

BAB III

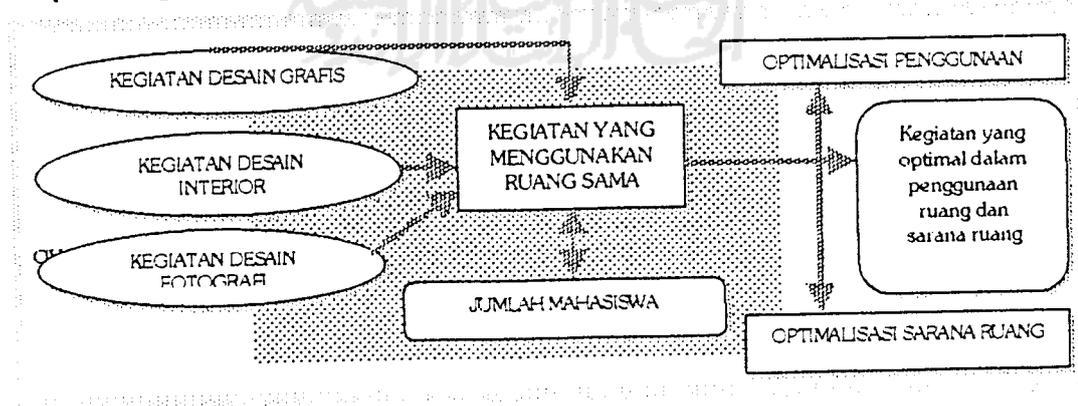
ANALISA

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.

Gambar III.1
KONSEP OPTIMALISASI RUANG
Sumber: Hasil Penelitian



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

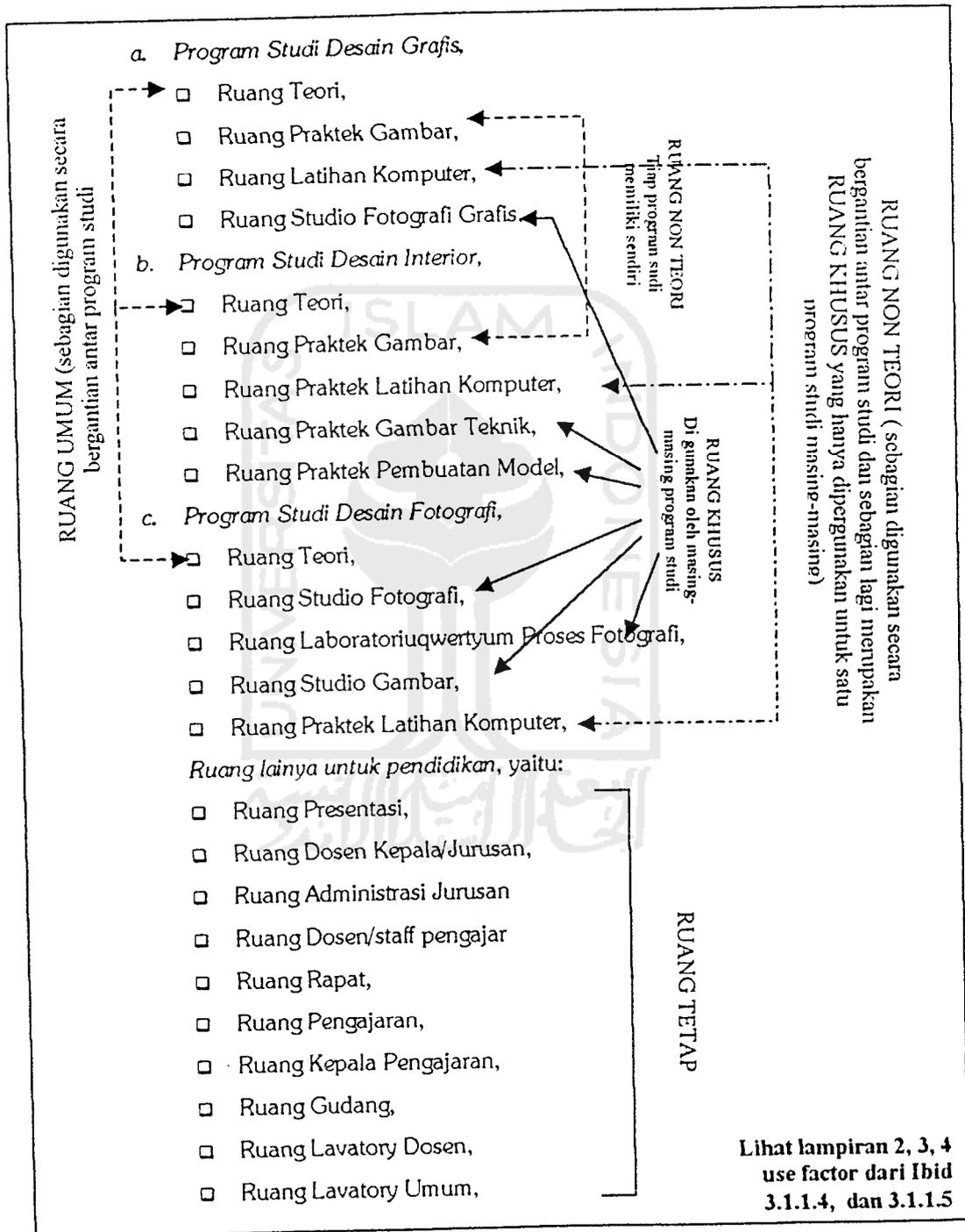
Dalam kegiatan pelayanan umum ini ada beberapa kegiatan yang termasuk didalamnya di mana kegiatan tersebut menyangkut pendidikan, informasi dan praktek kerja yaitu:

a.) Kegiatan Pendidikan

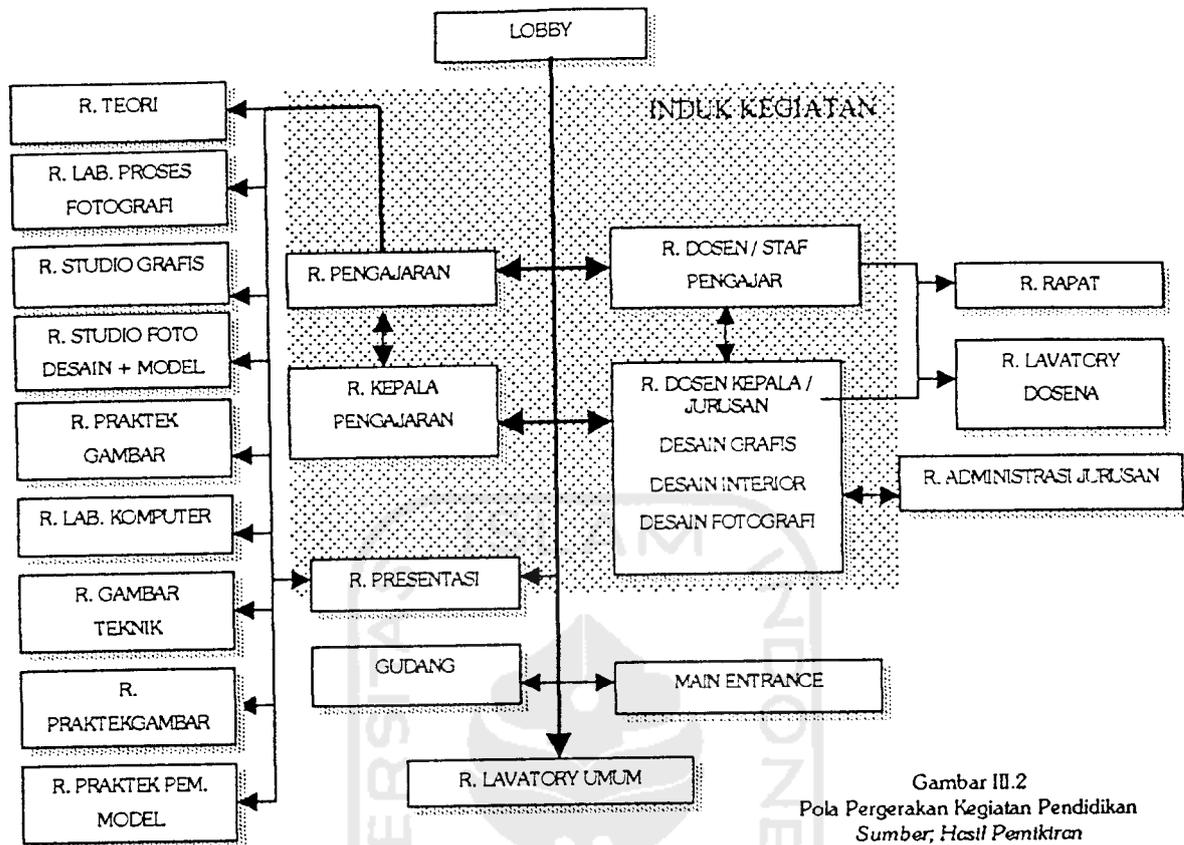
Segenap rangkaian kegiatan yang meliputi proses belajar-mengajar, peragaan kegiatan praktek atau latihan. Adapun bentuk kegiatan tersebut berupa :

- 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 pencetaan).
 - 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

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

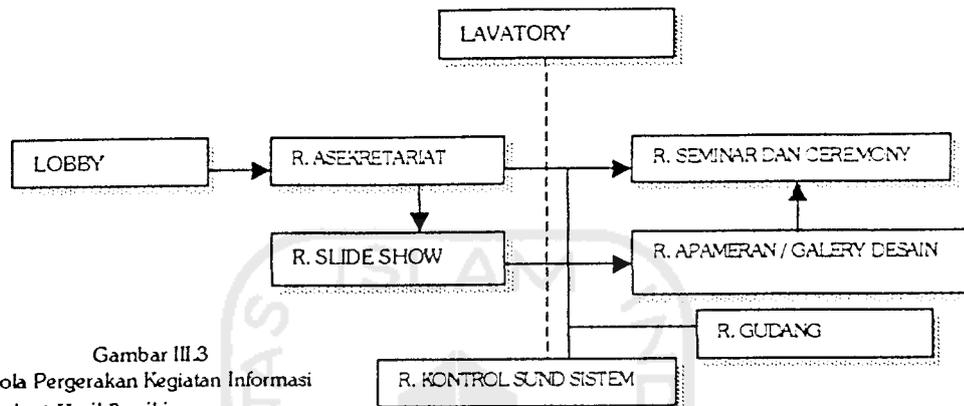
- 1.) Kegiatan perpustakaan.
- 2.) Kegiatan diskusi, seminar, ceramah.
- 3.) Kegiatan pameran berupa pameran tetap dan pameran berkala.

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*.
 - 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.

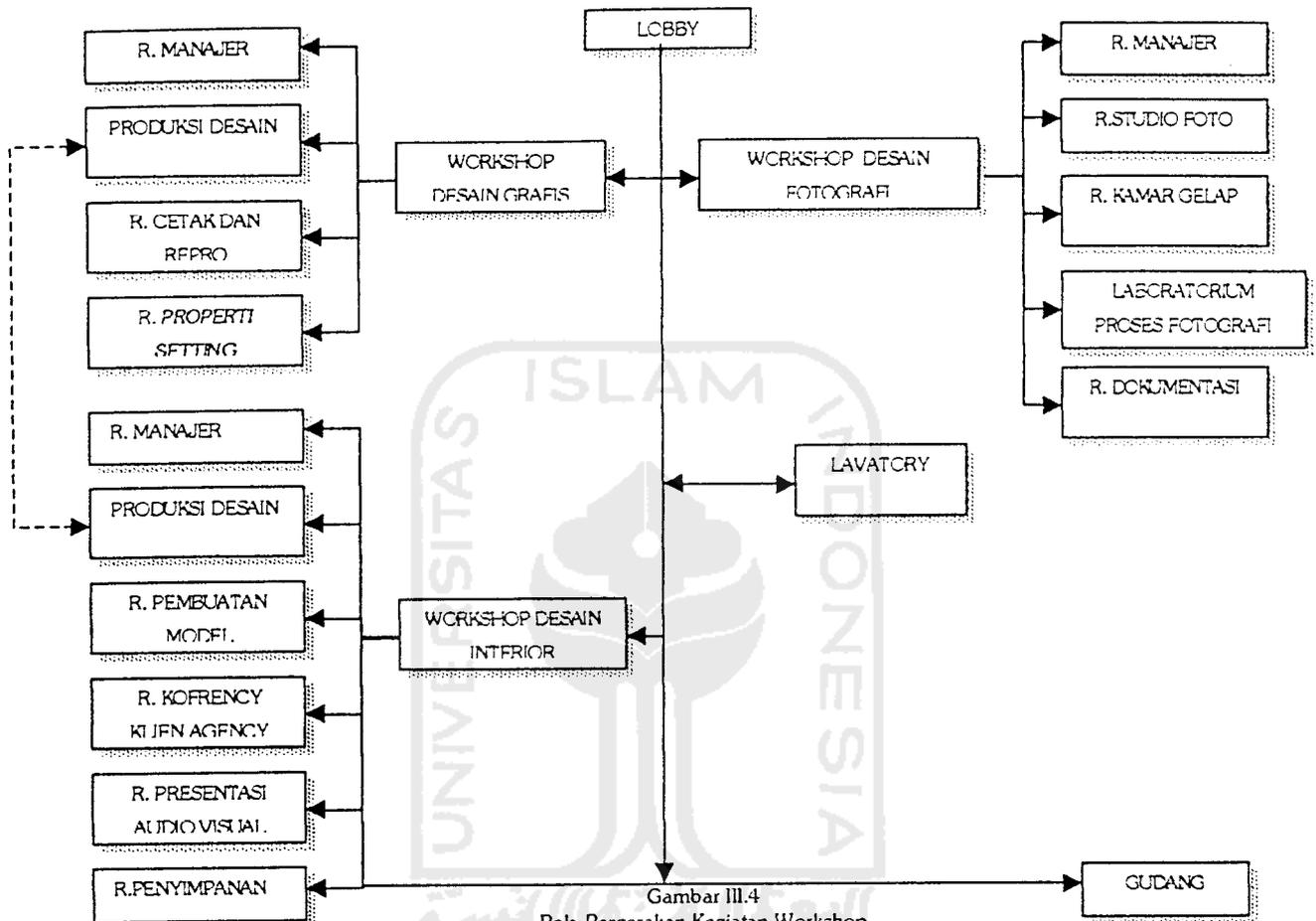
Adapun kebutuhan ruang untuk kegiatan *workshop* ini adalah:

- 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

Segegap rangkaian intern perusahaan, mulai dari kegiatan administrasi umum , administrasi keuangan dan personalia perusahaan lembaga 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.

2.) Kegiatan pembinaan (rapat,diskusi)

3.) Kegiatan administrasi umum , antara lain:

- Surat-menyurat, pendidikan, pengolahan kata *word processing*.
- Mengurus, mendistribusi dan mengirim surat.
- Menerima, mengantarkan, dan mengirim pesan.
- Membuat catatan-catatan (mencatat data yang diinginkan)
- Pekerjaan penggandaan dan pengadaan dokumen.
- Menyimpan dokumen, atau pengarsipan (*filling*).
- Pekerjaan lain seperti menelepon, menerima, dan pelayanan tamu.

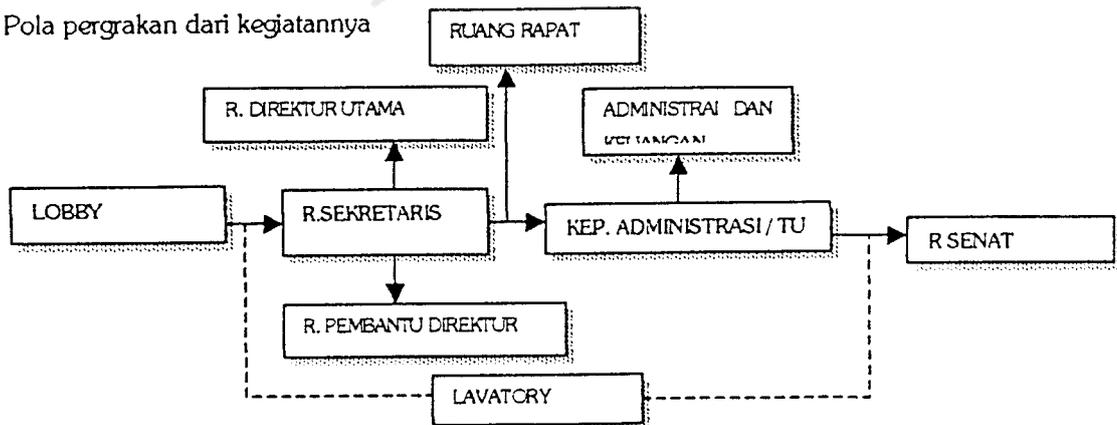
4.) Kegiatan Tata Usaha / pengelola

- pengelolaan dan administrasi pendidikan
- pengelolaan dan administrasi informasi.
- Pengelolaan dan administrasi workshop atau pelayanan jasa.

Adapun kebutuhan ruang untuk kegiatan Manajemen dan Administrasi ini adalah:

- Ruang Direktur Utama,
- Ruang Sekretaris,
- Ruang Kepala Adminstrasi/TU,
- Ruang Administrasi dan Keuangan,
- Ruang Rapat,
- Ruang Tunggu,
- Lavatory,
- Ruang Senat.

Pola pergerakan dari kegiatannya



Gambar III.5
Pola Pergerakan Kegiatan Manajemen dan Administrasi
Sumber; Hasil Pemikiran

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.

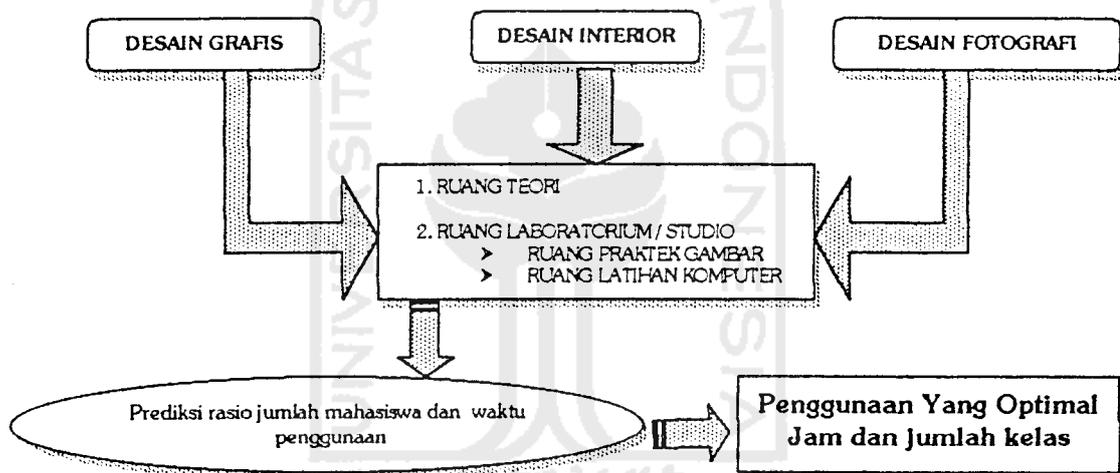
4. Pengelola kegiatan informasi.

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 sehari 4 periode dan jika dalam mata kuliah dibagi empat maka jumlah keseluruhnya adalah $4 \times 4 = 168$ kelas.

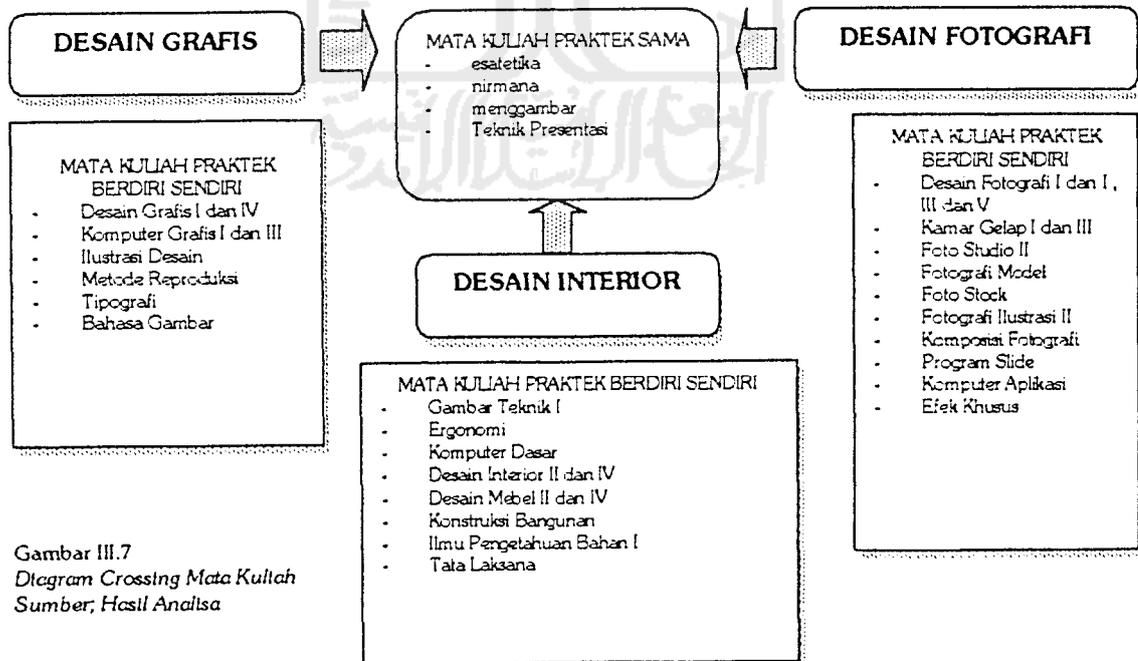
Dimana dalam sehari praktek desain sebanyak 4 kali maka jumlah kelas dalam satu minggu =

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

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 :

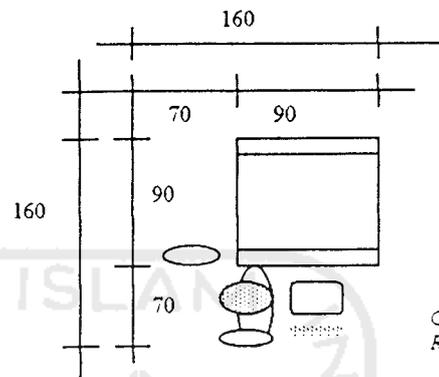
Jumlah ; 3 unit

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 :



Gambar III. Layout Besaran Ruang Studio Gambar Teknik

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

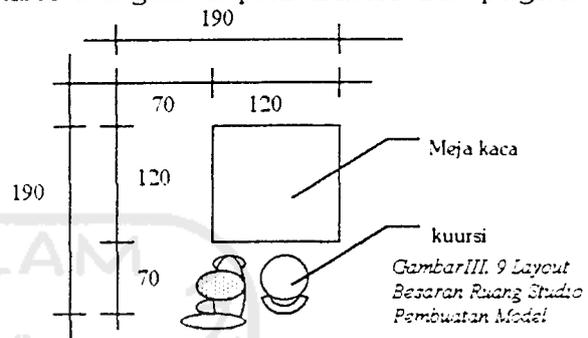
Dosen / pengajar = 7,5 m²/ Orang

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



Gambar III. 9 Layout Besaran Ruang Studio Pembuatan Model

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

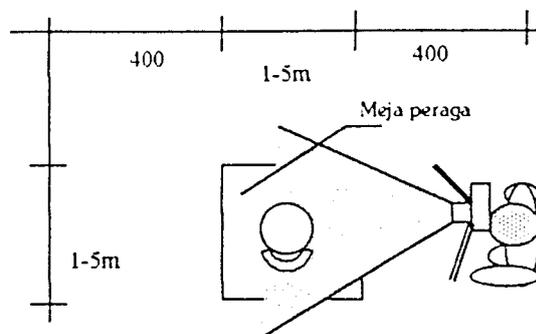
3 kelas jadinya $195,5 \times 3 = 586,5 \text{ m}^2$

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 m²

Luas tempat pemotretan dengan tripod adalah : 1.2 x 1.2 = 1.4m²/ mahasiswa

Untuk jumlah 50 maka besaran ruang adalah : 1,4 x 50 = 70 m²

Untuk luasan sirkulasi ditambahkan 25% = 17,5m²

Dengan demikian luas ruang laboratorium fotografi adalah : 70 + 94 + 7.5 = 171.5m².

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 : (1x50) + 7.5 = 65 m²

Luas ruangan ditambah dengan

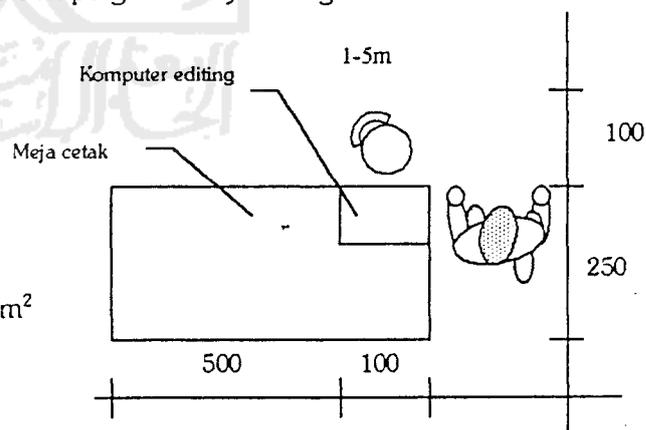
luas mesin cetak dan sirkulasi adalah

(5x1.2) + (6x1.2) = 6 + 7.2 = 13.2m²

jadi luas keseluruhan : 65+13.2 = 78,2m²

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 preview audio visual yang direncanakan adalah 1 ruang. Laboratorium tersebut mampu menampung 200 mahasiswa. Untuk mengetahui besaran ruang laboratorium preview dipakai standar ruang seminar karena pola dan spesifikasi keiatannya sama :

Ruang laboratorium preview 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

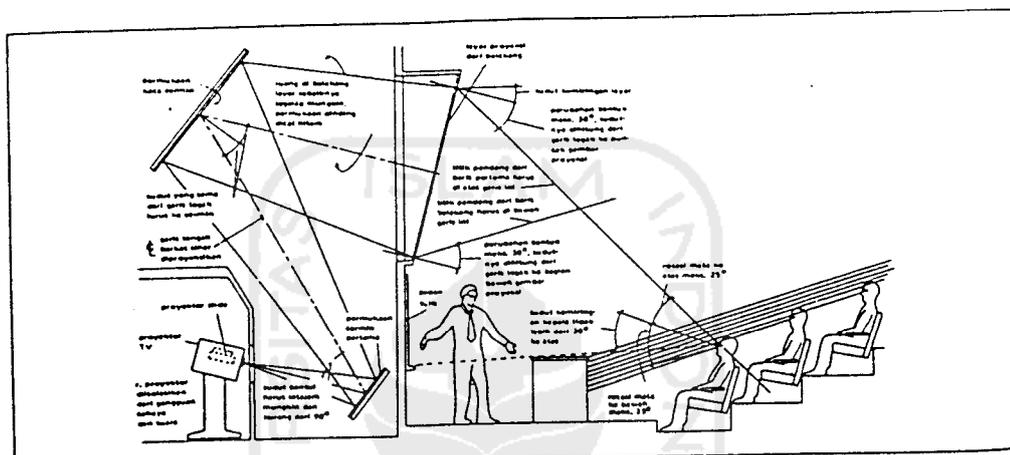
- ruang eksebisi/pamer

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 .



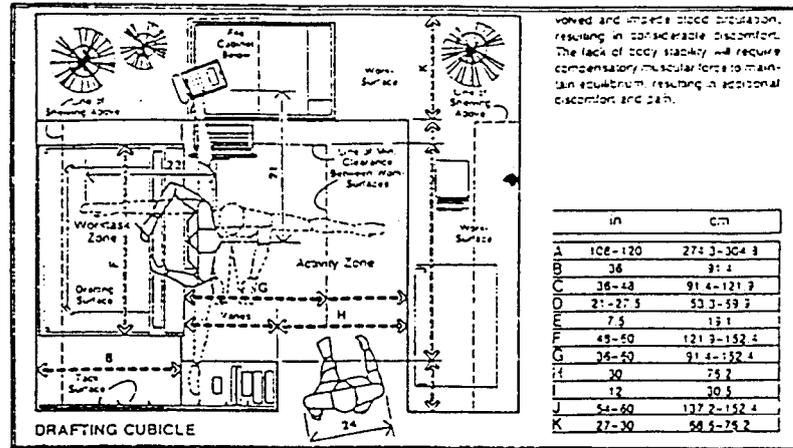
3 Proyektor gambar, gedung kuliah terletak di belakang; gambar yang dihasilkan tidak setajam bila proyektil terletak di depan layar seperti pada gedung kuliah besar, tetapi untuk kuliah cukup memadai dan cukup cahaya bagi mahasiswa untuk menulis bahan kuliah

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.

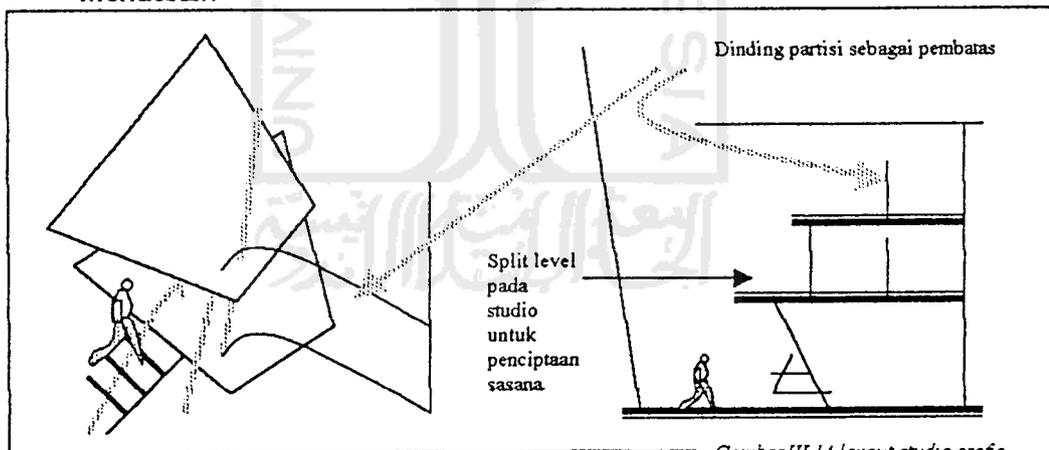


Gambar III.13 Pengkondisian ruang studio desain
 Sumber analisa dan Julius P and Martin Z, Human Dimension and interior Space, London 1979

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



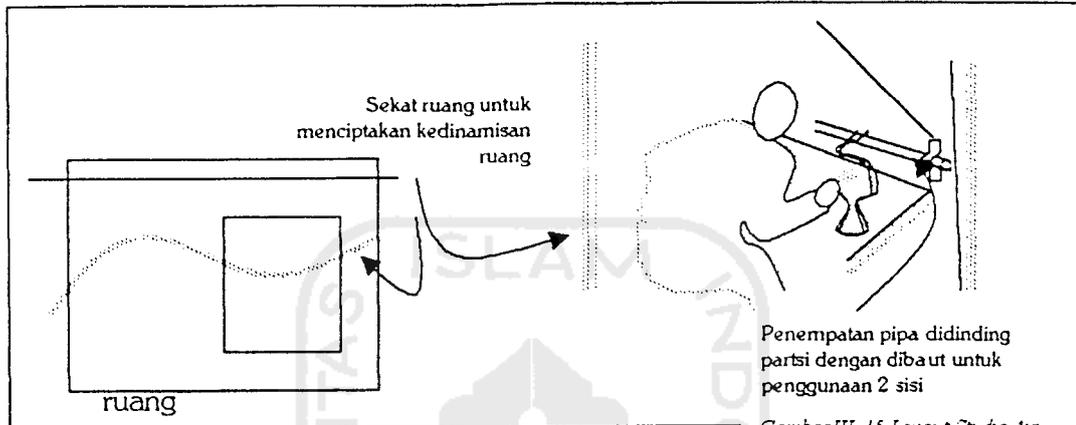
Gambar III.14 layout studio grafis

d. studio layout 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 untuk berkreasi dan membutuhkan konsentrasi. Dengan demikian ruang studio ini pengotimalannya yaitu dengan pembentukan ruang yang fleksibel dan dinamis, dengan ketenangan yang tinggi dan kenyamanan yang cukup baik udara maupun sarana prasarannya.

e. studio air brush

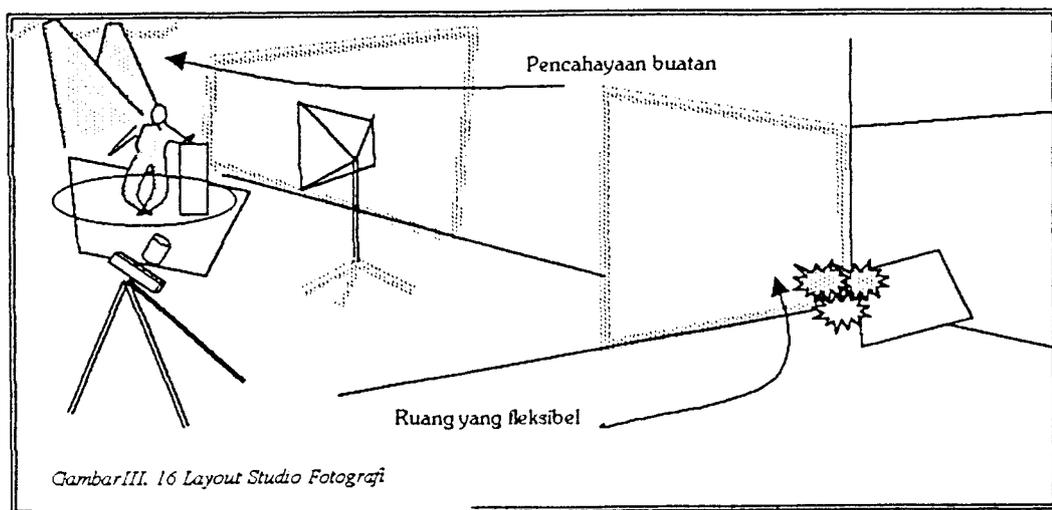
Kegiatan praktikum ini mendidik mahasiswanya trampil menggunakan pena air brush. Untuk itu pengoptimalan dari ruang ini harus diarahkan pada ruang-ruang yang fleksibel dengan penempatan pipa-pipa udara yang baik dan terarah untuk bentuk ruang dinamis. Ruang juga harus mempunyai kenyamanan yang cukup,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



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 sebagai berikut:

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

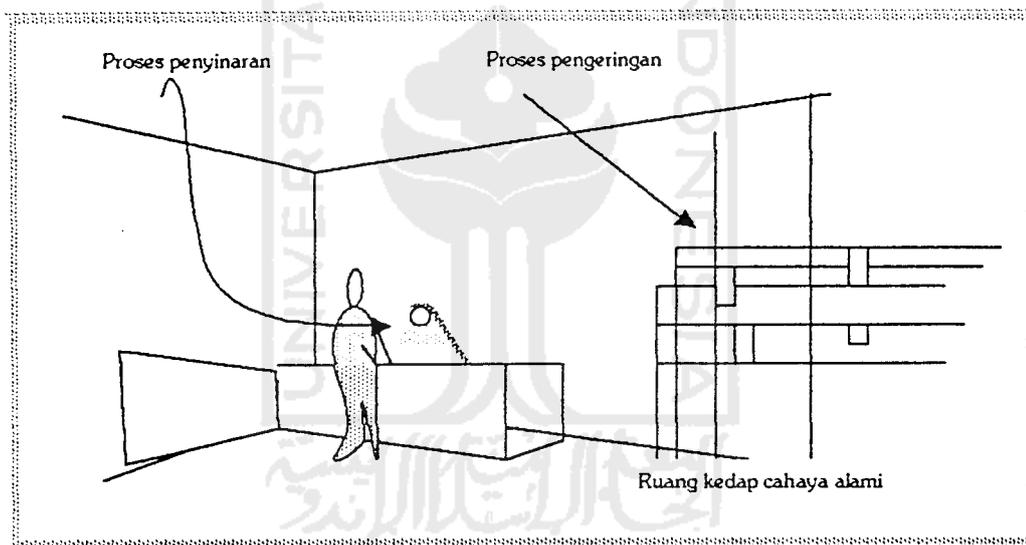


g. *Laboratorium grafika*

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.



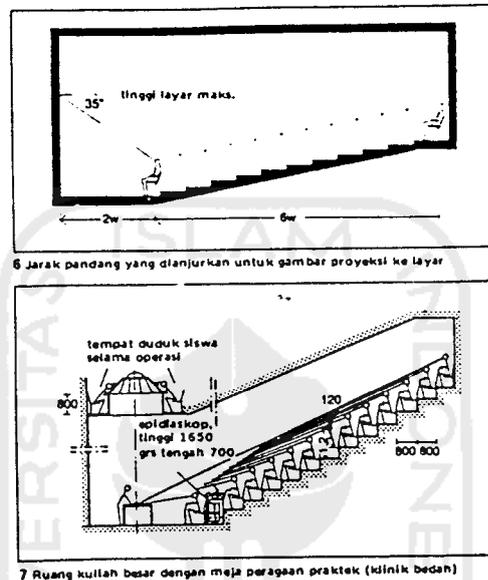
Gambar. *Gambar III.17 Layout studio Proses Fotografi*

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.

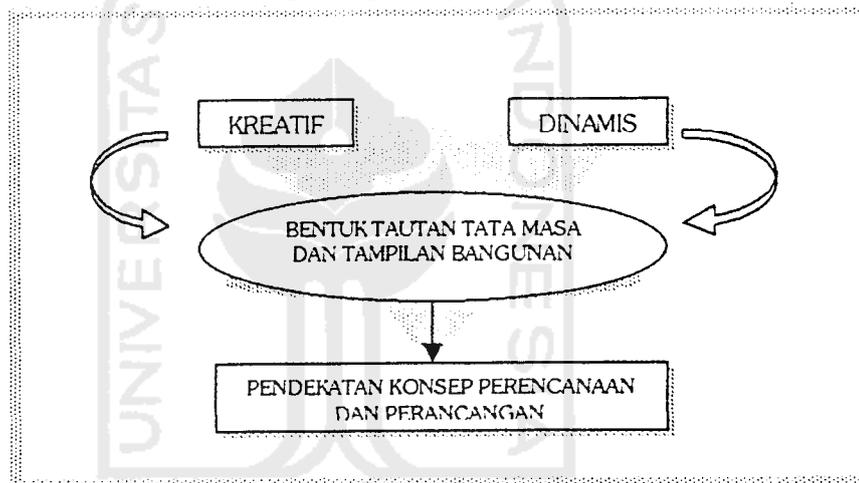
3. 2. 1. Kajian Kreatif Dan Dinamis Dalam Wadah Fisik

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

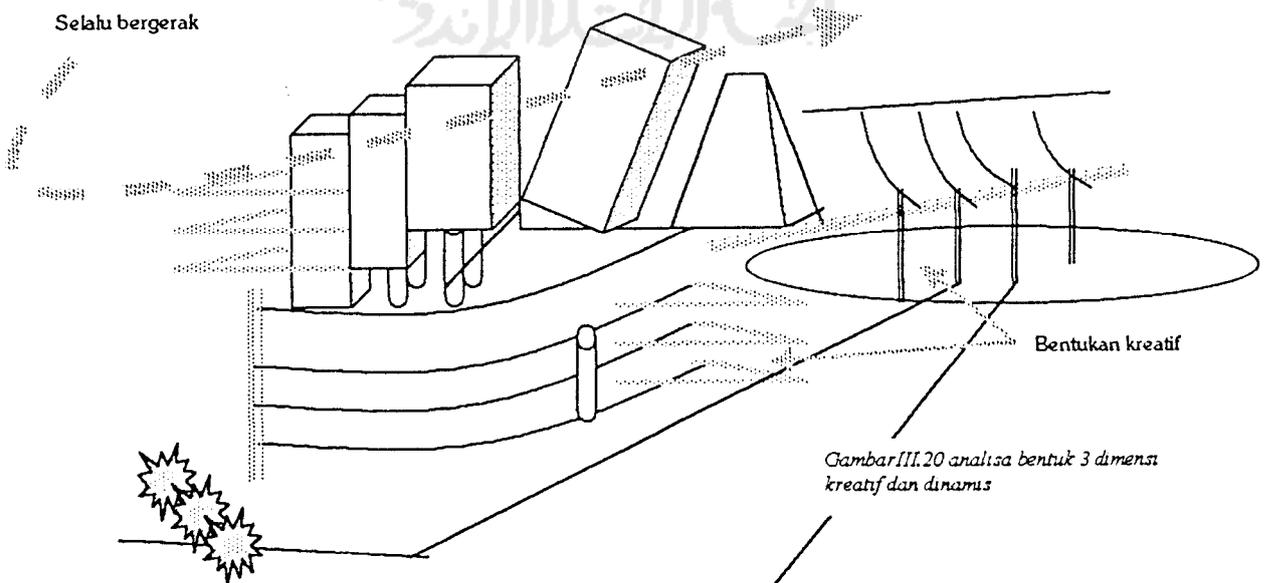
dikembangkan menjadi sebuah konsep dari tatanan masa bangunan dan tampilan bangunan di Akademi Desain yang direncanakan.

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, kekreatifan 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 Fleksibilitas Ruang

Pengertian fleksibilitas 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 fleksibilitas 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 fleksibilitas 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 fleksibilitas 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, "Penyelusuran Masalah", Intermedia Bandung 1985

b. Pengertian Informatik

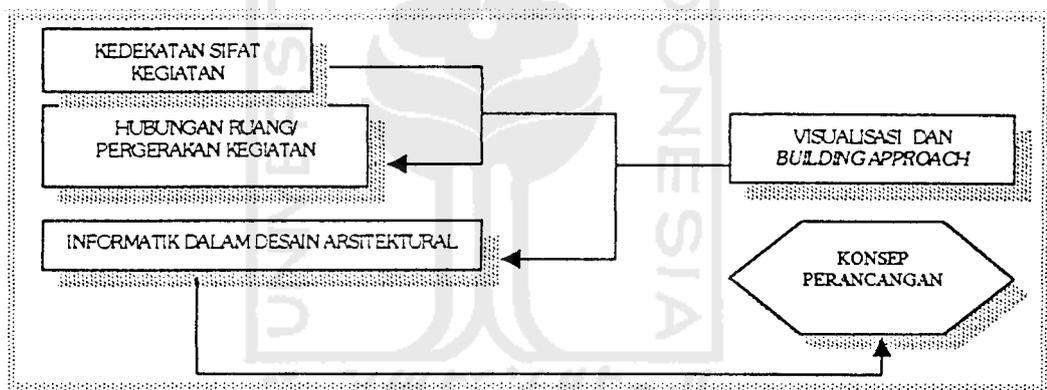
Sifat nformatik dalah bersifat memberi informasi atau bersifat menerangkan.¹⁵⁾ dari hal tersebut mempunyai maksud untuk menyampaikan suatu hal sehingga dapat diketahui siapa saja. Penyampaian tersebut melui penjelasan, keterangan yang berupa informasi atau dengan wujud visual dan wujud tiga dimensional

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.