III mengenai waktu penggunaan dan periode penggunaan didapat besaran ruang untuk kegiatan yang akan diwadahi dalam Akademi Desain ini adalah sebagai berikut :

No	Ruang	jml	Kapasitas	Standar (m ²)/orang	Dimensi (m ²)
A. Kegiatan Pengelolaan					
1.	Ruang direktur utama	1	1	10	10
2.	Ruang pembantu direktur	3	1	6	18
3.	Ruang sekretaris	1	1	12	12
4.	Ruang kepala administrasi / tata usaha	1	6	15	90
5.	Ruang rapat	1	20	1.8	36
6.	Ruang tunggu	1	Asumsi	-	25
7.	Ruang senat	1	60	2.5	150
8.	Lavatory	2	5	1.8	18
					359
B. Kegiatan Pendidikan					
1.	Ruang teori	6	100	2.1 + (7.5)	1305
2.	Ruang praktek gambar	3	50	3.61 + (7.5)	564
3.	Ruang latihan komputer	3	50	1.45 + (94 + 7.5)	522
4.	Ruang studio foto desain + model	4	50	1,4 + (7.5)	310
5.	Ruang studio grafis	3	50	2 + (7.5)	322.5
6.	Ruang laboratorium proses fotografi	1	50	1,6 + (7.5)	87.5
7.	Ruang praktek gambar teknik	4	50	2,5 + (7.5)	530
8.	Ruang praktek pembuatan model	2	50	3,61 + (7.5)	376
9.	Ruang presentasi	1	250	1.8	450
10.	Ruang dosen kepala	1	1	10	10
11.	Ruang dosen/staff pengajar	1	20	7.5	150
12.	Ruang rapat	1	20	7.5	150
13.	Ruang pengajaran	1	10	4.5	45
14.	Ruang kepala pengajaran	1	1	10	10
15.	Ruang gudang	1	Asumsi	-	18
16.	Ruang <i>lauctory</i> dosen	2	Asumsi	-	18

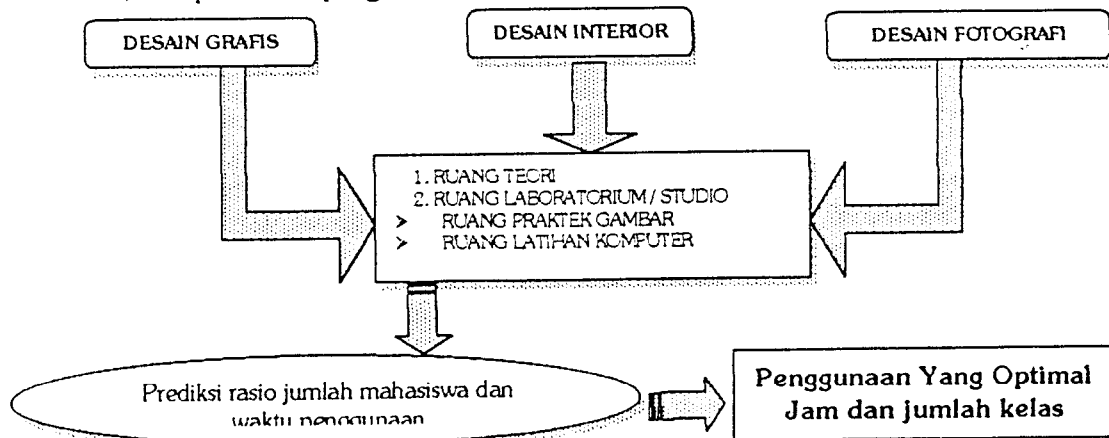
17.	Ruang <i>lavatory</i> umum	2	Asumsi	-	18
					4386
C.	Kegiatan Informasi				
1.	Ruang perpustakaan				
	<i>Control desk</i>	1	3	4	12
	Ruang baca	1	150	1.6	240
	Book stack	1	Asumsi	-	24
	R fotokopi	1	Asumsi	-	112
2.	Ruang pameran	1	600	2.8	1680
3.	Ruang <i>slide show</i>	1	150	2.1	315
4.	Ruang kontrol sound system	1	3	3	9
5.	Ruang seminar dan <i>ceremony</i>	1	250	0.6	150
6.	Ruang sekretariat	1	10	2.4	24
7.	Gudang	1	Asumsi	-	18
8.	<i>Lavatory</i>	2	Asumsi	-	18
					2452
D.	Kegiatan Workshop				
a.	Workshop Desain Interior				
1.	Ruang manager creative service	1	1	18	18
2.	Ruang produksi desain	1	10	5.4	54
3.	Ruang cetak dan repro	1	8	5.2	42
4.	Ruang properti seting	1	Asumsi	-	9
b.	Workshop Desain Fotografi				
1.	Ruang manager creative service	1	1	18	18
2.	Ruang studio foto	1	10	5.4	54
3.	Ruang kamar gelab	1	Asumsi	-	18
4.	Ruang laboratorium proses fotografi	1	Asumsi	-	9
5.	Ruang dokumentasi	1	Asumsi	-	18
b.	Workshop Desain Interior				
1.	Ruang manager creative service	1	1	18	18
2.	Ruang pembuatan model	1	8	3.6	54
3.	Ruang penyimpanan	1	20	1.2	24
4.	Ruang konferensi klien agency	1	25	1.5	37.5
5.	Ruang presentasi audio visual	1	20	1.5	30
c.	Ruang penunjang				
1.	Gudang	1	asumsi	-	18

2.	Lavatory	2	asumsi	-	18
					439.5
E. Kegiatan Penunjang dan servis					
1.	Kafe/ kantin	1	150	2.2	330
2.	Pantry	1	Asumsi	-	25
3.	Bursa	1	Asumsi	-	18
4.	Keamanan	1	Asumsi	-	24
5.	Lavatory	1	Asumsi	-	18
6.	ME	1	asumsi	-	24
7.	Gudang	1	Asumsi	-	12
					451
					8587.5
	Sirkulasi + lobby 30%				2576.25
	Parkir motor(40% dari ± 2000) : 4 periode		200	1,5	300
	Parkir mobil (15% dari ± 2000) : 4 periode		75	7,5	562.5
					12026.25

Tabel N.1 Jumlah Besaran Rucang

B. Konsep Optimalisasi Ruang

Pengoptimalan ruang-ruang di dalam Akademi Desain ini dikhususkan pada ruang kelas teori, dan studio desain yang bisa di pergunakan secara bergantian antar kelas, maupun antar program studi. Seperti yang dilakukan pada analisis ²⁴⁾



Ket: Isi Bidang Bab III hal.. frek prkuliahhan. dan pengkondisian ruang

Gambar IV. 2 Konsep Optimalisasi Penggunaan Ruang

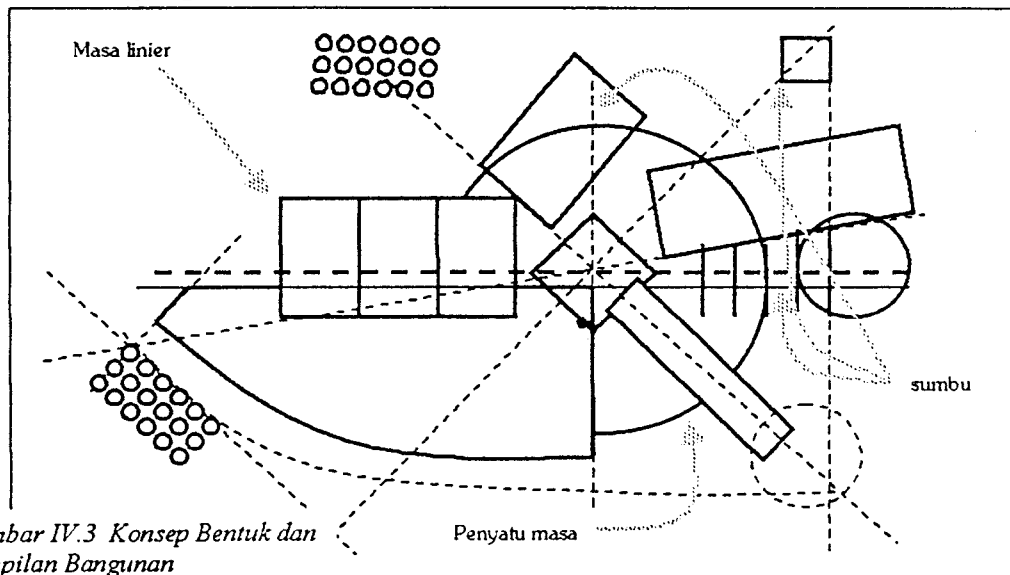
²⁴⁾ ibid 3

4. 3. KONSEP FLEKSIBILITAS, INFORMATIF, KREATIF DAN DINAMIS DALAM WADAH FISIK RUANG LUAR DAN RUANG DALAM

4. 3. 1. Konsep Kreatif dan Dinamis

4. 3. 1. 1. Konsep Bentuk dan Tampilan Bangunan

Bentuk bangunan Akademi Desain ini diarahkan pada bentuk tatanan masa yang menampilkan wujud kreatif dan dinamis sebagaimana tujuan dari pendidikan desain adalah menciptakan mahasiswa yang kreatif dalam bidang desain dan selalu dimamis dalam menerima perkembangan desain di sekitarnya. Tatanan masa bangunan tersebut diwujudkan dengan pembentukan garis sumbu sebagai acuan dari pendidikan dan tatanan massa linier dengan besar masa yang dibedakan dengan ketinggiannya sebagai ujud dari kedinamisan, kemudian digabung dengan masa lainnya sebagai wujud utuh dari sebuah desain dengan beragam karya disimbolkan dengan bentuk masa yang berbeda.



Gambar IV.3 Konsep Bentuk dan Tampilan Bangunan

Ungkapan penampilan bangunan menggambarkan produk keseluruhan dari Akademi Desain yang mengungkapkan produk-produk yang kreatif dan dinamis dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- Komposisi kreatif dan dinamis pada bangunan mempunyai daya tarik terhadap pengamat yang melewati bangunan ini.
- Adanya kesan yang menerima terhadap pengunjung dengan menampilkan sisi tertentu lebih menonjol dari sisi yang lain sebagai bagian yang menerima dengan bentuk arahan dari entrance bangunan keseluruhan
- Perbedaan ketinggian antar masa bangunan sebagai penggambaran proses kedinamisan bangunan dan penciptaan visual bangunan secara menyeluruh.

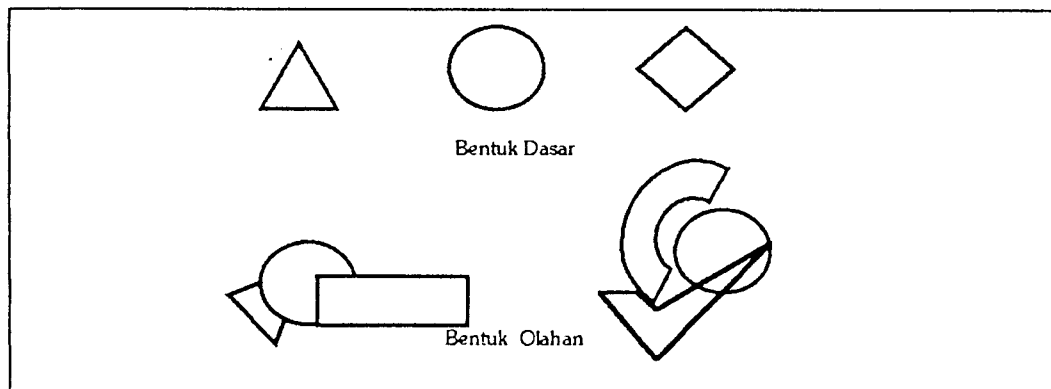
Bentuk ekspresi lain dari bentuk kreatif dan dinamis dari tampilan bangunan yaitu :

- Menghadirkan masa-masa yang mengalami pengurangan dan penambahan, perputaran , pencerminan dan penarikan untuk menghilangkan kesan statis.
- Bentuk-bentukan miring dari bangunan sebagai ekspresi kebebasan dari seorang disainer dalam mendesain sebagai ujud dari kreatif.

Penyusunan struktur yang lebih bebas tidak mesti harus tegak lurus dengan penggunaan teknologi moderen yang berkembang saat ini.

4. 3. 1. 2. Tata Ruang Dalam

- Bentuk ruang merupakan bentuk dasar yang dikembangkan menjadi bentuk yang menimbulkan kesan kreatif dan dinamis dalam tata massa bangunan.



- Elemen-elemen yang dipakai adalah elemen yang yang dapat diolah kedalam bentuk kreatifitas desain dan bersifat teknologi maju
- Skala yang dipakai menggunakan skala manusia normal dan pda ruang-ruang tertentu menggunakan skala lebih besar sebagai ekspresi ruang tak terbatas.



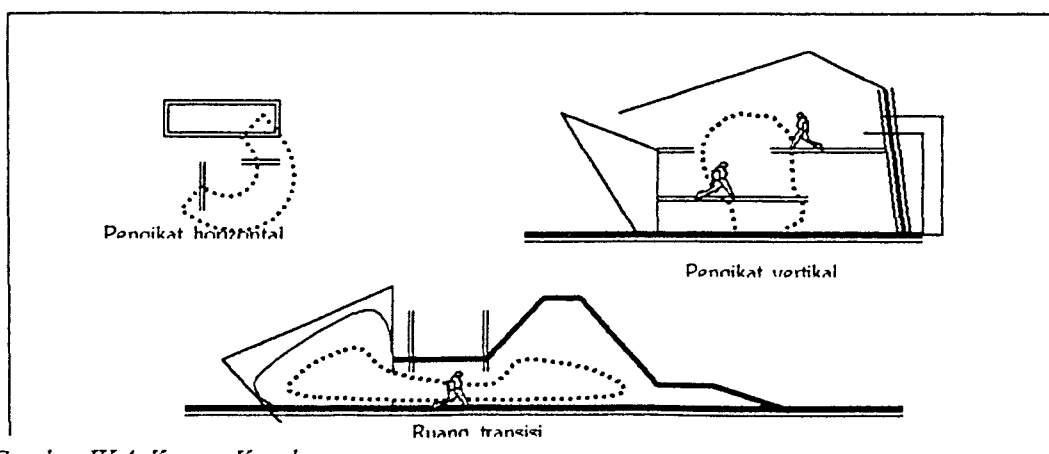
4. 3. 1. 3. Konsep Lanscape Bangunan

Pengolahan *landscape* bangunan didasarkan pada pengolahan masa bangunan secara keseluruhan, dengan demikian pengolahan *landscape* digunakan sebagai pendukung proses penciptaan bangunan yang kreatif dan dinamis secara menyeluruh dengan pengolahan entrance dan pintu keluar yang informatif, menggunakan elemen-elemen *landscape* seperti tumbuhan, batu dan bahan alami yang lain untuk menciptakan suasana akrab lingkungan. selain itu elemen-elemen elengkap lain seperti halnya tempat istirahat atau duduk-duduk mahasiswa untuk menimbulkan kesan kebersamaan dan juga bisa digunakan sebagai praktek mahasiswa khususnya bidang desain fotografi untuk praktek *out-door*.

4. 3. 2. Konsep Fleksibilitas dan Informatif

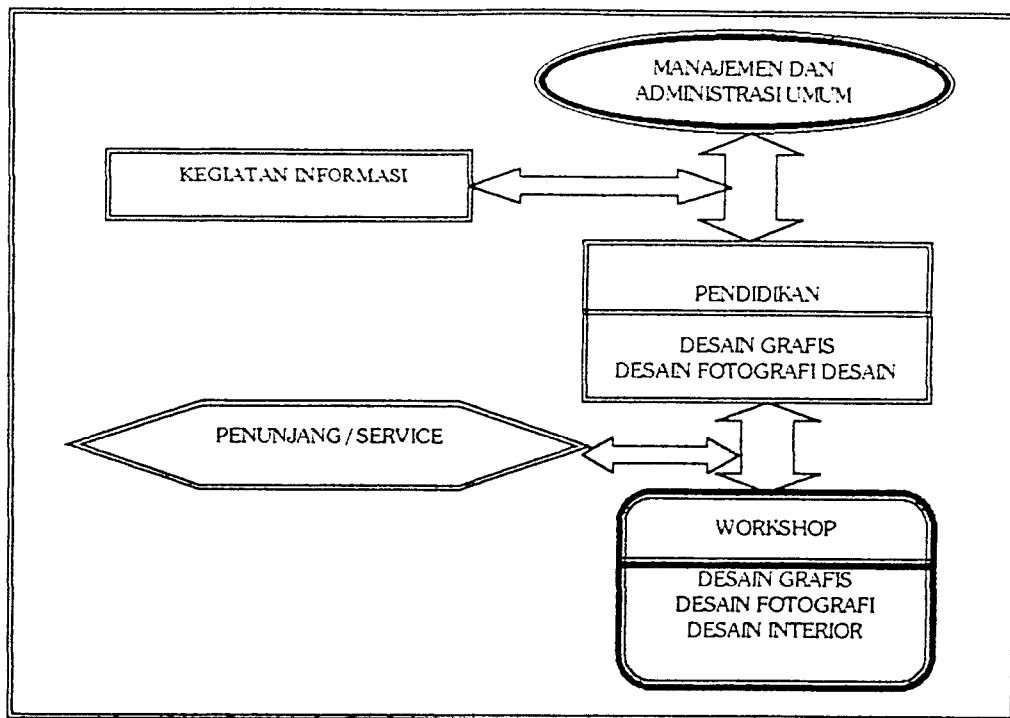
4. 3. 2. 1. Karakter Ruang dan Elemen Pembentuk Ruang

- Untuk menciptakan ruang yang tetap mendukung kegiatan maka diperlukan ruang – ruang sebagai pengikat hubungan antar ruang yaitu untuk pengikat ke arah horizontal maupun arah vertikal, serta ruang transisi untuk menghilangkan rasa jenuh di dalam bangunan serta menimbulkan kesan fleksibel ruang dan proses informatif dalam tahapan pencapaian ruang..



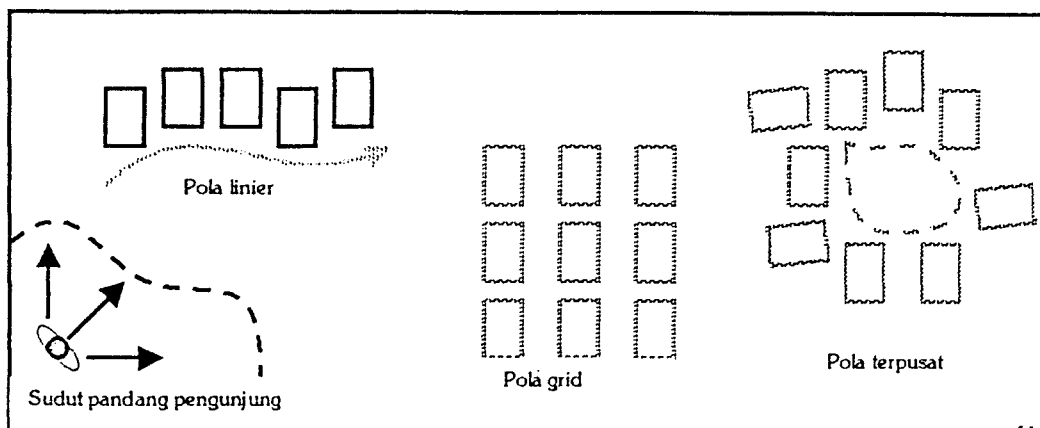
Gambar IV.4 Konsep Karakter Elemen Pembentuk Ruang

- Pengelompokan ruang berdasarkan urutan kegiatan dan sifat ruang dan hubungan kegiatan yang mempunyai keterkaitan dan frekwensi hubungan tinggi. serta terarah (tidak membingungkan) untuk memenuhi kriteria ruang yang fleksibel dan informatif.

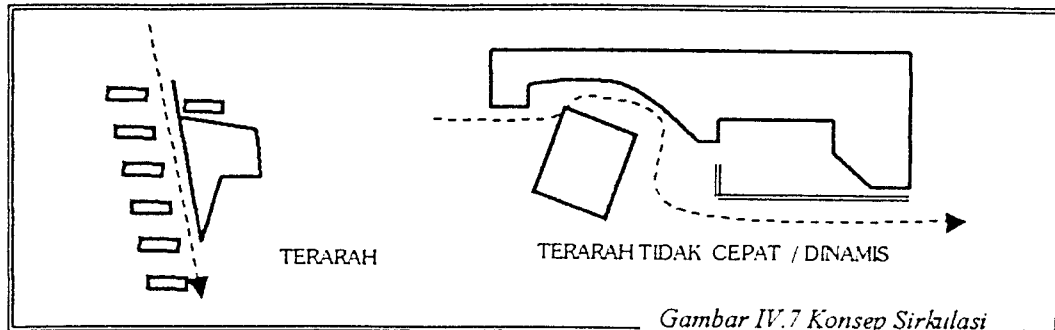


Gambar IV.5 Konsep Pengelompokan Ruang Berdasar Urutan Kegiatan

- Pola peruangan disesuaikan dengan arah gerak dan sudut pandang pengunjung terhadap keseluruhan, sehingga pola peruangan yang dapat meakili merupakan kombniasi antar pola linier, terpusat dan grid.

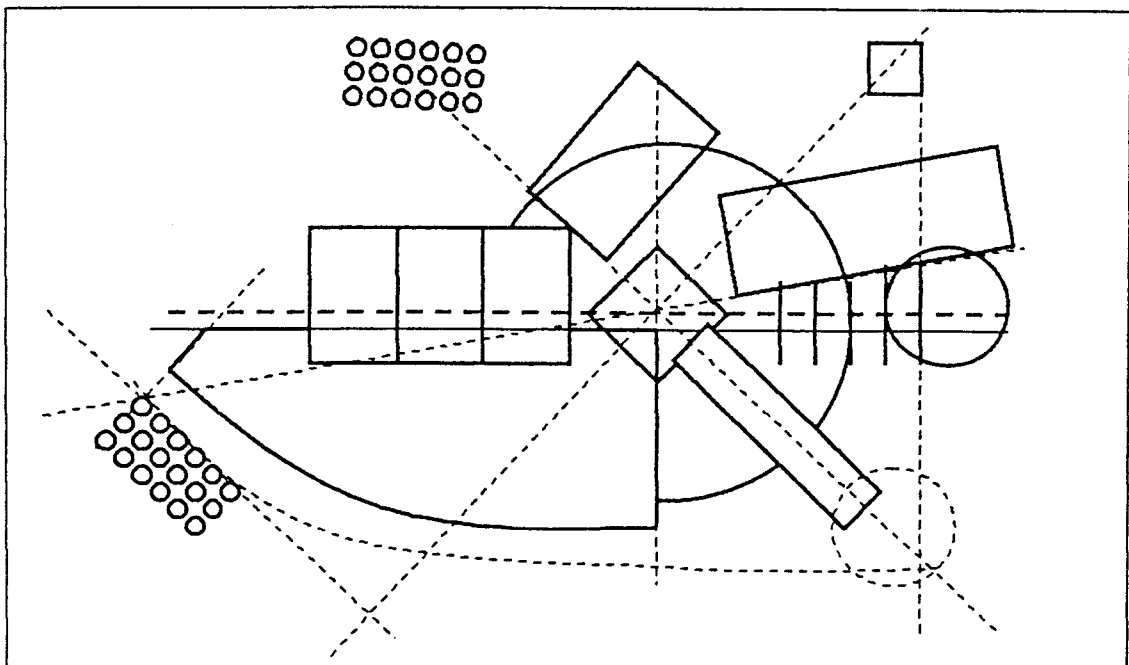


- Sirkulasi pada bangunan mempertimbangkan kemudahan pencapaian, keterkaitan hubungan ruang dan sifat serta karakteristik ruang. Untuk menciptakan ruang tersebut maka dituntut adanya pengaturan pergerakan, pengendalian dan pengarahan ke wadah kegiatan.



Gambar IV.7 Konsep Sirkulasi Bangunan

- Pengungkapan fisik ruang berdasarkan pengolahan bentuk-bentuk dasar yang diwujudkan dalam bentuk sumbu, dan keseimbangan, serta pengolahan bidang batas.



Gambar IV.8 Konsep Ungkapan Fisik Ruang

4. 4. PENGKONDISIAN RUANG

a. Pencahayaan dalam ruang

Sebagaimana yang telah diungkapkan oleh *Le Corbusier* bahwa arsitektur adalah keahlian, permainan, yang tepat dan sempurna tentang masa-masa yang disajikan bersama di bawah cahaya. Mata kita dibuat untuk melihat bentuk-bentuk di dalam cahaya dan bayangan yang menunjukkan bentuk-bentuk itu.

Dari ungkapan tersebut, maka dalam konsep perencanaan dan perancangan dapat diungkapkan beberapa hal sebagai berikut :

- Pencahayaan alami digunakan pada ruang-ruang teori dan praktek, perpustakaan, ruang pengelolaan, serta ruang servis dengan memperhatikan pengatasan efek thermal, perencanaan, tata letak, ketinggian, dan lebar bukaan.
- Pencahayaan buatan digunakan terutama untuk ruang pameran, ruang administrasi, ruang direktur, ruang laboratorium, juga ruang studio foto, pencahayaan buatan ini juga digunakan sebagai cadangan jika pencahayaan alami tidak berfungsi secara optimal.

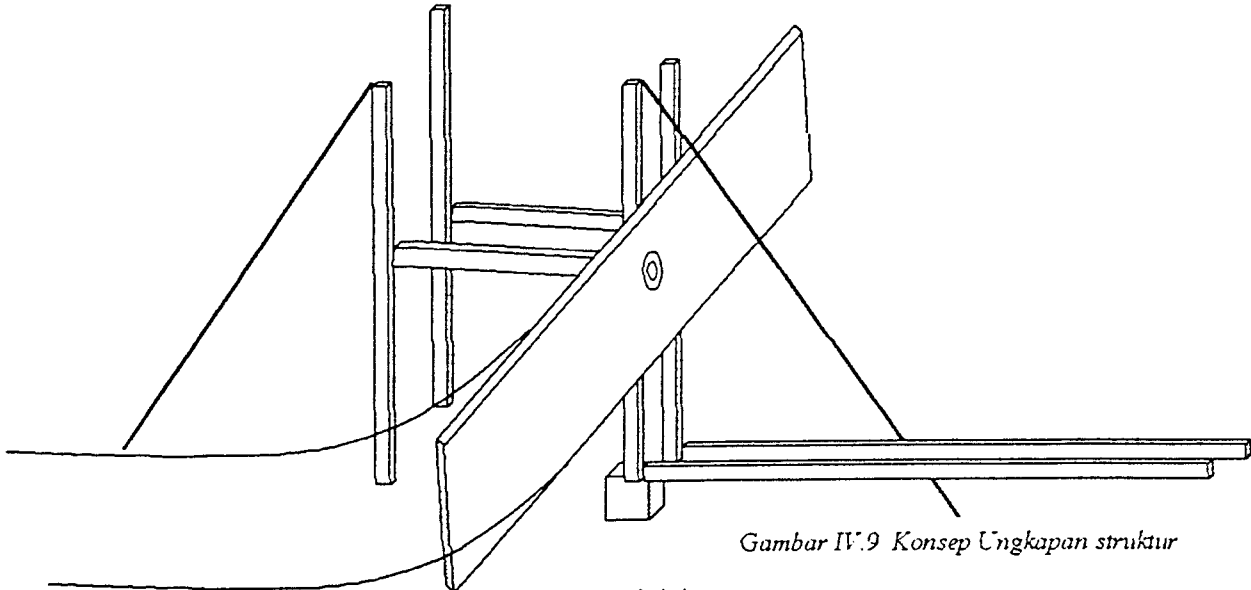
b. Penghawaan dalam ruang

- Pemanfaatan penghawaan alami pada kelompok ruang pendidikan dengan memperhatikan kelembaban dan pemanfaatan elemen-elemen yang dapat memberi kenyamanan, serta dapat mengatasi radiasi panas.
- Pemanfaatan penghawaan buatan menggunakan AC untuk kelompok ruang administrasi/ pelayanan dan ruang - ruang laboratorium, kegiatan informasi dan *workshop*.

4. 5. KONSEP SISTEM STRUKTUR BANGUNAN

Berdasarkan studi bangunan kampus (lihat 2.8) terlihat bahwa sebuah lembaga pendidikan khususnya lembaga pendidikan desain harus mengutamakan penampilan dan penggunaan ruang-ruang yang lebar untuk kegiatan desain dan pengoptimalan ruang dengan konsep fleksibilitas. Maka struktur yang dipilih adalah menggunakan struktur yang mampu mendukung bangunan dalam bentang lebar dengan model

model rangka atau menggunakan modul tertentu dengan penggabungan beberapa sistem struktur yang bisa mendukung bangunan.



Gambar IV.9 Konsep Ungkapan struktur

Kriteria pemilihan sistem struktur ini adalah;

1. Kuat dan kokoh untuk menahan gaya-gaya yang ada pada bangunan.
2. Mendukung bentuk yang direncanakan dalam bangunan dan tidak mengganggu interior bangunan secara fungsional.
3. Struktur pondasi mampu menyesuaikan diri dengan kondisi tanah, gempa dan faktor-faktor lain.
4. Kemudahan dalam pelaksanaan dan mengutamakan keawetan dan ketahanan sehingga mendukung nilai estetis bangunan.

4. 6. SISTEM JARINGAN BANGUNAN

A. Sistem Jaringan Komunikasi

sistem komunikasi menggunakan dua jenis:

1 komunikasi eksternal. merupakan komunikasi dari dan luar dalam bangunan, berupa:

- telephon
- facsimile/telex

- PABX

2. Komunikasi Internal, yang terjadi antara satu dengan bagian lain dalam satu bangunan, berupa:

- intercom
- micropone-loudspeaker

B. Sistem Jaringan Listrik

Suplay utama energi listrik berasal dari PLN dengan genset sebagai cadangan apabila aliran listrik dari PLN terputus/ padam. Kebutuhan dayalistrik untuk kepentingan :

- Penerangan
- AC
- Pompa.

Jaringan dilengkapi dengan UPS (Uninterrupted Power System) yang berguna memindahkan daya listrik dari PLN ke Generator secara otomatis dan memberi tenaga listrik sementara, agar perpindahandari sumber listrik PLN ke Genset tidak terasa.

4. 7. KONSEP SISTEM UTILITAS BANGUNAN

A. Sistem Plumbing.

Terdri dari sistem air bersih dan limbah. Sistem distribusi air bersih menggunakan down feed riser system yang berfungsi mensuplay kebutuhan air bersih dan memiliki cadangan untuk wsistem pemadam kebakaran. Sedangkan sistem limbah dibedakan atas :

- Limbah padat

Menggunakan shaft sampah ditampung di bassement dan diangkut oleh petugas kebersihan kota.

- Limbah cair

Air kotor dibuang ke riol kota, air kotor yang mengandung lemak disaring dulu dalam bak penangkap lemak. Tinja dibuang ke riol kota setelah melalui *Sewage TreatmentPlant*.

B. Sistem Penangkal Petir.

Pengamanan bangunan dari gangguan petir dilakukan dengan sistem elektronik yang berbentuk tiang dan dihubungkan ke bumi.

C. Sistem Keamanan Terhadap Bahaya Kebakaran

Banyak faktor yang harus diperhitungkan dalam upaya untuk menghindari diri dari api. Bagian-bagian yang menunjang bagi berfungsinya sistem keamanan yang menyeluruh adalah:

1. Sistem pendeteksian api,
2. Evakuasi penghuni gedung dan perlindungannya,
3. Area tempat berlindung,
4. Komunikasi darurat dan pengendaliannya,
5. Pengendalian asap, tekanan udara, penghadang udara.

Sistem keamanan terhadap bahaya kebakaran pada bangunan *Akademi Desain* ini dibagi menjadi:

1. Pencegahan kebakaran pasif,
 - Tangga dan lift kebakaran/darurat,
 - tanda-tanda evakuasi, seperti tanda keluar, alarm dan lampu.
 - Head detector dan smoke detector (75 m²/unit)
2. Pencegahan kebakaran aktif.
 - Fire sprinkler,
 - Fire hydrant
 - Box hydrant
 - Pemadam portable

Pencegahan terhadap bahaya kebakaran dilakukan melalui:

- a). Preventif (penanganan yang bersifat mencegah)
 - Pengaturan site plan (memperhatikan akses mobil pemadam kebakaran, pengaturan jarak bangunan dan penyediaan fire hydrant)
 - Bahan bangunan tahan api
 - Pemasangan detektor panas dan detektor asap

- b). Resesif (pengamanan saat terjadi kebakaran)
- Tangga/lift darurat yang langsung berhubungan atau dekat dengan luar
 - Tanda-tanda penunjuk evakuasi (tanda keluar, alarm suara dan lampu)
 - Alat-alat pemadam kebakaran (fire hydrant , hydrant box, sprinkler system, dan portable fire) dengan memperhatikan kapasitas dan penempatannya.

AKADEMI DESAIN



grafis
fotografi
interior
di Yogyakarta

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka

Academy ,

"The New Modern Aestet, Architectural Desaign", Academy Edision, New York 1990

Andreas,

"Desain Antara Kebutuhan dan Harapan", Paron Aggustus 1994

Bappeda DIY,

"Rencana Struktur Tata Ruang Propinsi DIY 2006", Bab III ,1997

BPS,

" Ketenagakerjaan dan angkatan kerja, BPS ", 1997

Ching, Francis D.K.

"Architecture Form, Space and Order", Van Nostrand Reinold Company Inc, New York,
. 1979

De Chiara,Josep, Hancock Callender John,

" Time Saver Standart From Building, second edition " MC Graw Hill International Book
Com,1983

Dirjen Dikti,

"Petunjuk Penyusunan Rencana Induk Pengembangan Universitas negeri dan swasta",
Departemen P dan K, Jakarta 1991

Dober, Ricard P,

"Campus Design", John Willey & Sonc Inc, New York, 1982

ITB, Pendidikan Tinggi Seni Rupa di Indonesia, ITB Bandung, 1983

Journal Pengetahuan dan Penciptaan Seni, BP ISI, Yogyakarta, 1993

Marianto, Dwi M., Ph.D,

"Desain Grafis Profesional yang Bervisi Budaya, Teknologis dan Estetis", Katalog
Pameran Desain Grafis, 1996

Neufert, Ernst, Amril Sjamsu

" Data Arsitek " Erlangga, 1994

Phillips, Allan,

" The Best in Science, Office, and Busines Park Design", Rotovision 1993

Ranuwihardjo, Sukadji,

"Penyediaan Sumber Daya Manusia Yang Bermutu", Kompas 8 April 1994

Sachari, Agus,

"Antara Seni, Desain, Teknologi, Konflik dan Harmoni", Nova, Bandung, 1987

Sachari, Agus,

"Desain Gaya dan Realitas, Rajawali, Jakarta, 1986

Schemetz, mildred T. ,IAI,

"Campus Planing and Design", MC Graw Hill, New york, 1972

Soetarman, D. ST. Arifin, GB.Yuwono,

"Kamus Praktis BahasaIndonesia", Indah, Surabaya, 1988

Tenaga Kerja,

"SDM Indonesia Masih Belum Kompetitif", Harian Ekonomi Neraca 19 Nopember 1997

Van de Ven, Cornelis

" Ruang Dalam Arsitektur ", Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.1991

Widagdo,

"Desain, Teori dan Praktek", Jumal Seni Edisi III/03 Juli 1993

AKADEMI DESAM DI YOGYAKARTA

POPULASI PEMAKAI

Populasi pemakai dihitung berdasarkan jumlah mahasiswa dari titik jenuh penerimaan, dan prediksi mahasiswa tinggal kelas 15 %

Jumlah mahasiswa,

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

Y_n = jumlah mahasiswa tahun ke n

a_n = prosentase mahasiswa naik kelas / pada tingkat ke n

b_n = prosentase mahasiswa tinggal kelas pada tingkat ke n

Tingkat I -----	200	=	200 mhs
Tingkat II -----	$0,85 (200) + 0,15 (0,85 \cdot 200)$	=	196 mhs
Tingkat III -----	$0,85 (196) + 0,15 (0,85 \cdot 196)$	=	192 mhs
			588 mahasiswa

PERHITUNGAN USE FACTOR

Use factor kurang jika prosentasenya kurang dari 25 % , Use factor sedang jika prosentasenya antara 25- 50 % dan use factor yang bagus jika dalam penggunaannya lebih dari 50 %.

Untuk menghitung use factor ini dipakai Educational Workshet

a.) *Class size* dengan studi banding untuk faktor kegunaan teori 1 : 100 maksimal 1 : 150, untuk praktek 1 : 50 maksimal 1 : 75.

b.) *Enrollment*.

Yaitu jumlah peserta mata kuliah tersebut setiap jurusan, semester, tingkat.

c.) Jumlah jam mata kuliah/ minggu

d.) Jumlah jam mengajar 24 jam/minggu

Dari situ dapat dihitung

a. jam pemakaian ruang / minggu

$$X = \frac{(Enrollment)}{(Class size)}$$

x = jam pemakaian ruang

AKADEMI DESAM DI YOGYAKARTA

b. macam dan jumlah kebutuhan ruang, dengan menggunakan cara :

$$\frac{\text{jumlah total jam mata kuliah tiap macam ruang}}{\text{jumlah jam tiap minggu}}$$

c. *Use Factor*

Daya tampung ruang dalam %

$$\text{Use Factor} = \frac{\text{jumlah jam per kolom ruang}}{n} \times 100 \%$$

n = jumlah ruang yang dibutuhkan

waktu kuliah per hari pukul 07.00 – 18.00, dengan use faktor efisien > 50 %

d. Jumlah Dosen yang dibutuhkan

$$\frac{\text{Jumlah sks mata kuliah}}{\text{Jumlah jam/mengajar}}$$

e. Ratio Jumlah Dosen terhadap mahasiswa

$$\frac{\text{Jumlah mahasiswa}}{\text{Jumlah jam/mengajar}}$$

ERHITUNGAN KEBUTUHAN RUANG PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

TINGKAT		MACAM RUANG										JUMLAH	
SEMESTER												DOSEN	
NO	DATA AJARAN	T/P	CLASS SIZE									JAM/ MG	JML
				20x2	3	4	5	6	7	8			
1	Pendidikan Agama	T	100	2								100	0,040
2	Bahasa Indonesia	T	100	2								100	0,040
3	Bahasa Inggris I	T	100	2								100	0,040
4	Nirmana I	P	50	3 ¹²								50	0,024
5	Sejarah Seni Rupa Indonesia	T	100	2								100	0,040
6	Menggambar I	P	50	3 ¹²								50	0,024
7	Proses Komunikasi	T	100	2								100	0,040
8	Tipografi	P	50	2		8						50	0,160
9	Bahasa Gambar	P	50	3 ¹²								50	0,024
10	Pancasila	T	100									100	0,040
11	Bahasa Inggris II	T	100									100	0,040
12	Nirmana II	P	50	12								50	0,024
13	Sejarah Seni Rupa Barat	T	100									100	0,040
14	Menggambar II	P	50	12								50	0,024
15	Komputer Dasar	P	50			8						50	0,160
16	Psikologi Persepsi	T	100									100	0,040
17	Desain Grafis I	P	50		16							50	0,320
18	Penulisan Teks	T	100									100	0,040
19	Kewiraan	T	100									100	0,039
20	Estetika	P	50	7,84								50	0,157
21	Tinjauan												
22	Metode												
23	Desain												
24	Komp												
25	Ilustrasi												
26	Metode												
27	Manajemen												
28	Desain												
29	Fotografi												
30	Media												
31	Konvensional												
32	Ilmu												
33	Perencanaan												
34	Tipe												
35	Fungsi												
36	Ilustrasi												
37	Ilustrasi												

LAMPIRAN 02

RAVA/VLVA
 $h_i = d$
 $P_e = L$
 ELEMEN
 T
 F
 I
 I
 6E
 8E

ERHITUNGAN KEBUTUHAN RUANG PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR

NO	TINGKAT SEMESTER			MACAM RUANG								JUMLAH DOSEN	
	DATA AJARAN	T/P	CLASS SIZE	20	3	4	5	6	7	8	JAM/ MG	JML	
1	Pendidikan Agama	T	100	2							100	0,040	
2	Ilmu Alamiah Dasar	T	100	2							100	0,040	
3	Ilmu Sosial Dasar	T	100	2							100	0,040	
4	Bahasa Indonesia	T	100	2							100	0,040	
5	Bahasa Inggris I	T	100	2							100	0,040	
6	Nirmana I	P	50	3							50	0,240	
7	Menggambar I	P	50	3							50	0,240	
8	Gambar Teknik I	P	50	3	12						50	0,240	
9	Konstruksi Bangunan	P	50	2							50	0,160	
10	Ilmu Pengetahuan Bahan I	P	50	2						8	50	0,160	
11	Pancasila	T	100								100	0,040	
12	Bahasa Inggris II	T	100								100	0,040	
13	Nirmana II	P	50	2							50	0,240	
14	Menggambar II	P	50	2							50	0,240	
15	Gambar Teknik II	P	50								50	0,240	
16	Desain Mebel I	P	50		12						50	0,240	
17	Desain Interior I	P	50		12						50	0,240	
18	Ilmu Pengetahuan Bahhan II	P	50		16						50	0,320	
19	Kewiraan	T	100							8	50	0,160	
20	Estetika	P	50								100	0,039	
21	Sejarah Seni Rupa Indonesia	T	100								50	0,157	
22	Komputer Dasar	P	50								100	0,039	
23	Ergonomi	P	50				7,84				50	0,157	
24	Sejarah /				7,84						50	0,157	
25	Desain I												
26	Fisika B												
27	Desain												
28	Sejarah												
29	Autocad												
30	Metode												
31	Tinjauan												
32	Manajemen												
33	Desain												
34	Teknik												
35	Desain												
36	Ar												
37	Tek												
38	Kal												
39	T												
40	I												

LAMPIRAN 04

KATA-KATA
 MANAJEMEN
 DESAIN
 TEKNIK
 DESAIN

GAMBAR SAMPLE GEDUNG RISET DAN PENELITIAN

Greenway Business Park

LOCATION: Richardson, Texas, USA

NAME OF PROJECT: Northern Telecom/Bell Northern
Research Campus

SIZE: 200,000m²

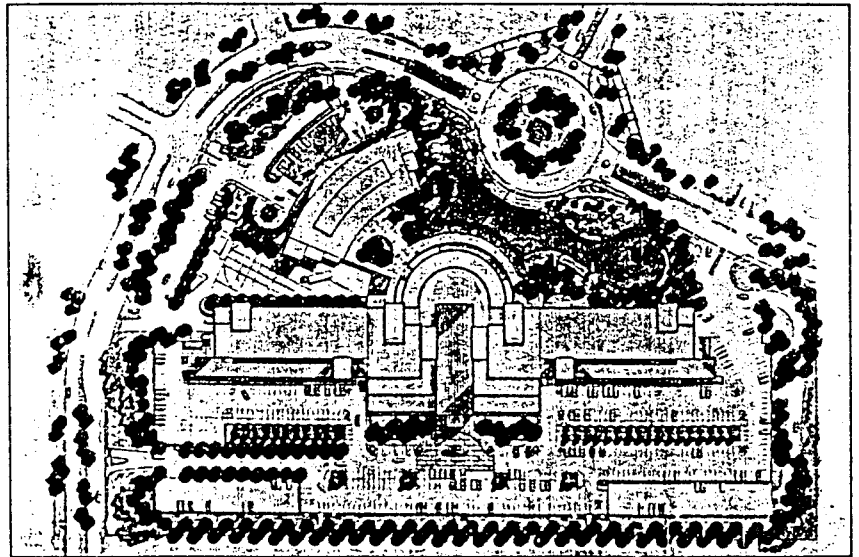
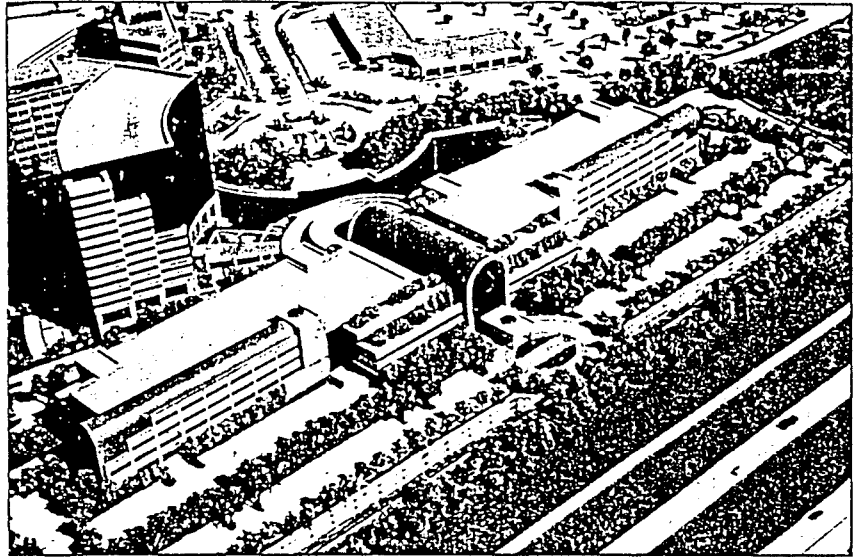
FUNCTION OF BUILDING: Corporate HQ and research
and development facilities

DATE OF COMPLETION: 1992

ARCHITECT: Hardy McCullah/MLM Architects Inc.,
Dallas, Texas, USA

The project combines a 16-storey administration block
and a 10,000m² research and development laboratory.
Shared amenities include a cafeteria, credit union,
convenience store and health centre.

The early drawings showing a huge, three-storey linear
arrangement of offices and research facilities ranged as
two armatures about an eighty-foot atrium and barrel-
vaulted ceiling, together with the sixteen-storey tower,
come to realisation via the model making process with
extraordinary accuracy.



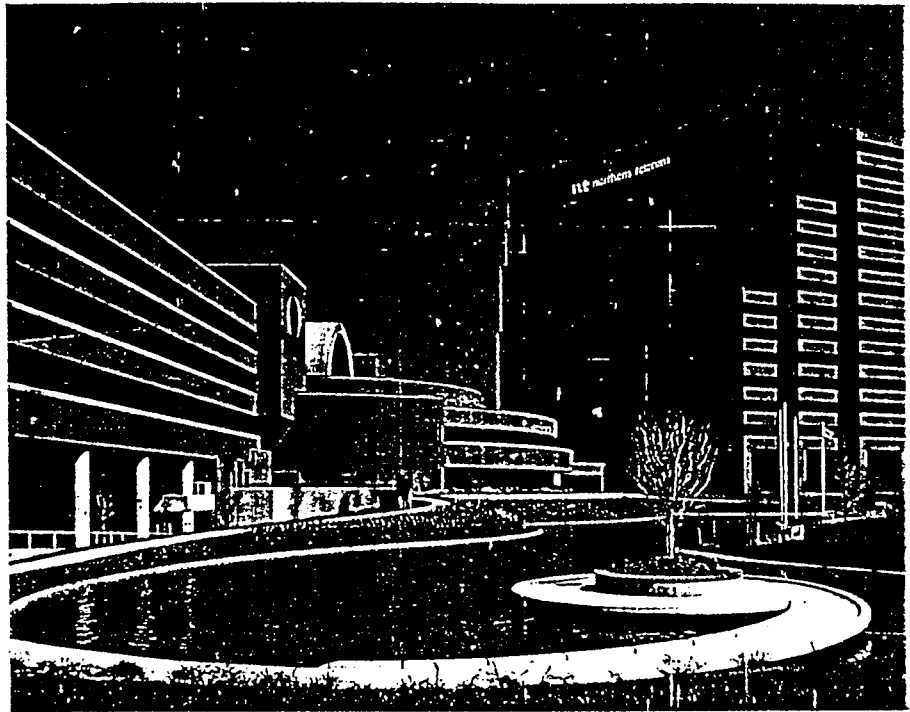
Greenway Business Park continued over page



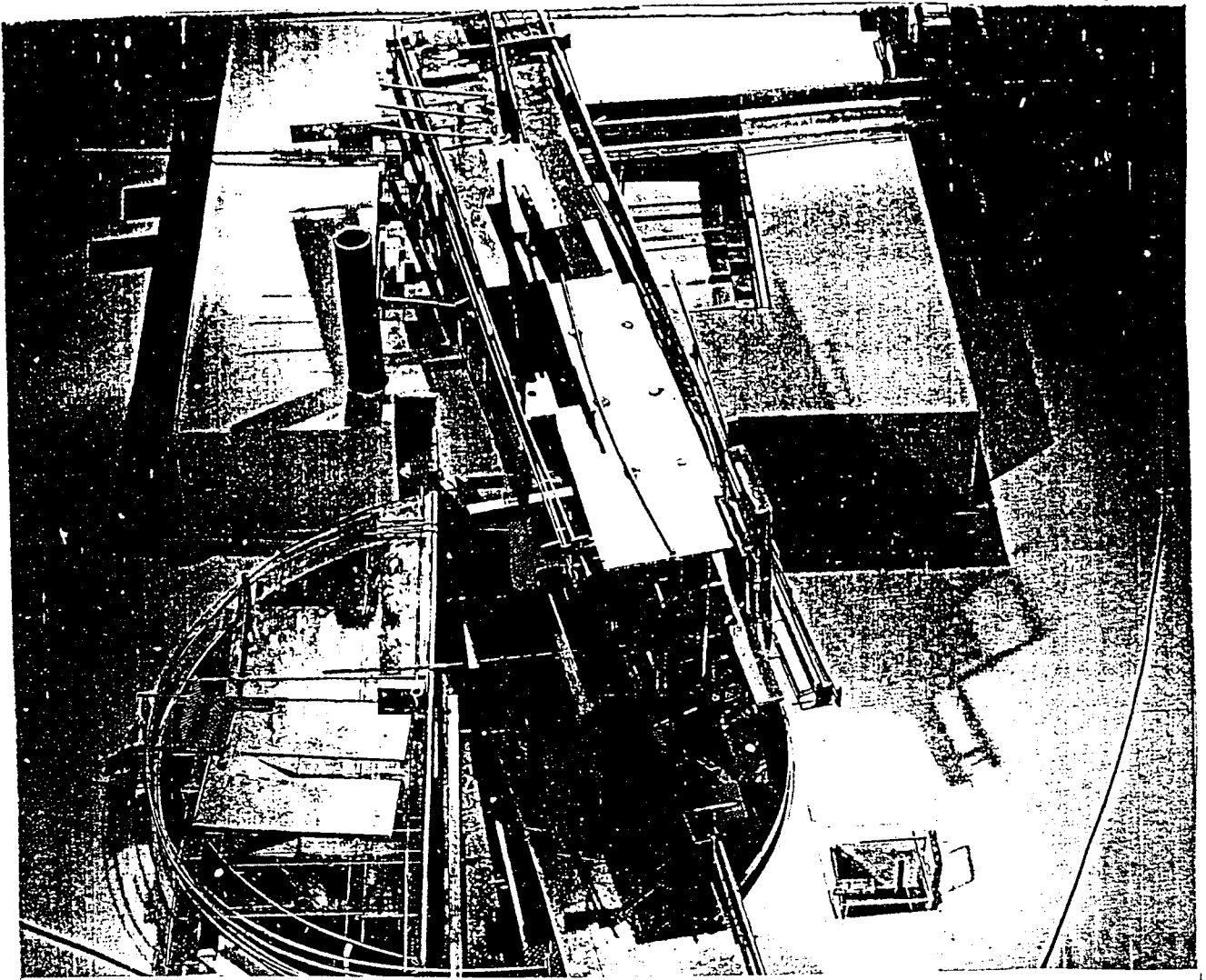
GAMBAR CONTOH BANGUNAN DENGAN TAMPAK YANG DINAMS

Greenway Business Park continued

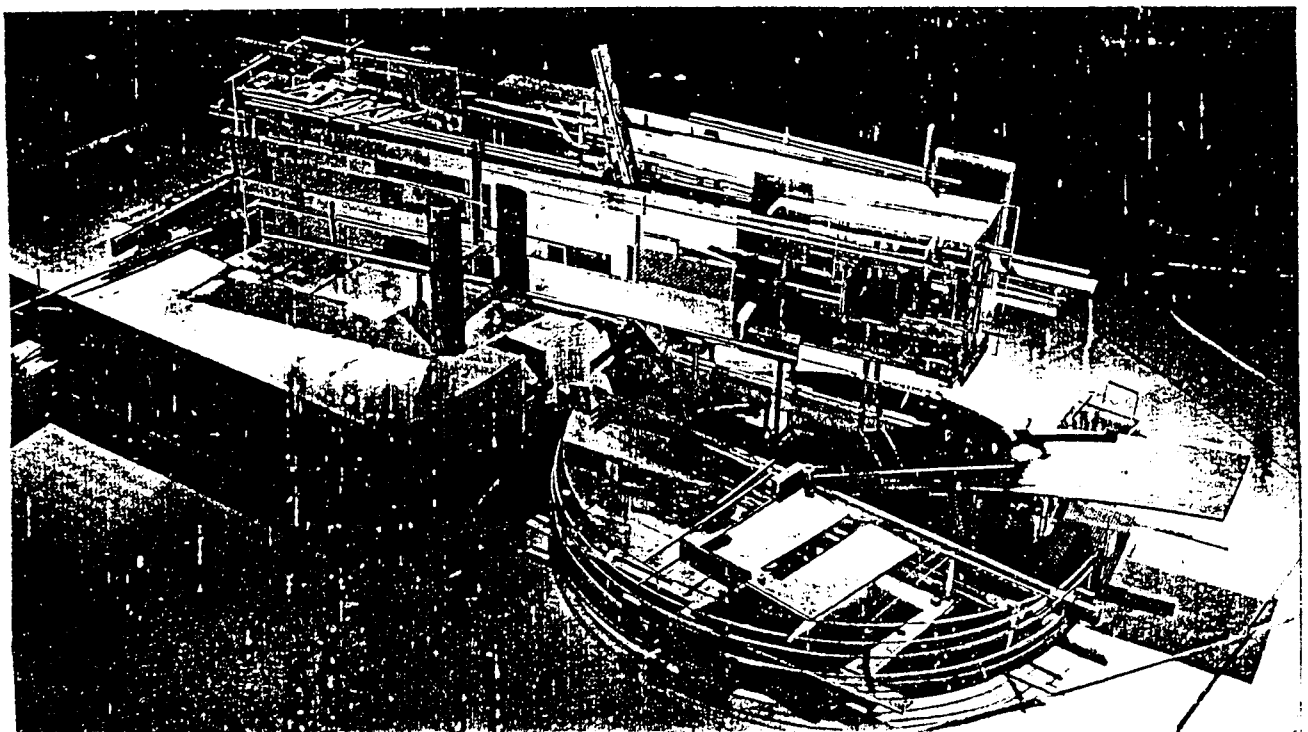
Northern Telecom's Research and Development arm, BNR Incorporated, forms the heart of a huge Texan business park. Unlike European business parks, the scale of development allows for certain areas to be high-rise, including the sixteen storey Northern Telecom tower. Over 4,000 employees call for the inclusion of cafeterias, plazas, shopping and other central facilities, together with the visual and recreational facilities of lakes, gardens and parks. The heroic scale of BNR's complex quietly disguises a highly serviced building of extreme complexity.



GAMBAR MAKET UNIVERSITY OF MINNESOTA OF ARCHITECTURE



UNIVERSITY OF MINNESOTA SCHOOL OF ARCHITECTURE



GAMBAR SANDEN INTERNATIONAL YANG MEMPUNYAI FUNGSI SEBAGI KAMPUS DENGAN BENTUK KREATIF

Sanden International

LOCATION: Wylie, Texas, USA

NAME OF PROJECT: Sanden International (USA) Inc.

SIZE: 93 acres

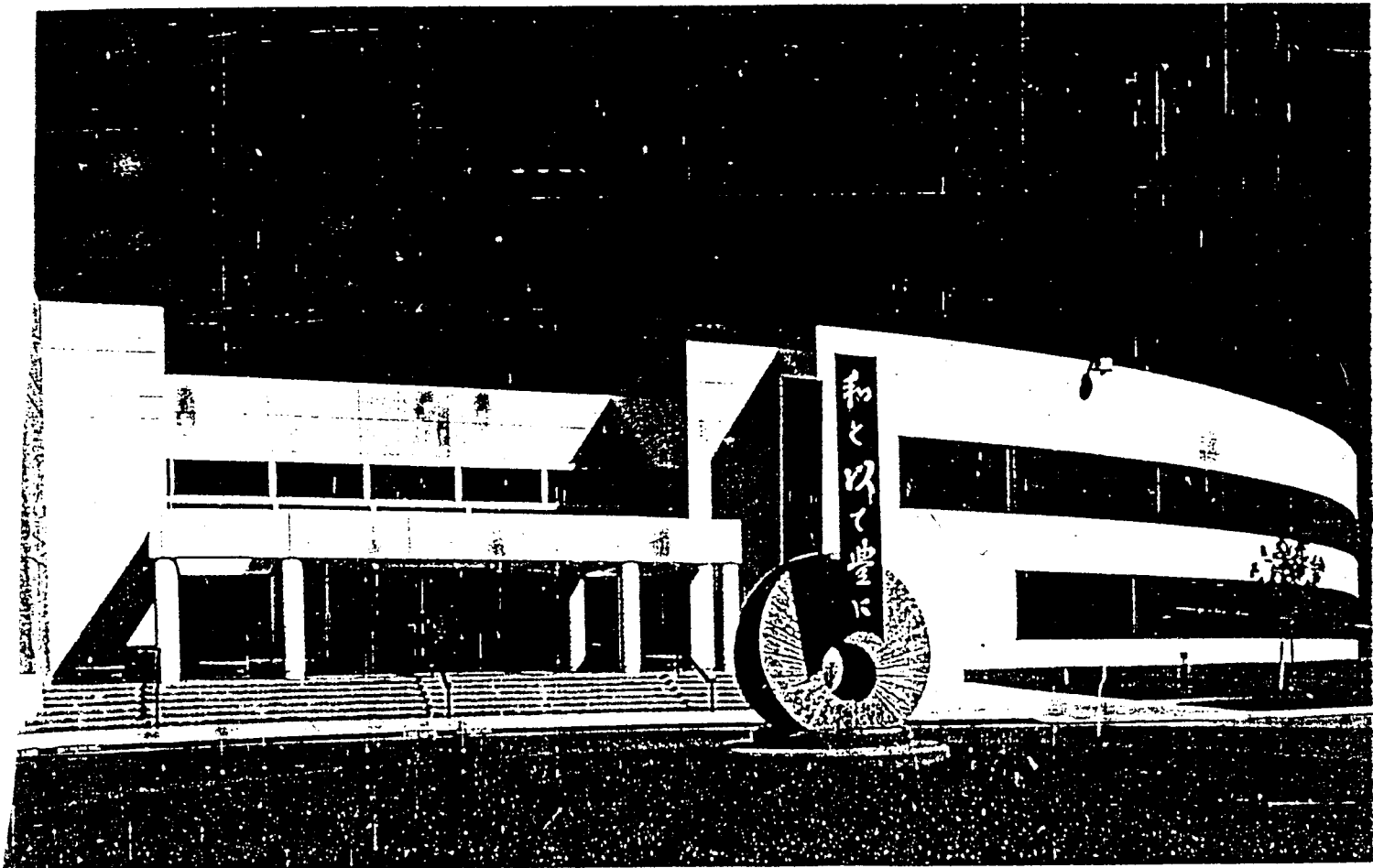
FUNCTION OF BUILDING: Corporate campus

DATE OF COMPLETION: 1990 and ongoing

ARCHITECT: Hardy McCullah/MCM Architects Inc.,
Dallas, Texas, USA

The campus includes manufacturing, research, corporate offices, distribution, housing and recreation. It is planned for future phasing. The architects were awarded the NAACP Design '90 Honor Award in the Industrial Build-To-Suit category.

Most business parks are characterized by collections or neighbourhoods of buildings, each being occupied by different clients. There is, however, what one might term the single cell or corporate campus where an individual corporation such as the Automotive Air Compressor Company, Sanden, mark out a large territory in which to site their various office, research and manufacturing activities. The crescent-shaped administrative building embraces a huge courtyard, itself designed as a metaphor for the activities of the company. Aluminium-faced sandwich panels reinforce the smooth sweep of the research and office facilities, while exposed aggregate concrete declares the robust quality of the manufacturing process behind.

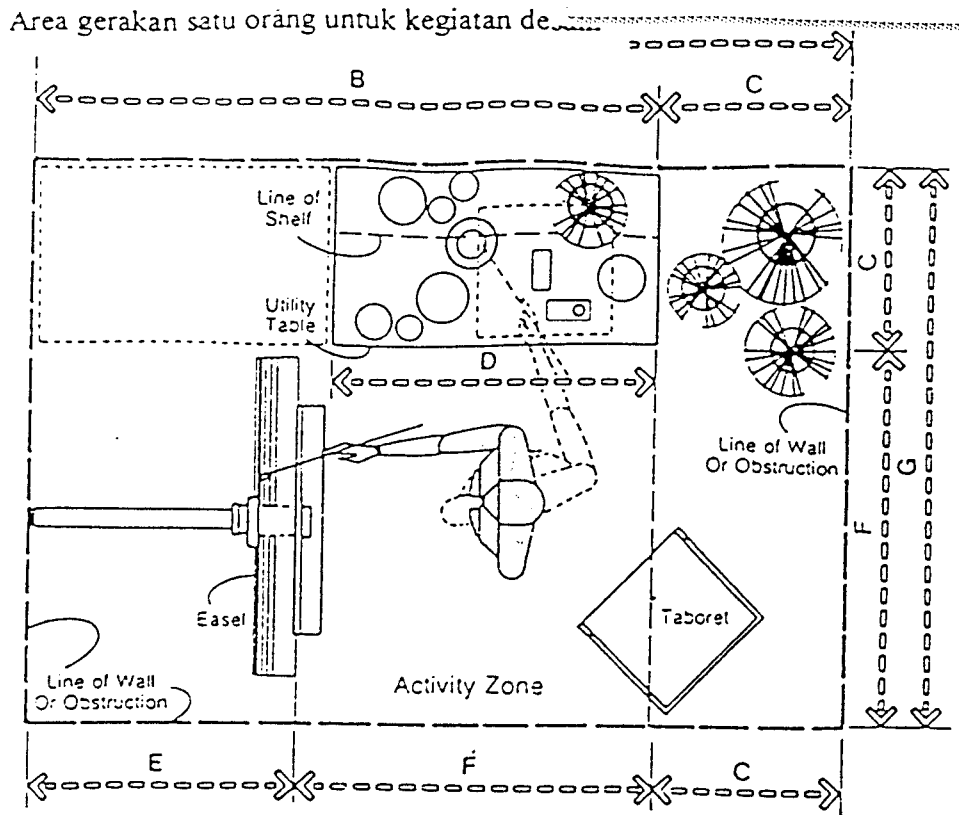


7.3 WORK AND CRAFT CENTERS

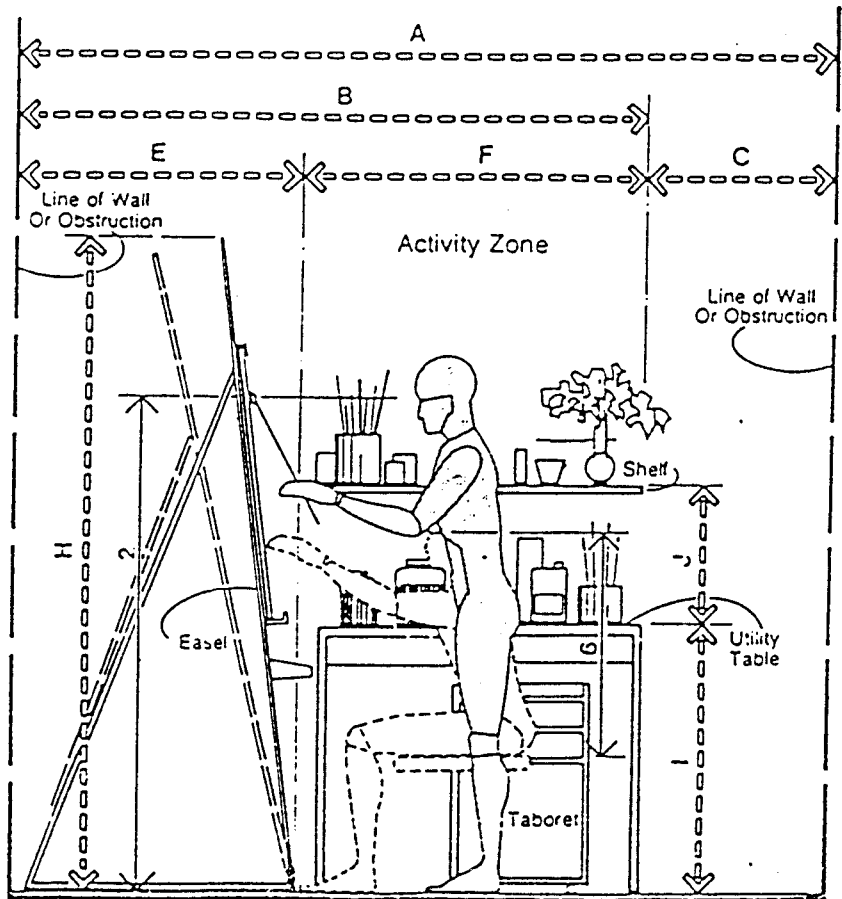
Most artists have individual preferences regarding the arrangement of their particular studio or workplace. In regard to human dimension and the artist's interface with his or her space, the factors to consider also vary greatly. Techniques, media, style, process all impact on the anthropometric requirements. The top drawing, therefore, should not be taken too literally. It is not intended to illustrate in detail a specific plan that will necessarily be responsive to the personal needs of all artists. It is intended simply to illustrate some of the components of the space. The anthropometric considerations involved must be examined with respect to the individual artist and the specific activities involved.

There are, however, some basic considerations that apply in most situations. Vertical reach from a standing and sitting position is helpful in locating shelving for art supplies. Side and forward arm reach measurements can be useful in locating various components of the space, relative to each other and the artist, in the most efficient manner possible. The eye height of a seated and standing person can be used to determine the location of visual displays and reference materials above the floor. Elbow height can be extremely helpful in establishing the height of a utility table. The text related to workbenches on the following pages of this section is also applicable to the artist's utility or prep table.

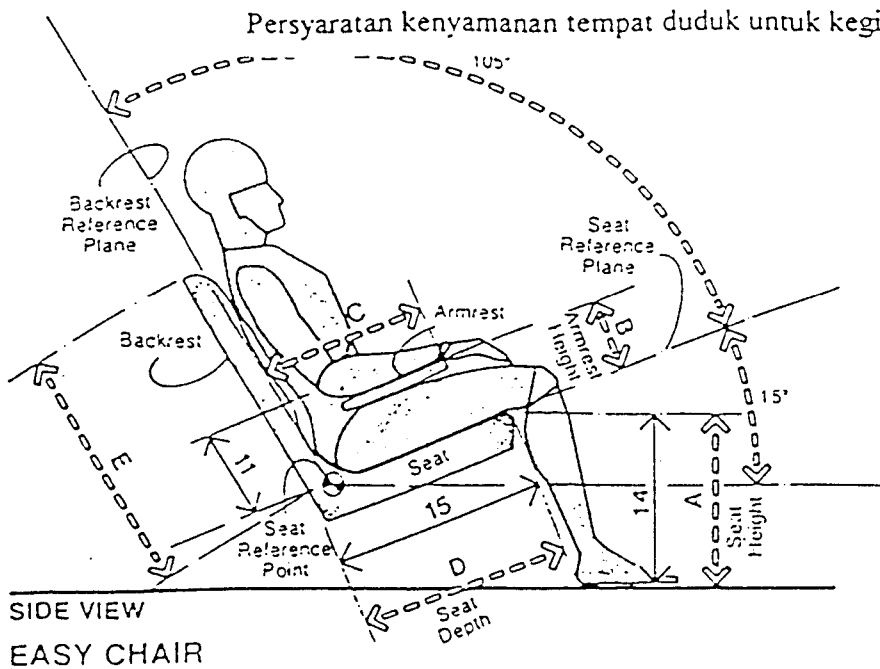
in	cm
108	274.3
84	213.4
24	61.0
42	106.7
36	91.4
48	121.9
72	182.9
72-86	182.9-218.4
30-36	76.2-91.4
18	45.7



PAINTING FACILITIES

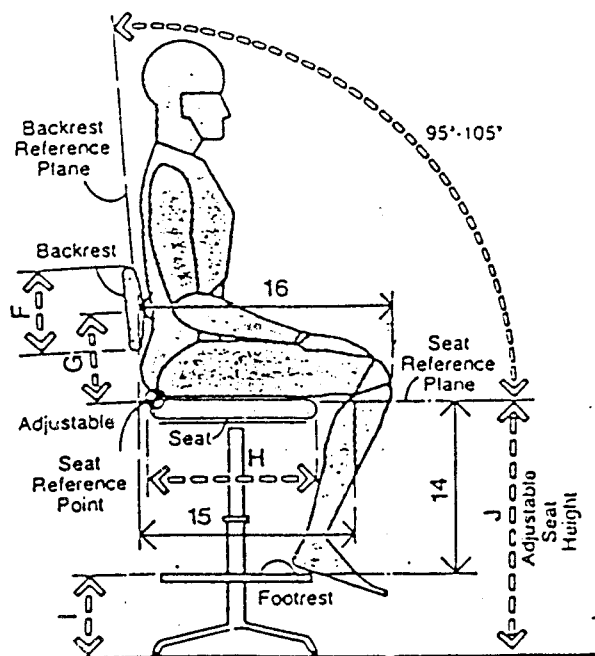


PAINTING FACILITIES

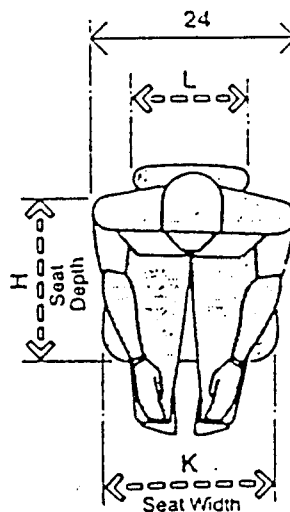


SIDE VIEW
EASY CHAIR

The easy chair, shown in the drawing at the top, is a difficult chair type to design, or establish guidelines for, since it is primarily intended for relaxation and comfort—qualities which are highly personal. Nevertheless, the drawing offers some basic dimensions for use in making preliminary design assumptions. The following suggestions should also prove helpful: (1) The angle formed by thighs and trunk should not be less than 105°. Angle significantly less than this will cause discomfort. (2) Design should allow the user to change body posture. (3) The front edge of the seat should be rounded to prevent irritation. (4) The backrest should provide lumbar support by following the spinal contour in the lumbar region. (5) The seat surface should tilt backwards. Too severe an angle, however, may cause a person difficulty in getting up from the chair, particularly for elderly people. A seat angle of about 15° should be adequate. (6) If the angle formed by the backrest with the vertical exceeds 30°, provisions for a headrest will be required in the form of a separate design element or extension of the backrest itself. (7) Armrests should be padded and designed horizontally or at the same angle as the seat surface. The drawing at the bottom provides basic dimensional information for the design of a drafting stool, which is similar in many respects to the secretarial chair.



SIDE VIEW
DRAFTING CHAIR / STOOL



PLAN VIEW

	in	cm
A	16-17	40.6-43.2
B	8.5-9	21.6-22.9
C	10-12	25.4-30.5
D	15.5-17.5	41.9-44.5
E	18-24	45.7-61.0
F	6-9	15.2-22.9
G	10 adjust.	25.4 adjust.
H	15.5-16	39.4-40.6
I	12 max.	30.5 max.
J	30 adjust.	76.2 adjust.
K	15	38.1
L	12-14	30.5-35.6

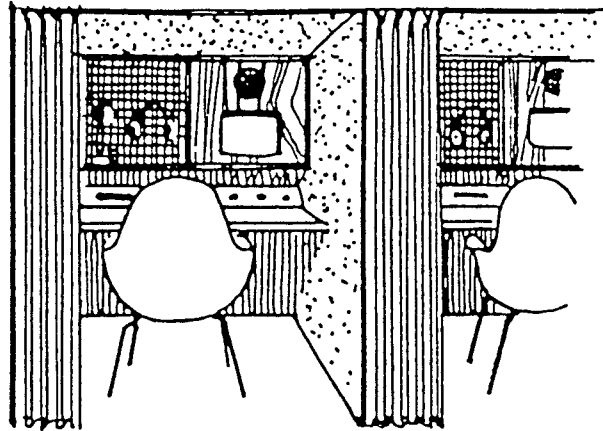
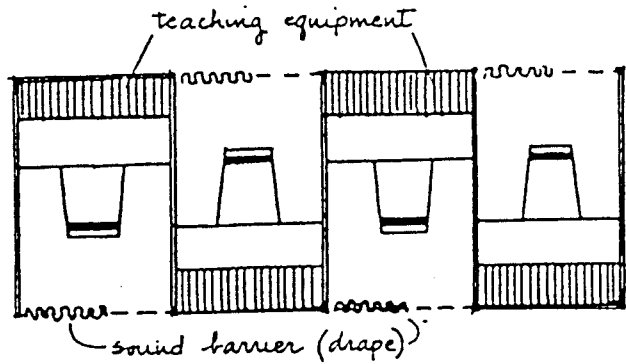


Fig. 11 Closed carrels for sound and visual equipment.

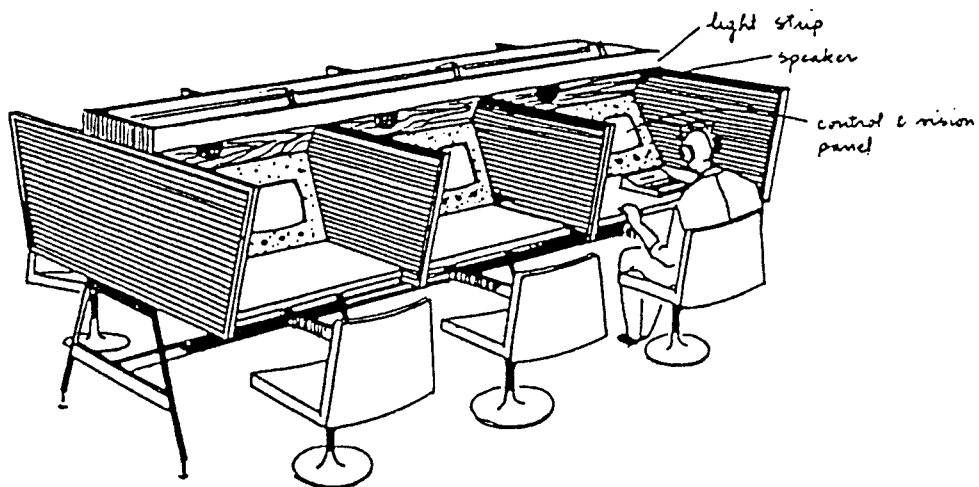
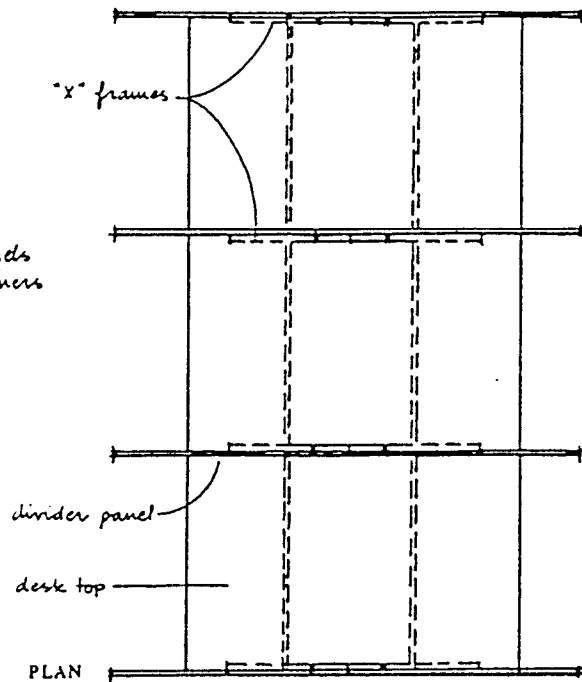
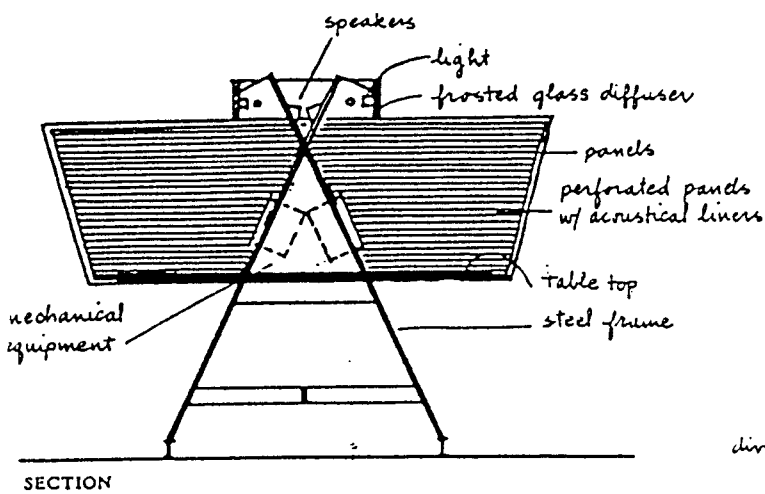


Fig. 12 Carrels with mechanical equipment built in, based on a steel or aluminum "X" frame. Frame folds up like a card table, can be used for other purposes as well.

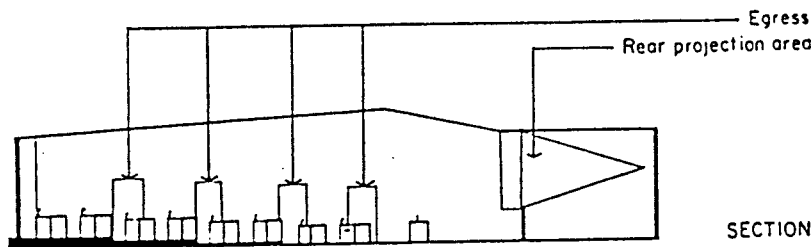
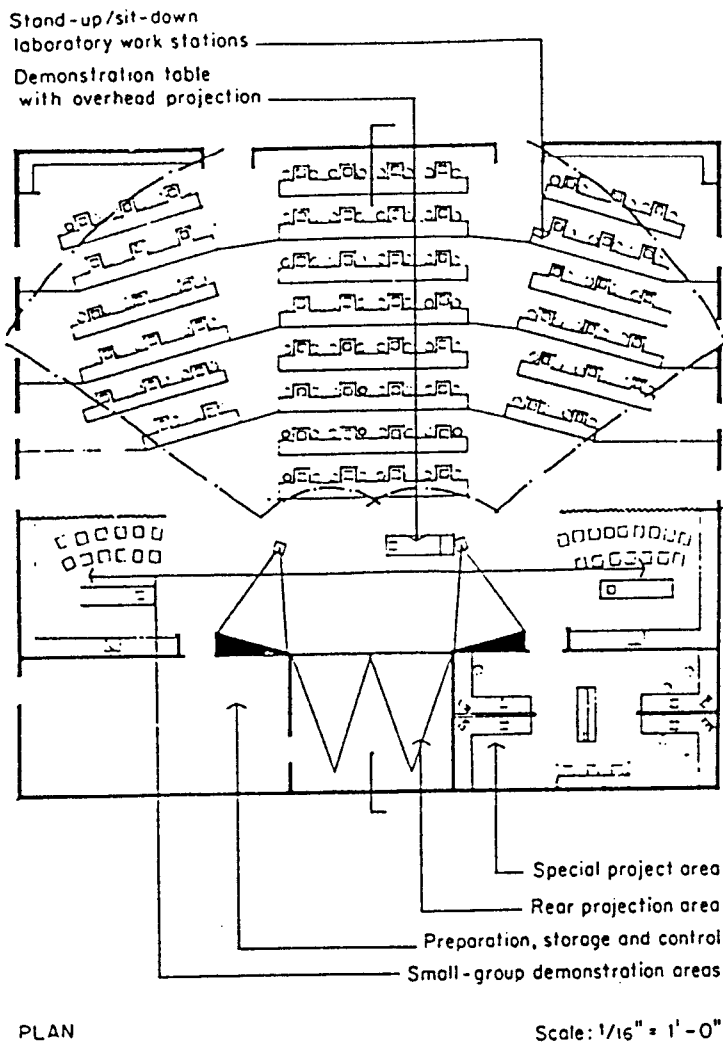


Fig. 1

the resources center or instructional materials center.

At the other end of the spectrum may be a very large and complex production facility as part of a large regional service and production center. Such facilities may form a part of the regional service center or educational laboratory. In between these two extremes are production centers which will serve a university, a college, a large high school, several schools within a district, an entire school district, or

all the institutions located in an educational park.

The important objective is to provide several echelons of production and support ranging from the very large and complex covering a region to the very simple and local serving a few teachers. Also, to adequately support the uses of media, all of these echelons of production and support should eventually be represented so that the instructional staff has many levels to draw upon, depending on

the complexity and needs of the particular learning situation.

2. Production support centers may be composed of a variety of components, each of which is related according to the echelon of production and the types of services to be offered. Some of these components are:

- Graphic arts production
- Photographic production
- Motion picture production
- Audio recording
- Animation
- Television origination
- Television control, distribution, and recording
- Film editing and processing
- Graphic materials production and assembly
- Scene, set, and model production
- Equipment storage and repair
- General storage
- Administration and offices for production staff and visiting faculty and teachers
- Conference and preview facilities
- Film and tape materials and equipment storage and distribution.

In programming an instructional support center, it is the manner in which these components are arranged and placed together that creates the appropriate center for a particular institution.

3. The instructional support center can perform several major services in addition to producing films, slides, tapes, and other instructional materials:

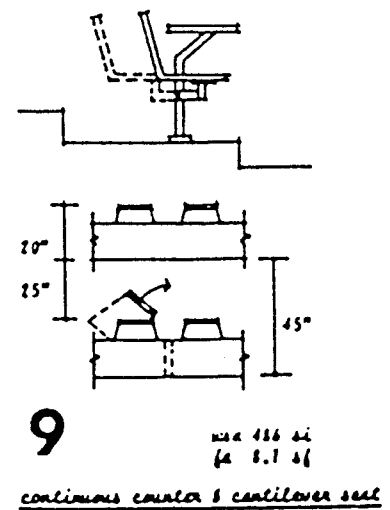
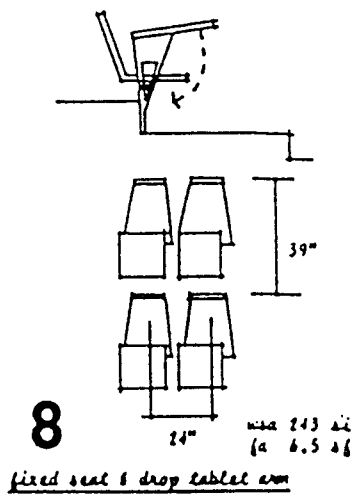
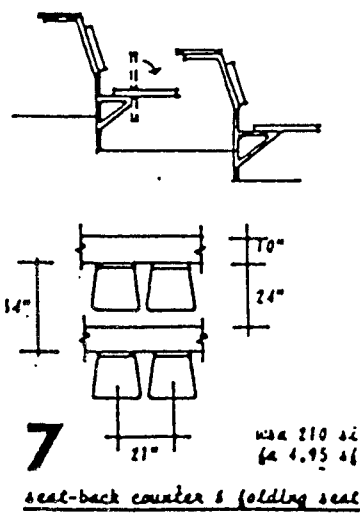
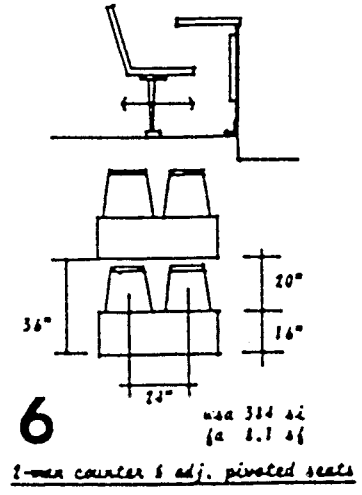
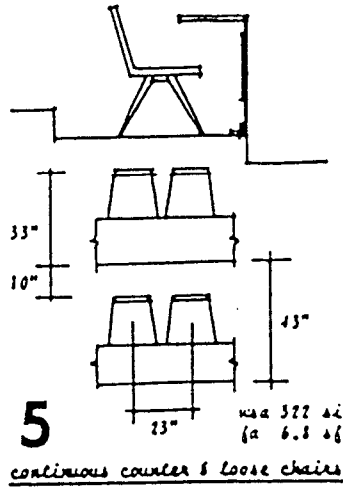
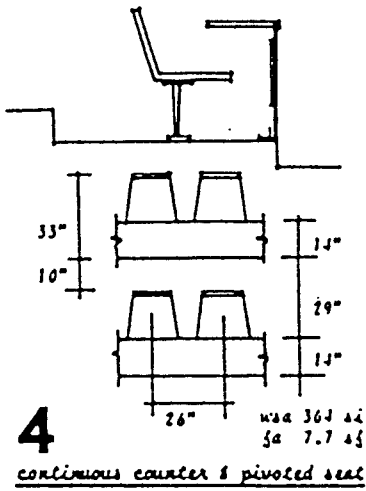
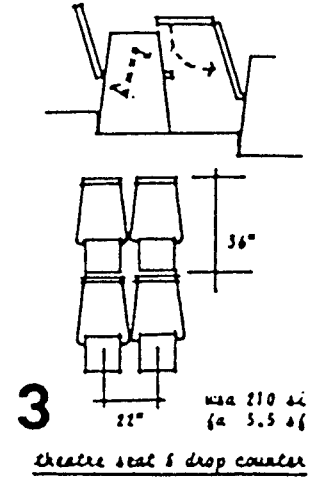
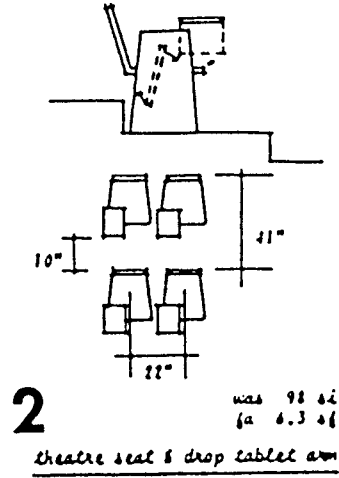
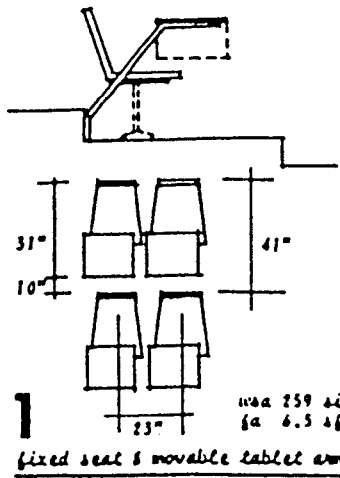
- It can design and produce materials that are not commercially available but which are needed for specific instructional purposes.
- It can provide technical assistance to teachers and professors in using instructional technology effectively. It is this type of assistance which helps teachers overcome a fear of mechanical devices about which they have little knowledge and great anxiety.
- It can be the catalyst which causes teachers to begin planning instruction and learning together. Producing televised instruction may bring cooperation among teachers who otherwise would always function as independent entities.
- An instructional support center can provide pedagogical assistance to teachers in designing learning. The learning systems designers—the pedagogical consultants—would logically be housed within this center.

These facilities can provide the professional focus for teachers and faculty members by making available professional references, material, journals, and consultants.

4. Instructional support facilities may be an integral part of an educational plant or a separate, free-standing building or unit. In either case, consideration should be given to designing the area to permit changes in area and relocation of walls, services, and cables. Flexibility of this type is very important, as the functions, staff, and faculty develop. A "loft space," free of interior partitions and permitting economical changes, may be the best type of space.

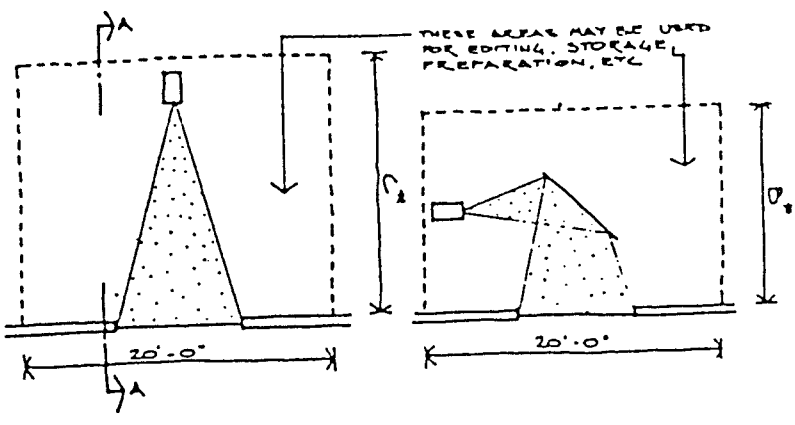
5. One of the changes anticipated above involves the planning of TV studios. Often when studios are initially planned, the faculty will wish to provide for a class of students to be present in the studio during production. However, as the faculty becomes more comfortable with television, the need for students in the studio is less significant. The building should be designed to permit this evolutionary change.

6. Obviously there is not single instructional



wsa - writing surface area
fa - floor area

Fig. 13 Seating types.



* NUMBER STUDENTS

D	L
100	10'-0" 14'-0"
300	13'-6" 17'-6"
650	17'-0" 21'-0"
1000	21'-0" 25'-0"

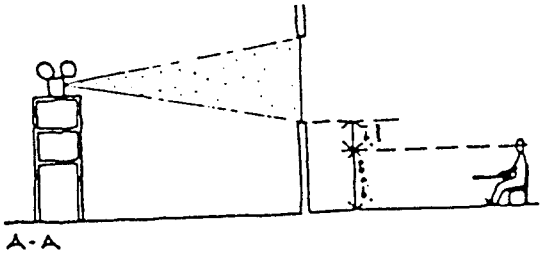


Fig. 1 Rear-screen projection area.

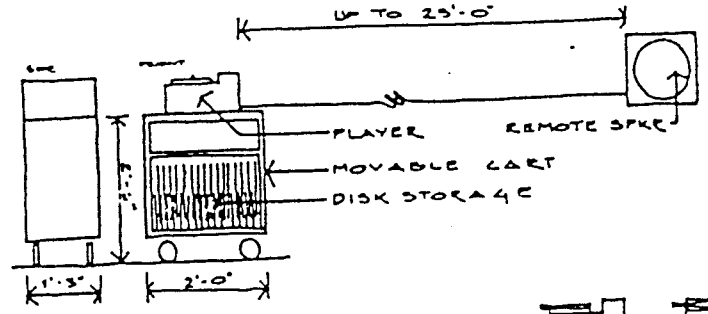
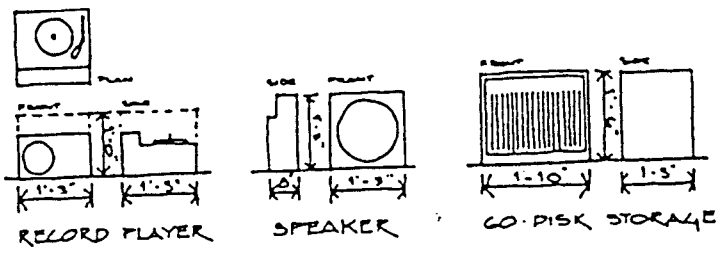


Fig. 2 Phonographs.

TAPE RECORDERS: PORTABLE

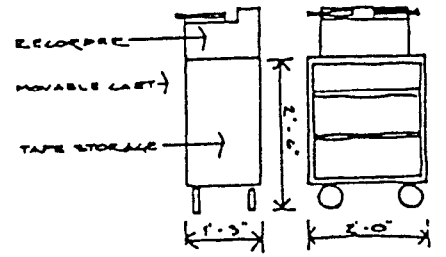
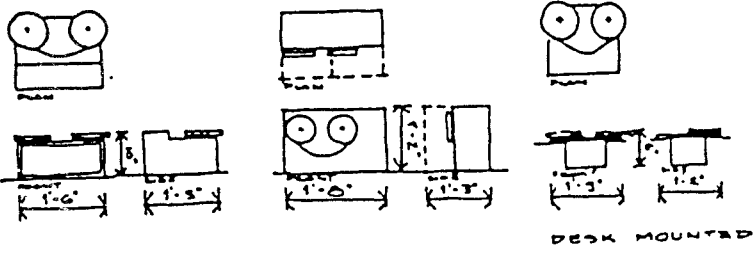
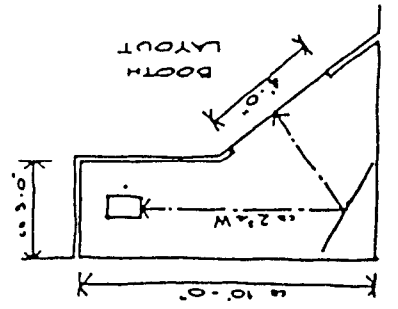


Fig. 3 Tape recorders.

Figures 1-17 reprinted from "New Spaces for Learning: Designing college facilities to utilize instructional aids and media." Report of Research Project DASFEE: (Design of Auditorium-Studio Facilities for Engineering Education) supported by grant from Educational Facilities Laboratories, Inc., revised ed., June 1966.

BENTUK FASILITAS RUANG AUDIO VISUAL

Fig. 5 Rear-screen projection cabinet.



CLASSROOM LAYOUT

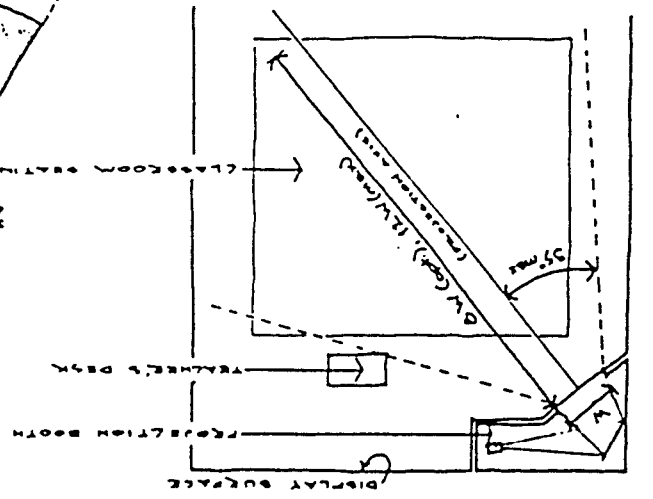


Fig. 6 Front projection screens.

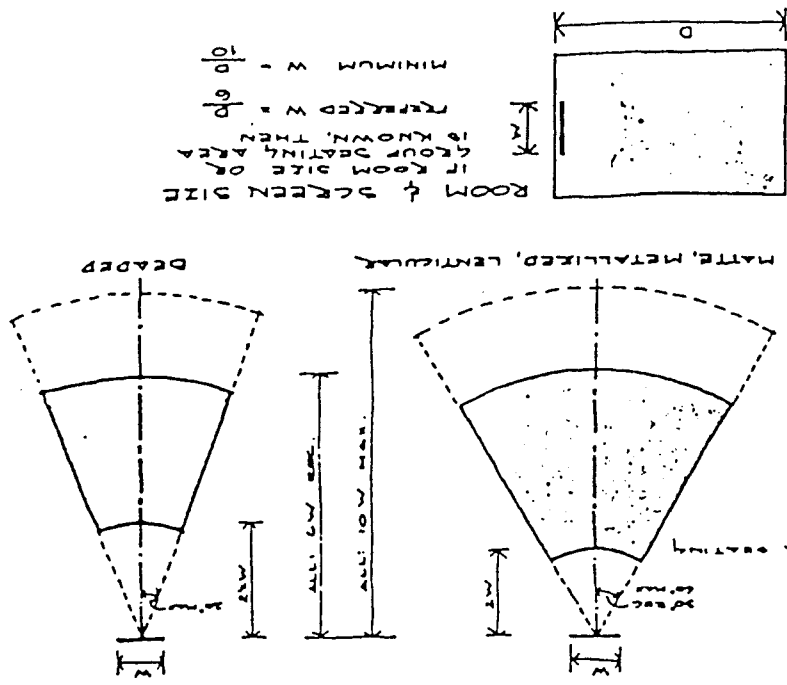
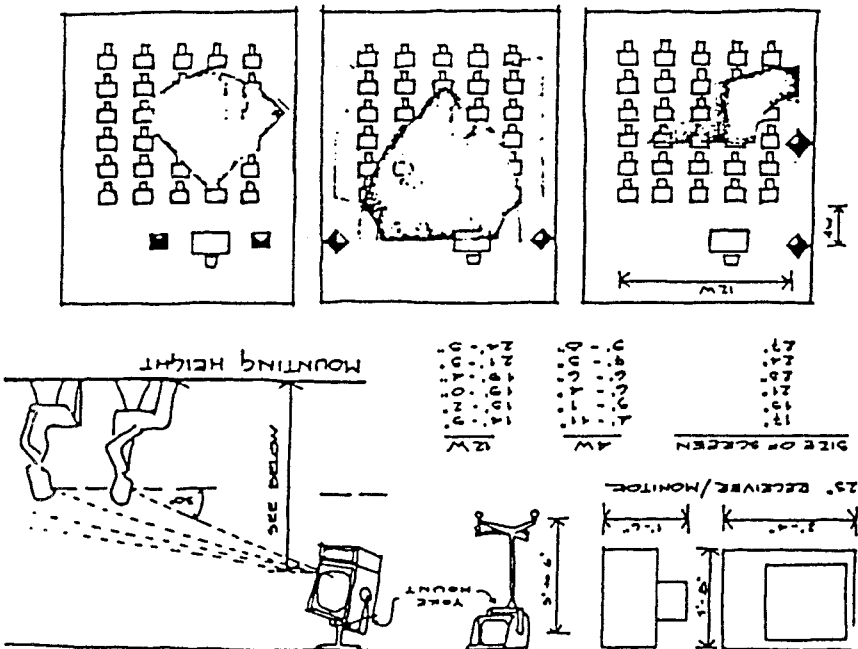


Fig. 4 Classroom monitors.

CLASSROOM WITH 2.25" MONITORS



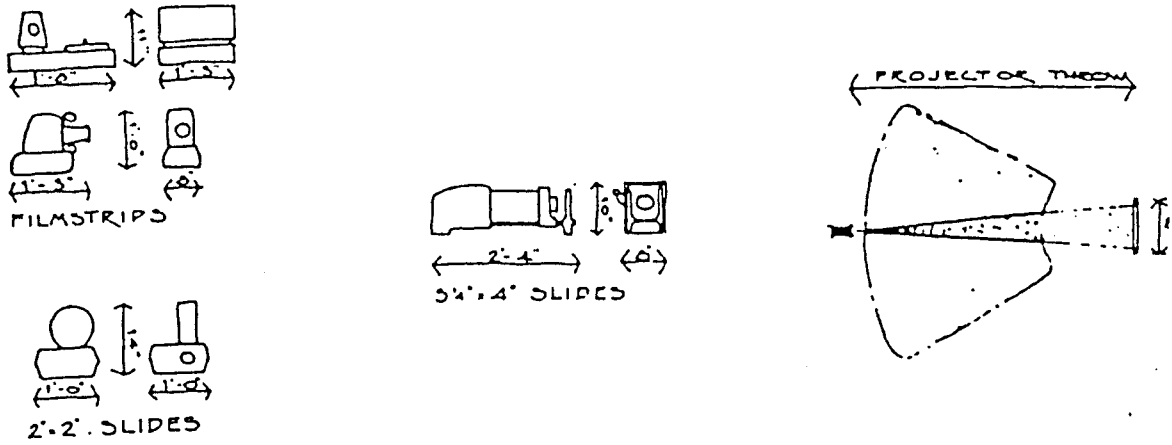


Fig. 7 Slides and filmstrips projectors.

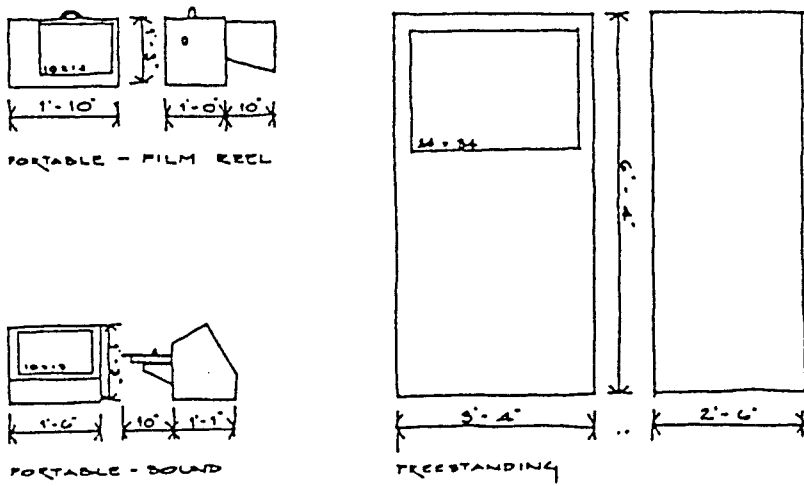


Fig. 8 Repetitive film projectors.

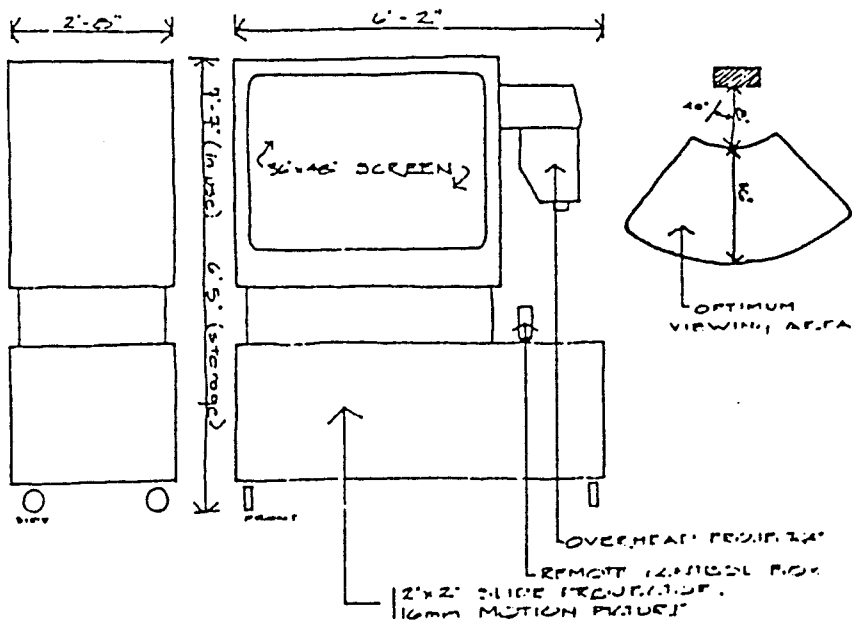


Fig. 9 Multiprojector console.

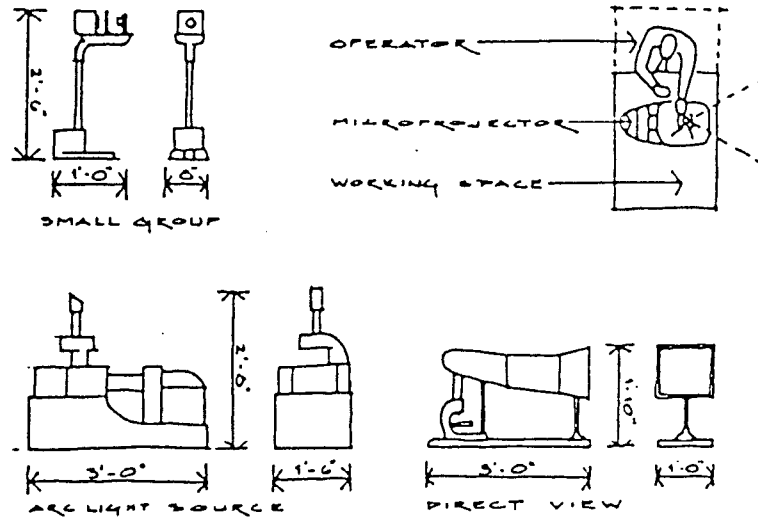


Fig. 10 Microprojectors.

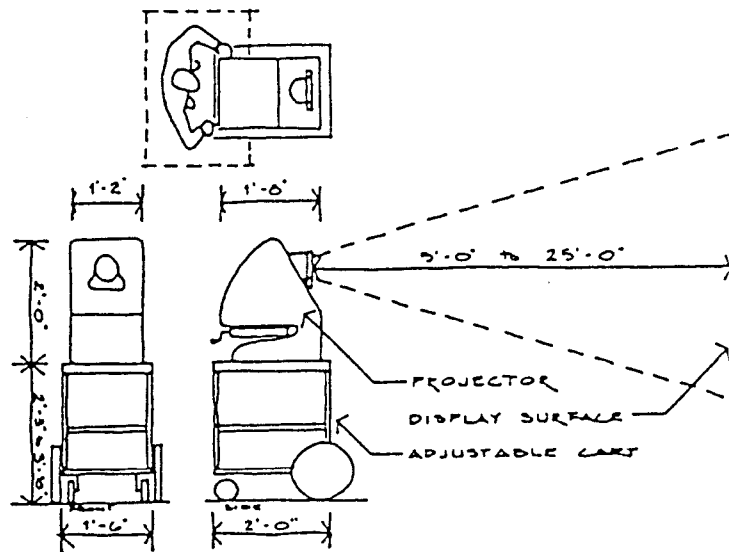


Fig. 11 Opaque projector.

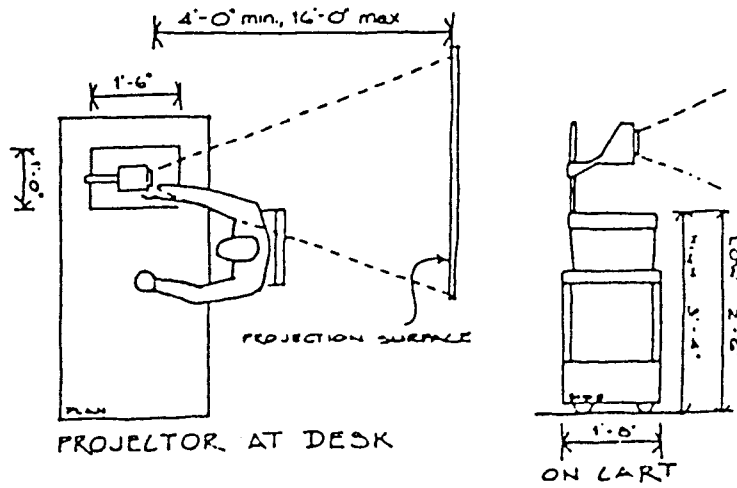


Fig. 12 Overhead projector.

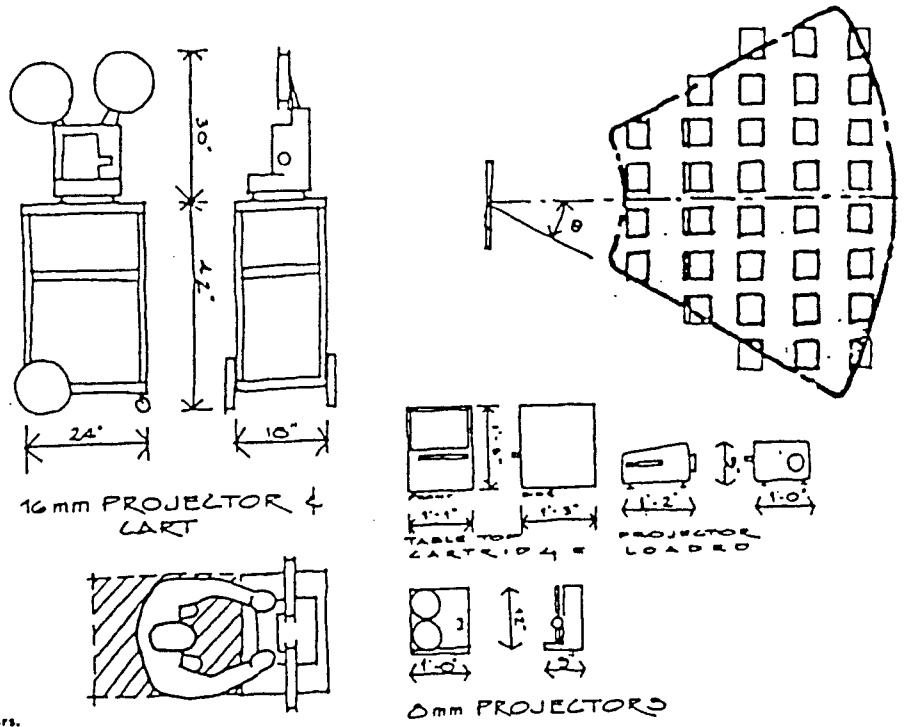


Fig. 13 8-mm and 16-mm motion-picture projectors.

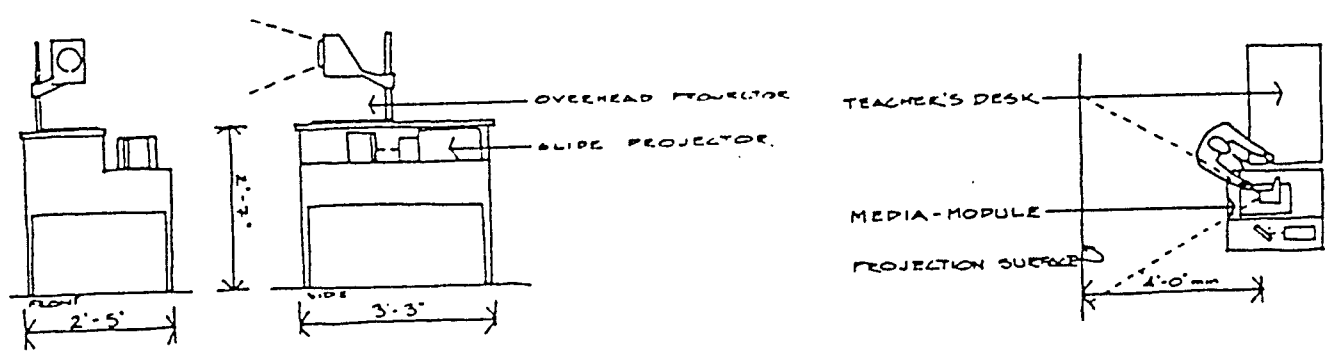


Fig. 14 Multiprojector module.

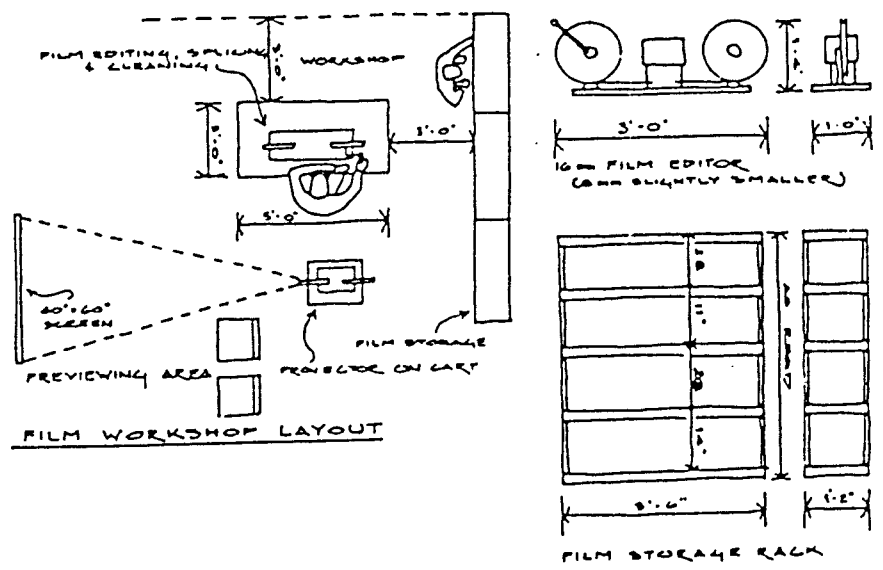


Fig. 15 Film workshop.