

BAB II

PENDIDIKAN DESAIN DI YOGYAKARTA

2.1 PENGERTIAN DAN FUNGSI SEKOLAH DESAIN

2.1.1 Pengertian Sekolah Desain

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

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

Yang termasuk dalam sekolah ini antara lain:

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

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

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

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

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

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

2.1.2 Fungsi Sekolah Desain

Fungsi sekolah desain adalah :⁴

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

2.2 KEGIATAN SEKOLAH DESAIN

2.2.1 Kegiatan Utama

1. Kegiatan Teori

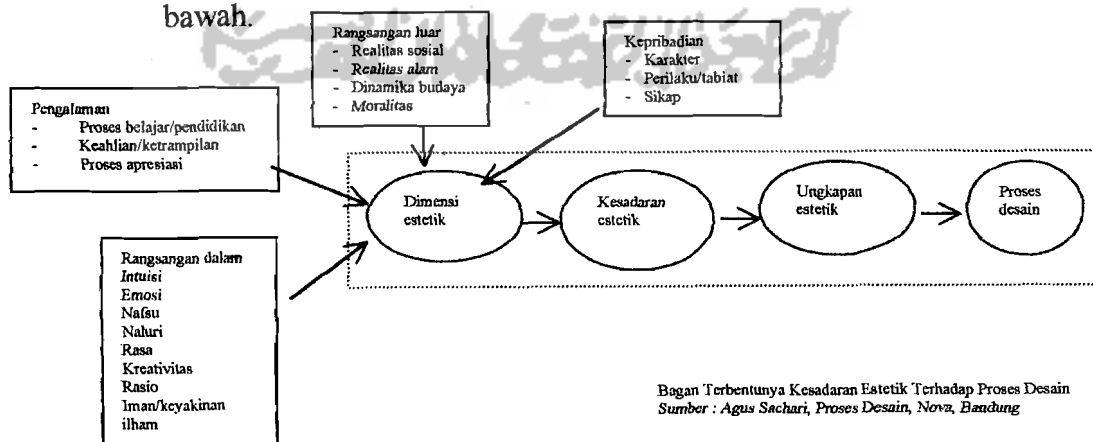
Kegiatan ini merupakan proses pemberian materi satu arah dari dosen kepada mahasiswa. Meski pun pada prosesnya memungkinkan terjadinya diskusi dalam forum kelas, materi utama tetap dari dosen.

2. Kegiatan Studio/Praktek

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

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

bawah.



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

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

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

3. Kegiatan Galeri/Pameran

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

2.2.2 Kegiatan Ekstra

1. Workshop/Lokakarya

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

2. Klinik Desain

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

3. Unit Kegiatan Mahasiswa

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

2.3 FASILITAS DALAM SEKOLAH DESAIN

2.3.1 Fasilitas Fisik

- Perpustakaan

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

- Galeri

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

- **Studio**

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

2.3.2 Fasilitas Non Fisik

- Jaringan Komputer On Line

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

- Laboratorium

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

- Poliklinik

Merupakan fasilitas kesehatan cuma-cuma bagi kalangan kampus.

- UKM

Merupakan unit yang mewadahi kegiatan mahasiswa yang ada di kampus.

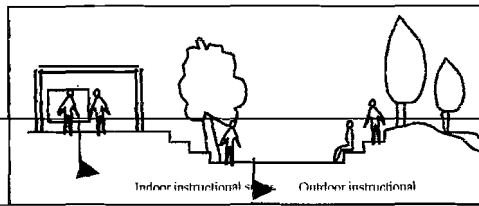
2.4 TATA RUANG SEKOLAH DESAIN

2.4.1 Ruang Kelas

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

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

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

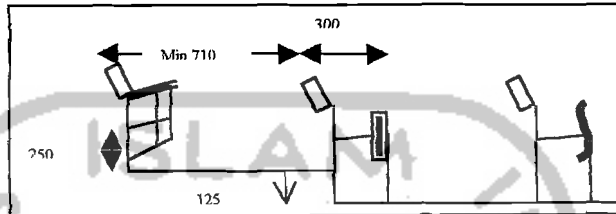


Gb. 2.1 Kondisi ruang kelas

a. Jenis-jenis kursi kuliah dan ukurannya

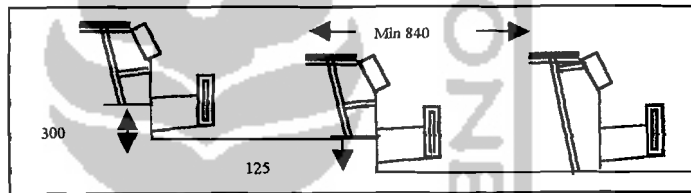
Kategori :

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



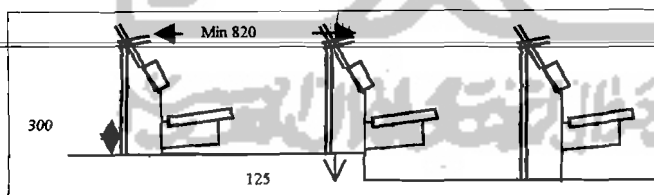
Gb. 2.2 Kursi Kuliah I

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



Gb. 2.3 Kursi Kuliah II

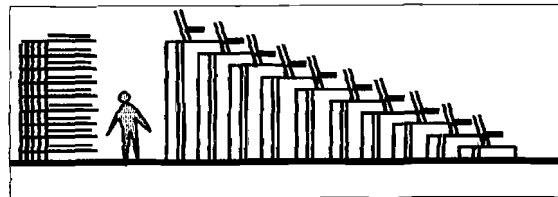
3. Tempat duduk yang tertanam di lantai, dilengkapi alas duduk yang dapat dilipat dan meja tulis yang dapat diubah-ubah posisinya. (Gb. 2.4 A)
4. Prinsip kursi lipat yang dapat ditumpuk. (Gb. 2.4 B)



Gb. 2.4 A

Gb. 2.4 Kursi Kuliah III

Gb. 2.4 B



b. Pengaturan kursi

Disesuaikan dengan peran/fungsi ruang kuliah

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

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

2.4.2 Ruang Pamer

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

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

1. Sistem Statis:

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

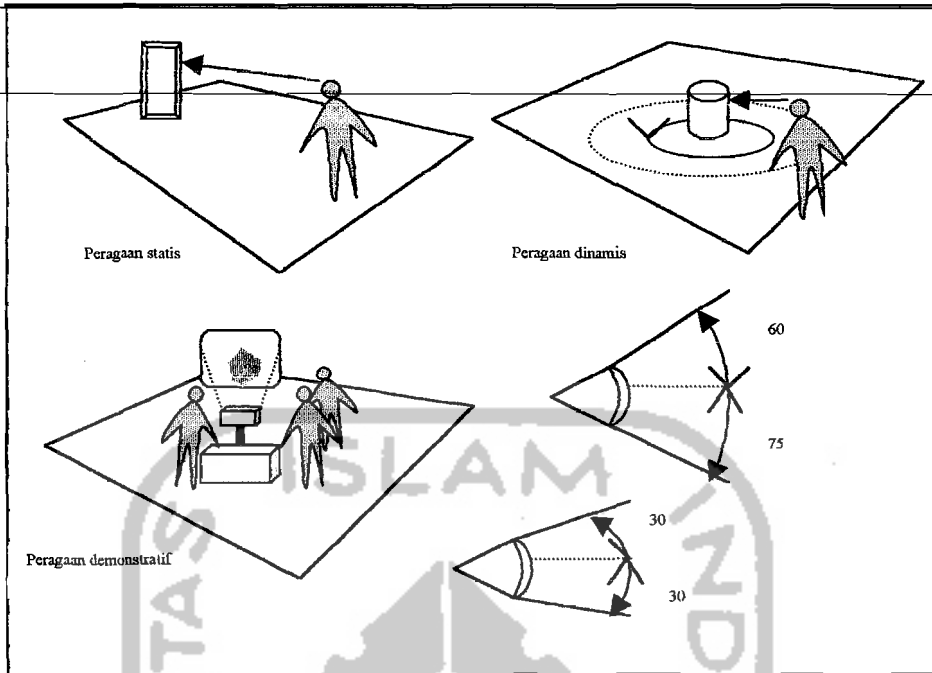
2. Sistem Dinamis :

Benda bergerak secara aktif.

3. Sistem Demonstratif :

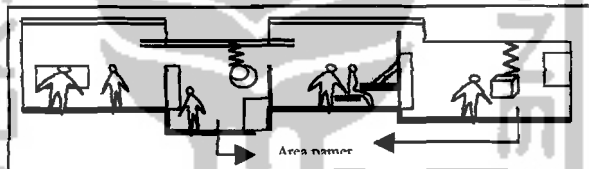
Peragaan benda yang dipamerkan dengan demonstrasi atau pertunjukkan langsung oleh petugas secara berkala.

⁶ Cahya WDD, Gedung Pameran Perdagangan, 1996



Gb. 2.5 sudut pandang mata terhadap obyek pameran statis

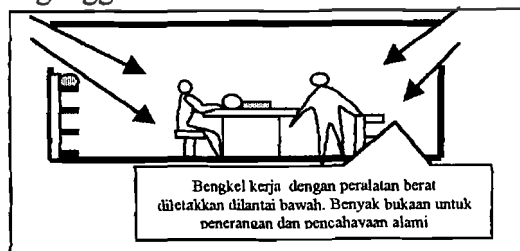
Sumber : Julius P martin Z, Human Dimension and Interior Space, 1979



Gb. 2.6 Selasar antar ruang kelas sebagai ruang pameran
Sumber : The Campus of The American Indian Arts

2.4.3 Bengkel Kerja

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



Gb. 2.7 bengkel kerja

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

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

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

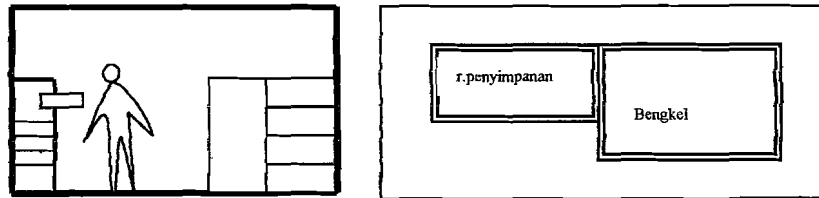
Bahan-bahan peredam suara tersebut dapat di klasifikasikan atas tiga jenis, yakni :

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

2.4.4 Ruang Penyimpanan

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

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



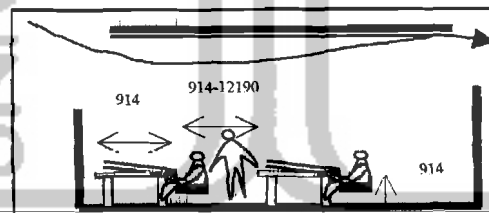
Gb.2.8. Ruang Penyimpanan

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

2.4.5 Kebutuhan Ruang Jurusan Desain Komunikasi Visual

A. Studio Gambar

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



Gb.2.9. Studio Gambar

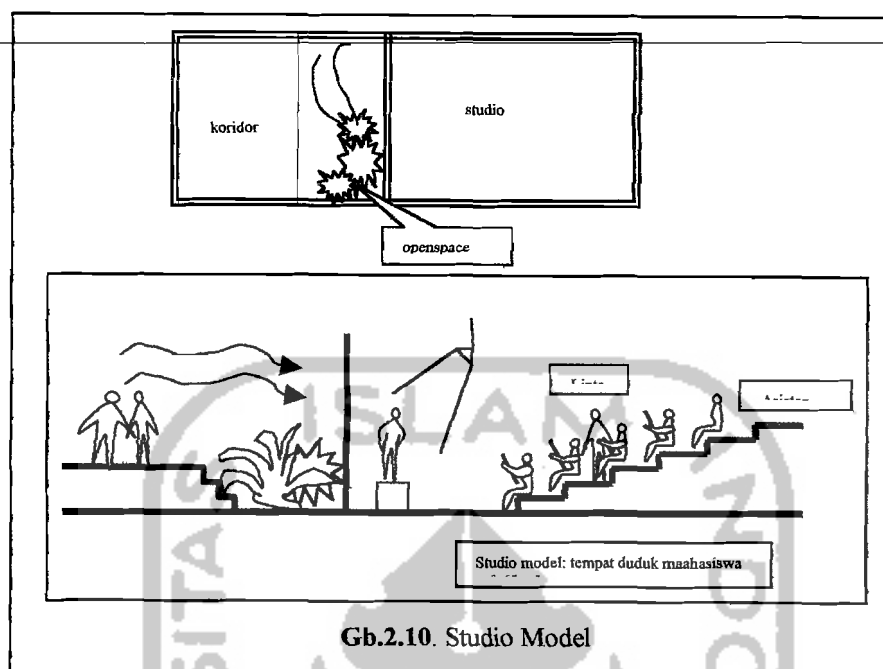
B. Studio Model

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

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

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

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



Gb.2.10. Studio Model

C. Studio Airbrush

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

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

D. Laboratorium Grafika

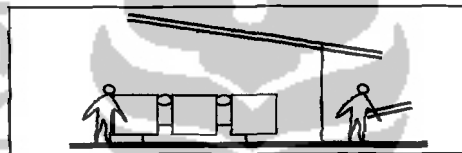
Dewasa ini ada empat prose cetak yang bekerja menurut prinsip yang berbeda yaitu :⁷

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

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

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

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



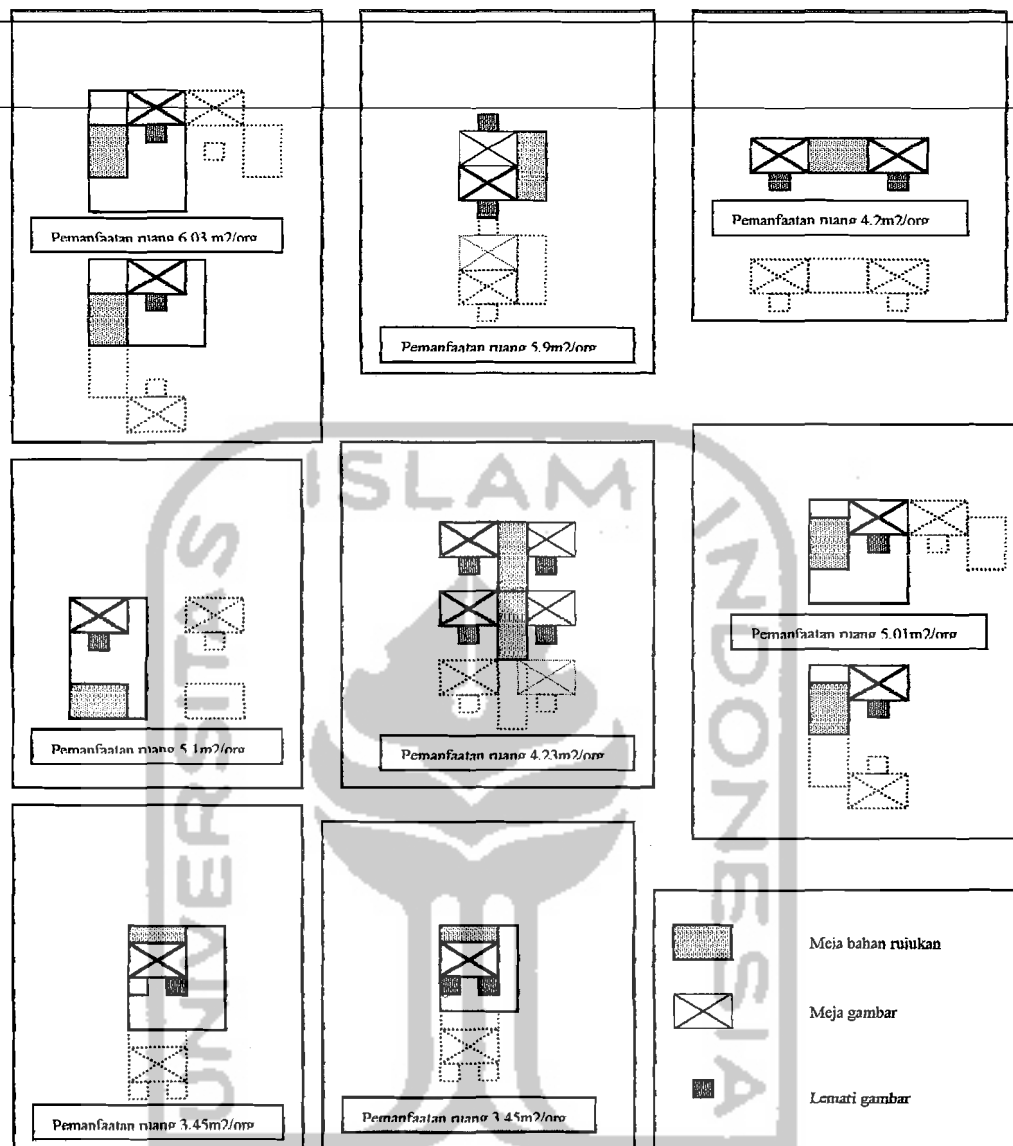
Gb.2.11. Lab Grafika

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

2.4.6 Kebutuhan Ruang Jurusan Interior

A. Studio Gambar

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



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

Sumber Data Arsitek Jilid I

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

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

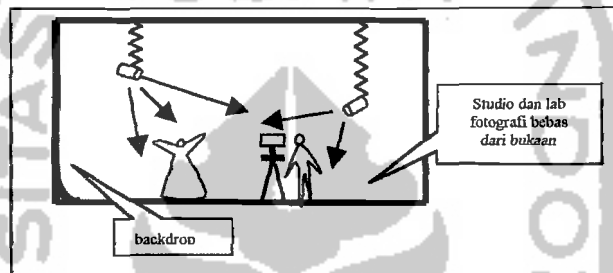
Studio gambar membutuhkan ruang luas dan pencahayaan alami yang baik yang datang dari jendela-jendela tinggi yang luasnya sekitar 25-33% luas lantai

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

2.4.7 Kebutuhan Ruang Jurusan Fotografi

A. Studio Fotografi

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



Gb.2.13. Studio Fotografi

B. Laboratorium Fotografi

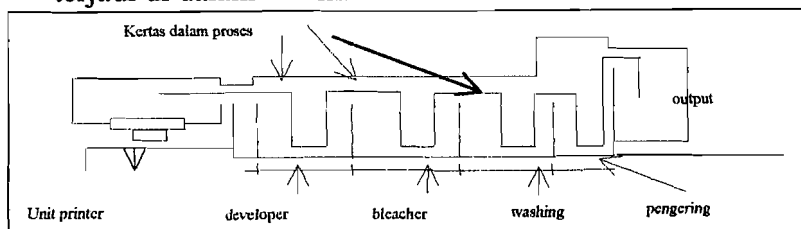
Sistem percetakan dan pemrosesan gambar terbagi dua yaitu⁸:

a. Sistem Enlarger

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

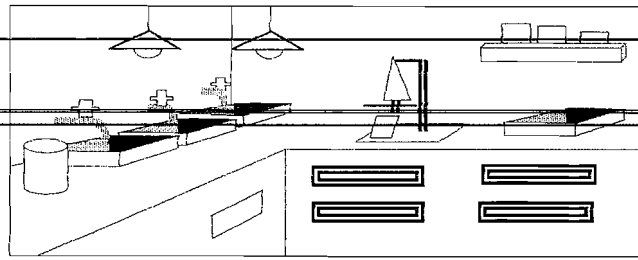
b. Sistem Digital

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



Gb.2.14. Sistem Digital

⁸ Profesional Fotografi, Diktat Mata Kuliah Fotografi, ADVY 1997

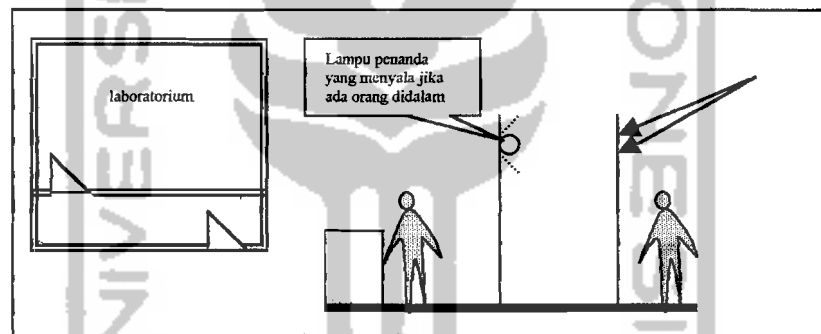


Gb.2.15. Sistem Pemrosesan foto Manual

Sumber : Diktat mata kuliah Fotografi, ADVY, 1997

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

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



Gb.2.16. Lab Fotografi

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

2.4.8 Ruang Penunjang

Mencakup antara lain :

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

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

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

2.5 PENAMPILAN BANGUNAN

2.5.1 Pengolahan Umum Tampak Bangunan

Pengolahan tampak sebuah bangunan dipengaruhi oleh dua hal yaitu :

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

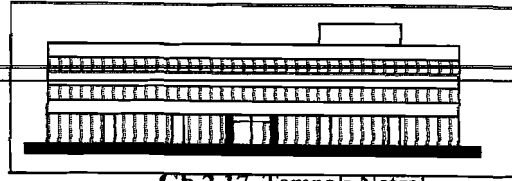
2.5.2 Karakter Penampilan Tampak

1. Karakter netral⁹

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

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

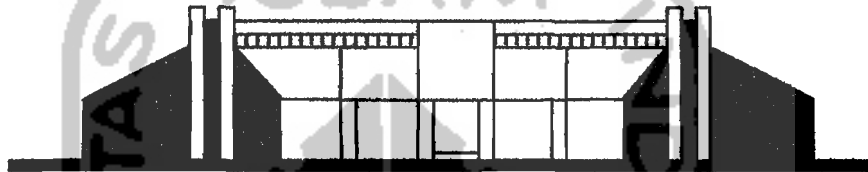
dengan bidang tersebut. Warna-warna yang ditampilkan juga bersifat netral, lembut dan tidak menyolok.



Gb.2.17. Tampak Netral

2. Karakter menonjol

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



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

3. Karakter eksklusif

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

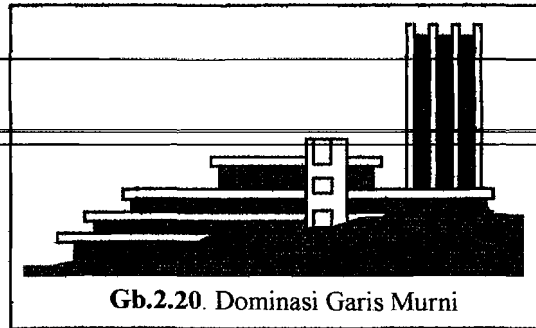


Gb.2.19. Karakter Eksklusif

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

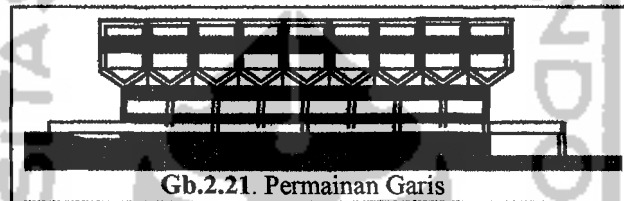
1. Tampak dengan DOMINASI GARIS MURNI

Garis murni ini dapat berupa garis horisontal maupun vertikal.



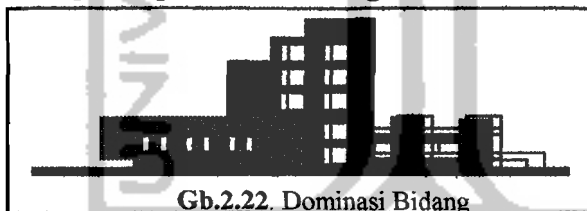
2. Tampak dengan pola PERMAINAN GARIS

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



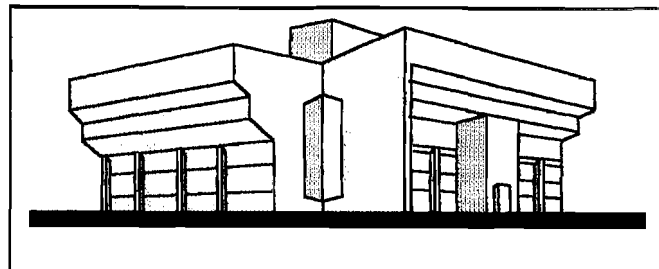
3. Tampak dengan pola DOMINASI BIDANG

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



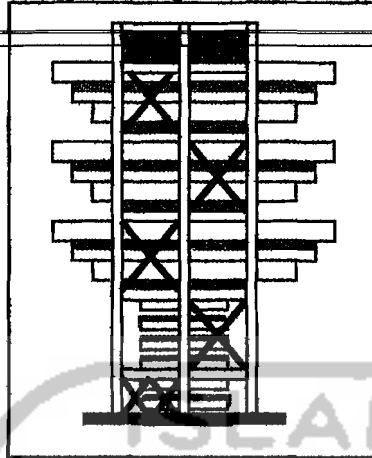
4. Tampak dengan pola PERMAINAN BIDANG

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



5. Tampak dengan DOMINASI PENAMPILAN STRUKTUR

Dalam hal ini tampak bangunan menampilkan bahasa struktur sebagai bahasa dominan



Gb.2.24. Dominasi Struktur

6. Tampak dengan PENAMPILAN ORNAMEN ESTETIKA

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

Unsur-unsur estetika tersebut misalnya :

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



Gb.2.25. Ornamen Estetik

2.5.3 Arsitektur Modern

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

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

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

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

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

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

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

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



Gb.2.26. Spiral Building by Fumihiko Maki

¹⁰ Majalah Bulanan ASRI Edisi Juni 1998

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

2.5.4 Penampilan Kampus Modern

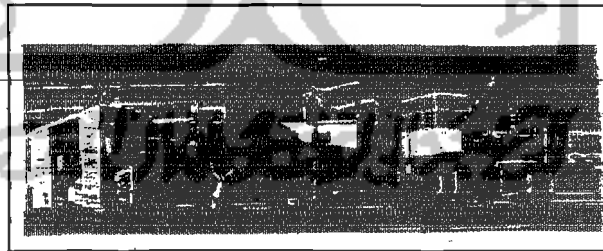
The campus express (architecturally) something about the quality of its academic life, as well as its role as a citizen of the community in which it is located. The campus also represents many different things to various groups of people who live, learn, teach, or visit there. It plays the role of home,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

Roger B. Finch

Rensselaer Polytechnic Institute, 1971

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

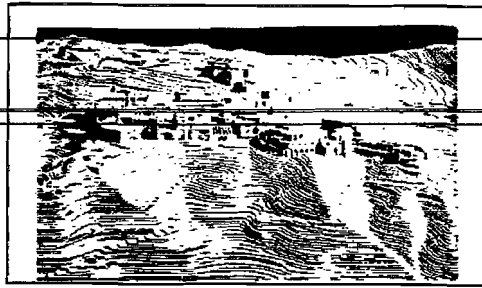
Seperti yang terlihat pada gambar di bawah tampak adanya permainan bentuk massa serta bahan sehingga bangunan dapat tampil menarik dan tidak monoton.



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

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

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



Gb.2.28 Getty Center by Richard Meier, 1987

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



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

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

2.5.5 Arsitektur Lansekap Kampus

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

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

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

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

A. Plaza

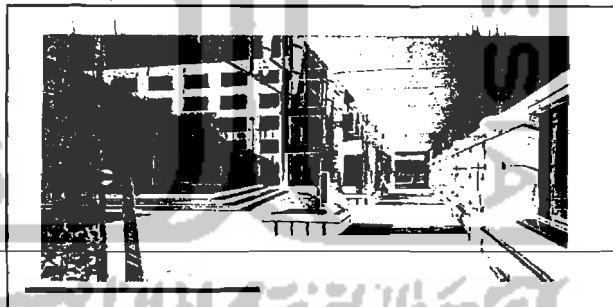
Plaza adalah suatu tempat, dengan konfigurasi geometrik atau pun organik, dengan materi yang keras atau lembut, terletak pada bagian depan atau antara bangunan utama atau pada persimpangan jalan kampus. Plaza ini biasanya cukup luas dapat digunakan untuk bersantai serta kontemplasi. Pada plaza dapat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



Gb.2.30 University of Texas at Dallas, 1992

B. Courtyard

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



Gb.2.31 University of California, San Diego, 1992

2.6 SEKOLAH DESAIN DI YOGYAKARTA

2.6.1 Kondisi Umum

A. Penampilan dan Tata Ruang

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

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

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

Tabel 2.1
Lembaga Pendidikan Desain Di Yogyakarta

No	Lembaga Pendidikan	Jenjang Pendidikan/ Status	Program Studi	Daya Tampung
1	Institut Seni Indonesia	S1/Negeri	Desain Interior	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 : institusi yang bersangkutan (lapangan)

2.6.2 Studi Perbandingan Sekolah Desain

2.6.2.1 Akademi Desain Visi Yogyakarta

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

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

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

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

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

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

A. Visi dan Misi

1. Misi

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

2. Visi

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

B. Kurikulum Pendidikan

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

C. Perkembangan Jumlah Mahasiswa

Tabel 2.2
Proyeksi Jumlah Mahasiswa ADVY

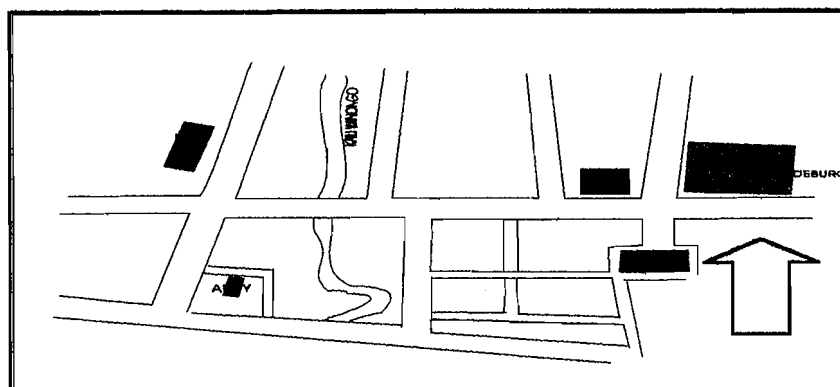
Jurusan	1997/1998	1998/1999	1999/2000	2000/2001	2001/2002
Diskomvis	80	160	240	360	360
Desain Interior	70	140	210	280	350
Fotografi	20	40	60	80	100
Jumlah	170	340	510	720	810

Sumber:RIP ADVY

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

D. Kondisi Fisik

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



Gb. 2.32 Lokasi Awal

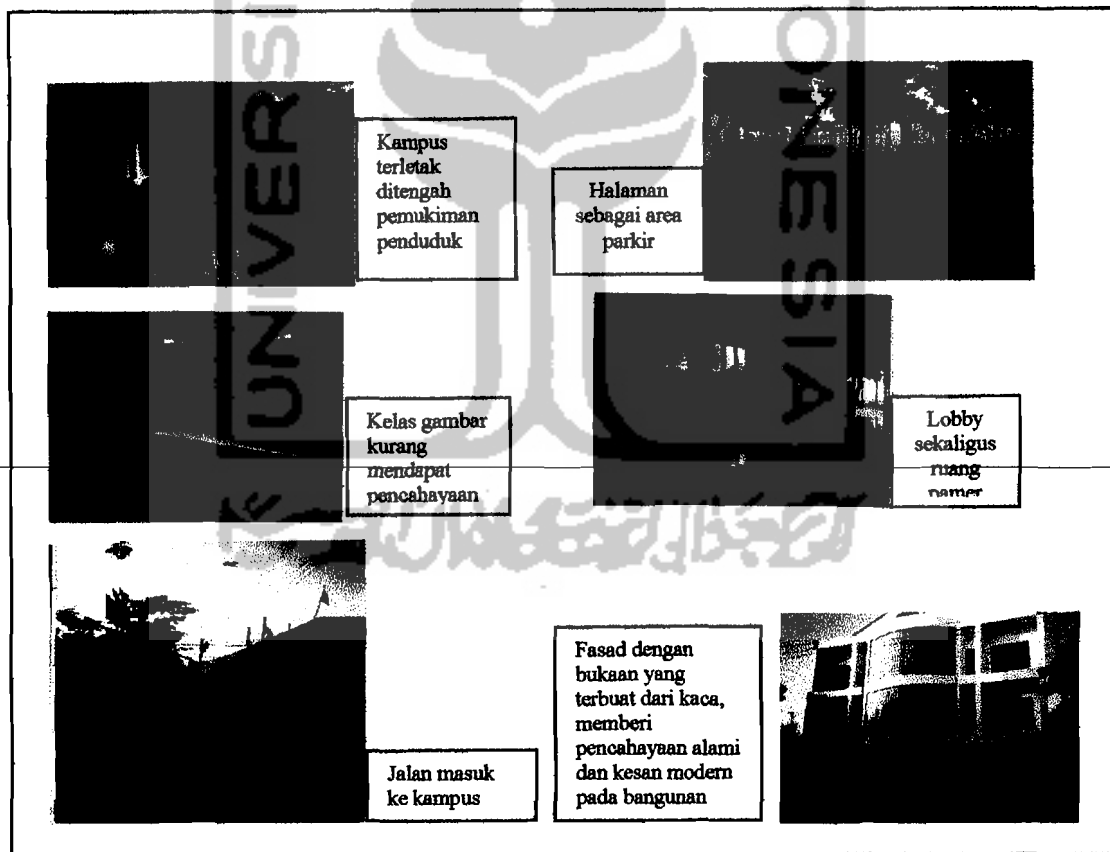
Karena terletak didaerah pemukiman maka dikiri kanan bangunan pun terdapat rumah- rumah penduduk. Hal ini tentu tidak sesuai dengan fungsi bangunan ini sebagai tempat pendidikan. Selain itu juga mempersulit area perkembangannya dimasa yang akan datang.

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

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

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

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

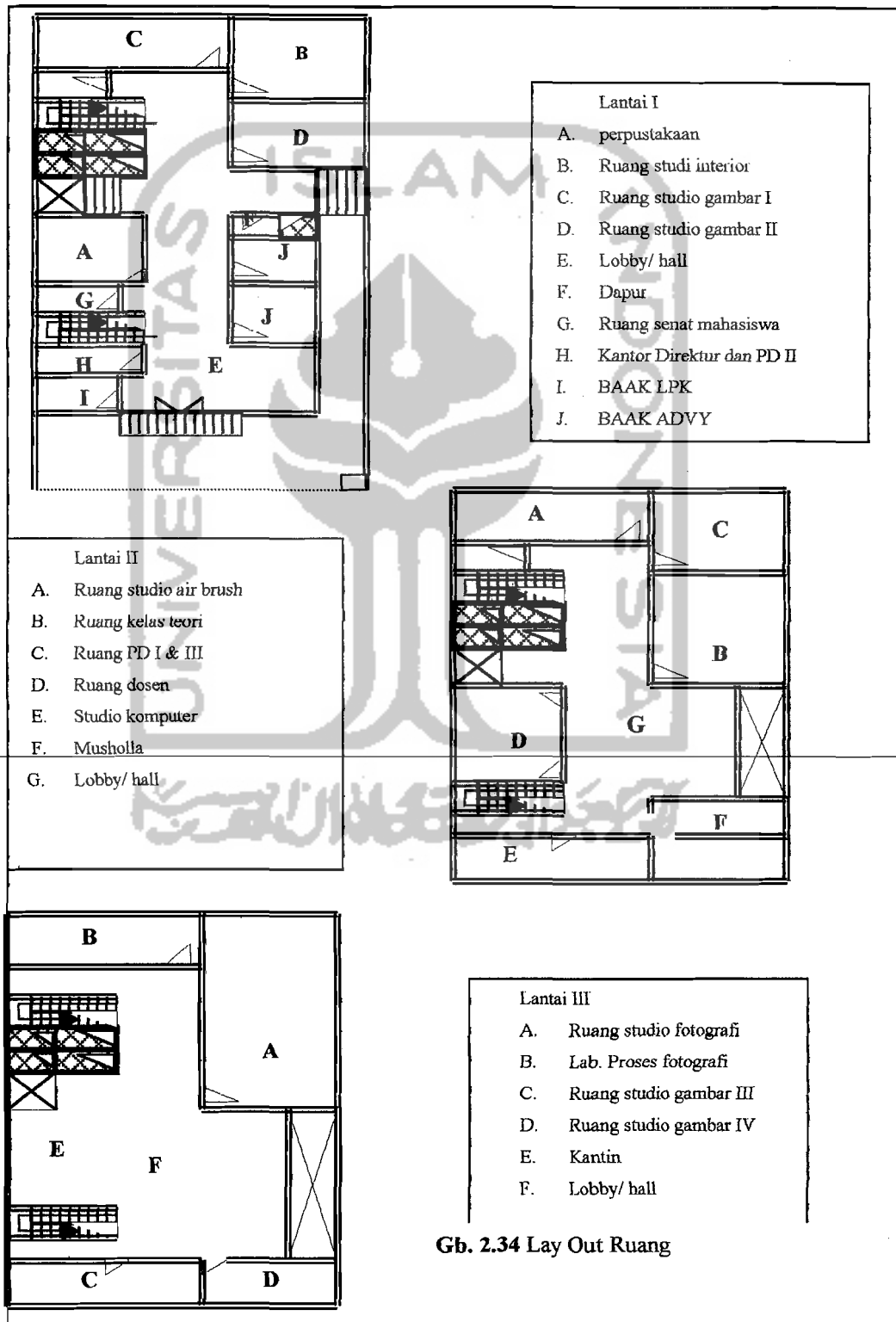


Gb. 2.33 Kondisi fisik

E. RENCANA INDUK PENGEMBANGAN

1. Rencana jangka Pendek

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



Gb. 2.34 Lay Out Ruang

- Usaha perluasan tanah

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

- Pengadaan fasilitas pendidikan

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

- Peningkatan sumber daya manusia

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

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

2. Rencana jangka menengah

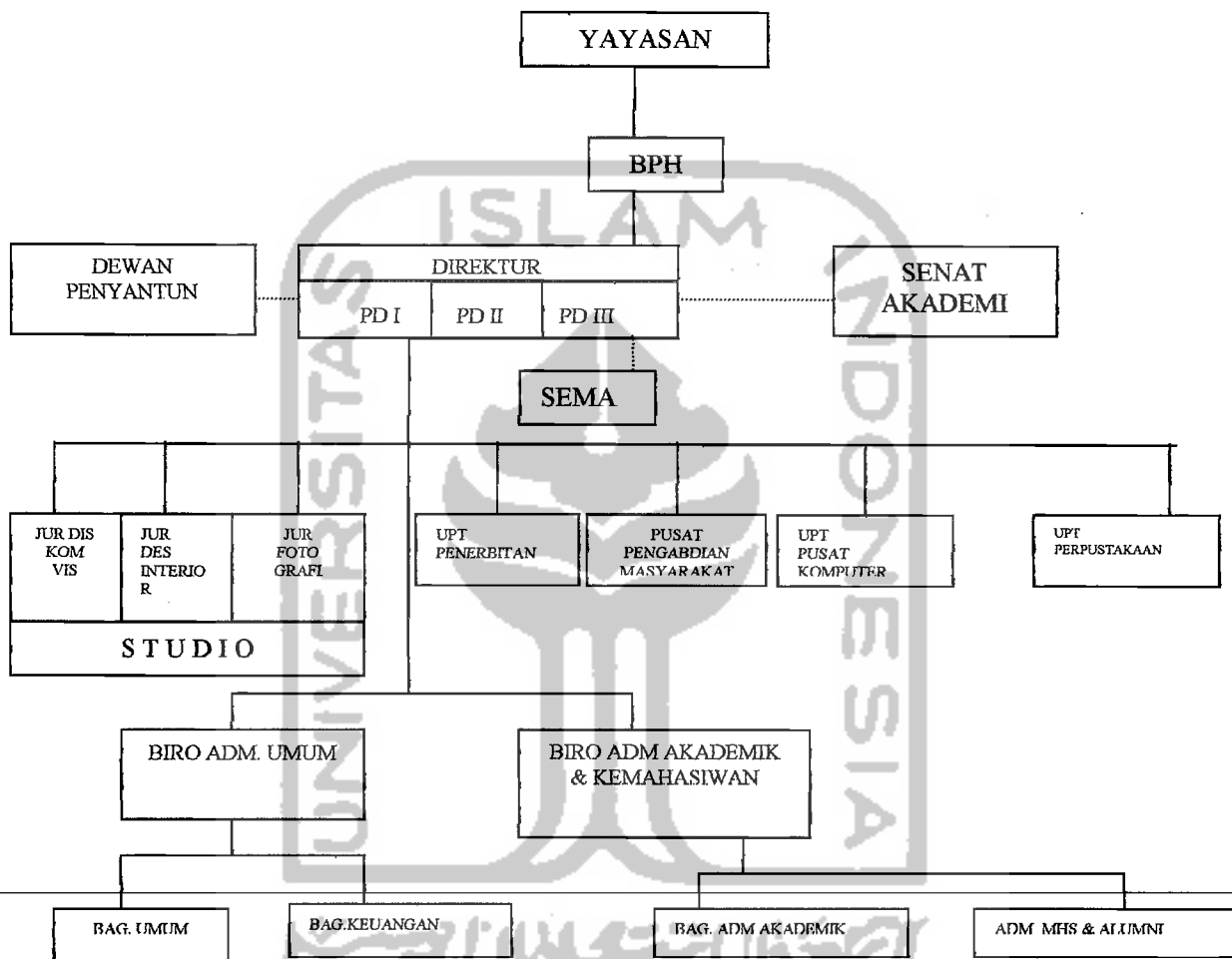
Perencanaan dengan jangka waktu 2000-2005 bertujuan meningkatkan jumlah tenaga pengajar tidak tetapnya. Sesuai dengan peningkatan jumlah mahasiswa maka pembangunan sarana fisik juga menjadi prioritas utama. Selain itu penambahan peralatan praktek agar dapat mencapai ratio yang ideal antar jumlah mahasiswa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

3. Rencana jangka panjang

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

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

F. Struktur Organisasi

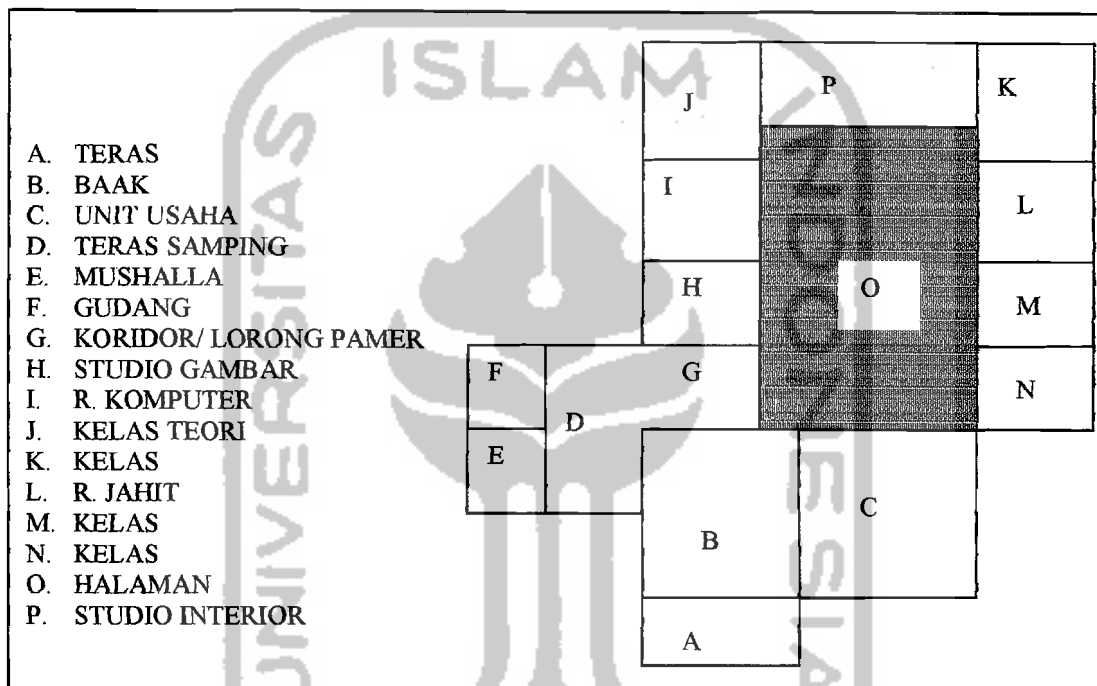


2.6.2.2 Kampus Yoga Desain School

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

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

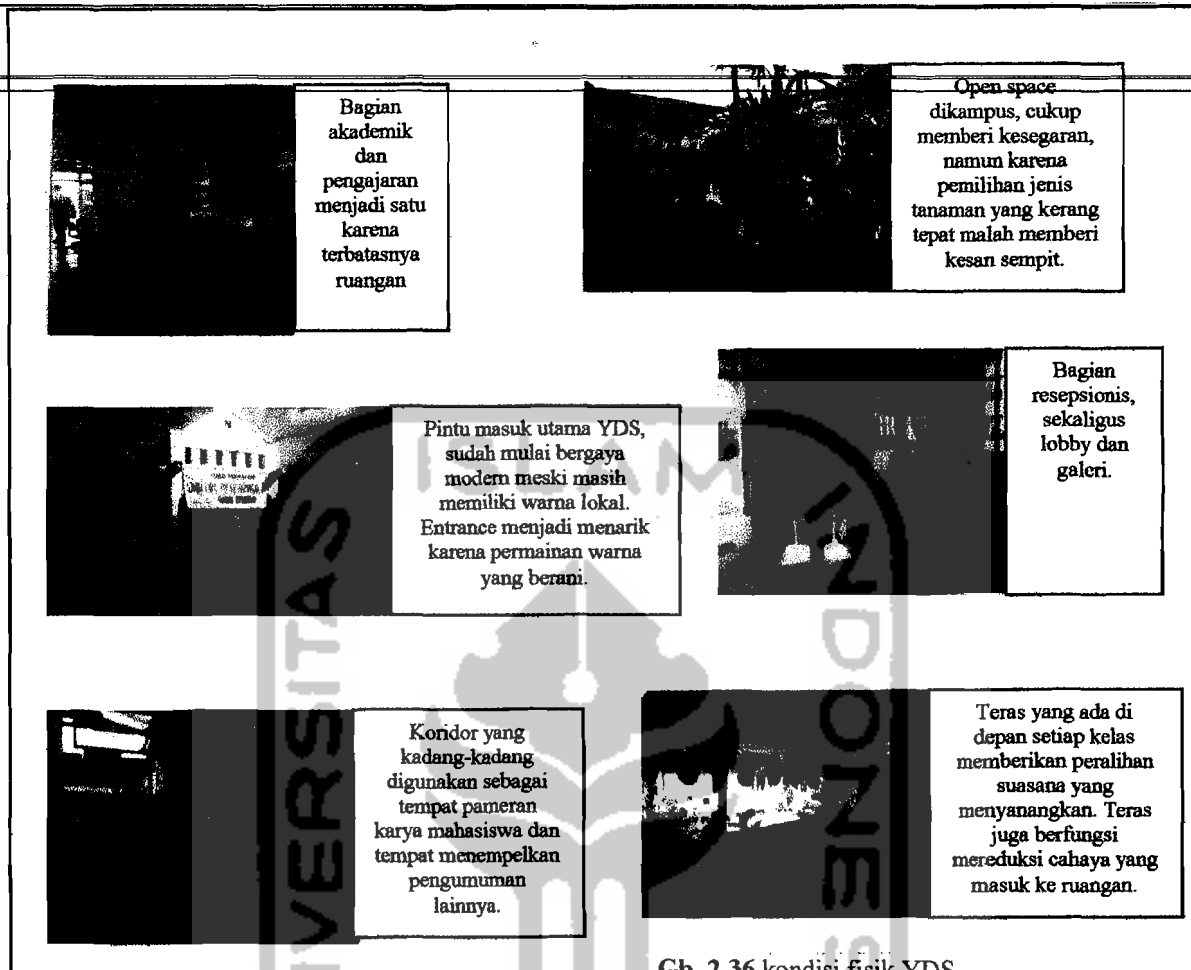
Area sekolah ini sangat kecil. Memiliki beberapa ruang kelas ukuran kecil yang digunakan secara bergantian oleh siswa. memiliki fasilitas perpustakaan, ruang komputer, ruang jahit, kantin serta parkir yang luas. Kelebihannya dari lembaga pendidikan desain yang ada di Yogyakarta adalah bahwa YDS ini sudah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



Gb. 2.35 Denah YDS

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

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



Gb. 2.36 kondisi fisik YDS

2.6.2.2 Kampus ISI Yogyakarta

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

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

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

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

1. Fakultas Seni Pertunjukkan

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

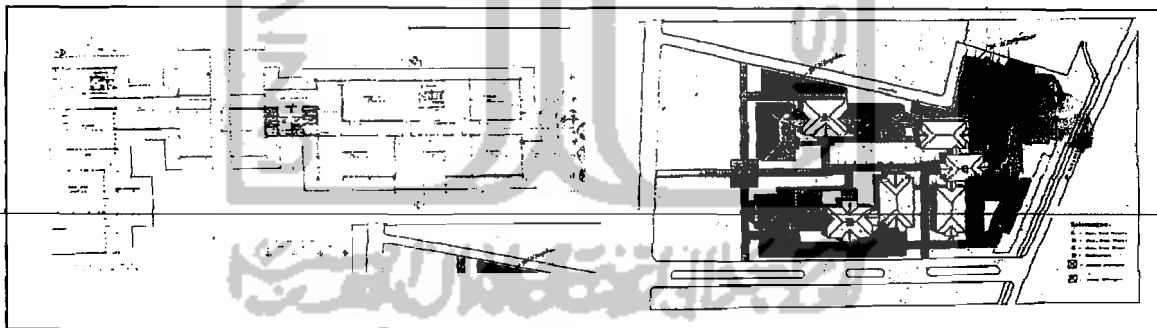
2. Fakultas Seni Rupa

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

3. Fakultas Seni Media Rekam

- Fotografi
- Televisi

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



Gb. 2.37 Denah dan situasi ISI

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

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

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



Gb. 2.38 Kondisi fisik ISI