

BAB I PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

1.1.1 Manusia dan Desain

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

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

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

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

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

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

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

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

1.1.2 Pentingnya Pendidikan Desain

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1.1.3 Potensi Pendidikan Desain di DIY

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

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

⁴ Rencana Struktur Tata Ruang Propinsi DIY 2006, Bab III

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

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

Fasilitas pendidikan desain di Yogyakarta secara kuantitas masih sangat kurang dibandingkan dengan besarnya jumlah peminat. Daya tampung pendidikan formal hanya menampung sekitar 75 – 80 siswa pertahunnya, padahal jumlah peminat hampir 15 kalinya.⁵ (Tabel 1.1)

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

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

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

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

(Tabel 1.2)

Tabel 1.2

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

Sumber: Observasi Lapangan

⁵ Institut Seni Indonesia, 1992

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

1.1.4 Penampilan dan Tata Ruang Sekolah Desain di DIY

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

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

1.2 RUMUSAN MASALAH

Dalam rumusan ini diungkapkan beberapa masalah antara lain :

I. Permasalahan Umum

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

II. Permasalahan Khusus

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

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

2. Bagaimana merancang penampilan bangunan akademi desain modern.

1.3 TUJUAN DAN SASARAN

1.3.1 TUJUAN

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

1.3.2 SASARAN

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

1.4 KEASLIAN PENULISAN

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

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

Permasalahan :

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

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

Perbedaan :

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

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

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

Permasalahan :

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

Perbedaan :

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

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

Permasalahan :

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

Perbedaan :

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

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

1.5 METODOLOGI

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

A. Observasi.

Observasi dilakukan dengan dua cara yaitu :

□ *Observasi Langsung*

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

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

□ *Observasi Tidak Langsung*

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

C. Analisa

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

D. Sintesa

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

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN.

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : PENDIDIKAN DESAIN DI YOGYAKARTA

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

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

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

BAB IV : KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

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

1.7 PENGERTIAN JUDUL

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

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

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

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

Visi : Nama Yayasan pendidikan

Yogyakarta : Salah satu propinsi di Indonesia

Pengertian menyeluruh :

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

