

### BAB III

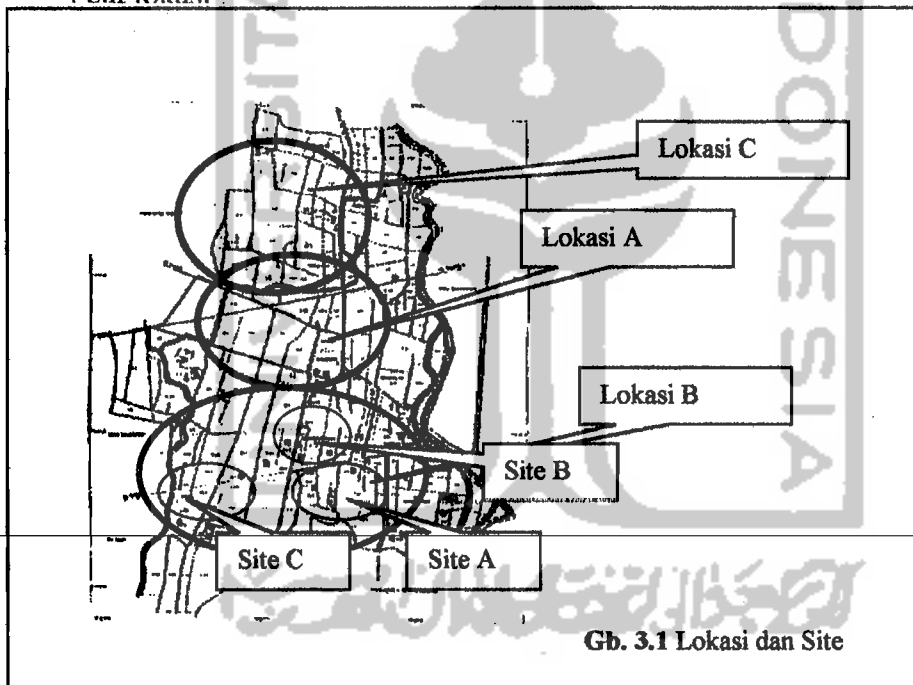
## AKADEMI DESAIN VISI YOGYAKARTA

### DENGAN PENEKANAN PADA TATA RUANG LUAR DAN DALAM SERTA PENAMPILAN BANGUNAN

#### 3.1 ANALISA LOKASI DAN SITE

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

Peta lokasi :



Kriteria pemilihan lokasi :

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

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

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

### 3.1.1 Alternatif Site

Kriteria pemilihan site :

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

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

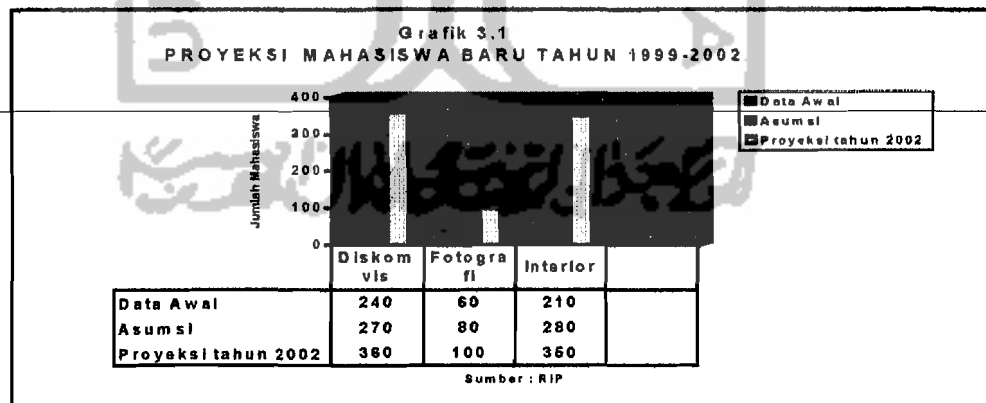
## 3.2 TATA RUANG DALAM

### 3.2.1 Pelaku

Pelaku kegiatan pada Akademi Desain Visi Yogyakarta ini meliputi :

#### Mahasiswa

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



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

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

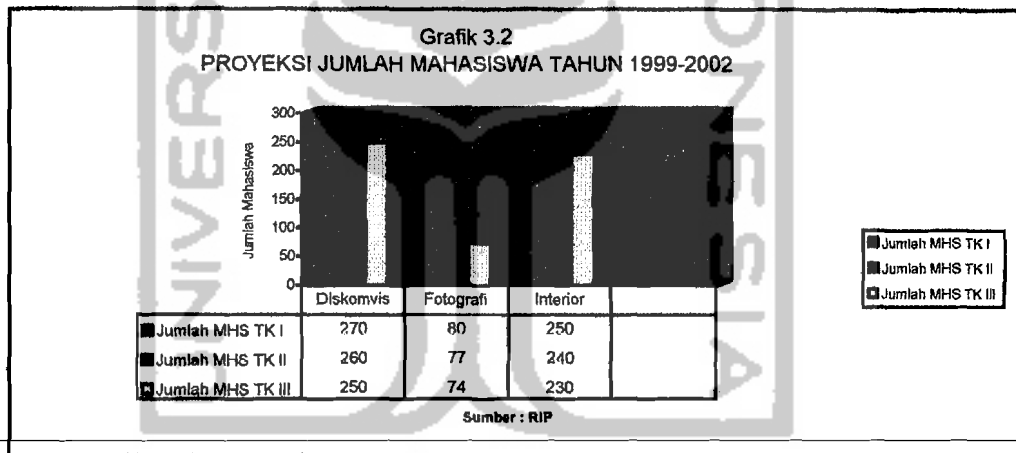
Untuk setiap tahunnya diperkirakan jumlah mahasiswa yang tidak naik tingkat adalah 20% (0,2) sedangkan yang naik tingkat adalah 80% (0,8). Jumlah mahasiswa per angkatan dihitung dengan rumus :

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

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

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

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



Dengan rumus tersebut jika jumlah mahasiswa per angkatan dihitung :

a. Jurusan Desain Komunikasi Visual

Jumlah mahasiswa TK. I = 270 orang

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

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

b. Jurusan Fotografi

Jumlah mahasiswa TK. I = 80 orang

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

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

c. Jurusan Desain Interior

Jumlah mahasiswa TK. I = 250 orang

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

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

### **Dosen**

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

Jumlah mahasiswa :  $(2 \times 50)$

$1731 : 100 = 17$  orang dosen.

### **Tenaga Non Edukatif**

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

### **3.2.2 Kegiatan**

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

#### **a. Kegiatan Utama**

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

#### **b. Kegiatan Ekstra**

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

#### **c. Kegiatan Penunjang**

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

7. Laboratorium

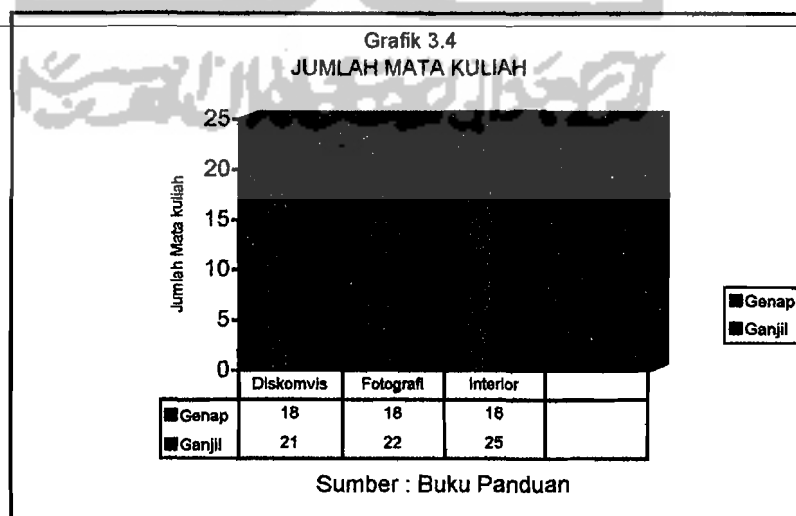
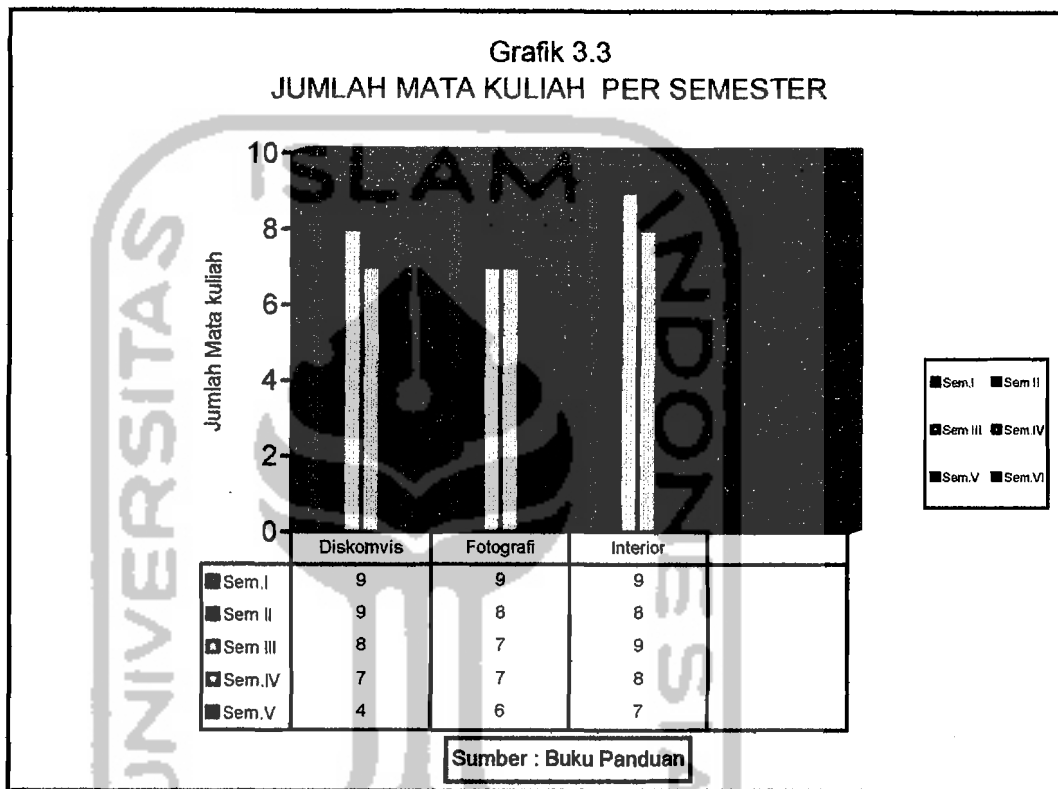
8. Penyimpanan

**3.2.3 Kebutuhan dan Besaran Ruang**

sesuai dengan kegiatan yang ada yaitu :

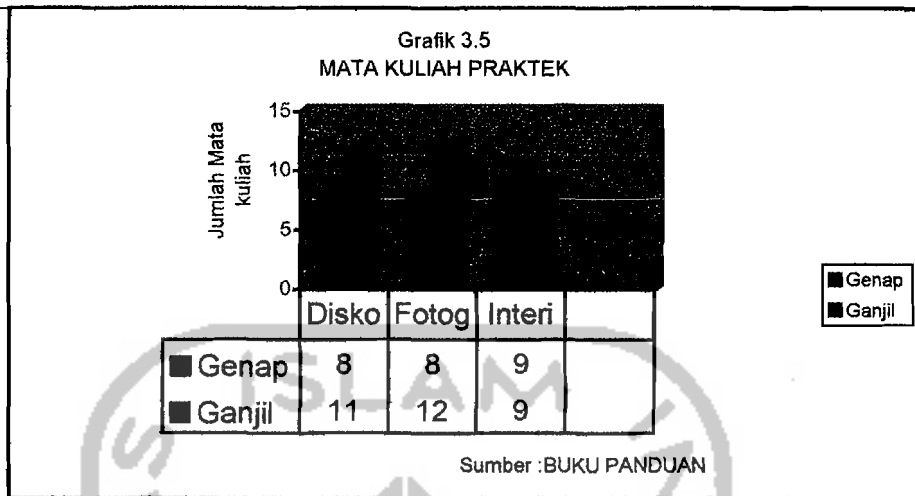
**a. Kebutuhan Ruang Untuk Kegiatan Utama**

**1. Ruang Kelas Teori**



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

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



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

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

ruang kuliah teori : 2,1m<sup>2</sup>/mahasiswa

dosen : 7,5 m<sup>2</sup>/orang

jadi besar ruang kelas yang dibutuhkan minimal adalah

$$(2,1 \times 45) + 7,5 = 112,5 \text{ m}^2$$

total luas kelas minimal adalah

$$112,5 \times 9 = 1012,5 \text{ m}^2$$

## 2. Ruang Studio komputer

Kapasitas 50 orang, satu orang satu komputer.

<sup>1</sup> Sahyono, Akademi Desain Yogyakarta, TA UIH 1998

Kebutuhan ruang : 1,45m<sup>2</sup>/mahasiswa

dosen : 7,5 m<sup>2</sup>/orang

jadi besar ruang kelas yang dibutuhkan minimal adalah :

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

### 3. Galeri

Kapasitas 500 orang

Standar ruang 2,8m<sup>2</sup>/orang

jadi besar ruang kelas yang dibutuhkan minimal adalah :

$$200 \times 2,8m^2 = 500 \text{ m}^2$$

### 4. Kebutuhan ruang Jurusan Desain Komunikasi Visual

#### - Studio Gambar

Kapasitas 50 mahasiswa

Kebutuhan ruang : 3,45m<sup>2</sup>/mahasiswa

Dosen : 7,5 m<sup>2</sup>/orang

Jadi kebutuhan ruang minimal adalah

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

#### - Studio Model

Kapasitas 50 mahasiswa

Tempat duduk : 0,65m<sup>2</sup>/mahasiswa

Dosen : 7,5 m<sup>2</sup>/orang

Jadi kebutuhan ruang minimal adalah

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

#### - Studio Airbrush

Kapasitas 50 mahasiswa

Tempat duduk : 1,56/mahasiswa

Dosen : 7,5 m<sup>2</sup>/orang

Tempat kompresor @1m<sup>2</sup>, jumlah 8 kompresor

Luas tempat kompresor 8x1m<sup>2</sup> = 8m<sup>2</sup>

Jadi kebutuhan ruang minimal adalah

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

#### - Bengkel kerja

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

- **Laboratorium grafika**

Kapasitas 50 mahasiswa

Tempat duduk : 1,56/mahasiswa

Dosen : 7,5 m<sup>2</sup>/orang

Jadi kebutuhan ruang minimal adalah

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

5. **Kebutuhan ruang Jurusan Fotografi**

- **Studio Fotografi**

Standar internasional minimal 10x7 m<sup>2</sup> ber-AC, dinding kedap suara, konstruksi lampu gantung, lantai karpet, dan backdrop minimal 4 m.

- **Laboratorium Fotografi**

Kapasitas 25 mahasiswa

Kebutuhan ruang : 1,6 m<sup>2</sup>/mahasiswa

Dosen : 7,5 m<sup>2</sup>/orang

Jadi kebutuhan ruang minimal adalah

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

6. **Kebutuhan ruang Jurusan Desain Interior**

- **Studio Gambar**

Kapasitas 50 mahasiswa

Kebutuhan ruang : 3,45m<sup>2</sup>/mahasiswa

Dosen : 7,5 m<sup>2</sup>/orang

Jadi kebutuhan ruang minimal adalah

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



- **Bengkel kerja**

Yaitu studio yang dibutuhkan untuk pembuatan model dengan kapasitas 50 mahasiswa. Standar ruang 10x7 m<sup>2</sup> ber-AC, dinding kedap suara

- **Ruang praktek multifungsi**

Yaitu ruang praktek yang dapat digunakan untuk simulasi penataan interior dalam berbagai style dengan berbagai bahan. Konstruksi ruang dalamnya fleksibel sehingga dapat diubah-ubah sesuai kebutuhan praktek. Luas ruang yang dibutuhkan minimal 10x7 m<sup>2</sup>.

**b. Kebutuhan Ruang Untuk Kegiatan Ekstra**

**1. Workshop/Lokakarya**

Kapasitas 150 orang

Standar ruang 0,65m<sup>2</sup>/orang

Stage 10 m<sup>2</sup>

Jadi kebutuhan ruang minimal adalah

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

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

**2. Klinik Desain**

Standar ruang

Standar ruang 4,5 m<sup>2</sup>/orang

Jumlah pemakai @10 orang

Jadi kebutuhan ruang minimal adalah : 45 m<sup>2</sup>.

**3. Unit Kegiatan Mahasiswa**

Standar ruang

Standar ruang 4,5 m<sup>2</sup>/orang

Jumlah pemakai @10 orang

Jumlah UKM 5

Jadi kebutuhan ruang minimal adalah : 45 m<sup>2</sup> x 5 = 225 m<sup>2</sup>

**4. Seminar**

Bisa juga merupakan ruang rapat intern dengan kapasitas 25 orang

Standar ruang = 1,45m<sup>2</sup>/orang

1) Jadi kebutuhan ruang minimal adalah

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

### **5. Pertunjukkan Luar Ruang**

Kapasitas 150 orang

Standar ruang 0,65m<sup>2</sup>/orang

Stage 10 m<sup>2</sup>

Jadi kebutuhan ruang minimal adalah

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

### **c. Kebutuhan Ruang Untuk Kegiatan Penunjang**

#### **1. Informasi**

- **Perpustakaan** kapasitas 150 orang

Standar ruang = 1,6m<sup>2</sup>/mahasiswa

Jadi kebutuhan ruang minimal adalah

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

- **Ruang Audio Visual**

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

Standar minimal 10x7 m<sup>2</sup> ber-AC, dinding kedap suara, lantai karpet.

#### **2. Administrasi akademik**

Standar ruang 4,5 m<sup>2</sup>/orang

Jumlah pemakai 10 orang

Jadi kebutuhan ruang minimal adalah : 45 m<sup>2</sup>.

#### **3. Administrasi Umum**

Standar ruang 4,5 m<sup>2</sup>/orang

Jumlah pemakai 10 orang

Jadi kebutuhan ruang minimal adalah : 45 m<sup>2</sup>.

#### 4. Maintenance bangunan

Jumlah pemakai 4 orang

Standar ruang 4,5m<sup>2</sup>/orang

Jadi kebutuhan ruang minimal adalah : 18 m<sup>2</sup>.

#### 5. Ibadah

Mushalla kapasitas 50 orang

Standar ruang : 1,375m<sup>2</sup>/orang

Jadi kebutuhan ruang minimal adalah

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

#### 6. Koperasi

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

Standar ruang :

Untuk pengurus :

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

Jumlah pemakai : 100 orang

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

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

#### 7. Penerbitan

Besar ruang minimal sama dengan lab-lab yang ada yaitu 10x7 m<sup>2</sup>, ber-AC, dinding kedap suara. Penerbitan ini selain melayani order dari luar juga merupakan tempat praktek mahasiswa.

#### 8. Penyimpanan

Standar ruang 4,5 m<sup>2</sup>/orang

Jumlah pemakai 5 orang

Jumlah ruang Penyimpanan ada 5.

Jadi kebutuhan ruang minimal adalah :

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

### 3.2.4 Pengelompokkan Ruang

Pengelompokkan ruang berdasarkan jenis kegiatan yang diwadahi yaitu :

### a. Ruang Publik

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

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

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

### b. Ruang Semi Privat

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

### c. Ruang Privat

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

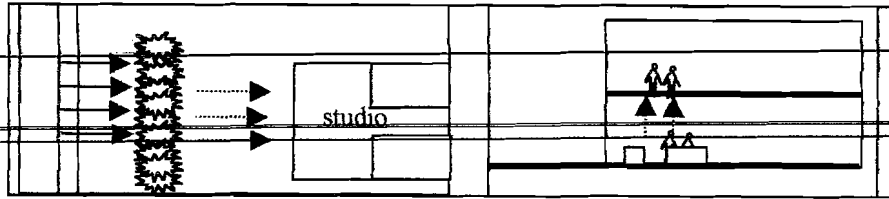
## 3.2.5 Tata Ruang

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

Untuk itu beberapa hal yang perlu dilakukan adalah :

### a. Penempatan Ruang

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



Gb. 3.2 Penempatan Ruang

b. Penghubung Antar Ruang

Kriteria :

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

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

3.2.5.1 Ruang Untuk Kegiatan Utama

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

Tabel 3.1  
Proses berkreasi

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

Sumber : hasil analisis

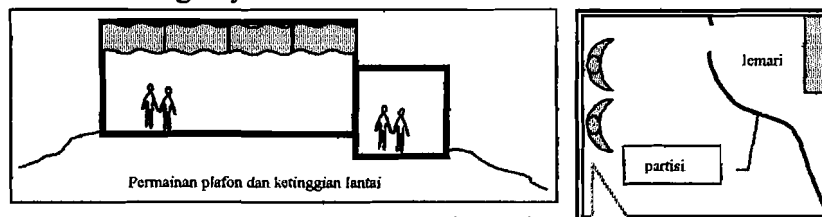
Bertolak pada pemikiran di atas maka kualitas ruang yang dibutuhkan oleh ketiga jurusan pun menjadi berbeda. Secara garis besar kualitas ruang yang dibahas disini dibedakan menjadi :

### 1. Kualitas Ruang Secara Umum

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

#### a. Penggunaan Elemen interior

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



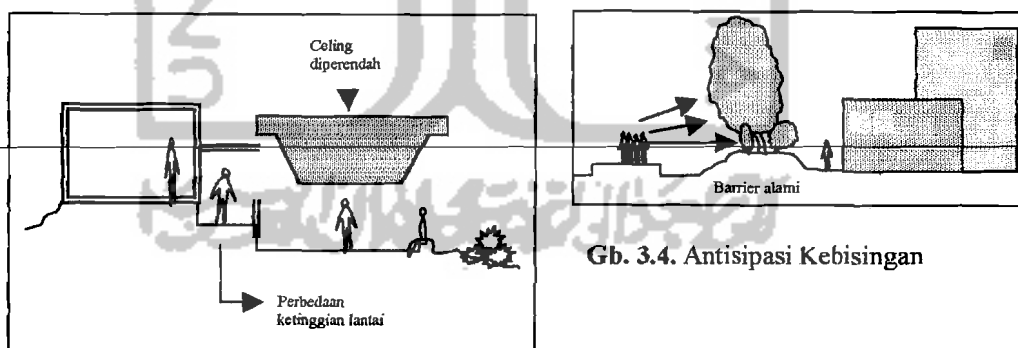
Gb. 3.3. Elemen interior

## b. Bahan, Tekstur dan Warna

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

## c. Noise

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



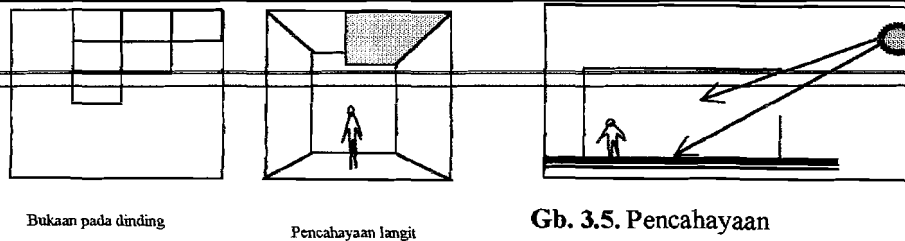
Gb. 3.4. Antisipasi Kebisingan

## d. Pencahayaan

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

<sup>2</sup> Ir. Rustam Hakim, *Unsur Perancangan Dalam Arsitektur Lansekap*, Bumi Aksara, Jakarta, 1991

<sup>3</sup> Ernst Neufert, *Data Arsitek*, Erlangga, Jakarta, 1994



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

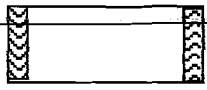

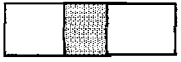
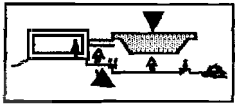

## 2. Kualitas Ruang Secara Khusus

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

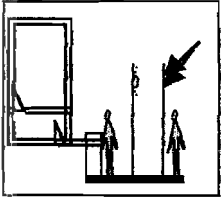

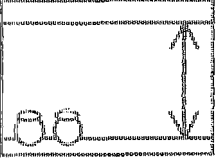

Tabel 3.2  
Jurusan Desain Komunikasi Visual

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


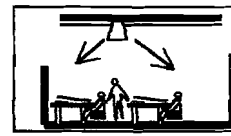
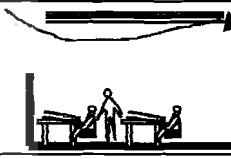
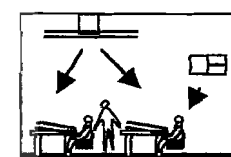

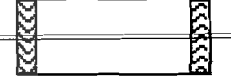

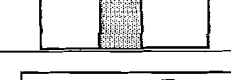




5	Noise	Perlu ada treatment terhadap noise yang baik yang berasal dari luar maupun dari dalam studio	Penggunaan bahan peredam suara	
			Barrier alami	
			Penggunaan ruang transisi	
			Permainan elemen interior seperti ceiling dan level lantai	
6	Permainan elemen interior	Untuk menghindari kesan yang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

Tabel 3.2  
Jurusan Fotografi

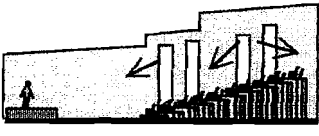
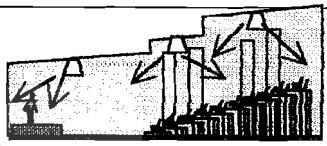
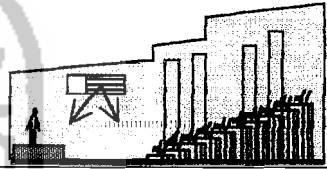
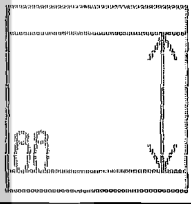
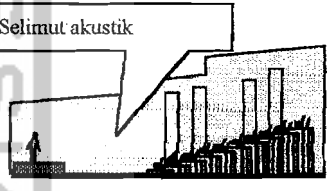
No	Kriteria	Kulitas ruang	Implementasi	Gambar
1.	Pencahayaan	Buatan	Ruang tidak memerlukan bukaan-bukaan untuk masuknya sinar matahari. Sinar matahari. Untuk meghindari masuknya sinar matahari pintu ruangan di buat double, dengan lampu sebagai penanda bahwa ada orang di dalam ruangan.	
2	Penghawaan	Buatan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

Tabel 3.4  
Jurusan Interior





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


### 3.2.5.2 Ruang Untuk Kegiatan Ekstra

Tabel 3.5  
Ruang Workshop






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

Tabel 3.6  
Klinik Desain

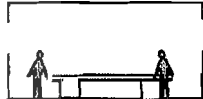

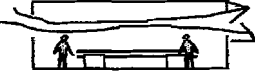
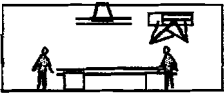
Kriteria		Ruang Klinik Desain	Uraian	Implementasi
Pencaha-yaan	Alami	Memanfaatkan terang matahari	Adanya bukaan-bukaan untuk pencahayaan	
	Buatan	Penerangan dengan lampu	Penempatan lampu sesuai dengan kebutuhan	
ghawaan	Alami	Memanfaatkan penghawaan alami	Adanya bukaan-bukaan untuk sirkulasi udara	
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

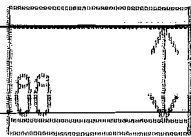

Skala	Skala normal		
-------	--------------	--	---

**Tabel 3.7**  
Ruang UKM

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

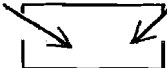

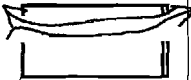
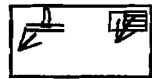


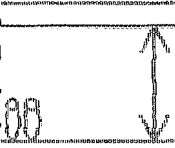
**Tabel 3.8**  
Ruang Seminar

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

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

### 3.2.5.3 Ruang Untuk Kegiatan Penunjang

Tabel 3.9  
Ruang Penunjang

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

### 3.2.6 Sirkulasi

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

Sirkulasi dibedakan atas :

1. Sirkulasi dalam bangunan

- Memberikan kemudahan pencapaian ruang.

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

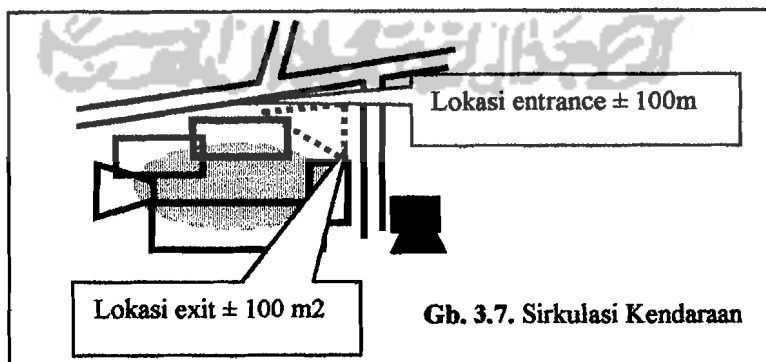


Gb. 3.6. Sirkulasi sebagai area pameran

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

## 2. Sirkulasi luar bangunan

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



Gb. 3.7. Sirkulasi Kendaraan

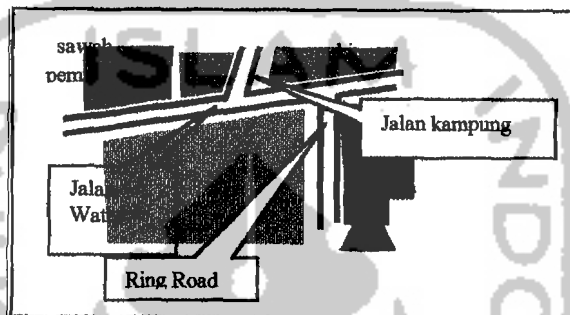
- Pengaturan arah sirkulasi agar tidak terjadi kemacetan
- Sirkulasi pedestrian membentuk pertalian yang penting dalam hubungannya dengan aktivitas dalam site maka banyak hal-hal

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

### 3.3 TATA RUANG LUAR

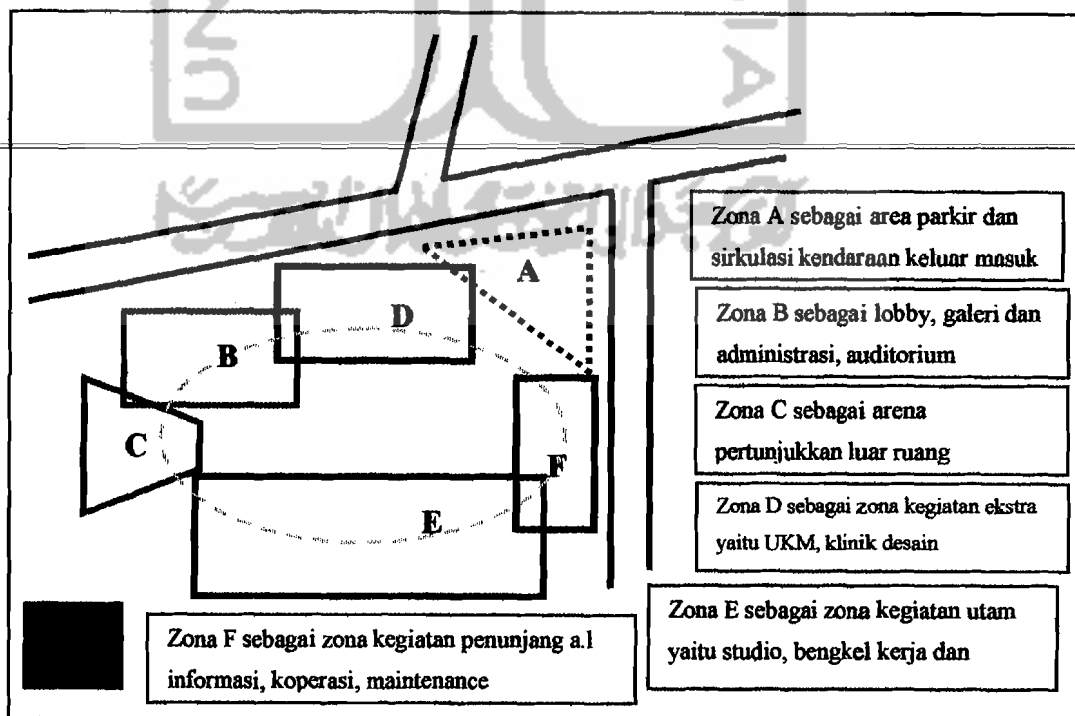
#### 3.3.1 Zonning

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



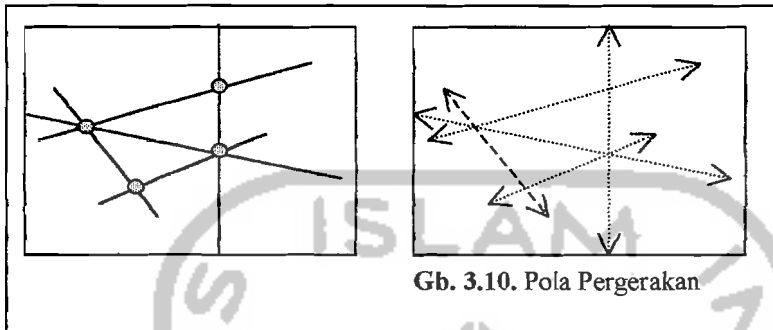
**Gb. 3.3. Kondisi Eksisting Lahan**

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



### 3.3.2 Organisasi Ruang

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



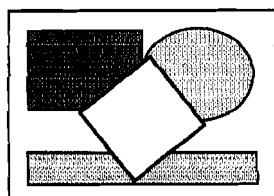
Gb. 3.10. Pola Pergerakan

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

Kriteria pemilihan :

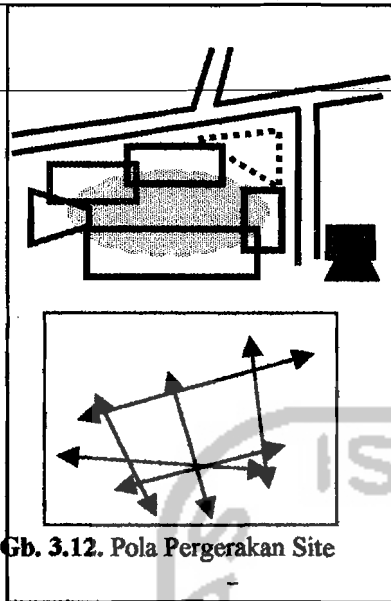
Organisasi Ruang	Pola Pergerakan
Terpusat	Suatu ruang dominan dimana pengelompokkan sejumlah ruang sekunder dihadapkan
Linier	Suatu urutan linier dari ruang-ruang yang berulang
Radial	Sebuah ruang pusat menjadi acuan organisasi- organisasi ruang yang linier berkembang menurut bentuk jari-jari
Cluster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

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



Gb. 3.11. Organisasi Cluster





Gb. 3.12. Pola Pergerakan Site

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

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

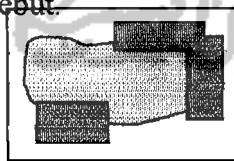
### 3.3.3 Lansekap

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

Dalam hal ini lansekap direkomendasikan sebagai :

- Pengikat massa bangunan

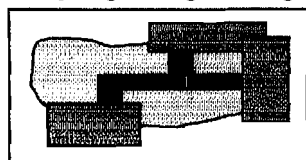
Massa bangunan yang terpecah-pecah akan membuat kesulitan orientasi untuk itu lansekap dapat digunakan sebagai pengarah sekaligus pengikat massa-massa tersebut.



Gb. 3.13. Lansekap sebagai pengikat

- Bagian dari sistem sirkulasi (luar bangunan)

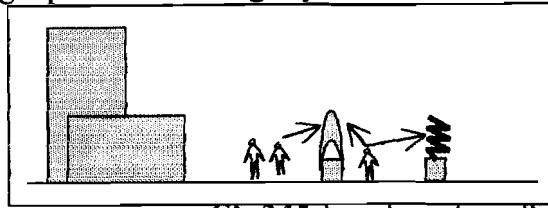
lansekap merupakan bagian pokok sistem sirkulasi dengan bentuk jaringan pedestrian yang menghubungkan titik-titik aktivitas dalam kampus.



Gb. 3.14. Lansekap sebagai Sirkulasi

- Bagian dari ruang pameran

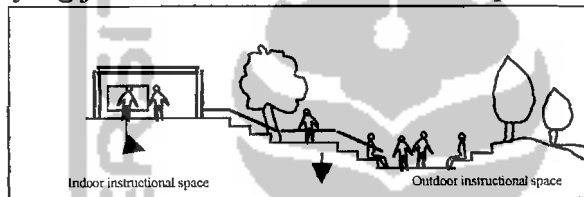
Pada lansekap kampus juga dapat ditempatkan elemen-elemen estetik baik semata-mata sebagai benda pameran maupun memiliki fungsi khusus misalnya sebagai penanda atau sign system.



Gb. 3.15. Lansekap sebagai R. Pamer

- Pendukung proses belajar mengajar

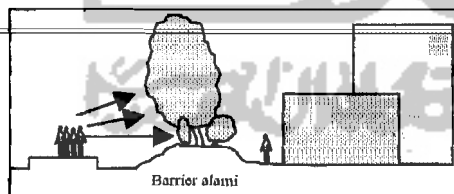
Proses belajar mengajar tidak melulu mesti dilakukan di dalam ruang, untuk beberapa kasus hal ini malah perlu dilakukan di luar ruang. Misalnya pada kuliah menggambar dengan obyek lingkungan di sekitar kita. Kegiatan seperti inilah yang justru akan membentuk kemampuan sketsa mahasiswa



Gb. 3.16. Lansekap sebagai Area Studi

- Peredam kebisingan

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



Gb. 3.17. Lansekap sebagai Area Speredam kebisingan

### 3.4 PENAMPILAN BANGUNAN

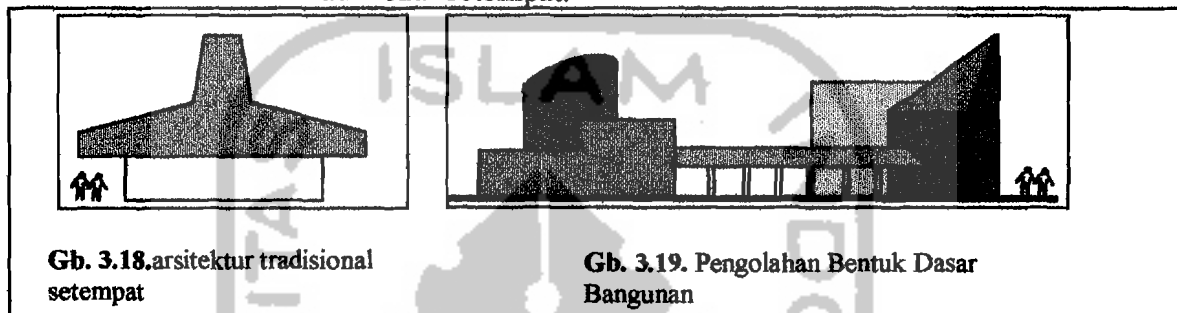
#### 3.4.1 Arsitektur Modern Sebagai Landasan Penampilan Bagi Bangunan

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

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

1. Bentuk sebagai sebuah pengertian baru

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

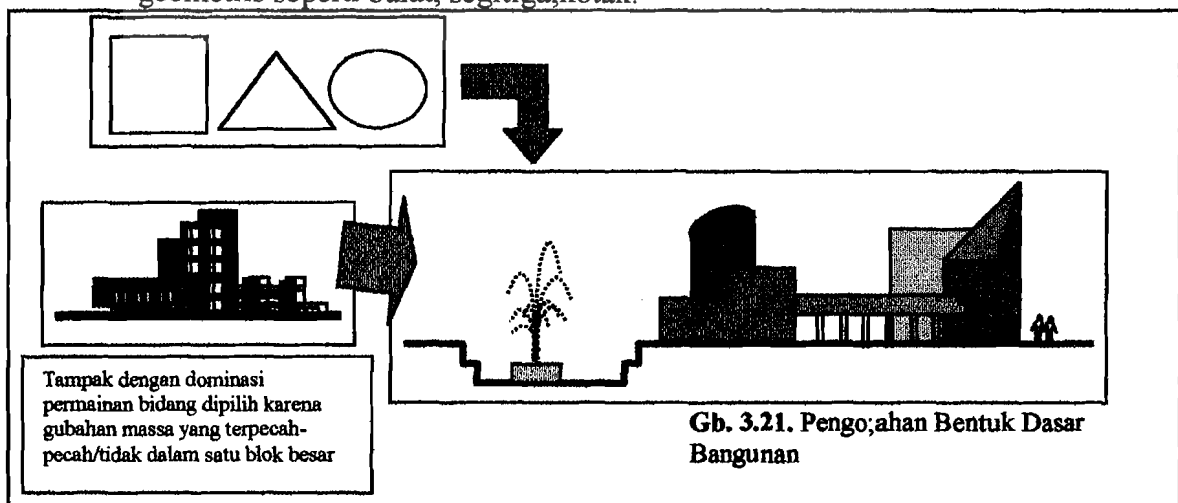


Meski pun bentuk bangunan merupakan sebuah pengertian baru namun komunikasi dengan lingkungan tetap diperhatikan. Hal ini dilakukan melalui pemecahan massa-massa bangunan agar skalanya lebih kecil dan lebih manusiawi. Pemecahan ini juga memungkinkan pengolahan bentuk yang lebih leluasa.



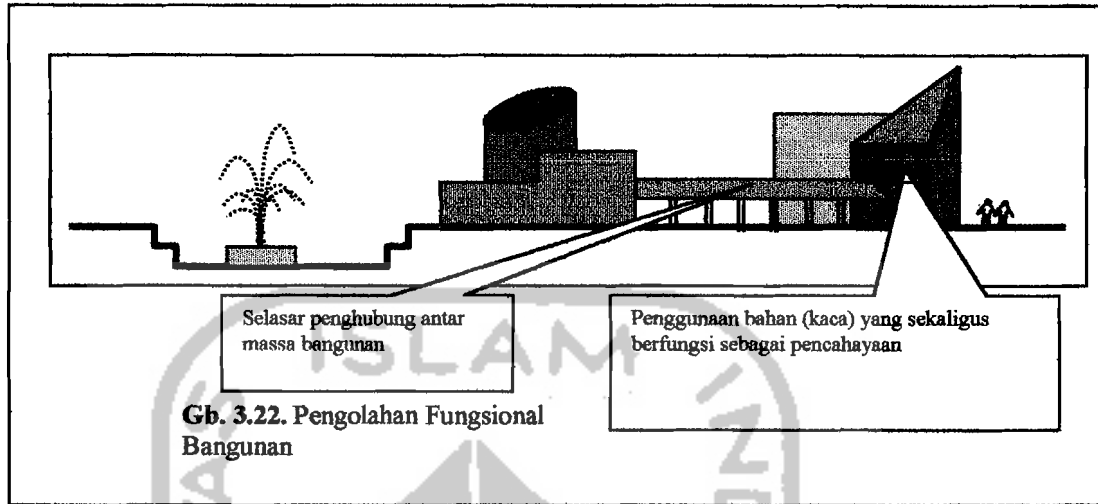
**Gb. 3.20.** Pengolahan Bentuk

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



## 2. Fungsional bangunan

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



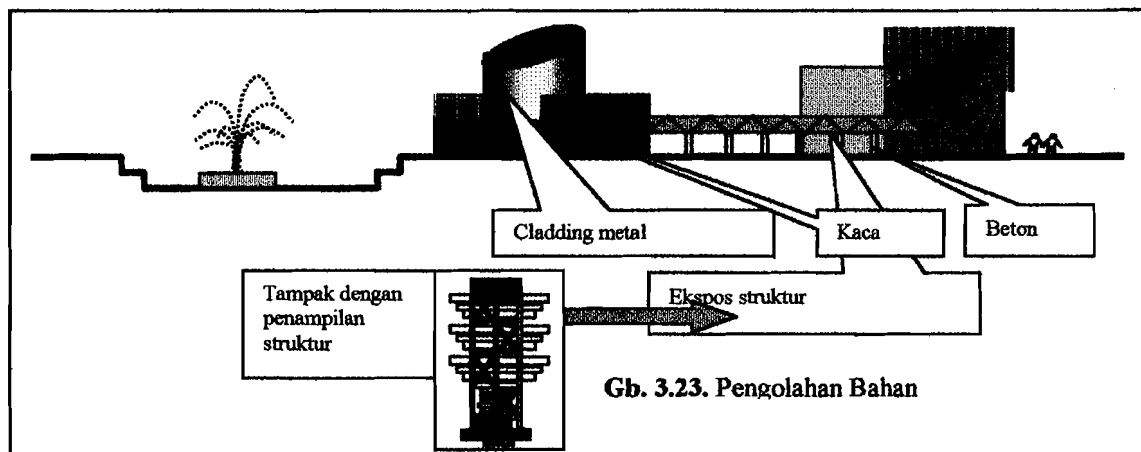
## 3. Penggunaan Bahan-bahan fabrikasi.

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

Kriteria pemilihan bahan :

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

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



### 3.5 KESIMPULAN

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